(19)日本国特許庁(JP)　　(12)公開特許公報(A)　　(11)公開番号
特開2023-22993
(P2023-22993A)
(43)公開日　令和5年2月16日(2023.2.16)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ３３３

審査請求　未請求　請求項の数　1　　ＯＬ　（全170頁）

(21)出願番号　特願2021-128126(P2021-128126)
(22)出願日　令和3年8月4日(2021.8.4)

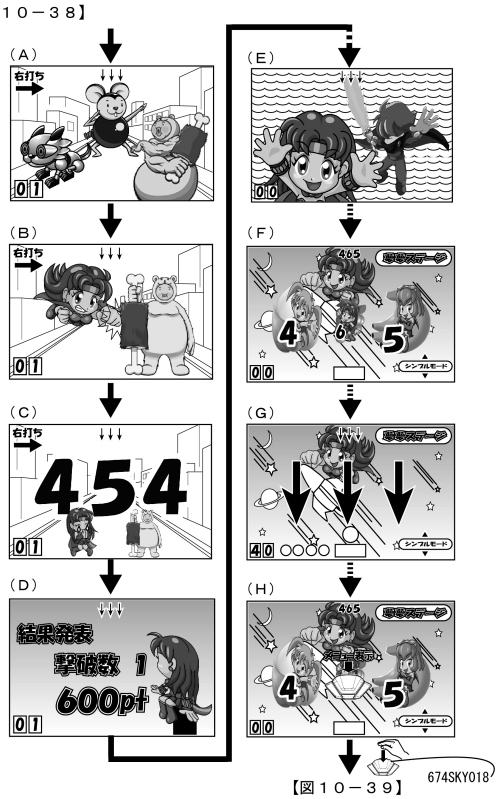
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA08 CA13 CA51 EA03

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】より良い演出モード選択演出を備える遊技機を提供することを目的とする。
【解決手段】有利状態に制御可能であって、有利状態に制御された後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能な遊技機であって、通常状態に制御されているときに、複数の演出状態のうちいずれかの演出状態へ移行することが可能であり、滞在している演出状態を遊技者が固定することが可能であり、演出状態は第１演出状態と、第１演出状態よりも選択割合が低い第２演出状態とを含み、第２演出状態に滞在しているときに有利状態に制御された場合に、該有利状態の後の特別状態が終了し、通常状態に制御された場合に、第２演出状態から通常状態を開始する。特別状態が終了した後の第２演出状態は、少なくとも保留上限数変動するまで、演出状態を移行しない。
【選択図】図１０－３８
【書類面】図面

【図１０－３８】



【図１０－３９】

【特許請求の範囲】
【請求項１】
可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、前記有利状態に制御された後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
通常状態に制御されているときに、複数の演出状態のうち一の演出状態から他の演出状態へ移行させる演出状態移行手段と、
一の演出状態に制御されているときに、遊技者が動作を行うことによって、前記演出状態移行手段によって該一の演出状態から他の演出状態へ移行することを制限する移行制限手段と、
演出状態は、第１演出状態と、前記第１演出状態よりも移行させる割合が低い第２演出状態と、を含み、
前記第２演出状態に制御されているときに前記有利状態に制御され、該有利状態の後の前記特別状態が終了し、前記通常状態に制御される場合に、前記第２演出状態を開始し、
前記演出状態移行手段は、前記通常状態において前記第２演出状態にて開始される場合に、少なくとも前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数分の可変表示が実行されるまで前記第２演出状態から他の演出状態へ移行させない、
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、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
ボーナス遊技中の演出モードを選択する際に、簡単かつ迅速に所望の演出モードを選択する演出が開示されている。（例えば、特許文献１参照）
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００８－１７３３５７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
演出モードを選択する演出に改良の余地があった。
【０００５】
本発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、興趣の向上につながる演出モード選択方法を備える遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態に制御された後に、通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態に制御された状態）に制御可能な遊技機であって、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２の保留記憶バッファ）と、
通常状態に制御されているときに、複数の演出状態のうち一の演出状態から他の演出状態へ移行させる演出状態移行手段（例えば、図１０－８に示すようにジャムステージからナナステージへ移行させる処理６７４ＳＫＹ１２８を行う演出制御ＣＰＵ１２０）と、
一の演出状態に制御されているときに、遊技者が動作を行うことによって、前記演出状態移行手段によって該一の演出状態から他の演出状態へ移行することを制限する移行制限

手段（例えば、演出モード固定処理（Ｓ１６０）を実行する演出制御ＣＰＵ１２０）と、
　演出状態は、第１演出状態（例えば、図１０－３５（Ａ）に示す６７４ＳＫＹ００８ジャムステージ）と、前記第１演出状態よりも移行させる割合が低い第２演出状態（例えば、図１０－６に示すように先読み予告演出として移行するため他のステージよりも移行する割合が低くなっている図１０－３５（Ｄ）に示す６７４ＳＫＹ０１１夢夢ステージ）と、を含み、
　前記第２演出状態に制御されているときに前記有利状態に制御され、該有利状態の後の前記特別状態が終了し、前記通常状態に制御される場合に、前記第２演出状態を開始し、（例えば、図１０－３５（Ｄ）に示すように変動中にジャムステージから夢夢ステージに移行し、大当りとなり、図１０－３８（Ｆ）に示すように該大当りの終了後、通常状態に戻ってきたときは、夢夢ステージから再開される。）
　前記演出状態移行手段は、前記通常状態において前記第２演出状態にて開始される場合に、少なくとも前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数分の可変表示が実行されるまで前記第２演出状態から他の演出状態へ移行させない、（例えば、図１０－８のフローに示すように４変動分経過するまで、夢夢ステージからジャムステージやナナステージへステージ移行しないように制御する。）
　ことを特徴とする。
【０００７】
　このような構成によれば、第２演出状態に切り替わってもその当該変動から保留上限数演出状態の移行を制限することで、演出モードの固定をする時間に余裕を持たすことができる。
【０００８】
　尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであってもよいし、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よい。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】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３】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４】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５】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６】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７】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８－１】特徴部１５２Ｆにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。
【図８－２】当り種別表を示す図である。
【図８－３】各乱数を示す説明図である。
【図８－４】当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８－５】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図８－６】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図８－７】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
【図８－８】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図８－９】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
【図８－１０】小当り開放中処理を示すフローチャートである。
【図８－１１】小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図９－１】特徴部０９ＴＭにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。
【図９－２】大当り種別テーブルを示す説明図である。
【図９－３】各乱数を示す説明図である。
【図９－４】（Ａ１）及び（Ａ２）は、表示結果判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ１）及び（Ｂ２－１）は、大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ２－２）は

、小当り経由大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図９－５】（Ａ）は、ハイパーラッシュモード時短１～９９回転目用の変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、ハイパーラッシュモード残保留１～４回転目用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図９－６】遊技フローの具体例を示す説明図である。
【図９－７】第１フラグ、第２フラグ、及び第３フラグに関する遊技状態の制御タイミングを示すタイムチャートである。
【図９－８】小当りパンクに関する遊技状態の制御タイミングを示すタイムチャートである。
【図９－９】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－１０】飾り図柄の大当り用組合せ決定テーブルを示す説明図である。
【図９－１１】図柄停止動作演出及び図柄停止音演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図９－１２】小当り中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－１３】促進演出の演出態様テーブルを示す説明図である。
【図９－１４】第１促進演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図９－１５】第２促進演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図９－１６】小当り終了時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－１７】リザルト表示の表示制御タイミングの一例を示すタイムチャートである。
【図９－１８】リザルト表示の表示制御タイミングの一例を示すタイムチャートである。
【図９－１９】リザルト表示の表示制御タイミングの変形例を示すタイムチャートである。
【図９－２０】デモ表示演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２１】（Ａ）は、客待ちデモ演出の実行条件テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、復旧報知演出の実行期間決定テーブルを示す説明図である。
【図９－２２】Ｖ入賞が発生したとき及び小当りパンクが発生したとき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９－２３】Ｖ入賞が発生したとき及び小当りパンクが発生したときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図９－２４】Ｖ入賞が発生したとき及び小当りパンクが発生したときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図９－２５】Ｖ入賞が発生したとき及び小当りパンクが発生したときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図９－２６】小当り遊技中に電断が発生したとき及び復旧後に小当りパンクが発生したとき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９－２７】小当り遊技中に電断が発生したとき及び復旧後に小当りパンクが発生したときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図９－２８】遊技フローの変形例を示す説明図である。
【図１０－１】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１０－２】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１０－３】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１０－４】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－５】演出モード固定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－６】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－７】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－８】ステージ決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－９】低確低Ｂ状態時における第１特別図柄のはずれ用及び大当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１０－１０】低確低Ｂ状態時における第２特別図柄のはずれ用及び大当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図１０－１１】低確高Ｂ状態時における第１特別図柄のはずれ用及び大当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１０－１２】低確高Ｂ状態時における第２特別図柄のはずれ用及び大当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１０－１３】アイキャッチ画像の表示の実行割合を示す説明図である。
【図１０－１４】メータ演出の目盛りの変動パターンを示す説明図である。
【図１０－１５】通常状態における当該変動後に、保留内に有利状態に制御されるリーチが実行されることを示唆する無音の第２アイキャッチ画像が表示されることを示す説明図である。
【図１０－１６】無音の第２アイキャッチ画像表示後に、有利状態に制御されるリーチが実行されることを示す説明図である。
【図１０－１７】アイキャッチ画像の種類を示した説明図である。
【図１０－１８】通常状態における当該変動後に、保留内に有利状態に制御されるリーチが実行されることを示唆する第１音の第１アイキャッチ画像が表示されることを示す説明図である。
【図１０－１９】第１音の第１アイキャッチ画像表示後に、有利状態に制御されるリーチが実行されることを示す説明図である。
【図１０－２０】通常状態における当該変動が一度はずれ結果を報知した後に、有利状態に制御されるリーチ演出が実行されることを示唆する第１音の第１アイキャッチ画像が表示されることを示す説明図である。
【図１０－２１】リーチ演出が大当り状態に制御されたことを示す説明図である。
【図１０－２２】通常状態における当該変動が一度はずれ結果を報知した後に、有利状態に制御されるリーチ演出が実行されることを示唆する第２音の第２アイキャッチ画像が表示されることを示す説明図である。
【図１０－２３】リーチ演出が大当り状態に制御されたことを示す説明図である。
【図１０－２４】通常状態におけるメータが段階的に上がっていくリーチ演出が実行されていることを示す説明図である。
【図１０－２５】はずれ結果報知後に実行される第１報知後演出が実行されていることを示す説明図である。
【図１０－２６】報知後演出における大当りかはずれの演出の一例を示す説明図である。
【図１０－２７】通常状態におけるメータが段階的に上がっていくリーチ演出が実行されていることを示す説明図である。
【図１０－２８】はずれ結果報知後に実行される第２報知後演出が実行されていることを示す説明図である。
【図１０－２９】第２結果報知後演出の一例を示す説明図である。
【図１０－３０】通常状態におけるメータが上がらないリーチ演出が実行されていることを示す説明図である。
【図１０－３１】報知後演出における大当りかはずれの演出の一例を示す説明図である。
【図１０－３２】通常状態におけるメータが段階的に上がっていくリーチ演出が実行されていることを示す説明図である。
【図１０－３３】はずれ結果報知後に第１報知後演出および第２報知後演出のいずれかが実行されることを示す説明図である。
【図１０－３４】報知後演出の結果が大当りしたことを示す説明図である。
【図１０－３５】ジャムステージから変動開始時に夢夢ステージへ移行しリーチ状態となったことを示す説明図である。
【図１０－３６】バトルリーチ演出が大当りとなり、バトルモード（時短状態）に制御されたことを示す説明図である。
【図１０－３７】バトルモードにおいて小当りし、Ｖ入賞が発生したときの演出の一例を示しており、その後バトルモードが継続されたことを示す説明図である。
【図１０－３８】バトルモード（時短状態）が終了したことを示す説明図である。

【図１０－３９】モード選択画面の様子を示す説明図である。
【図１０－４０】ナナステージから夢夢ステージに移行したときに、パワフルガールズ応援モードに設定される動作が行われことを示す説明図である。
【図１０－４１】バトルリーチが終了し、変動が停止されたことに伴いパワフルガールズ応援モードに設定されたことを示す説明図である。
【図１０－４２】先読みの変動において、夢夢ステージへ移行したときにパワフルガールズ応援モードに設定される動作が行われた、先読変動が停止したときに設定が完了ことを示す説明図である。
【図１０－４３】ジャムステージでパワフルガールズ応援モードに設定されているときに夢夢ステージへ移行し、リーチ状態となったことを示す説明図である。
【図１０－４４】バトルリーチ演出が大当りとなり、バトルモード（時短状態）に制御されたことを示す説明図である。
【図１０－４５】バトルモード（時短状態）が終了し、通常時に戻ってきたときに、ジャムステージから再度遊技が再開されることを示す説明図である。
【図１０－４６】夢夢ステージでパワフルガールズ応援モードに設定されているときにジャムステージへ移行し、リーチ状態となったことを示す説明図である。
【図１０－４７】バトルリーチ演出が大当りとなったことを示す説明図である。
【図１０－４８】ジャムステージから変動開始時に夢夢ステージへ移行しリーチ状態となったことを示す説明図である。
【図１０－４９】バトルリーチ演出が大当りとなり、バトルモード（時短状態）に制御されたことを示す説明図である。
【図１０－５０】バトルモードにおいて小当りし、Ｖ入賞が発生しなかったときの演出の一例を示しておりその後、通常状態に制御されたことを示す説明図である。
【図１０－５１】通常状態に制御され、残り保留が大当りに制御されるときに全員集合演出Ａを実行することを示す説明図である。
【図１０－５２】全員集合演出Ａが実行され、Ｖ入賞し再度バトルモードに制御されていることを示す説明図である。
【図１０－５３】バトルモード（時短状態）で所定回数変動を行い、通常状態に制御され、残りの保留の演出を行い、大当りに制御されず通常時の画面戻されたことを示す説明図である。
【図１０－５４】バトルモードにおいて小当りし、Ｖ入賞が発生しなかったときの演出の一例を示しておりその後、通常状態に制御されたことを示す説明図である。
【図１０－５５】通常状態に制御され、残り保留が大当りに制御されるときに全員集合演出Ｂを実行することを示す説明図である。
【図１０－５６】全員集合演出Ｂが実行され、Ｖ入賞し再度バトルモードに制御されていることを示す説明図である。
【図１０－５７】バトルモードにおいて小当りし、Ｖ入賞が発生しなかったときの演出の一例を示しておりその後、通常状態に制御されたことを示す説明図である。
【図１０－５８】通常状態に制御され、残り保留が大当りに制御されるときに全員集合演出Ａを実行することを示す説明図である。
【図１０－５９】全員集合演出Ａが実行され、Ｖ入賞し再度バトルモードに制御されていることを示す説明図である。
【図１０－６０】全員集合演出の演出例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（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。
【００１１】
（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。

【００１２】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「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。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

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（ElectroLuminescence）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、プロジェクタ及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。

【００１６】

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特図ゲーム又は第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及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。

【００１７】

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。保留表示及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。

【００１８】

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。また、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。

【００１９】

また、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、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、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。

【００２０】

画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。

【００２１】

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。

【００２２】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【００２３】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４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。

【００２４】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、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２参照）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。

【００２５】

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。

【００２６】

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始動入賞口及び一般入賞口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。

【００２７】

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始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【００２８】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）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。

【００２９】

画像表示装置５の左方には、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。

【００３０】

普通図柄表示器２０の上方には、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。

【００３１】

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及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。

【００３２】

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が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。

【００３３】

遊技盤２の所定位置（図１では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。

【００３４】

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。

【００３５】

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。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【００３６】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２参照）により検出される。

【００３７】

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２参照）により検出される。

【００３８】

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。

【００３９】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊

技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００４０】

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

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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。

【００４７】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、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、賞球の少ない又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。

【００４８】

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

【００４９】

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。

【００５０】
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。
【００５１】
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。
【００５２】
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。
【００５３】
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」となる確率及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。
【００５４】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【００５５】
小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。
【００５６】
なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【００５７】
（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。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ９の点等／消灯、可動体３２の動作等により行われてもよい。
【００５８】
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特図ゲーム又は第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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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み予告演出がある。先読み予告演出として、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。

【００６６】

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。

【００６７】

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

【００６８】

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）。

【００６９】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図２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、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【００７０】

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

【００７１】

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（ReadOnlyMemory）１０１と、ＲＡＭ（RandomAccessMemory）１０２と、ＣＰＵ（CentralProcessingUnit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Outputport）１０５とを備える。

【００７２】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（VideoDisplayProcessor）、ＣＧＲＯＭ（CharacterGeneratorROM）、ＶＲＡＭ（VideoRAM）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。

【００８３】
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又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【００８４】
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。
【００８５】
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。
【００８６】
なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【００８７】
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。
【００８８】
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。
【００８９】
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。
【００９０】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【００９１】
（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３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。
【００９２】
図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップ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。
【００９３】
次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３

）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【００９４】

また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【００９５】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【００９６】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【００９７】

ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【００９８】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【００９９】

そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ７）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンド

を受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【０１００】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。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。

【０１０１】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図４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４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）。

【０１０２】

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、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【０１０３】

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）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

図５は、特別図柄プロセス処理として、図４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）。

【０１０６】
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。
【０１０７】
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。
【０１０８】
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）。
【０１０９】
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。
【０１１０】
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。
【０１１１】
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。
【０１１２】
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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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。

【０１１８】
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。
【０１１９】
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。
【０１２０】
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。
【０１２１】
（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６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６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。
【０１２２】
その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。
【０１２３】
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。
【０１２４】
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。
【０１２５】
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及び装飾用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。
【０１２６】
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。
【０１２７】
図７は、演出制御プロセス処理として、図６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７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。
【０１２８】
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。
【０１２９】
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。
【０１３０】
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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

ステップＳ１７４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。

【０１３４】

ステップＳ１７５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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

（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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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）。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

（特徴部１５２Ｆに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部１５２Ｆについて説明する。特徴部１５２Ｆについては、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

【０１４５】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機１は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【０１４６】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機１に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、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を用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば１～６の６段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値１＜設定値２＜設定値３＜設定値４＜設定値５＜設定値６の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値１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低く、設定値２＜設定値３＜設定値４＜設定値５＜設定値６の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、６段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更することであるとも言える。

【０１４７】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。６段階の設定値のうち、例えば設定値４～６は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値１～３は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【０１４８】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。

【０１４９】

特徴部１５２Ｆについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、大当り遊技状態に制御されているときに、保留記憶バッファとしてのＲＡＭ１２２に当り（大当りまたは小当り）に制御されると判定された保留情報が記憶されている保留連が実行される場合がある。具体的に、保留連とは、大当りが発生したときに存在している保留情報において、将来的に当りとなる保留情報があり、大当り遊技状態の終了後に、大当り発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当りが連続的に発生する保留情報範囲内での連続的な当り（保留内連荘）をいう。なお、小当りの場合は、Ｖ入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報である言える。このような、保留連が実行される場合には、保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。

【０１５０】
図８－１は、特徴部１５２Ｆにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。特徴部１５２Ｆにおけるパチンコ遊技機１においては、図１に示すパチンコ遊技機１の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。
【０１５１】
打込まれた遊技球が流下可能な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。
【０１５２】
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。
【０１５３】
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。
【０１５４】
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。
【０１５５】
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始動入賞口が形成された入賞球装置６Ａが設けられている。入賞球装置６Ａは、画像表示装置５の下方に配置されている。入賞球装置６Ａには、第１始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第１始動口スイッチ２２Ａが設けられている。
【０１５６】
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、可変入賞球装置６Ｂ、および、Ｖ判定入賞装置８７が設けられている。可変入賞球装置６Ｂは、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート４１の内部にはゲートスイッチ２１が、第２始動入賞口の内部には第２始動口スイッチ２２Ｂが、Ｖ判定入賞装置８７の内部にはＶ入賞スイッチ８７ａ、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａおよびＶ判定排出スイッチ１５ｂが、それぞれ設けられている。
【０１５７】
左遊技領域では、入賞口構造物のうち第１始動入賞口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、第１始動入賞口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第２始動入賞口、および通過ゲート４１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、第２始動入賞口、および通過ゲート４１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。
【０１５８】
通過ゲート４１は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第１始動入賞口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、第１始動入賞口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第２始動入賞口、および通過ゲート４１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、第２始動入賞口、および通過ゲート４１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。

【０１５９】

Ｖ判定入賞装置８７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。

【０１６０】

Ｖ判定入賞装置８７は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。Ｖ判定入賞装置８７は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当りとなったときに所定期間（たとえば、０．１秒間×１０回の開放期間＋１秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×９回＋終了期間１秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約１０個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。Ｖ判定入賞装置８７における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、Ｖ判定入賞装置８７上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

【０１６１】

小当り遊技状態においては、Ｖ判定入賞装置８７内への１０個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、Ｖ判定入賞装置８７の開放制御が実行される。Ｖ判定入賞装置８７において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部８７３とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部８７２が設けられている。

【０１６２】

可動部８７２は、ソレノイド２２により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部８７２の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部８７２および固定部８７３の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部８７２の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開口するので、誘導路に誘導される遊技球が作動口からＶ判定入賞装置８７の内部に落下可能となる。

【０１６３】

Ｖ判定入賞装置８７（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としてのＶ入賞領域８７０がＶ判定入賞装置８７の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路によりＶ入賞領域８７０上に誘導する傾斜路が設けられている。Ｖ入賞領域８７０は、遊技球が進入可能なＶ入賞口を有し、Ｖ入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【０１６４】

Ｖ入賞領域８７０の入賞口（Ｖ入賞口）最上端には、Ｖ入賞領域８７０を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド２２により駆動され、Ｖ入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態によりＶ入賞口が開放された状態においては、Ｖ入賞領域８７０上に誘導された遊技球がＶ入賞領域８７０内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態によりＶ入賞口が閉鎖された状態においては、Ｖ入賞領域８７０上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、Ｖ入賞領域８７０の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。

【０１６５】
具体的に、Ｖ判定入賞装置８７のＶ入賞領域８７０は、基本的に開放状態とされており、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放される小当り遊技状態において、１個の遊技球がＶ入賞領域８７０内に進入して入賞すると、その遊技球がＶ入賞領域８７０に設けられたＶ入賞スイッチ８７ａにより検出される。小当り遊技状態において、１個の遊技球がＶ入賞スイッチ８７ａにより検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降にＶ入賞領域８７０上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられたＶ判定入賞スイッチ１５ａにより検出される。これにより、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は、１個の遊技球がＶ入賞スイッチ８７ａにより検出され、その後の遊技球がＶ判定入賞スイッチ１５ａにより検出される。

【０１６６】
小当り遊技状態において開放されたＶ判定入賞装置８７は、Ｖ入賞スイッチ８７ａおよびＶ判定入賞スイッチ１５ａにより検出された球の合計個数が１０個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。Ｖ入賞領域８７０と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は、遊技盤２内部の所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能なＶ判定排出スイッチ１５ｂが設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

【０１６７】
小当りが発生してＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されたときにおいて、Ｖ入賞領域８７０に遊技球が入賞して所定の有効期間中にＶ入賞スイッチ８７ａで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このようなＶ入賞領域８７０への遊技球の入賞がＶ入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機１では、前述のように小当りが発生してＶ判定入賞装置８７の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計１０個程度の遊技球がＶ判定入賞装置８７内に進入可能なように構造設計および制御設計がされており、さらに、Ｖ判定入賞装置８７内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず（１００％）Ｖ入賞領域８７０に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機１では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をＶ判定入賞装置８７に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

【０１６８】
したがって、小当りが発生したときには、Ｖ判定入賞装置８７の作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず（１００％）遊技球がＶ入賞領域８７０に進入して大当りが発生することとなる。

【０１６９】
なお、この実施の形態では、Ｖ判定入賞装置８７に遊技球の減速構造を設けた例を示した。しかし、このような減速構造を設けず、Ｖ判定入賞装置８７における遊技球の誘導路のうちの一部に遊技球を落下させることが可能となる作動口を設け、小当り遊技状態の期間中に１０個程度の遊技球をＶ入賞領域８７０に進入させるために、作動口を１０回開放させる構成を用いてもよい。

【０１７０】
右遊技領域では、可変入賞球装置６ＢおよびＶ判定入賞装置８７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、これら可変入賞球装置６ＢおよびＶ判定入賞装置８７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。

【０１７１】
なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置６Ｂ、および、Ｖ判定入賞装置８７のいずれか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。

【０１７２】

遊技領域の下方には、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、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される。また、特別可変入賞球装置７は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しないように構成されている。

【０１７３】

特別可変入賞球装置７は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当りが発生すると、ソレノイドによって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる（開口する）。特別可変入賞球装置７の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウントスイッチ２３が設けられている。特別可変入賞球装置７へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。

【０１７４】

大当りは、第１特別図柄表示装置４Ａに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたとき、および、第２特別図柄表示装置４Ｂに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第１特別図柄表示装置４Ａに大当り図柄が導出表示される。第２始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第２特別図柄表示装置４Ｂに大当り図柄が導出表示される。

【０１７５】

大当りは、小当り遊技状態となることによってＶ判定入賞装置８７の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、Ｖ入賞領域８７０に進入した場合にも発生する。以下、遊技球がＶ入賞領域８７０に進入してＶ入賞スイッチ８７ａで検出されることをＶ入賞と呼ぶ。小当りとは、所定の価値付与として、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放する当りであり、Ｖ入賞を条件として大当りが発生可能となる。Ｖ判定入賞装置８７において、作動口が開放する遊技状態を「小当り遊技状態」と呼ぶ。そして、小当り遊技状態において、遊技球がＶ入賞したことに基づいて発生する大当りを、「小当り経由の大当り」と呼ぶ。これに対し、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂによる特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当り遊技状態となることを、「特別図柄による大当り」と称する。

【０１７６】

大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）であり、特別可変入賞球装置７が開放状態と閉鎖状態とを所定回数繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置７が開放（大入賞口が開放）されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

【０１７７】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば２９秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば１０個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置７の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる１５ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【０１７８】

第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第１始動条件（第１実行条件）または第２始動条件（第２実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第１始動入賞口または第２始動入賞口を通過（入賞を含む）したこと

）した後、変動表示の開始条件（たとえば、第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示（確定表示）させることである。

【０１７９】

また、第１始動入賞口および第２始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。

【０１８０】

第１特別図柄については、第１始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第１保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第２特別図柄については、第２始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第２保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第１保留記憶または第２保留記憶が存在している状態で大当りが発生した場合、大当り発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

【０１８１】

第２始動入賞口への第２始動入賞が発生したときには、第１始動入賞の保留記憶があっても、当該第２始動入賞に基づく第２特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第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優先して実行される。

【０１８２】

第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂの上方には、第２始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第２保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第２保留表示器２５Ｂが設けられている。第２保留表示器２５Ｂは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を１増やす。そして、第２特別図柄表示装置４Ｂでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【０１８３】

第２保留表示器２５Ｂのさらに上方には、第１始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第１保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第１保留表示器２５Ａが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を１増やす。そして、第１特別図柄表示装置４Ａでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【０１８４】

パチンコ遊技機１においては、遊技状況に応じて、遊技者が左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けるように遊技球を発射することにより、変化に富んだ遊技を楽しむことができるように遊技状態および演出状態が制御される。以下に、遊技者がパチンコ遊技機１において遊技を開始してからの遊技の流れについて説明する。

【０１８５】

遊技者は、パチンコ遊技機１に着席して最初に遊技を開始するときに、まず左打ちによって第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第１特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、左打ちから右打ちに切替えて、開放される特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。大当り遊技状態が終了した後は、画像表示装置５の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置５の画面上で「右を狙え」等の表示

が行われる。
【０１８６】
大当り遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置７を右打ちにより狙う遊技を行う。大当り遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当り遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当り遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置５の画面上で行われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当り遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当り遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置５の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。
【０１８７】
大当り遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第２始動入賞口を有する可変入賞球装置６Ｂを狙い遊技を行う。第２始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。また、第２始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当り表示結果となれば、小当り遊技状態においてＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されるので、右打ちのままＶ判定入賞装置８７を狙い遊技を行う。小当り遊技状態の開始時には、画像表示装置５の画面上で小当り遊技状態が開始されることを報知する小当り開始報知が行われる。また、小当り遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当りに応じてＶ判定入賞装置８７の作動口が開放される前に実行される小当り表示の開始タイミング、または、小当り表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。
【０１８８】
小当り遊技状態によりＶ判定入賞装置８７の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口からＶ判定入賞装置８７の内部に落下し、Ｖ入賞領域８７０に進入して検出されて、Ｖ入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。Ｖ入賞が発生したときには、画像表示装置５の画面上でＶ入賞が発生したことを報知するＶ入賞報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時は、画像表示装置５の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り終了後に、大当り遊技状態となって特別可変入賞球装置７が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。
【０１８９】
また、小当り遊技状態においてＶ判定入賞装置８７を狙い遊技を行ったときに、遊技球がＶ入賞領域８７０に進入せず、Ｖ入賞領域８７０以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中にＶ入賞が発生しなかったときには、画像表示装置５の画面上でＶ入賞に失敗したことを報知するＶ入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置５の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引続き右打ちのまま可変入賞球装置６Ｂを狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置５の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。
【０１９０】
図８－２は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄１５Ｒ時短大当り、図柄４Ｒ時短大当り、小当り経由１６（１５）

Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置７が開放する回数を示している。

【０１９１】

小当りは、可変入賞球装置６Ｂに設けられた第２始動入賞口に遊技球が入賞し、第２特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が１０回で開放時間が０．１秒という開放パターンでＶ判定入賞装置８７の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中にＶ判定入賞装置８７内のＶ入賞領域８７０に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約１０個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約３０個の賞球が払出され得ることが設定されている。

【０１９２】

Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がＶ判定入賞装置８７の内部のＶ入賞領域８７０に進入（Ｖ入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りが含まれる。１６（１５）Ｒ時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第１小当りと呼ばれる。９（８）Ｒ時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第２小当りと呼ばれる。５（４）Ｒ時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第３小当りと呼ばれる。

【０１９３】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄１５Ｒ時短大当り、および、図柄４Ｒ時短大当りがある。

【０１９４】

このように、大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第２特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してＶ入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り経由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当りであり、時短大当りという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置７が開放することも含まれる。

【０１９５】

図柄１５Ｒ時短大当りは、大入賞口が１５回（１５Ｒ）開放される大当りである。図柄４Ｒ時短大当りは、大入賞口が４回（４Ｒ）開放される大当りである。小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が１回（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が１５回（１５Ｒ）開放される大当りであり、１６ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、１５回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄１５Ｒ時短大当りと同様の大当り種別と感じる。小当り経由９（８）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が８回（８Ｒ）開放される大当りである。小当り経由５（４）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が１回（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が４回（４Ｒ）開放される大当りであり、５ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、４回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄４Ｒ時短大当りと同様の大当り種別と感じる。

【０１９６】

図柄４Ｒ時短大当り後の時短状態は、第２特別図柄の変動表示回数が１回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が５回という終了条件と

の２つの終了状態が設定されている。このような、第２特別図柄の変動表示回数が１回という時短の終了条件の回数は、Ｖ判定入賞装置８７に進入した遊技球が１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／７という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が１回という終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、約１／７という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

【０１９７】

第２特別図柄の変動表示回数が１回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄４Ｒ時短大当りの場合には、基本的に第２特別図柄の変動表示が１回実行完了するまで時短状態（電サポ状態含む）を継続させるが、第２特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート４１に進入させて可変入賞球装置６Ｂを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置６Ｂに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置６Ｂへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第１特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【０１９８】

したがって、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が５回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第２特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大４個記憶可能な第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の１回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

【０１９９】

図柄４Ｒ時短大当り以外の大当り後は、第２特別図柄の変動表示回数が７回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１１回という終了条件との２つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の７回という回数は、Ｖ判定入賞装置８７に進入した遊技球が１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／７という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が７回という終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄４Ｒ時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【０２００】

また、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１１回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第２特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大４個記憶可能な第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の７回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

【０２０１】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第１始動入賞口が第１経路から入賞可能に設けられているので、第１経路を遊技球が流下した方が、第２経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置７が第２経路から入賞

可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特定状態では、開放されるＶ判定入賞装置８７が第２経路から入賞可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の点で遊技者にとって有利である。

【０２０２】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第１経路と第２経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第１経路の方が第２経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第２経路の方が第１経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第１経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第２経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

【０２０３】

図８－３は、各乱数を示す説明図である。図８－３においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【０２０４】

（１）ランダムＲ：大当りにするか否か、および、小当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム１は、１０ＭＨｚで１ずつ更新され、０から加算更新されてその上限である６５５３５まで加算更新された後再度０から加算更新される。（２）ランダム１：大当りの種類（種別、図柄１５Ｒ時短大当り、図柄４Ｒ時短大当り、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りのいずれかの種別）および大当り図柄を決定する（大当り種別判定用、大当り図柄決定用）。（３）ランダム２：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。（４）ランダム３：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。（５）ランダム４：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。（６）ランダム５：ランダム５の初期値を決定する（ランダム５初期値決定用）。

【０２０５】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、図柄１５Ｒ時短大当り、図柄４Ｒ時短大当り、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数（ランダムＲ）の値に基づいて、大当りとする決定がされたとき、または、小当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの大当り種別に決定される。ただし、小当り経由の大当りの場合は、Ｖ入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム１は、大当り図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム１は、小当り図柄決定用乱数でもある。

【０２０６】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、１または複数の変動パターンが属している。

【０２０７】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴なわない変動パターン種別である通

常変動パターン種別と、リーチを伴なう変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【０２０８】

図８－４は、第１特図当り判定テーブル、第２特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【０２０９】

図８－４（Ａ）は、第１特図当り判定テーブルを示す説明図である。第１特図当り判定テーブルは、第１特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図８－４（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【０２１０】

第１特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定１では１／１９９、設定２では１／１９０、設定３では１／１８０、設定４では１／１７０、設定５では１／１６０、設定６では１／１５０となっている。よって、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順で大当り確率が高い。

【０２１１】

図８－４（Ｂ）は、第２特図当り判定テーブルを示す説明図である。第２特図当り判定テーブルは、第２特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムＲと比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図８－４（Ｂ）における上段が大当り判定テーブル部であり、図８－４（Ｂ）における下段が、小当り判定テーブル部である。図８－４（Ｂ）上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す、図８－４（Ｂ）下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【０２１２】

第２特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定１では１／１９９、設定２では１／１９０、設定３では１／１８０、設定４では１／１７０、設定５では１／１６０、設定６では１／１５０となっている。よって、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順で大当り確率が高い。それに対し、第２特別図柄の小当り確率は、設定値によらず１／７．３５に設定されている。なお、第１特別図柄に小当りを設けてもよい。このような場合には、第２特別図柄よりも第１特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第１特別図柄による小当り確率を１／１００とすればよい。

【０２１３】

ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞（第１始動入賞）、または、第２始動入賞口への始動入賞（第２始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路１２４のカウント値（ランダムＲ）を抽出する。第１始動入賞については、抽出値を第１特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第１特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第２始動入賞については、抽出値を第２特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致しないときは、抽出値を第２特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中にＶ入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することも意味する。

【０２１４】

なお、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決

定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第２特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０２１５】

図８－４（Ｃ），（Ｄ），（Ｅ）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。図８－４（Ｃ）は、第１特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第１特図大当り種別判定テーブルである。図８－４（Ｄ）は、第２特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第２特図大当り種別判定テーブルである。

【０２１６】

図８－４（Ｃ）の第１特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム２の値と比較される数値であって、「図柄１５Ｒ時短大当り」と「図柄４Ｒ時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図８－４（Ｄ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「図柄１５Ｒ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【０２１７】

また、図８－４（Ｃ），（Ｄ）に示すように、大当り種別判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。たとえば、「８Ｒ時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「３」に対応した判定値としても設定されている。「１５Ｒ時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「７」に対応した判定値としても設定されている。

【０２１８】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、ＣＰＵ１０３は、大当り種別として、ランダム１の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム１の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【０２１９】

図８－４（Ｅ）の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム２の値と比較される数値であって、「小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り」と「小当り経由９（８）Ｒ時短大当り」と「小当り経由５（４）Ｒ時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第１小当り（１６（１５）Ｒ時短大当りとなるもの）、第２小当り（９（８）Ｒ時短大当りとなるもの）、第３小当り（５（４）Ｒ時短大当りとなるもの）のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなければ無効となる。

【０２２０】

図８－５および図８－６は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が送信す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８－５および図８－６においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ１００においては、図８－５および図８－６に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する。

【０２２１】

図８－５および図８－６のうち、主なコマンドを説明する。コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において変動表示される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（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、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。したがって、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コ

マンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

【０２２２】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０６（Ｈ）は、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。

【０２２３】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の変動表示を開始することを示す第１図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特別図柄の変動表示を開始することを示す第２図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第１，第２特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【０２２４】

コマンドＡ００１～Ａ００５（Ｈ）は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドである。

【０２２５】

コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放後（閉鎖）を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【０２２６】

コマンドＡ３０１～Ａ３０５（Ｈ）は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。

【０２２７】

コマンドＡ４０１（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する第１始動入賞指定コマンドである。コマンドＡ４０２（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する第２始動入賞指定コマンドである。

【０２２８】

コマンドＢ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドＢ００１（Ｈ）は、遊技状態が第１時短状態（高ベース状態）であることを指定する第１時短状態指定コマンドである。コマンドＢ００２（Ｈ）は、遊技状態が第２時短状態（高ベース状態）であることを指定する第２時短状態指定コマンドである。

【０２２９】

コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数を指定する第１保留記憶数指定コマンドである。コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が第１保留記憶数を示す。コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第２保留記憶数を指定する第２保留記憶数指定コマンドである。コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が第２保留記憶数を示す。

【０２３０】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第１保留記憶数および第２保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を１減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

【０２３１】

コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）およびコマンドＣ３ＸＸ（Ｈ）は、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ３ＸＸ（Ｈ）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）を示す変動種別コマンドである。

【０２３２】

コマンドＣ４０１（Ｈ）は、第１小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ４０２（Ｈ）は、第２小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ４０３（Ｈ）は、第３小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ５０１（Ｈ）は、第１小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ５０２（Ｈ）は、第２小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ５０３（Ｈ）は、第３小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ６０１（Ｈ）は、Ｖ入賞があったことを指定するＶ入賞指定コマンドである。コマンドＣ６０２（Ｈ）は、Ｖ判定入賞装置８７への入賞球（Ｖ入賞球とＶ入賞球以外の入賞球との両方を含む）を検出したことを指定するＶ入賞球検出指定コマンドである。

【０２３３】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００においては、ＲＡＭ１０２に、第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第１保留記憶バッファが設けられている。第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。第１保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムＲ）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。

【０２３４】

第２特別図柄については、ＲＡＭ１０２に、第２特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第２保留記憶バッファが設けられている。第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。第２保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムＲ）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。

【０２３５】

第１始動入賞口への入賞に基づいて、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第１始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第１保留記憶バッファに保存（記憶）される。また、第２始動入賞口への入賞に基づいて、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第２始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第２保留記憶バッファに保存（記憶）される。

【０２３６】

このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。

【０２３７】

図８－７は、Ｓ１０１の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であるか否かを確認する（Ｓ１２１１）。第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態でなければ、Ｓ１２２１に移行する。第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４であるか否か）を確認する（Ｓ１２１２）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、Ｓ１２２１に移行する。

【０２３８】

第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数カウン

タの値を１増やす（Ｓ１２１３）。次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（Ｓ１２１４）。Ｓ１２１４の処理では、大当り判定用乱数（ランダムＲ）、大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。

【０２３９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、検出した第１特別図柄の始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（Ｓ１２１５）。

【０２４０】

この実施の形態では、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（Ｓ１１０）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、および、大当り種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、および、大当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（Ｓ１１１）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

【０２４１】

一方、このような決定とは別に、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第１始動入賞口または第２始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当りとなるか否かの決定、小当りとなるか否かの決定、大当りの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、大当り種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用ＣＰＵ１２０では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当りとなること（大当りとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

【０２４２】

そして、ＣＰＵ１０３は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１６）とともに、変動種別コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１７）。また、ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１８）とともに、第１保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して第１保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１９）。

【０２４３】

Ｓ１２１６，Ｓ１２１７の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第１始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。

【０２４４】

また、この実施の形態では、Ｓ１２１６～Ｓ１２１９の処理が実行されることによって、第１始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第１始動入賞指定コマンドおよび第１保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

【０２４５】
次いで、ＣＰＵ１０３は、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であるか否かを確認する（Ｓ１２２１）。第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が上限値に達しているか否か（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４であるか否か）を確認する（Ｓ１２２２）。第２保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。
【０２４６】
第２保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（Ｓ１２２３）。次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（Ｓ１２２４）。Ｓ１２２４の処理では、大当り判定用乱数（ランダムＲ）、大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。
【０２４７】
次いで、ＣＰＵ１０３は、検出された第２特別図柄の始動入賞について、Ｓ１２１５で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する（Ｓ１２２５）。そして、ＣＰＵ１０３は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２６）とともに、変動種別コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２７）。また、ＣＰＵ１０３は、第２始動入賞指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２８）とともに、第２保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して第２保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２９）。
【０２４８】
Ｓ１２２６，Ｓ１２２７の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第２始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する。
【０２４９】
また、この実施の形態では、Ｓ１２２６～Ｓ１２２９の処理が実行されることによって、第２始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第２始動入賞指定コマンドおよび第２保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。
【０２５０】
図８－８は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（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、第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（Ｓ５１）。第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。
【０２５１】
Ｓ５１で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理（Ｓ８０）を行った後、処理を終了する。一方、Ｓ５１で第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する（Ｓ５２）。第２保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、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（Ｓ５４）。一方、第２保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（Ｓ５３）。

【０２５２】
この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたか「第２」を示すデータが設定されたかに応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたときには、第１保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されたときには、第２保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特別図柄の変動表示が行われる。

【０２５３】
Ｓ５２～Ｓ５４の制御により、第２保留記憶バッファ内に第２保留記憶のデータが１つでも存在すれば、その第２保留記憶のデータに基づいた第２特別図柄表示装置４Ｂの変動表示が、第１保留記憶のデータに基づいた第１特別図柄表示装置４Ａの変動表示に優先して実行される。

【０２５４】
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出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する（Ｓ５５）。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出してＲＡＭ１０２の乱数バッファに格納する。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出してＲＡＭ１０２の乱数バッファに格納する。

【０２５５】
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（Ｓ５６）。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保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

【０２５６】
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」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶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。

【０２５７】
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。また、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。

【０２５８】
また、ＣＰＵ１０３は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ５９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制

御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【０２５９】

特別図柄通常処理では、最初に、第１始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータすなわち第１特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータ、または第２始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータすなわち第２特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第１特別図柄を対象とする場合と第２特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【０２６０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファからランダムＲ（大当り判定用乱数）を読出し、大当り判定モジュールを実行する（Ｓ６１）。この場合、ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理のＳ１２１４や始動口スイッチ通過処理のＳ１２２４で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当り判定用乱数を読出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値や小当り判定値と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小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、大当り判定の処理や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０２６１】

大当り判定の処理では、第１特別図柄については図８－４（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、第２特別図柄については図８－４（Ｂ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（Ｓ６１のＹ）、Ｓ７１に移行する。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。

【０２６２】

Ｓ６１で大当りとすることに決定した場合には（Ｓ６１のＹ）、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（Ｓ７１）。

【０２６３】

次に、特別図柄ポインタが「第１」を示しているか否かを判定する（Ｓ７２）。特別図柄ポインタが「第１」のときは、図８－４（Ｃ）の第１特図大当り種別判定テーブルを選択し（Ｓ７３）、Ｓ７５に進む。一方、特別図柄ポインタが「第１」を示していない場合（「第２」を示している場合）は、図８－４（Ｄ）の第２特図大当り種別判定テーブルを選択し（Ｓ７４）、Ｓ７５に進む。

【０２６４】

Ｓ７５では、Ｓ７３またはＳ７４で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大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別を大当りの種別に決定し（Ｓ７５）、Ｓ８１に進む。

【０２６５】

また、Ｓ６１で大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（Ｓ６１のＮ）、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第２」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当り判定対象が第２特別図柄の変動表示であるか否か確認する（Ｓ７６）。Ｓ７６で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第２」を示すデータでない（第１特別図柄の変動表示である）ときは、後述するＳ８２に進む。一方、Ｓ７６で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第２」を示すデータである（第２特別図柄の変動表示である）ときは、図８－４（Ｂ）の第２特図当り判定テーブルを使用して、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの小当り判定値に一致するか否かを判定することより、小当り判定の処理を行う（Ｓ７７）。すなわち、大当り

判定用乱数（ランダムＲ）の値が図８－４（Ｂ）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると（Ｓ７７のＹ）、第２特別図柄に関して小当りとすることに決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（Ｓ７７Ｙ）、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（Ｓ７８）。

【０２６６】

小当りフラグをセットした後は、図８－４（Ｅ）の小当り経由大当り種別判定テーブルを選択し（Ｓ７９）、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別を小当り経由大当りの種別として決定する（Ｓ８０）。そして、Ｓ８１に移行する。一方、Ｓ７７で小当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの小当り判定値にも一致しなければ（Ｓ７７のＮ）、後述するＳ８２に移行する。

【０２６７】

Ｓ８１では、Ｓ７５またはＳ８０で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記憶し（Ｓ８１）、Ｓ８２に進む。たとえば、大当り種別が「図柄１５Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「０１」が設定され、大当り種別が「図柄４Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「０２」が設定される。一方、大当り種別が「小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「０３」が設定される。大当り種別が小当り経由９（８）Ｒ時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「０４」が設定される。大当り種別が小当り経由５（４）Ｒ時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「０５」が設定される。これらのうち、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

【０２６８】

Ｓ８２では、特別図柄の停止図柄を設定する（Ｓ７８）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、Ｓ８０で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「１」、「５」、「９」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、Ｓ７５で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「３」、「７」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（Ｓ１１１）に対応した値に更新する（Ｓ７９）。

【０２６９】

図８－９は、小当り開放前処理（Ｓ１１８）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、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド２２を制御することで可動部８７２を開放状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口の開放動作を開始させる（Ｓ４１１）。次に、ＣＰＵ１０３は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する（Ｓ４１２）。次に、ＣＰＵ１０３は、小当りの開放状態におけるＶ入賞領域８７０への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としてのＶ判定入賞個数カウンタをセットする（Ｓ４１３）。具体的に、Ｓ４１３では、Ｖ判定入賞個数カウンタのカウンタ値を「１０」にセットし、Ｖ入賞個数をダウンカウントするための設定をする。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（Ｓ１１９）に対応した値に更新する（Ｓ４１４）。

【０２７０】

図８－１０は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（Ｓ１１９）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、小当り開放制御タイマを－１減算更新する（Ｓ４３０）。次に、後述するＳ４３５でＶ入賞個数を計数するＶ

判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているか否かを確認する（Ｓ４３１）。Ｖ判定入賞個数カウンタは、図８－９のＳ４１３により「１０」にセットされ、１０個のＶ入賞球を計数すると、計数値が「０」となる。Ｓ４３０でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているときは、Ｓ４４１に進む。一方、Ｓ４３０でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト（タイマ値＝０）したか否かを確認する（Ｓ４３２）。

【０２７１】

Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、Ｓ４４１に進む。一方Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド２２を制御することで可動部８７２を開放状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口を開閉させるための処理を行う（Ｓ４３３）。

【０２７２】

次に、Ｖ判定入賞装置８７内部で開放状態となっているＶ入賞領域８７０にＶ入賞口から遊技球が進入したことにより発生するＶ入賞が検出されたか否かを判定するために、Ｖ入賞スイッチ８７ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４３４）。Ｓ４３４でオン状態となっているときは、Ｖ入賞が検出されたときであり、Ｖ入賞が検出されたときにセットされるＶ入賞フラグをセットする（Ｓ４３５）。そして、Ｖ入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４３６）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞球が検出されたことを認識することができ、Ｖ入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、Ｖ入賞領域８７０のＶ入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ（Ｓ４３７）、Ｓ４３９に進む。これにより、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球の１個目がＶ入賞すると、Ｖ入賞領域８７０のＶ入賞口が閉鎖状態にされ、その後に、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａにより検出される。

【０２７３】

一方、Ｓ４３４でオン状態となっていないときは、Ｖ入賞が検出されていないときであり、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４３８）。Ｓ４３８でオン状態となっているときはＳ４３９に進み、Ｓ４３８でオン状態となっていないときは処理を終了する。

【０２７４】

Ｓ４３９では、図８－９のＳ４１３により「１０」にセットされたＶ判定入賞個数カウンタの計数値を「－１」するダウンカウントを行い（Ｓ４３９）、Ｖ判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４４０）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞球が検出された後、判定入賞装置８７内に進入したＶ入賞球が検出されたことを認識することができ、判定入賞装置８７内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

【０２７５】

Ｓ４３１でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているときは、小当りのＶ入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド２２を制御することで可動部８７２を閉鎖状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口を閉鎖する（Ｓ４４１）。Ｖ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になったときは、小当りの開放態様に応じたＶ判定入賞装置８７の開放途中であっても、Ｖ判定入賞個数カウンタの計数値に応じてＶ判定入賞装置８７が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、Ｖ判定入賞装置８７が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

【０２７６】

次に、Ｖ判定入賞装置８７の閉鎖後のＶ入賞有効期間である特定期間に相当するデータ

をＶ入賞有効期間タイマにセットし（Ｓ４４２）、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理（Ｓ１２０）に対応した値に更新し（Ｓ４４３）、処理を終了する。これにより、Ｖ判定入賞装置８７の閉鎖後のＶ入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このようにＶ入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、Ｖ入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にＶ入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないので、不正を防ぐこともできる。

【０２７７】

図８－１１は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（Ｓ１２０）を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞有効期間タイマを－１減算更新し（Ｓ４４１）、Ｖ入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値＝０）したか否かを確認する（Ｓ４４２）。

【０２７８】

Ｓ４４２でＶ入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにＶ入賞が検出されたときにＳ４３４またはＳ４４５でセットされるＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４４３）。Ｖ入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、Ｖ入賞フラグがセットされていなければ、Ｖ入賞有効期間中にＶ入賞領域８７０に遊技球が進入したことにより発生するＶ入賞が検出されたか否かを判定するために、Ｖ入賞スイッチ８７ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４４４）。Ｓ４４４でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、Ｓ４４４でオン状態となっているときは、Ｖ入賞有効期間中にＶ入賞が検出されたときであり、Ｖ入賞が検出されたことを示すＶ入賞フラグをセットする（Ｓ４４５）。そして、Ｖ入賞指定コマンドを送信するための処理をし（Ｓ４４６）、処理を終了する。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞が発生したことを認識することができる。

【０２７９】

Ｓ４４２でＶ入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４４７）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド２２の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてＶ入賞領域８７０（Ｖ入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行われる（Ｓ４４７Ａ）。次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４４８）。Ｓ４４８でＶ入賞フラグがセットされていれば、大当りとすることが決定され、大当りフラグをセットする（Ｓ４４９）。

【０２８０】

前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略１００％の確率でＶ判定入賞装置８７内に遊技球を進入させることができ、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は必ずＶ入賞領域８７０にＶ入賞することにより、略１００％の確率で、Ｖ入賞フラグがセットされる（図８－１０のＳ４３５）ことに基づいて、Ｓ４４９で大当りフラグがセットされて、大当り遊技状態に制御される。

【０２８１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｓ８１で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、Ｖ入賞の発生により正規に大当りとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる（Ｓ４５０）。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（Ｓ４５１）。

【０２８２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｓ４５０で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始３指定コマンド、大当り開始４指定コマンド、または大当り開始５指定コマンドを送信する（Ｓ４５２）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する

値を設定する（Ｓ４５３）。
【０２８３】
　また、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（たとえば、１５回、８回、または、４回）、開放時間（たとえば、２９秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをＲＡＭ１０２に形成される所定の記憶領域にセットする（Ｓ４５４）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値に更新し（Ｓ４５５）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。
【０２８４】
　Ｓ４４８でＶ入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、Ｓ８１で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（Ｓ４５６）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（Ｓ４５７）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。
【０２８５】
　［特徴部０９ＴＭに関する説明］
　次に、特徴部０９ＴＭに関して、図９－１～図９－２８を用いて説明する。
【０２８６】
　本実施形態では、低ベース状態（通常状態）に制御されているときに、表示結果が「大当り」となる変動表示において、停止表示させる飾り図柄の組合せとして大当り用の飾り図柄の組合せ（例えば、「３３３」等）を表示可能である。
【０２８７】
　また、本実施形態では、高ベース状態（時短状態）に制御されているときに、表示結果が「小当り」となる変動表示において、停止表示させる飾り図柄の組合せとして小当り用の飾り図柄の組合せ（「３Ｖ３」等））を表示可能である。
【０２８８】
　また、本実施形態では、高ベース状態（時短状態）に制御されている場合に、表示結果が「小当り」となる変動表示が実行された後の小当り遊技において遊技媒体（遊技球）がＶ入賞領域に進入せずに低ベース状態（通常状態）に制御されたときに、停止表示させる飾り図柄の組合せとして大当り用の飾り図柄の組合せ（「３３３」等））を表示可能である。
【０２８９】
　［盤面構成］
　図９－１は、本実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【０２９０】
　図９－１に示すように、図８－１に示した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って、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能な装置であるＶ判定入賞装置８７に、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを設けており、所定のタイミング（本例では、小当り遊技の促進演出中）でＶ入賞判定装置ＬＥＤ８７Ｌを点滅（発光）させる促進点滅演出を実行可能な構成としている。なお、図８－１と同様の部分については説明を省略する。
【０２９１】
　本実施形態では、促進点滅演出の態様として複数種類の異なる演出態様が設けられている。例えば、Ｖ入賞判定装置ＬＥＤ８７Ｌが０．５秒の点滅周期で虹色に点滅する第１促進点滅演出と、Ｖ入賞判定装置ＬＥＤ８７Ｌが２秒の点滅周期で赤色に点滅する第２促進点滅演出との演出態様がある（後述する図９－１４、図９－１５参照）。
【０２９２】
　［大当り種別テーブル］

図９－２は、大当り種別テーブルを示す図である。大当り種別テーブルには、大当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、大当りにおける各ラウンドの開放時間、大当りエンディング期間（以下、適宜「大当りＥＤ期間」と称する。）、及び小当りエンディング期間（以下、適宜「小当りＥＤ期間」と称する。）が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄１０Ｒ時短大当り、図柄３Ｒ時短大当り、小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り、小当り経由６（５）Ｒ時短大当り、および、小当り経由４（３）Ｒ時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置７が開放する回数を示している。

【０２９３】

小当りは、可変入賞球装置６Ｂに設けられた第２始動入賞口に遊技球が入賞し、第２特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が１０回で開放時間が０．１秒という開放パターンでＶ判定入賞装置８７の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中にＶ判定入賞装置８７内のＶ入賞領域８７０に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約１０個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、賞球が払出され得ることが設定されている。

【０２９４】

Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がＶ判定入賞装置８７の内部のＶ入賞領域８７０に進入（Ｖ入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り」、「小当り経由６（５）Ｒ時短大当り」、および、「小当り経由４（３）Ｒ時短大当り」が含まれる。

【０２９５】

本例では、「１１（１０）Ｒ時短大当り」となり得るように紐付けられた小当りは、「第１小当り」と呼ばれる。「６（５）Ｒ時短大当り」となり得るように紐付けられた小当りは、「第２小当り」と呼ばれる。「４（３）Ｒ時短大当り」となり得るように紐付けられた小当りは、「第３小当り」と呼ばれる。

【０２９６】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する「図柄１０Ｒ時短大当り」、および、「図柄３Ｒ時短大当り」がある。

【０２９７】

このように、大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第２特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してＶ入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り経由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当りであり、時短大当りという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置７が開放することも含まれる。

【０２９８】

図柄１０Ｒ時短大当りは、大入賞口が１０回（１０Ｒ）開放される大当りである。図柄３Ｒ時短大当りは、大入賞口が３回（３Ｒ）開放される大当りである。小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が１回（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が１０回（１０Ｒ）開放される大当りであり、１１ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は１０回であり、遊技者は、大入

賞口の開放に関して、図柄１０Ｒ時短大当りと同様の大当り種別と感じる。小当り経由６（５）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が５回（５Ｒ）開放される大当りである。小当り経由４（３）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が１回（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が３回（３Ｒ）開放される大当りであり、４ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は３回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄３Ｒ時短大当りと同様の大当り種別と感じる。

【０２９９】

図柄３Ｒ時短大当り後の時短状態は、第２特別図柄の変動表示回数が１回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が５回という終了条件（不図示）との２つの終了状態が設定されている。このような、第２特別図柄の変動表示回数が１回という時短の終了条件の回数は、Ｖ判定入賞装置８７に進入した遊技球が１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／７という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が１回という終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、約１／７という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

【０３００】

第２特別図柄の変動表示回数が１回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄３Ｒ時短大当りの場合には、基本的に第２特別図柄の変動表示が１回実行完了するまで時短状態（電サポ状態含む）を継続させるが、第２特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート４１に進入させて可変入賞球装置６Ｂを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置６Ｂに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置６Ｂへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第１特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【０３０１】

したがって、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が５回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第２特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大４個記憶可能な第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の１回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

【０３０２】

また、図柄１０Ｒ時短大当りと、小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当りの一部との大当り後は、第２特別図柄の変動表示回数が９９回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１０３回という終了条件（不図示）との２つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の９９回という回数は、Ｖ判定入賞装置８７に進入した遊技球が１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／７という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が９９回という終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、実質的に次回の小当り経由の大当りが確定している状態であり、図柄３Ｒ時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【０３０３】

また、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１０３回という終了条件は、図柄３Ｒ時短大当りの場合と同様の理由により、時短状態の開始直後において、

第２特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大４個記憶可能な第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の９９回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。

【０３０４】

また、小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当りの一部と、小当り経由６（５）Ｒ時短大当りと、小当り経由４（３）Ｒ時短大当りとの大当り後は、第２特別図柄の変動表示回数が７回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１１回という終了条件（不図示）との２つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の７回という回数は、Ｖ判定入賞装置８７に進入した遊技球が１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／７という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が７回という終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄３Ｒ時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【０３０５】

また、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１１回という終了条件は、図柄３Ｒ時短大当りの場合と同様の理由により、時短状態の開始直後において、第２特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大４個記憶可能な第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の７回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。

【０３０６】

図柄３Ｒ時短大当りと図柄１０Ｒ時短大当りの大当りエンディング期間（以下、適宜「大当りＥＤ期間」と称する。）として１０秒間が設定されている。このような１０秒間の大当りＥＤ期間において、大当り後に制御される演出モードを示唆する突入演出を実行可能である。

【０３０７】

また、小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当りと、小当り経由６（５）Ｒ時短大当りと、小当り経由４（３）Ｒ時短大当りとの小当りエンディング期間（以下、適宜「小当りＥＤ期間」と称する。）として５秒間、大当りＥＤ期間として１０秒間が設定されている。このような５秒間の小当りＥＤ期間において、大当り種別を報知する大当り種別報知演出や大当り回数や付与された賞球の総数に関連する情報を示すリザルト表示を表示するリザルト演出を実行可能であり、１０秒の大当りＥＤ期間において、大当り後に制御される演出モードを示唆する突入演出を実行可能である。

【０３０８】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第１始動入賞口が第１経路から入賞可能に設けられているので、第１経路を遊技球が流下した方が、第２経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置７が第２経路から入賞可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特殊状態では、開放されるＶ判定入賞装置８７が第２経路から入賞可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の点で遊技者にとって有利である。

【０３０９】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい））が第１経路と第２経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第１経路の方が第２経路よ

りも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第２経路の方が第１経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第１経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第２経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

【０３１０】

［乱数値］

図９－３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９－３に示すように、本実施形態では、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～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０３１１】

尚、本実施形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図９－３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。

【０３１２】

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。

【０３１３】

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テーブルなどが記憶されている。

【０３１４】

［表示結果判定テーブル］

図９－４（Ａ１）及び（Ａ２）は、第１特別図柄用の表示結果判定テーブル及び第２特別図柄用の表示結果判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【０３１５】

図９－４（Ａ１）は、第１特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「［第１特別図柄用］表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルは、第１特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、乱数値ＭＲ１と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図９－４（Ａ１）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【０３１６】

本例では、第１特別図柄の大当り確率は１／１９９となっている。

【０３１７】

図９－４（Ａ２）は、第２特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「［第２特別図柄用］表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルは、第２特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、乱数値ＭＲ１と比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図９－４（Ａ２）における、上段が大当り判定テーブル部であり、下段が小当り判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示し、下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【０３１８】

本例では、第２特別図柄の大当り確率は、１／１９９となっている。また、第２特別図柄の小当り確率は、１／７．３５に設定されている。なお、第１特別図柄に小当りを設けてもよい。このような場合には、第２特別図柄よりも第１特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第１特別図柄による小当り確率を１／１００とすればよい。

【０３１９】

ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞（第１始動入賞）、または、第２始動入賞口への始動入賞（第２始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路１２４のカウント値（乱数値ＭＲ１）を抽出する。第１始動入賞については、抽出値を［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第１特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第２始動入賞については、抽出値を［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致しないときは、抽出値を［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中にＶ入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することも意味する。

【０３２０】

なお、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第２特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０３２１】

［大当り種別判定テーブル］

図９－４（Ｂ１）、（Ｂ２－１）、及び（Ｂ２－２）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。図９－４（Ｂ１）は、第１特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図９－４（Ｂ２－１）は、第２特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図９－４（Ｂ２－２）は、第２特別図柄により小当りと判定されたときの小当り経由大当りの大当り種別を決定するために用いる第２特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブルである。

【０３２２】

図９－４（Ｂ１）の第１特別図柄用の大当り種別判定テーブル（以下、適宜「［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルと称する。）には、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２

の値と比較される数値であって、「図柄１０Ｒ時短大当り」と「図柄３Ｒ時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【０３２３】

また、図９－４（Ｂ１）には、「図柄１０Ｒ時短大当り」と「図柄３Ｒ時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「図柄１０Ｒ時短大当り」は時短制御回数が９９回であり、「図柄３Ｒ時短大当り」は時短制御回数が１回である。以下、時短制御回数が９９回である図柄１０Ｒ時短大当りを適宜「図柄１０Ｒ時短大当り（９９回）」と称し、時短制御回数が１回である図柄３Ｒ時短大当りを適宜「図柄３Ｒ時短大当り（１回）」と称する。

【０３２４】

本例では、［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２までが「図柄１０Ｒ時短大当り」に割り当てられており（３％）、３～２９９までが「図柄３Ｒ時短大当り」に割り当てられている（９７％）。

【０３２５】

図９－４（Ｂ２－１）の第２特別図柄用の大当り種別判定テーブル（以下、適宜「［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルと称する。）には、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「図柄１０Ｒ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【０３２６】

本例では、［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２９９までが「図柄１０Ｒ時短大当り」に割り当てられている（１００％）。

【０３２７】

図９－４（Ｂ２－２）の第２特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブル（以下、適宜「［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルと称する。）には、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り」と「小当り経由６（５）Ｒ時短大当り」と「小当り経由４（３）Ｒ時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【０３２８】

また、図９－４（Ｂ２－２）には、「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り」と「小当り経由６（５）Ｒ時短大当り」と「小当り経由４（３）Ｒ時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り」は時短制御回数が９９回または７回であり、「小当り経由６（５）Ｒ時短大当り」は時短制御回数が７回であり、「小当り経由４（３）Ｒ時短大当り」は時短制御回数が７回である。以下の説明では、時短制御回数が９９回である小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当りを適宜「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り（９９回）」と称し、時短制御回数が７回である小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当りを適宜「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り（７回）」と称し、時短制御回数が７回である小当り経由６（５）Ｒ時短大当りを適宜「小当り経由６（５）Ｒ時短大当り（７回）」と称し、時短制御回数が７回である小当り経由４（３）Ｒ時短大当りを適宜「小当り経由４（３）Ｒ時短大当り（７回）」と称する。

【０３２９】

本例では、［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２９までが「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り（９９回）」に割り当てられており（１０％）、３０～１４９までが「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り（７回）」に割り当てられており（４０％）、１５０～１６４までが「小当り経由６（５）Ｒ時短大当り（７回）」に割り当てられており（５％）、１６５～２９９までが「小当り経由４（３）Ｒ時短大当り（７回）」に割り当てられている（４５％）。

【０３３０】

［変動パターン判定］
ＲＯＭ１０１には、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。
【０３３１】
ここでは、後述するハイパーラッシュモード（図９－６参照）中における変動パターン判定について説明する。具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される［はずれ用］変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」又は「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される［大当り／小当り用］変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。
【０３３２】
［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、「短縮変動はずれ」の変動パターン、「短縮ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「超短縮変動はずれ」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
【０３３３】
［大当り／小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、「短縮ノーマルリーチ大当り／小当り」の変動パターン、「超短縮変動大当り／小当り」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
【０３３４】
本実施形態では、大当りとして、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第２特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してＶ入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれるので、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とでは、共通の変動パターンを用いている。しかしながら、このような形態に限らず、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、異なる変動パターンを用いてもよい。
【０３３５】
本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターン（「短縮変動はずれ」、「超短縮変動はずれ」の変動パターン）では、リーチ状態が成立せずに最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。
【０３３６】
本実施形態では、「短縮変動はずれ」の変動パターンは、表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄の組合せ（以下、適宜「飾り図柄のはずれ用組合せ」と称する。例えば、「２４５」、「１４３」等）が表示（停止表示および確定停止）されることによって、最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。このときの変動時間は２秒間に設定されている。
【０３３７】
また、「超短縮変動はずれ」の変動パターンは、大当り回数や付与された賞球の総数に関連する情報を示すリザルト表示を表示するリザルト演出が実行されるとともに、表示結果が「はずれ」であることに対応した小図柄の組合せ（以下、適宜「小図柄のはずれ用組合せ」と称する。例えば、「２４５」、「１４３」等）が表示（確定停止）されることによって、最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。このときの変動時間は１秒間に設定されている。
【０３３８】
本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターンのうち「短縮ノーマルリーチはずれ」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機（プッシュボタン３１Ｂの操作、所定期間経過等）で表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄のはずれ用組合せ（例えば、「３２３」、「５４５」等）が表示されることに

より最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。このときの変動時間は１０秒間に設定されている。

【０３３９】

本実施形態では、「飾り図柄のはずれ用組合せ」として、リーチ状態が成立しない「飾り図柄の第１はずれ用組合せ」と、リーチ状態が成立する「飾り図柄の第２はずれ用組合せ」とが設定される。「飾り図柄の第１はずれ用組合せ」は、「短縮変動はずれ」や「超短縮変動はずれ」の変動パターンであるときに表示され、「飾り図柄の第２はずれ用組合せ」は、「短縮ノーマルリーチはずれ」の変動パターンであるときに表示される。

【０３４０】

本例では、「飾り図柄の第１はずれ用組合せ」とは、リーチ状態が成立しない飾り図柄の組合せであって、飾り図柄の種類（キャラクタや数字図柄（英字図柄））はいずれもばらけた状態での組合せとなる。但し、本例では、「飾り図柄の第１はずれ用組合せ」は、後述する「飾り図柄の特殊組合せ」である「１３５」と、後述する「飾り図柄の初期組合せ」である「１２３」とを除いた飾り図柄の組合せである。

【０３４１】

本実施形態において、最終表示結果が「大当り」又は「小当り」となる変動パターンのうち「短縮ノーマルリーチ大当り／小当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機（プッシュボタン３１Ｂの操作、所定期間経過等）で表示結果が「大当り」又は「小当り」であることに対応した飾り図柄の組合せ（以下、表示結果が「大当り」であることに対応した飾り図柄の組合せを適宜「飾り図柄の大当り用組合せ」と称し、表示結果が「小当り」であることに対応した飾り図柄の組合せを適宜「飾り図柄の小当り用組合せ」と称する。）が表示されることにより最終表示結果が「大当り」又は「小当り」であることが報知される。このときの変動時間は１５秒間に設定されている。

【０３４２】

本実施形態では、「飾り図柄の大当り用組合せ」とは、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示される数字を含む共通の飾り図柄の組合せである。例えば、「３３３」や「４４４」等である。また、「飾り図柄の小当り用組合せ」とは、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止表示される数字を含む共通の飾り図柄と、図柄表示エリア５Ｃに停止表示される表示結果が「小当り」となることに対応した飾り図柄との組合せである。例えば、「３Ｖ３」や「４Ｖ４」等である。

【０３４３】

本実施形態において、最終表示結果が「大当り」又は「小当り」となる変動パターンのうち「超短縮変動大当り／小当り」の変動パターンでは、大当り回数や付与された賞球の総数に関連する情報を示すリザルト表示を表示するリザルト演出が実行されるとともに、リザルト表示において流れ星が表示される復活演出が実行され、表示結果は「大当り」又は「小当り」となることに対応した小図柄の組合せが表示（確定停止）されることによって、最終表示結果が「大当り」又は「小当り」であることが報知される。このときの変動時間は１０秒間に設定されている。

【０３４４】

図９－５（Ａ）（図９－５（Ａ１）及び（Ａ２））は、ハイパーラッシュモードの時短１回転目～９９回転目における変動パターン判定テーブルであり、図９－５（Ｂ）（図９－５（Ｂ１）及び（Ｂ２））は、ハイパーラッシュモードの残保留１回転目、残保留２回転目、残保留３回転目、残保留４回転目における変動パターン判定テーブルである。

【０３４５】

〈［ハイパーラッシュモード時短１～９９回転目用］変動パターン判定テーブル〉

図９－５（Ａ１）に示すように、ハイパーラッシュモードの時短１回転目～９９回転目での［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９００までが「短縮変動はずれ」の変動パターンに割り当てられており、９０１～９９７までが「短縮ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【０３４６】
図９－５（Ａ２）に示すように、ハイパーラッシュモードの時短１回転目～９９回転目での［大当り／小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「短縮ノーマルリーチ大当り／小当り」の変動パターンに割り当てられている。
【０３４７】
〈［ハイパーラッシュモード残保留１～４回転目用］変動パターン判定テーブル〉
図９－５（Ｂ１）に示すように、ハイパーラッシュモードの残保留１回転目～４回転目での［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「超短縮変動はずれ」の変動パターンに割り当てられている。
【０３４８】
図９－５（Ｂ２）に示すように、ハイパーラッシュモードの残保留１回転目～４回転目での［大当り／小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「超短縮変動大当り／小当り」の変動パターンに割り当てられている。
【０３４９】
［通常時の演出モード］
演出モードが［通常モード］である場合の、各演出モード（晴れモード、曇りモード、雨モード）に関して詳細に説明する。
【０３５０】
本実施形態では、演出モードが［通常モード］である場合に複数種類の演出モードに制御可能である。この演出モードが［通常モード］である場合の複数種類の演出モードとは、例えば、［晴れモード］、［曇りモード］、［雨モード］等である。
【０３５１】
以下の説明では、演出モードが［通常モード］である場合の［晴れモード］を、適宜［通常モード（晴れモード）］や、単に［晴れモード］と称する。なお、［曇りモード］、［雨モード］に関しても同様である。
【０３５２】
演出モードが［通常モード（晴れモード）］に制御されているときには、演出制御用ＣＰＵ１２０により、飾り図柄の背景画像として、太陽と山とを含む晴れの風景をあらわした「晴れ背景画像」が表示されることになる。
【０３５３】
演出モードが［通常モード（曇りモード）］に制御されているときには、演出制御用ＣＰＵ１２０により、飾り図柄の背景画像として、曇りの風景をあらわした「曇り背景画像」が表示されることになる。
【０３５４】
演出モードが［通常モード（雨モード）］に制御されているときには、演出制御用ＣＰＵ１２０により、飾り図柄の背景画像として、雨の風景をあらわした「雨背景画像」が表示されることになる。
【０３５５】
本実施形態では、演出モードが［通常モード］であるときに、各種演出モード（［晴れモード］、［曇りモード］、［雨モード］）を切り替える方法として、以下のいずれかの方法を適用することができる。
【０３５６】
（Ａ）規定回転数での演出モード変更方法
【０３５７】
（Ｂ）遊技者の操作による演出モード変更方法
【０３５８】
（Ａ）「規定回転数での演出モード変更方法」とは、一の演出モードに制御されてから

規定回転数の変動表示が実行されると、他の演出モードに制御される方法である。
【０３５９】
例えば、演出モードが［晴れモード］に制御されてから３０回の変動表示が実行されると、演出モードが［曇りモード］又は［雨モード］のいずれかに制御される。
【０３６０】
（Ｂ）「遊技者の操作による演出モード変更方法」とは、一の演出モードに制御されているときに、任意のタイミングで操作部への遊技者による操作を受け付けると、他の演出モードに制御される方法である。
【０３６１】
例えば、演出モードが［晴れモード］に制御されているときに、遊技者が、演出モードを変更したいと考えたタイミングで、プッシュボタン３１Ｂ等への操作を行うことにより、遊技者が選択した演出モード（［曇りモード］又は［雨モード］のいずれか）に制御される。
【０３６２】
本実施形態では、後述する演出モードが［チャレンジモード］又は［ラッシュモード］から［通常モード］に制御されたとき（以下、適宜「時短抜け」と称する。）に、［通常モード］のうち［通常モード（晴れモード）］に制御され、その後、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、演出モードを切り替え可能な場合に、［通常モード（晴れモード）］を含む各種演出モード（［通常モード（晴れモード）］、［通常モード（曇りモード）］、［通常モード（雨モード）］）に切り替えることが可能である。
【０３６３】
即ち、本実施形態では、時短抜け後に制御される演出モードは［通常モード（晴れモード）］に固定されており、その後、所定の契機（例えば、時短抜け後２０回の変動表示が終了）で、演出モードを切り替えることが可能となり、［通常モード（晴れモード）］を含む各種演出モード（［通常モード（晴れモード）］、［通常モード（曇りモード）］、［通常モード（雨モード）］）から切り替えることができる。
【０３６４】
［飾り図柄、小図柄］
本実施形態における各演出用図柄（飾り図柄、小図柄）に関して詳細に説明する。
【０３６５】
（飾り図柄）
本実施形態では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、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の可変表示が行われる。本実施形態における飾り図柄は、キャラクタ、並びに、数字などを示す数字図柄、及び、英字などを示す英字図柄で構成される。
【０３６６】
キャラクタと数字図柄を含む飾り図柄とは、例えば、キャラクタ「Ａ」と数字「１」を含む飾り図柄や、キャラクタ「Ｂ」と数字「２」を含む飾り図柄や、キャラクタ「Ｃ」と数字「３」を含む飾り図柄や、キャラクタ「Ｄ」と数字「４」を含む飾り図柄や、キャラクタ「Ｅ」と数字「５」を含む飾り図柄や、キャラクタ「Ｆ」と数字「６」を含む飾り図柄や、キャラクタ「Ｇ」と数字「７」を含む飾り図柄等のことである。
【０３６７】
また、キャラクタと英字図柄を含む飾り図柄とは、例えば、キャラクタ「Ｖ」と英字「Ｖ」を含む飾り図柄等のことである。
【０３６８】
（小図柄）
本実施形態では、画像表示装置５の右上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第１特別図柄

に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置５の画面右上部のエリアを左から小図柄表示エリア５ｌ、小図柄表示エリア５ｃ、及び小図柄表示エリア５ｒとし、第２特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置５の画面右上部のエリアも前述した小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒと共通とする。

【０３６９】

小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒは、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒよりも表示領域が小さい。従って、小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

【０３７０】

［アクティブ表示、保留表示、保留記憶数］

本実施形態では、画像表示装置５の画面左下部には、第１保留記憶数（０～４個の第１保留表示０９ＴＭ０１）を表示する第１保留表示領域０９ＴＭ０１Ｅが設けられており、画像表示装置５の画面右下部には、第２保留記憶数（０～４個の第２保留表示０９ＴＭ０２）を表示する第２保留表示領域０９ＴＭ０２Ｅが設けられている。また、画像表示装置５の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示に対応した情報であり、実行されている特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示０９ＴＭ０３を表示するアクティブ表示領域０９ＴＭ０３Ｅが設けられている。

【０３７１】

さらに、画像表示装置５の画面左部（第１保留表示領域０９ＴＭ０１Ｅの上部）には第１保留記憶数を表示する第１保留記憶数表示領域０９ＴＭ０５Ｅが設けられており、画像表示装置５の画面右部（第２保留表示領域０９ＴＭ０２Ｅの上部）には第２保留記憶数を表示する第２保留記憶数表示領域０９ＴＭ０６Ｅが設けられている。

【０３７２】

ここで、第１保留表示領域０９ＴＭ０１Ｅには、第１保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示され、第２保留表示領域０９ＴＭ０２Ｅには、第２保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示される。これに対して、第１保留記憶数表示領域０９ＴＭ０５Ｅには、第１保留記憶数が数値により表示され、第２保留記憶数表示領域０９ＴＭ０６Ｅには、第２保留記憶数が数値により表示される。第１保留表示領域０９ＴＭ０１Ｅにおけるオブジェクトの表示範囲は、第１保留記憶数表示領域０９ＴＭ０５Ｅにおける数値の表示範囲よりも広く、第１保留表示領域０９ＴＭ０１Ｅには、第１保留記憶数が、第１保留記憶数表示領域０９ＴＭ０５Ｅよりも高い視認性で表示されることになる。また、第２保留表示領域０９ＴＭ０２Ｅにおけるオブジェクトの表示範囲は、第２保留記憶数表示領域０９ＴＭ０６Ｅにおける数値の表示範囲よりも広く、第２保留表示領域０９ＴＭ０２Ｅには、第２保留記憶数が、第２保留記憶数表示領域０９ＴＭ０６Ｅよりも高い視認性で表示されることになる。

【０３７３】

［遊技フロー］

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第１フラグ、第２フラグ、及び第３フラグがセットされていないときの演出モードを［通常モード］としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第１フラグがセットされているときの演出モードを［チャレンジモード］としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第２フラグがセットされているときの演出モードを［ラッシュモード］としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第３フラグがセットされているときの演出モードを［ハイパーラッシュモード］としている（図９－６参照）。

【０３７４】

図９－６に示す遊技フローの例では、演出モードが［通常モード］であるときに大当りが発生し、大当り遊技状態の終了後に時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、［チ

ャレンジモード］（時短１回転＋保留４回転）又は［ハイパーラッシュモード］（時短９９回転＋保留４回転）に移行し、大当りが発生した場合に［ラッシュモード］（時短７回転＋保留４回転）又は［ハイパーラッシュモード］（時短９９回転＋保留４回転）に移行し、大当りが発生しなかった場合に［通常モード］に移行する。

【０３７５】

本実施形態では、図９－２に示したように、「小当り経由４（３）Ｒ時短大当り」は、Ｖ判定入賞装置８７が１セット回数（０．１秒×１０回であり合計１ラウンド相当期間）開放された後、当該１セット回数内でのＶ入賞を条件として大入賞口が３回（３Ｒ）開放される大当りであり、４ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は３回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄３Ｒ時短大当りと同様の大当り種別と認識する。また、「小当り経由６（５）Ｒ時短大当り」は、Ｖ判定入賞装置８７が１セット回数（０．１秒×１０回であり合計１ラウンド相当期間）開放された後、当該１セット回数内でのＶ入賞を条件として大入賞口が５回（５Ｒ）開放される大当りであり、６ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は５回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄５Ｒ時短大当り相当の大当りと同様の大当り種別と認識する。また、「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り」は、Ｖ判定入賞装置８７が１セット回数（０．１秒×１０回であり合計１ラウンド相当期間）開放された後、当該１セット回数内でのＶ入賞を条件として大入賞口が１０回（１０Ｒ）開放される大当りであり、１１ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は１０回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄１０Ｒ時短大当りと同様の大当り種別と認識する。

【０３７６】

通常、遊技者は大入賞口の実質的な開放回数（例えば最長２９秒のロング開放が行われる回数）に基づいて大当り種別を認識するため、以下の説明では、大当り種別の「図柄３Ｒ時短大当り」と「小当り経由４（３）Ｒ時短大当り」とを「３Ｒ時短大当り」と称し、大当り種別の「図柄１０Ｒ時短大当り」と「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り」とを「１０Ｒ時短大当り」と称する。また、大当り種別の「小当り経由６（５）Ｒ時短大当り」を「５Ｒ時短大当り」と称する。

【０３７７】

（１）遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第１フラグ、後述する第２フラグ、及び後述する第３フラグがセットされていないとき、演出モードを［通常モード］としている。（１Ａ）演出モードが［通常モード（晴れモード）］である場合の演出例として、晴れ背景画像が飾り図柄の背景画像として画像表示装置５に表示されており、（１Ｂ）演出モードが［通常モード（曇りモード）］である場合の演出例として、曇り背景画像が飾り図柄の背景画像として画像表示装置５に表示されており、（１Ｃ）演出モードが［通常モード（雨モード）］である場合の演出例として、雨背景画像が飾り図柄の背景画像として画像表示装置５に表示されている。

【０３７８】

（２）前述した（１）の状態で、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されると、大当り遊技状態に制御される。本実施形態では、第１特別図柄の大当り種別として「図柄３Ｒ時短大当り」と「図柄１０Ｒ時短大当り」とがあり、（２Ａ）大当り種別が「図柄３Ｒ時短大当り」である場合の演出例として、３Ｒ大当りであることを報知する「ＦＥＶＥＲ」の文字が画像表示装置５に表示されており、（２Ｂ）大当り種別が「図柄１０Ｒ時短大当り」である場合の演出例として、１０Ｒ大当りであることを報知する「ＭＡＸ　ＦＥＶＥＲ」の文字が画像表示装置５に表示されている。

【０３７９】

（３）前述した（２Ａ）大当り種別が「図柄３Ｒ時短大当り」である場合の大当りが終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、（３Ａ－Ｉ）第１フラグがセットされ、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されて、１回の可変表示が実行されるときと、（３Ａ－ＩＩ）第１フラグがセットされ、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に

制御されて、（３Ａ－Ｉ）のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）が実行されるときにおける、演出モードを［チャレンジモード］としている。演出モードが［チャレンジモード］である場合の演出例として、演出モードが［チャレンジモード］に移行することを報知する「ラッシュチャレンジ」の文字が画像表示装置５に表示されている。

【０３８０】

（３）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における１回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）とが実行されると、（１）の状態に制御される。本例では、（３）の状態から（１）の状態に制御される場合に、（１Ａ）の状態（演出モードが［通常モード（晴れモード）］）に制御される。

【０３８１】

また、（３）の状態で、後述する小当りパンクが発生し、このときの残り時短制御回数が０回であった場合、（１）の状態に制御される。本例では、（３）の状態から（１）の状態に制御される場合に、（１Ａ）の状態（演出モードが［通常モード（晴れモード）］）に制御される。

【０３８２】

（４）後述する（６Ａ）大当り種別が「３Ｒ時短大当り」又は「５Ｒ時短大当り」である場合の大当りが終了すると、又は、後述する（６Ｃ）「１０Ｒ時短大当り」の大当り種別のうち「１０Ｒ時短大当り（７回）」である場合の大当りが終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、（４Ａ－Ｉ）第２フラグがセットされ、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されて、７回の可変表示が実行されるときと、（４Ａ－ＩＩ）第２フラグがセットされ、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されて、（４Ａ－Ｉ）のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）が実行されるときにおける、演出モードを［ラッシュモード］としている。演出モードが［ラッシュモード］である場合の演出例として、演出モードが［ラッシュモード］に移行することを報知する「バトルラッシュ」の文字が画像表示装置５に表示されている。

【０３８３】

（４）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における７回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）とが実行されると、（１）の状態に制御される。本例では、（４）の状態から（１）の状態に制御される場合に、（１Ａ）の状態（演出モードが［通常モード（晴れモード）］）に制御される。

【０３８４】

また、（４）の状態で、小当りパンクが発生し、このときの残り時短制御回数が０回であった場合、（１）の状態に制御される。本例では、（４）の状態から（１）の状態に制御される場合に、（１Ａ）の状態（演出モードが［通常モード（晴れモード）］）に制御される。

【０３８５】

（５）前述した（２Ｂ）大当り種別が「図柄１０Ｒ時短大当り」である場合の大当りが終了すると、又は、後述する（６Ｃ）「１０Ｒ時短大当り」の大当り種別のうち「１０Ｒ時短大当り（９９回）」である場合の大当りが終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、（５Ｂ－Ｉ）第３フラグがセットされ、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されて、９９回（１回転目～９９回転目）の可変表示が実行されるときと、（５Ｂ－ＩＩ）第３フラグがセットされ、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されて、（５Ｂ－Ｉ）のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）が実行されるときにおける、演出モードを［ハイパーラッシュモード］としている。演出モードが［ハイパーラッシュモード］である場合の演出例として、演出モードが［ハイパーラッシュモード］に移行することを報知する「ＨＹＰＥ

Ｒ」の文字を含むテロップ表示と「バトルラッシュ」の文字とが画像表示装置５に表示されている。

【０３８６】

（５）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における９９回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）とが実行されると、（１）の状態に制御される。しかしながら、第２特別図柄の変動表示では、約１／７という確率で小当りが発生する本実施形態において、時短制御回数が９９回である（５）の状態は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、実質的に次回の小当り経由の大当りが確定している状態であると言えるので、（５）の状態から（１）の状態に制御される例は図示していない。

【０３８７】

また、（５）の状態で、小当りパンクが発生した場合、このときの残り時短制御回数に関わらず、（１）の状態に制御される（図９－８（Ｂ）参照）。本例では、（５）の状態から（１）の状態に制御される場合に、（１Ａ）の状態（演出モードが［通常モード（晴れモード）］）に制御される。

【０３８８】

（６）演出モードが［チャレンジモード］である場合（（３）参照）、演出モードが［ラッシュモード］である場合（（４）参照）、又は、演出モードが［ハイパーラッシュモード］である場合（（５）参照）に、いずれかの変動表示において表示結果が「大当り」又は「小当り」となると、大当り遊技状態（小当り経由の大当り遊技状態を含む）に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当り」となった場合の第２特別図柄の大当り種別として「図柄１０Ｒ時短大当り」があり、表示結果が「小当り」となった場合の第２特別図柄の小当り経由大当り種別として「小当り経由４（３）Ｒ時短大当り」と、「小当り経由６（５）Ｒ時短大当り」と、「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り」とがある。

【０３８９】

図９－６に示すように、（６Ａ）大当り種別が「３Ｒ時短大当り」である場合の演出例として、実質的に３Ｒ大当りであることを報知する「ＦＥＶＥＲ」の文字が画像表示装置５に表示されており、（６Ｂ）大当り種別が「５Ｒ時短大当り」である場合の演出例として、実質的に５Ｒ大当りであることを報知する「ＢＩＧ　ＦＥＶＥＲ」の文字が画像表示装置５に表示されており、（６Ｃ）大当り種別が「１０Ｒ時短大当り」である場合の演出例として、実質的に１０Ｒ大当りであることを報知する「ＭＡＸ　ＦＥＶＥＲ」の文字が画像表示装置５に表示されている。このとき、「１０Ｒ時短大当り」の大当り種別のうち、時短制御回数が９９回である「１０Ｒ時短大当り（９９回）」と、時短制御回数が７回である「１０Ｒ時短大当り（７回）」とが設定されている。

【０３９０】

［第１フラグ、第２フラグ、第３フラグ］

次に、本実施形態における第１フラグ、第２フラグ、及び第３フラグを説明する。図９－７は、第１フラグ、第２フラグ、第３フラグに関連した遊技状態の制御タイミングを示すタイムチャートである。

【０３９１】

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、大当り種別が「図柄３Ｒ時短大当り」である大当りが発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。大当り遊技状態の終了後に、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１フラグをセットする（図９－７に示すＴ１のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［チャレンジモード］としている。

【０３９２】

遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる１回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される（図９－７に示すＴ２のタイミング）。図９－７に示すＴ１～Ｔ２の期間（ラッシ

ュチャレンジの１回目の変動表示期間）に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り種別が「小当り経由４（３）Ｒ時短大当り」や「小当り経由６（５）Ｒ時短大当り」である場合、その変動表示が終了すると、大当り遊技状態（小当り経由の大当り遊技状態）に制御される（図９－７に示すＴ３のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、［チャレンジモード］を終了させる。

【０３９３】

大当り遊技状態が終了すると、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１フラグを消去するとともに、第２フラグをセットする（図９－７に示すＴ４のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［ラッシュモード］としている。

【０３９４】

遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる７回の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される（図９－７に示すＴ５のタイミング）。図９－７に示すＴ４～Ｔ５の期間（バトルラッシュの１回目～７回目の変動表示期間）に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り種別が「図柄１０Ｒ時短大当り」や「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り（９９回）」である場合、その変動表示が終了すると、大当り遊技状態（小当り経由の大当り遊技状態）に制御される（図９－７に示すＴ６のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、［ラッシュモード］を終了させる。

【０３９５】

大当り遊技状態が終了すると、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２フラグを消去するとともに、第３フラグをセットする（図９－７に示すＴ７のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［ハイパーラッシュモード］としている。

【０３９６】

遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる９９回の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される（図９－７に示すＴ８のタイミング）。図９－７に示すＴ７～Ｔ８の期間（ハイパーバトルラッシュの１回目～９９回目の変動表示期間）に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうち全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」である場合、その変動表示が終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３フラグを消去する（図９－７に示すＴ９のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、［ハイパーバトルラッシュ］を終了させ、［通常モード］の演出モードに移行する。

【０３９７】

［第１フラグ、第２フラグの消去タイミング］

本実施形態では、第１フラグ、第２フラグの消去タイミングとして、以下の（１）～（３）のいずれかのタイミングが設定されている。なお、この（１）～（３）に示すタイミングは第１フラグ、第２フラグの消去タイミングの一例に過ぎず、このような形態に限定されるものではない。この（１）～（３）に示すタイミングとは異なる他のタイミングが第１フラグ、第２フラグの消去タイミングとして設定されてもよい。

【０３９８】

（１）第１フラグ及び第２フラグは、これらのフラグがセットされた状態で、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから規定の時短制御回数（１回、７回）の変動表示に対応して大当り遊技状態に制御されなかった場合（即ち、表示結果が「はず

れ」であるか、又は表示結果が「小当り」であるもの小当りパンクが発生した場合）に、時短状態に制御されている期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）の数が０個であるとき、後述する時短最終変動表示の表示結果が「はずれ」である場合、この時短最終変動表示が終了したタイミングで消去され、時短最終変動表示の表示結果が「小当り」である場合、その小当り遊技状態において後述する小当りパンクが発生し、小当り遊技状態が終了したタイミングで消去される。

【０３９９】

（２）第１フラグ及び第２フラグは、これらのフラグがセットされた状態で、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから規定の時短制御回数（１回、７回）の変動表示に対応して大当り遊技状態に制御されなかった場合（即ち、表示結果が「はずれ」であるか、又は表示結果が「小当り」であるもの小当りパンクが発生した場合）に、時短状態に制御されている期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶の数が１個以上であるとき、時短状態に制御されている期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶に基づく全ての変動表示に対応して大当り遊技状態に制御されなかった場合（即ち、表示結果が「はずれ」であるか、又は表示結果が「小当り」であるもの小当りパンクが発生した場合）、最後の保留記憶に基づく変動表示の表示結果が「はずれ」である場合、その変動表示が終了したタイミングで消去され、最後の保留記憶に基づく変動表示の表示結果が「小当り」であるとき、その小当り遊技状態において小当りパンクが発生し、小当り遊技状態が終了したタイミングで消去される。

【０４００】

（３）第１フラグ及び第２フラグは、これらのフラグがセットされた状態で、大当り遊技状態に制御された場合、大当り遊技状態が終了したタイミングで消去される。

【０４０１】

［第３フラグの消去タイミング］

本実施形態では、第３フラグの消去タイミングとして、以下の（１）～（４）のいずれかのタイミングに設定することができる。なお、この（１）～（４）に示すタイミングは第３フラグの消去タイミングの一例に過ぎず、このような形態に限定されるものではない。この（１）～（４）に示すタイミングとは異なる他のタイミングが第３フラグの消去タイミングとして設定されてもよい。

【０４０２】

（１）第３フラグは、このフラグがセットされた状態で、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから規定の時短制御回数（９９回）の変動表示のうちすべての変動表示の表示結果が「はずれ」である場合、時短状態に制御されている期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶の数が０個であるとき、時短最終変動表示が終了したタイミングで消去される。

【０４０３】

（２）第３フラグは、このフラグがセットされた状態で、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから規定の時短制御回数（９９回）の変動表示のうちすべての変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に、時短状態に制御されている期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶の数が１個以上であるとき、時短状態に制御されている期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶に基づく全ての変動表示の表示結果が「はずれ」である場合、最後の保留記憶に基づく変動表示が終了したタイミングで消去される。

【０４０４】

（３）第３フラグは、このフラグがセットされた状態で、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから規定の時短制御回数（９９回）の変動表示と、時短状態に制御されている期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶の数が１個以上あるときの保留記憶に基づく変動表示と、のうちいずれかの変動表示の表示結果が「小当り」である場合、その小当り遊技状態において小当りパンクが発生し、小当り遊技状態が終了したタイミングで消去される（図９－８（Ｂ）参照）。

【０４０５】
（４）第３フラグは、このフラグがセットされた状態で、大当り遊技状態に制御された場合、大当り遊技状態が終了したタイミングで消去される。
【０４０６】
［小当りパンク］
本実施形態では、小当りが発生してＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されたときにおいて、Ｖ入賞領域８７０に遊技球が入賞して所定の有効期間中にＶ入賞スイッチ８７ａで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このようなＶ入賞領域８７０への遊技球の入賞がＶ入賞と呼ばれる。しかしながら、小当りが発生してＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されたときにおいて、Ｖ入賞領域８７０に遊技球が入賞せず所定の有効期間中にＶ入賞スイッチ８７ａで遊技球が検出されないと、大当りの発生条件が成立せず、大当り遊技状態に制御されない。このように、小当り遊技中に遊技球がＶ入賞領域８７０に進入せずＶ入賞が発生しないまま小当り遊技が終了してしまった場合のことを「小当りパンク」と称する。
【０４０７】
図８－１の説明で示したように、小当りパンクが発生した場合（Ｖ入賞が発生しなかった場合）の小当り遊技状態の終了後に残り時短制御回数が１回以上であるときには、継続して時短状態に制御され、小当りパンクが発生した場合の小当り遊技状態の終了後に残り時短制御回数が０回であるときには、通常状態に制御される。以下の説明では、小当りパンクが発生した場合の小当り遊技状態の終了後に残り時短制御回数が１回以上であるときについて説明する。
【０４０８】
本実施形態では、小当りパンクが発生した小当り遊技状態に制御される直前の時短状態の種別によって、小当りパンクが発生した小当り遊技状態の終了後に制御される遊技状態を異ならせることが可能である。
【０４０９】
本例では、（Ａ）第２フラグがセットされている場合（即ち、演出モードが［ラッシュモード］である場合）、時短状態に制御されているときに小当りが発生して、この小当り遊技状態において小当りパンクが発生すると、残り時短制御回数が１回以上である場合には小当り遊技状態の終了後に継続して時短状態に制御される。一方で、（Ｂ）第３フラグがセットされている場合（即ち、演出モードが［ハイパーラッシュモード］である場合）、時短状態に制御されているときに小当りが発生して、この小当り遊技状態において小当りパンクが発生すると、残り時短制御回数が１回以上である場合であっても小当り遊技状態の終了後に通常状態に制御される。
【０４１０】
なお、本実施形態では、図９－６に示したように、第１フラグがセットされている場合（即ち、演出モードが［チャレンジモード］である場合）、時短制御回数は１回であるので、小当りパンクが発生した小当り遊技状態の終了後に残り時短制御回数は０回であり、遊技状態は時短状態に制御されることはなく通常状態に制御される構成であったが、このような形態に限らず、第１フラグがセットされている場合（即ち、演出モードが［チャレンジモード］である場合）、時短制御回数が２回以上である構成を採用することにより、小当りパンクが発生した小当り遊技状態の終了後に残り時短制御回数が１回以上である場合に、小当り遊技の終了後に継続して時短状態に制御してもよい。
【０４１１】
図９－８は、小当りパンクが発生した場合の時短状態の種別に応じた遊技状態の制御タイミングを示すタイムチャートである。図９－８（Ａ）は、第２フラグがセットされている場合（即ち、演出モードが［ラッシュモード］である場合）、時短状態に制御されているときに発生した小当り遊技において小当りパンクが発生したときの遊技状態の制御タイミングを示すタイムチャートである。図９－８（Ｂ）は、第３フラグがセットされている場合（即ち、演出モードが［ハイパーラッシュモード］である場合）、時短状態に制御さ

れているときに発生した小当り遊技において小当りパンクが発生したときの遊技状態の制御タイミングを示すタイムチャートである。以下の説明では、小当りパンクが発生した場合の小当り遊技状態の終了後に残り時短制御回数が１回以上であるときについて説明する。

【０４１２】

図９－８（Ａ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されている場合（第２フラグがセットされていることに基づいて、演出モードが［ラッシュモード］に制御されている場合）の変動表示のうち何れかの変動表示において、表示結果が「小当り」となる変動表示が実行され、小当りが発生した場合、その変動表示が終了すると、小当り遊技状態に制御される（図９－８（Ａ）に示すＴ１のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、［ラッシュモード］を終了させる。

【０４１３】

Ｖ入賞しないまま小当り遊技状態が終了すると、即ち、小当りパンクが発生すると、ＣＰＵ１０３が遊技状態を継続して時短状態（低確／高ベース状態）に制御させ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２フラグを消去せずに継続してセットする（図９－８（２）に示すＴ２のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２フラグがセットされている（消去されていない）ことに基づいて、演出モードを［ラッシュモード］としている。

【０４１４】

図９－８（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されている場合（第３フラグがセットされていることに基づいて、演出モードが［ハイパーラッシュモード］に制御されている場合）の変動表示のうち何れかの変動表示において、表示結果が「小当り」となる変動表示が実行され、小当りが発生した場合、その変動表示が終了すると、小当り遊技状態に制御される（図９－８（Ｂ）に示すＴ１のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、［ハイパーラッシュモード］を終了させる。

【０４１５】

Ｖ入賞しないまま小当り遊技状態が終了すると、即ち、小当りパンクが発生すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３フラグを消去する（図９－８（Ｂ）に示すＴ２のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３フラグが消去され、第１フラグ～第３フラグのいずれもセットされていないことに基づいて、演出モードを［通常モード］としている。

【０４１６】

本実施形態では、演出モードが［チャレンジモード］又は［ラッシュモード］のいずれかである状態（第１フラグまたは第２フラグのいずれかがセットされている状態）で発生した小当りに対応した小当り遊技において、小当りパンクが発生したときに、（Ａ）小当り遊技状態の終了後の残り時短制御回数が１回以上である場合には、演出モードは、残り時短制御回数の変動表示が実行されるまで当該小当り遊技の前に制御されていた演出モード（［チャレンジモード］、［ラッシュモード］）に再び制御され、（Ｂ）小当り遊技状態の終了後の残り時短制御回数が０回である場合には、演出モードは［通常モード］に制御される。

【０４１７】

例えば、演出モードが［ラッシュモード］であるときに、時短状態に制御されて７回目の変動表示（このとき実行が保留されている変動表示が４つある状態）において発生した小当りで小当りパンクが発生した場合に、小当り終了後に演出モードが［通常モード（晴れモード）］に制御された状態で、実行が保留されている４回分の第２特別図柄の変動表示が実行される。

【０４１８】

このとき、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒには、直前の小当りが発生したときの変動表示で停止表示された飾り図柄の小当り用組合せに対応した飾り図柄の大当り用組合せが表示されており（図９－１６参照）、実行が保留されている４回分の第

２特別図柄の変動表示に対応した小図柄の変動表示が、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて実行される。

【０４１９】

また、本実施形態では、演出モードが［ハイパーラッシュモード］である状態（第３フラグがセットされている状態）で発生した小当りに対応した小当り遊技において、小当りパンクが発生したときに、（Ｃ）小当り遊技状態の終了後の残り時短制御回数がいずれの回数である場合にも、演出モードは［通常モード］に制御される。

【０４２０】

例えば、演出モードが［ハイパーラッシュモード］であるときに、時短状態に制御されて１０回目の変動表示（このとき実行が保留されている変動表示が４つある状態）において発生した小当りで小当りパンクが発生した場合に、小当り終了後に演出モードが［通常モード（晴れモード）］に制御された状態で、実行が保留されている４回分の第２特別図柄の変動表示が実行される。

【０４２１】

このとき、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒには、直前の小当りが発生したときの変動表示で停止表示された飾り図柄の小当り用組合せに対応した飾り図柄の大当り用組合せが表示されており（図９－１６参照）、実行が保留されている４回分の第２特別図柄の変動表示に対応した小図柄の変動表示が、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて実行される。

【０４２２】

［変動開始時演出決定処理］

ＣＰＵ１０３は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

【０４２３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当り、小当り、又ははずれ、大当りとなる場合の大当り種別、小当り経由の大当りとなる場合の大当り種別）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という１セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。

【０４２４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【０４２５】

図９－９は、変動開始時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、図９－９に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記１セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図９－９に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【０４２６】
まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１フラグ、第２フラグ、又は第３フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０９ＴＭ１０１０）。
【０４２７】
第１フラグ、第２フラグ、又は第３フラグのいずれもセットされていない場合には（ステップＳ０９ＴＭ１０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０９ＴＭ１０２０以降に処理を進める。この第１フラグ、第２フラグ、又は第３フラグのいずれもセットされていない場合（ステップＳ０９ＴＭ１０１０でＮＯの場合）とは、演出モードが［通常モード］に制御されている場合であるので、ステップＳ０９ＴＭ１０２０以降の処理は、演出モードが［通常モード］に制御されているときに実行される処理である。
【０４２８】
第１フラグ、第２フラグ、又は第３フラグのいずれかがセットされている場合には（ステップＳ０９ＴＭ１０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０９ＴＭ１０６０以降に処理を進める。この第１フラグ、第２フラグ、又は第３フラグのいずれかがセットされている場合（ステップＳ０９ＴＭ１０１０でＹＥＳの場合とは、演出モードが［チャレンジモード］、［ラッシュモード］、又は［ハイパーラッシュモード］のいずれかに制御されている場合であるので、ステップＳ０９ＴＭ１０６０以降の処理は、演出モードが［チャレンジモード］、［ラッシュモード］、又は［ハイパーラッシュモード］のいずれかに制御されているときに実行される処理である。
【０４２９】
第１フラグ、第２フラグ、又は第３フラグのいずれもセットされていない場合には（ステップＳ０９ＴＭ１０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果（これから実行される変動表示の表示結果）が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ０９ＴＭ１０２０）。
【０４３０】
表示結果が「大当り」である場合（ステップＳ０９ＴＭ１０２０でＹＥＳ）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該変動表示終了時に停止表示させる飾り図柄の組合せを、後述する［第１特別図柄用］飾り図柄の大当り用組合せ決定テーブル（図９－１０（Ａ）参照）に基づいて決定する（ステップＳ０９ＴＭ１０３０）。
【０４３１】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する図柄停止動作演出、及び後述する図柄停止音演出（図９－１１参照）を実行することに決定し（ステップＳ０９ＴＭ１０４０）、そのまま処理を終了する。
【０４３２】
また、表示結果が「はずれ」である場合（ステップＳ０９ＴＭ１０２０でＮＯ）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該変動表示終了時に停止表示させる飾り図柄のはずれ用組合せを、飾り図柄の組合せ決定テーブル（不図示）に基づいて決定し（ステップＳ０９ＴＭ１０５０）、そのまま処理を終了する。
【０４３３】
本実施形態における「飾り図柄のはずれ用組合せ」とは、飾り図柄の大当り用組合せ（本例では、「３３３」等）、飾り図柄の小当り用組合せ（本例では、「３Ｖ３」等）、及び、後述する飾り図柄の特殊組合せ（本例では、「１３５」）のいずれとも異なる飾り図柄の組合せである。
【０４３４】
第１フラグ、第２フラグ、又は第３フラグのいずれかがセットされている場合には（ステップＳ０９ＴＭ１０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果（これから実行される変動表示の表示結果）が「大当り」又は「小当り」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳ０９ＴＭ１０６０）。
【０４３５】
表示結果が「大当り」又は「小当り」のいずれかである場合（ステップＳ０９ＴＭ１０

６０でＹＥＳ）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該変動表示終了時に停止表示させる飾り図柄の組合せを、後述する［第２特別図柄用］飾り図柄の大当り用組合せ決定テーブル（図９－１０（Ｂ１）参照）、又は、後述する［第２特別図柄用］飾り図柄の大当り用（小当り用）組合せ決定テーブル（図９－１０（Ｂ２）参照）に基づいて決定する（ステップＳ０９ＴＭ１０７０）。

【０４３６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄停止動作演出及び図柄停止音演出（図９－１１参照）を実行することに決定し（ステップＳ０９ＴＭ１０８０）、そのまま処理を終了する。

【０４３７】

また、表示結果が「はずれ」である場合（ススステップＳ０９ＴＭ１０６０でＮＯ）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該変動表示終了時に停止表示させる飾り図柄の組合せを、飾り図柄のはずれ用組合せ決定テーブル（不図示）に基づいて決定し（ステップＳ０９ＴＭ１０９０）、そのまま処理を終了する。

【０４３８】

＜飾り図柄の組合せ決定テーブル＞

図９－１０は、飾り図柄の組合せ決定テーブルの具体例を示す説明図である。図９－１０に示すように、この実施の形態では、表示結果と、この表示結果に対応した大当り種別とに応じて、飾り図柄の組合せの決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【０４３９】

（［第１特別図柄用］飾り図柄の大当り用組合せ決定テーブル）

図９－１０（Ａ）は、表示結果指定コマンドにより指定された第１特別図柄の変動表示に対応した表示結果が「大当り」であり、この「大当り」に対応した大当り種別が「図柄３Ｒ時短大当り」又は「図柄１０Ｒ時短大当り」のいずれかである場合の、飾り図柄の大当り用組合せ決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【０４４０】

大当り種別が「図柄３Ｒ時短大当り」である場合には、１５％の割合で飾り図柄の大当り用組合せを「１１１」に決定し、同様に、２０％の割合で「２２２」、１０％の割合で「３３３」、２０％の割合で「４４４」、１５％の割合で「５５５」、２０％の割合で「６６６」に決定する。

【０４４１】

大当り種別が「図柄１０Ｒ時短大当り」である場合には、１００％の割合で飾り図柄の大当り用組合せを「７７７」に決定する。

【０４４２】

このように、本実施形態では、「１１１」～「６６６」の飾り図柄の大当り用組合せが停止表示されたときには、大当り種別が「図柄３Ｒ時短大当り」であることを遊技者が認識可能であり、「７７７」の飾り図柄の大当り用組合せが停止表示されたときには、大当り種別が「図柄１０Ｒ時短大当り」であることを遊技者が認識可能である。従って、「７７７」の飾り図柄の大当り用組合せが停止表示されたときには、大当り遊技後に［ハイパーラッシュモード］に制御されることを遊技者が認識可能である。

【０４４３】

（［第２特別図柄用］飾り図柄の大当り用組合せ決定テーブル）

図９－１０（Ｂ１）は、表示結果指定コマンドにより指定された第２特別図柄の変動表示に対応した表示結果が「大当り」であり、この「大当り」に対応した大当り種別が「図柄１０Ｒ時短大当り」である場合の、飾り図柄の大当り用組合せ決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【０４４４】

大当り種別が「図柄１０Ｒ時短大当り」である場合には、１００％の割合で飾り図柄の大当り用組合せを「７７７」に決定する。

【０４４５】

（［第２特別図柄用］飾り図柄の大当り用（小当り用）組合せ決定テーブル）
図９－１０（Ｂ２）は、表示結果指定コマンドにより指定された第２特別図柄の変動表示に対応した表示結果が「小当り」であり、この「小当り」に対応した大当り種別が「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り」、「小当り経由６（５）Ｒ時短大当り」、又は「小当り経由４（３）Ｒ時短大当り」のいずれかである場合の、飾り図柄の大当り用（小当り用）組合せ決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【０４４６】
大当り種別が「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り」である場合には、１０％の割合で飾り図柄の大当り用組合せを「１１１」及び飾り図柄の小当り用組合せを「１Ｖ１」に決定し、同様に、１０％の割合で「２２２」及び「２Ｖ２」、１０％の割合で「３３３」及び「３Ｖ３」、１０％の割合で「４４４」及び「４Ｖ４」、１０％の割合で「５５５」及び「５Ｖ５」、１０％の割合で「６６６」及び「６Ｖ６」、４０％の割合で「７７７」及び「７Ｖ７」に決定する。
【０４４７】
大当り種別が「小当り経由６（５）Ｒ時短大当り」である場合には、１５％の割合で飾り図柄の大当り用組合せを「１１１」及び飾り図柄の小当り用組合せを「１Ｖ１」に決定し、同様に、２０％の割合で「２２２」及び「２Ｖ２」、１０％の割合で「３３３」及び「３Ｖ３」、２０％の割合で「４４４」及び「４Ｖ４」、１５％の割合で「５５５」及び「５Ｖ５」、２０％の割合で「６６６」及び「６Ｖ６」に決定する。
【０４４８】
大当り種別が「小当り経由４（３）Ｒ時短大当り」である場合には、１５％の割合で飾り図柄の大当り用組合せを「１１１」及び飾り図柄の小当り用組合せを「１Ｖ１」に決定し、同様に、２０％の割合で「２２２」及び「２Ｖ２」、１０％の割合「３３３」及び「３Ｖ３」、２０％の割合で「４４４」及び「４Ｖ４」、１５％の割合で５５５」及び「５Ｖ５」２０％の割合で「６６６」及び「６Ｖ６」に決定する。
【０４４９】
本実施形態では、飾り図柄の大当り用（小当り用）組合せを決定するときに、「飾り図柄の大当り用組合せ」を決定するとともに、この「飾り図柄の大当り用組合せ」に対応する「飾り図柄の小当り用組合せ」を決定する。即ち、「飾り図柄の大当り用組合せ」と「飾り図柄の小当り用組合せ」を同時に決定している。
【０４５０】
このように、「飾り図柄の大当り用組合せ」と「飾り図柄の小当り用組合せ」を、変動開始時のタイミングで共通の処理（ステップＳ０９ＴＭ１０７０）において事前に決定する構成を採用することによって、小当りパンクが発生したとき等のイレギュラーな状況において、この事前に決定されている飾り図柄の組合せ（「飾り図柄の大当り用組合せ」、「飾り図柄の小当り用組合せ」）を表示するべき所定のタイミングで表示するだけでよく、演出制御の処理負担を軽減できる。
【０４５１】
なお、「飾り図柄の大当り用組合せ」と「飾り図柄の小当り用組合せ」を同時に決定する構成に限らず、「飾り図柄の大当り用組合せ」と「飾り図柄の小当り用組合せ」を別個に決定してもよい。例えば、「飾り図柄の大当り用組合せ」を決定した後に「飾り図柄の小当り用組合せ」を決定する構成を採用してもよく、「飾り図柄の小当り用組合せ」を決定した後に「飾り図柄の大当り用組合せ」を決定する構成を採用してもよい。
【０４５２】
［図柄停止動作演出、図柄停止音演出］
本実施形態では、実行中の変動表示の表示結果が「大当り」又は「小当り」である場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、表示結果が「大当り」又は「小当り」となることを報知する図柄停止動作演出、図柄停止音演出を実行可能である。
【０４５３】

図柄停止動作演出とは、実行中の変動表示の表示結果が「大当り」又は「小当り」である場合に実行される演出であって、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、飾り図柄（本例では、キャラクタと数字図柄や英字図柄）がアクション（本例では、拡大、動作）を行う演出である。飾り図柄を確定停止させるべきタイミング（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング等）で、図柄停止動作演出を終了し、飾り図柄のアクションも終了する。図柄停止動作演出では、飾り図柄がアクションを行うことにより、実行中の変動表示の表示結果が「大当り」又は「小当り」となることを報知するとともに、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４５４】

図柄停止音演出とは、実行中の変動表示の表示結果が「大当り」又は「小当り」である場合に実行される演出であって、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから図柄停止効果音の再生出力を行う演出である。飾り図柄を確定停止させるべきタイミング（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング等）で、図柄停止音演出を終了し、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの図柄停止効果音の再生出力も終了する。図柄停止音演出では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから図柄停止効果音の再生出力を行うことにより、実行中の変動表示の表示結果が「大当り」又は「小当り」となることを報知するとともに、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４５５】

本実施形態では、実行中の変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に、図柄停止動作演出及び図柄停止音演出のいずれも実行されない。飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、飾り図柄（本例では、キャラクタと数字図柄や英字図柄）がアクション（拡大、動作）を行わず、スピーカ８Ｌ、８Ｒから図柄停止効果音の再生出力も行われないことにより、実行中の変動表示の表示結果が「はずれ」となることを報知するとともに、遊技の残念感を不用意に煽ることを防ぐことができる。

【０４５６】

また、本実施形態では、実行中の変動表示の表示結果が「大当り」又は「小当り」である場合に、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄を停止表示させるべきタイミングとは異なるタイミングでは、図柄停止動作演出や図柄停止音演出のいずれも実行されない。

【０４５７】

例えば、大当り遊技の直前に実行された変動表示の表示結果が「大当り」又は「小当り」であったことに対応した飾り図柄を、大当り遊技後の最初の変動表示が実行されるまでの期間に表示させておくべきタイミング等では、図柄停止動作演出や図柄停止音演出のいずれも実行されない。

【０４５８】

［図柄停止動作演出、図柄停止音演出の演出例］

図９－１１は、図柄停止動作演出及び図柄停止音演出に関連する、画像表示装置５に表示される演出画像とスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される演出音を示す説明図である。図９－１１（１）、（２Ａ）及び（３Ａ）は、図柄停止動作演出及び図柄停止音演出が実行されない場合の、画像表示装置５に表示される演出画像とスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される演出音を示す説明図である。図９－１１（１）、（２Ｂ）及び（３Ｂ）は、図柄停止動作演出及び図柄停止音演出が実行される場合の、画像表示装置５に表示される演出画像とスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される演出音を示す説明図である。

【０４５９】

図９－１１（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び図柄表示エリア５Ｒにキャラクタ「Ｃ」と数字「３」を含む飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｌに対

応した小図柄表示エリア５ｌ、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｒに対応した小図柄表示エリア５ｒにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【０４６０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部にプッシュボタン３１Ｂを操作するよう遊技者に促す操作促進表示０９ＴＭ３１Ｂを表示させる。ここで、操作促進表示０９ＴＭ３１Ｂは、飾り図柄や背景画像よりも高い優先度（パネル画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示される。

【０４６１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域０９ＴＭ０３Ｅに、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０９ＴＭ０３を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数表示領域０９ＴＭ０５Ｅに「０」を表示させ、第２保留記憶数表示領域０９ＴＭ０６Ｅに「０」を表示させている。

【０４６２】

＜図柄停止動作演出及び図柄停止音演出を実行しない場合の演出例＞

次いで、変動開始時に図柄停止動作演出及び図柄停止音演出を実行しないことに決定している場合には、図９－１１（２Ａ）に示すように、所定の契機（遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミング等）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄のはずれ用組合せ（本例では、「３２３」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【０４６３】

次いで、図９－１１（３Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、最終的な飾り図柄のはずれ用組合せ（本例では、「３２３」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「３２３」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０９ＴＭ０３Ｅから、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０９ＴＭ０３を消去させる。

【０４６４】

＜図柄停止動作演出及び図柄停止音演出を実行する場合の演出例＞

次いで、変動開始時に図柄停止動作演出及び図柄停止音演出を実行することに決定している場合には、図９－１１（２Ｂ）に示すように、所定の契機（遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミング等）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄停止動作演出を実行し、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「大当り」となる飾り図柄の大当り用組合せにアクション（本例では、キャラクタ「Ｃ」と数字「３」を含む飾り図柄に拡大及び動作）を行わせ、図柄停止音演出を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから図柄停止効果音を再生出力させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【０４６５】

次いで、図９－１１（３Ｂ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄停止動作演出を終了し、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄のアクションを終了し、最終的な飾り図柄の大当り用組合せ（本例では、「３３３」）を確定停止させ、図柄停止音演出を終了し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから図柄停止効果音の再生出力を終了させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「３３３」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０９ＴＭ０３Ｅから、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０９ＴＭ０３を消去させる。

【０４６６】

［小当り中演出決定処理］
図９－１２は、小当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の小当り中演出処理（ステップＳ１７４）において、図９－１２に示す小当り中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始指定コマンドを受信すると、小当り中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図９－１２に示す小当り中演出決定処理により決定する。
【０４６７】
まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する第１促進演出または後述する第２促進演出のいずれかを実行しているか否かを判定する（ステップＳ０９ＴＭ２０１０）。第１促進演出または第２促進演出のいずれかを実行している場合には（ステップＳ０９ＴＭ２０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０４６８】
第１促進演出または第２促進演出のいずれも実行していない場合には（ステップＳ０９ＴＭ２０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する電断復旧フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０９ＴＭ２０２０）。
【０４６９】
本実施形態における「電断復旧フラグ」とは、図３（ステップＳ７）に示した電断からの復旧を指示する演出制御コマンド（本例では、停電復旧指定コマンド等）を演出制御用ＣＰＵ１２０が受信するとセットされるフラグの一種である。この「電断復旧フラグ」がセットされたタイミングが、（１）特別図柄の変動表示を実行しているタイミングであった場合には、当該変動表示が終了したタイミングで消去され、（２）特別図柄の変動表示を実行していないタイミング、大当り中のタイミング、又は小当り中のタイミングのいずれかのタイミングであった場合には、次の変動表示が開始したタイミングで消去される。
【０４７０】
電断復旧フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０９ＴＭ２０２０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１促進演出を実行することに決定し（ステップＳ０９ＴＭ２０３０）、そのまま処理を終了する。
【０４７１】
電断復旧フラグがセットされている場合には（ステップＳ０９ＴＭ２０２０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２促進演出を実行することに決定し（ステップＳ０９ＴＭ２０４０）、そのまま処理を終了する。
【０４７２】
［促進演出］
本実施形態では、小当り遊技中である場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるために右打ちを行うように指示する促進演出を実行可能である。促進演出は、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを点滅（発光）させることによりＶ入賞させるための右打ちを促進する促進点滅演出と、スピーカ８Ｌ、８Ｒから促進効果音を再生出力させることによりＶ入賞させるための右打ちを促進する促進効果音演出と、画像表示装置５に促進画像を表示することによりＶ入賞させるための右打ちを促進する促進画像演出と、の少なくともいずれか一つを含む演出である。
【０４７３】
本実施形態では、促進演出として第１促進演出と、第２促進演出とを実行可能である。これらの第１促進演出及び第２促進演出は、それぞれ各演出の実行有無や演出態様が異なっている。図９－１３は、促進演出の演出態様の一例を示した促進演出の演出態様テーブルの説明図である。
【０４７４】
図９－１３に示すように、第１促進演出とは、小当り遊技中に実行される演出であって、促進点滅演出のうち第１促進点滅演出と、促進効果音演出と、促進画像演出のうち第１促進画像演出とを含む演出である。

【０４７５】
　第１促進点滅演出は、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを０．５秒の点滅周期で虹色（７色）に点滅（発光）させる演出である。また、促進効果音演出は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから促進効果音を再生出力させる演出である。また、第１促進画像演出は、画像表示装置５に第１促進画像を表示させる演出である。この第１促進画像は、Ｖ入賞させるために右打ちを行うように指示する画面中央部の第１矢印画像と、画面左下部の「Ｖを狙え」の文字と、小当り遊技状態に制御される残り期間を示す更新可能なタイムゲージ画像とを含む画像である。この第１矢印画像は、表示態様が虹色（７色）の画像であり、アニメーション動作を行う動画像である（図９－１４参照）。また、この「Ｖを狙え」の文字も、表示態様が虹色（７色）の画像である（図９－１４参照）。
【０４７６】
　また、図９－１３に示すように、第２促進演出とは、小当り遊技中に実行される演出であって、促進点滅演出のうち第２促進点滅演出と、促進画像演出のうち第２促進画像演出とを含む演出である。
【０４７７】
　第２促進点滅演出は、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを２秒の点滅周期で赤色（１色）に点滅（発光）させる演出である。また、第２促進画像演出は、画像表示装置５に第２促進画像を表示させる演出である。この第２促進画像は、Ｖ入賞させるために右打ちを行うように指示する画面中央部の第２矢印画像と、画面中央下部の「Ｖに玉を入れてください」の文字とを含む画像である。この第２矢印画像は、表示態様が白色（１色）の画像であり、アニメーション動作を行わない静止画像である（図９－１５参照）。また、この「Ｖに玉を入れてください」の文字は、表示態様が黒色（１色）の画像である（図９－１５参照）。
【０４７８】
　［第１促進演出の演出例］
　図９－１４は、第１促進演出に関連する、画像表示装置５に表示される演出画像と、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌから発光される演出光と、スピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される演出音とを示す説明図である。
【０４７９】
　図９－１４（１）に示すように、第１促進演出を実行することに決定している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１促進演出（本例では、第１促進点滅演出、促進効果音演出、第１促進画像演出）を実行し、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを０．５秒の点滅周期で虹色（７色）に点滅（発光）させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから促進効果音を再生出力させ、画像表示装置５に第１促進画像（第１矢印画像０９ＴＭ１１Ａ、「Ｖを狙え」の文字、タイムゲージ画像０９ＴＭ１１Ｔ）を表示させる。
【０４８０】
　このとき、第１促進点滅演出の点滅周期（０．５秒）において、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを消灯させるべきタイミングであるので、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌは発光していない。また、第１促進画像の第１矢印画像０９ＴＭ１１Ａとして、アニメーション動作を行っている途中の画像（画面中央左部にのみ表示された第１矢印画像）が表示されている。
【０４８１】
　次いで、図９－１４（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１促進演出（本例では、第１促進点滅演出、促進効果音演出、第１促進画像演出）を継続して実行し、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを０．５秒の点滅周期で虹色（７色）に点滅（発光）させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから促進効果音を再生出力させ、画像表示装置５に第１促進画像を表示させる。
【０４８２】
　このとき、第１促進点滅演出の点滅周期（０．５秒）において、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを発光させるべきタイミングであるので、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌが虹色に発

光している。また、第１促進画像の第１矢印画像０９ＴＭ１１Ａとして、アニメーション動作を行っている途中の画像（画面中央部全体に表示された第１矢印画像）が表示されている。

【０４８３】

［第２促進演出の演出例］

図９－１５は、第２促進演出に関連する、画像表示装置５に表示される演出画像と、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌから発光される演出光とを示す説明図である。

【０４８４】

図９－１５（１）に示すように、第２促進演出を実行することに決定している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２促進演出（本例では、第２促進点滅演出、第２促進画像演出）を実行し、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを２秒の点滅周期で赤色（１色）に点滅（発光）させ、画像表示装置５に第２促進画像（第２矢印画像０９ＴＭ１２Ａ、「Ｖに玉を入れてください」の文字）を表示させる。

【０４８５】

このとき、第１促進点滅演出の点滅周期（２秒）において、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを消灯させるべきタイミングであるので、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌは発光していない。

【０４８６】

次いで、図９－１５（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２促進演出（本例では、第２促進点滅演出、第２促進画像演出）を継続して実行し、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを２秒の点滅周期で赤色（１色）に点滅（発光）させ、画像表示装置５に第２促進画像を表示させる。

【０４８７】

このとき、第２促進点滅演出の点滅周期（２秒）において、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを発光させるべきタイミングであるので、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌが赤色に発光している。このとき、第２促進画像は、図９－１５（１）のときと共通の表示態様で継続して表示されている。

【０４８８】

このように、小当り遊技状態中に遊技球をＶ判定入賞装置８７の内部のＶ入賞領域８７０に進入（Ｖ入賞）させることによって大当りが発生する本実施形態において、第１促進演出が実行されることによって、Ｖ判定入賞装置８７に注目させ、確実にＶ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示することができる。

【０４８９】

また、第１促進演出とは異なる演出態様の第２促進演出が実行されることによって、通常の小当り遊技とは異なる状況（例えば、小当り遊技状態中に電断が発生し、電源復旧した後の小当り遊技状態の残り制御期間が短くなっているにも関わらずＶ入賞が発生していない状況等）であることを遊技者に報知し、第１促進演出よりも緊急性が高い演出態様（例えば、第１促進演出が遊技を盛り上げるための演出態様である一方で、第２促進演出が遊技者にさせるべきことを報知するためのシンプルな演出態様）で、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示することができる。

【０４９０】

［小当り終了時演出決定処理］

図９－１６は、小当り終了時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の小当り終了演出処理（ステップＳ１７５）において、図９－１６に示す小当り終了時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り終了指定コマンドを受信すると、小当り終了後に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図９－１６に示す小当り終了時演出決定処理により決定する。

【０４９１】
まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ０９ＴＭ３０１０）。即ち、当該小当り遊技中にＶ入賞が発生したか否かを判定する。
【０４９２】
Ｖ入賞指定コマンドを受信した場合には（ステップＳ０９ＴＭ３０１０でＹＥＳ）、即ち、当該小当り遊技においてＶ入賞が発生していた場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該小当りに対応した大当り遊技終了後に表示される飾り図柄の組合せとして飾り図柄の小当り用組合せを表示することに決定し（ステップＳ０９ＴＭ３０２０）、そのまま処理を終了する。
【０４９３】
ステップＳ０９ＴＭ３０２０で小当り経由大当り後に表示されることに決定される「飾り図柄の小当り用組合せ」とは、当該小当りに対応した大当り遊技（小当り経由時短大当り）終了後に制御されるいずれかの演出モード（本例では、［ラッシュモード］、［ハイパーラッシュモード］）の開始画面において、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄の組合せである。
【０４９４】
例えば、当該小当り遊技状態に制御される直前に実行されていた変動表示において、表示結果が「小当り」となることに対応した飾り図柄の小当り用組合せ（例えば、「３Ｖ３」等）が、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示（停止表示、確定停止）され、当該小当りに対応した大当り遊技状態終了後に制御されるいずれかの演出モード（本例では、［ラッシュモード］、［ハイパーラッシュモード］）の開始画面において、飾り図柄の小当り用組合せ（例えば、「３Ｖ３」等）が、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される。
【０４９５】
このように、小当り終了時に、当該小当りに対応した大当り遊技状態終了後に制御されるいずれかの演出モード（本例では、［ラッシュモード］、［ハイパーラッシュモード］）の開始画面に表示させる飾り図柄の組合せを事前に決定しておくことによって、小当りに対応した大当り遊技状態終了後に制御されるいずれかの演出モードの開始時の演出制御に関連する処理負担を軽減できる。
【０４９６】
Ｖ入賞指定コマンドを受信していなかった場合には（ステップＳ０９ＴＭ３０１０でＮＯ）、即ち、当該小当り遊技中に小当りパンクが発生していた場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復旧フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０９ＴＭ３０３０）。
【０４９７】
電断復旧フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０９ＴＭ３０３０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該小当り遊技終了後に表示される飾り図柄の組合せとして飾り図柄の大当り用組合せを表示することに決定し（ステップＳ０９ＴＭ３０４０）、ステップＳ０９ＴＭ３０５０に処理を進める。
【０４９８】
前述した、図９－９のステップＳ０９ＴＭ１０７０、及び、図９－１０（Ｂ２）の説明で示したように、表示結果が「小当り」である場合に、変動表示終了時に停止表示させる飾り図柄の組合せを決定するときに、「飾り図柄の大当り用組合せ」を決定するとともに、この飾り図柄の大当り用組合せに対応する「飾り図柄の小当り用組合せ」を決定している。
【０４９９】
ステップＳ０９ＴＭ３０４０で小当り終了後に表示することに決定される「飾り図柄の大当り用組合せ」とは、図９－９のステップＳ０９ＴＭ１０７０で「飾り図柄の小当り用組合せ」とともに事前に決定された「飾り図柄の大当り用組合せ」であり、小当りパンク

の発生に基づいて大当り遊技状態に制御されずに当該小当り遊技終了後に制御されるいずれかの演出モード（本例では、［ラッシュモード］、［通常モード］）の開始画面において、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄の組合せである。

【０５００】

例えば、当該小当り遊技状態に制御される直前に実行されていた変動表示において、表示結果が「小当り」となることに対応した飾り図柄の小当り用組合せ（例えば、「３Ｖ３」等）が、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示（停止表示、確定停止）され、当該小当り遊技状態終了後に制御されるいずれかの演出モード（［ラッシュモード］、［通常モード］）の開始画面において、飾り図柄の小当り用組合せに対応した飾り図柄の大当り用組合せ（例えば、「３３３」等）が、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される。

【０５０１】

このように、小当り終了時に、小当りパンクが発生した場合に、当該小当り遊技状態終了後に制御されるいずれかの演出モード（本例では、［ラッシュモード］、［通常モード］）の開始画面に表示させる飾り図柄の組合せを事前に決定しておくことによって、小当りパンクが発生した場合における小当り遊技状態終了後に制御されるいずれかの演出モードの開始時の演出制御に関連する処理負担を軽減できる。

【０５０２】

ステップＳ０９ＴＭ３０４０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０９ＴＭ３０５０）。

【０５０３】

第３フラグがセットされている場合には（ステップＳ０９ＴＭ３０５０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０９ＴＭ３０７０に処理を進める。

【０５０４】

第３フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０９ＴＭ３０５０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、残り時短制御回数が０回であるか否かを判定する（ステップＳ０９ＴＭ３０６０）。

【０５０５】

残り時短制御回数が０回でない場合には（ステップＳ０９ＴＭ３０６０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０５０６】

残り時短制御回数が０回である場合には（ステップＳ０９ＴＭ３０６０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０９ＴＭ３０７０に処理を進める。

【０５０７】

第３フラグがセットされている場合（ステップＳ０９ＴＭ３０５０でＹＥＳ）、又は、第３フラグがセットされておらずに残り時短制御回数が０回である場合（ステップＳ０９ＴＭ３０６０でＹＥＳ）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述するリザルト表示フラグをセットし（ステップＳ０９ＴＭ３０７０）、そのまま処理を終了する。

【０５０８】

本実施形態における「リザルト表示フラグ」とは、小当り終了時に、（Ａ）第３フラグがセットされている状態でＶ入賞指定コマンドを受信していない場合、又は（Ｂ）第１フラグ又は第２フラグがセットされているときに残り時短制御回数が０回である状態でＶ入賞指定コマンドを受信していない場合に、セットされるフラグの一種である。この「リザルト表示フラグ」は、小当りＥＤ期間にリザルト表示を表示することを示すフラグであり、小当りＥＤ期間が終了するタイミングで消去される。

【０５０９】

また、ステップＳ０９ＴＭ３０１０でＮＯと判定された後、電断復旧フラグがセットされていると判定した場合には（ステップＳ０９ＴＭ３０３０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り終了後に表示される飾り図柄の組合せとして飾り図柄の特殊組合せを

表示することに決定し（ステップＳ０９ＴＭ３０８０）、そのまま処理を終了する。
【０５１０】
このように、Ｖ入賞指定コマンドを受信しておらず、電断復旧フラグがセットされている場合に（ステップＳ０９ＴＭ３０８０以降の処理に進む場合に）、リザルト表示フラグがセットされる処理（ステップＳ０９ＴＭ３０７０）が実行されないことによって、小当り遊技状態中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技状態中にＶ入賞せずに通常状態に制御される場合に、リザルト表示フラグがセットされないことによって、上記の状況で通常状態に制御された場合に、リザルト表示が画像表示装置５に表示されない。
【０５１１】
小当り遊技状態中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技状態中に小当りパンクが発生し通常状態に制御された場合に、リザルト表示が画像表示装置５に表示されないことによって、遊技者の残念感が増大してしまうことを防止できる。また、電断が発生し、電源投入された後にリザルト表示を表示する演出制御が行なわれないような構成を採用することで、正確な大当り回数や付与された賞球の総数を演出制御用ＣＰＵ１２０が把握することが困難な電源投入後において演出制御の処理負担を軽減することができる。
【０５１２】
ステップＳ０９ＴＭ３０８０で小当り終了後に表示することに決定される「飾り図柄の特殊組合せ」とは、（Ｘ）小当り遊技中に電断及び電源投入があったときの小当り遊技において小当りパンクが発生し、その小当りパンクの発生に基づいて大当り遊技状態に制御されずに当該小当り遊技終了後に制御されるいずれかの演出モード（本例では、［ラッシュモード］、［通常モード］）の開始画面において、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される図９－９のステップＳ０９ＴＭ１０７０で事前に決定された「飾り図柄の小当り用組合せ」とは異なる飾り図柄の組合せである。
【０５１３】
また、本実施形態では、この「飾り図柄の特殊組合せ」は、「飾り図柄のはずれ用組合せ」や「飾り図柄の大当り用組合せ」とは異なる前述した（Ｘ）の場合と、後述する（Ｙ）小当り遊技中に電断及び電源投入があったときの小当り遊技中の復旧開始画面の場合専用の飾り図柄の組合せである。本例では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに「飾り図柄の特殊組合せ」が表示されるとき、「１３５」の飾り図柄の組合せが表示される。
【０５１４】
例えば、当該小当り遊技状態に制御される直前に実行されていた変動表示において、表示結果が「小当り」となることに対応した飾り図柄の小当り用組合せ（例えば、「３Ｖ３」等）が、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示（停止表示、確定停止）され、（Ｘ）当該小当り遊技において小当りパンクが発生し、その小当りパンクの発生に基づいて大当り遊技状態に制御されずに当該小当り遊技終了後に制御されるいずれかの演出モード（［ラッシュモード］、［通常モード］）の開始画面において、飾り図柄の特殊組合せ（例えば、「１３５」）が、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される。
【０５１５】
このように、小当り終了時に、小当り遊技状態中に電断が発生し、この小当り遊技において小当りパンクが発生した場合に、当該小当り遊技状態終了後に制御されるいずれかの演出モード（本例では、［ラッシュモード］、［通常モード］）の開始画面に表示させる飾り図柄の組合せを事前に決定しておくことによって、小当り遊技状態中に電断が発生し、この小当り遊技において小当りパンクが発生した場合における、小当り遊技状態終了後に制御されるいずれかの演出モードの開始時の演出制御に関連する処理負担を軽減できる。
【０５１６】
［電断復旧時の飾り図柄の組合せ］
本実施形態では、電源投入された後の復旧開始画面において、図柄表示エリア５Ｌ、５

Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄の組合せ（以下、適宜「初期出目」と称する。）を、電断が発生したときの遊技状態に応じて異ならせるものとする。なお、以下の説明では、電断が発生したときに、特別図柄の変動表示が実行されていなかった場合について説明する。

【０５１７】

電断が発生したときの遊技状態が小当り遊技状態以外の遊技状態（小当り遊技状態の期間を除いた通常状態、小当り遊技状態の期間を除いた時短状態、大当り遊技状態等）であった場合には、電源投入された後の復旧開始画面において、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄の組合せ（初期出目）として飾り図柄の初期組合せ（例えば、「１２３」）が表示される。

【０５１８】

一方で、電断が発生したときの遊技状態が小当り遊技状態であった場合には、電源投入された後の復旧開始画面において（前述した（Ｙ）の場合）、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄の組合せ（初期出目）として飾り図柄の特殊組合せ（例えば、「１３５」）が表示される。

【０５１９】

［演出制御コマンド］

本実施形態では、図８－５及び図８－６の遊技制御用マイクロコンピュータ１００が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図において示した演出制御コマンドを採用するものとし、以下では、採用した演出制御コマンドのうち名称や内容を変更した演出制御コマンドについて説明する。

【０５２０】

＜図柄確定指定コマンド＞

本実施形態における図柄確定指定コマンドを以下に説明する。本実施形態では、第１，第２特別図柄の変動表示を終了することと、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間とを指定する図柄確定指定コマンドが設定されている。

本実施形態では、この図柄確定指定コマンドとして、複数種類の図柄確定指定コマンドが設定されている。本実施形態では、図柄確定指定コマンドの一例として、「図柄確定Ａ指定コマンド」と、「図柄確定Ｂ指定コマンド」と、「図柄確定Ｃ指定コマンド」とが設定されている。

【０５２１】

「図柄確定Ａ指定コマンド」は、時短最終変動表示を除く変動表示において、表示結果が「はずれ」となる変動表示を終了することと、図柄確定期間が０．５秒であることとを指定する演出制御コマンドである。

【０５２２】

「図柄確定Ｂ指定コマンド」は、時短最終変動表示の変動表示において、表示結果が「はずれ」となる変動表示を終了することと、図柄確定期間が１０秒であることとを指定する演出制御コマンドである。

【０５２３】

「図柄確定Ｃ指定コマンド」は、表示結果が「大当り」又は「小当り」となる変動表示を終了することと、図柄確定期間が１秒であることとを指定する演出制御コマンドである。

【０５２４】

＜大当り開始指定コマンド＞

本実施形態における大当り開始指定コマンドを以下に説明する。本実施形態では、図９－２に示した大当り種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンドが設定されている。

【０５２５】

本実施形態では、この大当り開始指定コマンドとして、複数種類の大当り開始指定コマンドが設定されている。本実施形態では、大当り開始指定コマンドの一例として、大当り種別に応じて、「大当り開始Ａ指定コマンド」と、「大当り開始Ｂ指定コマンド」と、「

大当り開始Ｃ指定コマンド」と、「大当り開始Ｄ指定コマンド」と、「大当り開始Ｅ指定コマンド」とが設定されている。

【０５２６】

＜大当り終了指定コマンド＞

本実施形態における大当り終了指定コマンドを以下に説明する。本実施形態では、図９－２に示した大当り種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する大当り終了指定コマンドが設定されている。

【０５２７】

本実施形態では、この大当り終了指定コマンドとして、複数種類の大当り終了指定コマンドが設定されている。本実施形態では、大当り終了指定コマンドの一例として、大当り種別に応じて、「大当り終了Ａ指定コマンド」と、「大当り終了Ｂ指定コマンド」と、「大当り終了Ｃ指定コマンド」と、「大当り終了Ｄ指定コマンド」と、「大当り終了Ｅ指定コマンド」とが設定されている。

【０５２８】

＜小当り開始指定コマンド＞

本実施形態における小当り開始指定コマンドを以下に説明する。本実施形態では、図９－２に示した大当り種別ごとに小当り遊技状態の開始を指定する小当り開始指定コマンドが設定されている。

【０５２９】

本実施形態では、この小当り開始指定コマンドとして、複数種類の小当り開始指定コマンドが設定されている。本実施形態では、小当り開始指定コマンドの一例として、大当り種別に応じて、「小当り開始Ａ指定コマンド」と、「小当り開始Ｂ指定コマンド」と、「小当り開始Ｃ指定コマンド」と、「小当り開始Ｄ指定コマンド」と、「小当り開始Ｅ指定コマンド」とが設定されている。

【０５３０】

＜小当り終了指定コマンド＞

本実施形態における小当り終了指定コマンドを以下に説明する。本実施形態では、図９－２に示した大当り種別ごとに小当り遊技状態の終了を指定する小当り終了指定コマンドが設定されている。

【０５３１】

本実施形態では、この小当り終了指定コマンドとして、複数種類の小当り終了指定コマンドが設定されている。本実施形態では、小当り終了指定コマンドの一例として、大当り種別に応じて、「小当り終了Ａ指定コマンド」と、「小当り終了Ｂ指定コマンド」と、「小当り終了Ｃ指定コマンド」と、「小当り終了Ｄ指定コマンド」と、「小当り終了Ｅ指定コマンド」とが設定されている。

【０５３２】

［リザルト表示の表示タイミング］

本実施形態では、大当り回数や付与された賞球の総数に関連する情報を示すリザルト表示の表示を開始するタイミングとして、以下のいずれかのタイミングに設定することができる。

【０５３３】

（Ａ）時短最終変動で図柄確定指定コマンドを受信したタイミング

【０５３４】

（Ｂ）時短変動に対応する小当りで小当り終了指定コマンドを受信したタイミング

以下の説明では、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されているときに実行される変動表示を、適宜「時短変動」や「時短変動表示」と称する。また、遊技状態が時短状態に制御されているときに、残り時短制御回数が０となった状態で実行される変動表示を、適宜「時短最終変動」や「時短最終変動表示」と称する。

【０５３５】

＜（Ａ）時短最終変動で図柄確定指定コマンドを受信したタイミング＞

【０５３６】
（Ａ）本実施形態では、表示結果が「はずれ」となる時短最終変動表示において、ＣＰＵ１０３が特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、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にリザルト表示を表示させる。このとき、演出モードは［チャレンジモード］、［ラッシュモード］、又は［ハイパーラッシュモード］のいずれかの演出モードに制御されている。
【０５３７】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定Ｂ指定コマンドを受信したことに基づいて設定された図柄確定期間（１０秒間）にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させる。また、時短最終変動表示が終了するまでに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）が１個以上ある場合には、その保留記憶に対応する変動表示が実行されている期間と、その保留記憶に対応する図柄確定期間とにわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させる。
【０５３８】
＜（Ａ）に関連するタイムチャート＞
図９－１７は、上述した（Ａ）の場合にリザルト表示を表示するタイミングを示すタイムチャートである。本例では、時短最終変動表示の表示結果が「はずれ」であり、時短最終変動表示が終了するまでに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留されている可変表示）が４個あり、いずれの表示結果も「はずれ」であるときに、リザルト表示を表示する例を示している。
【０５３９】
表示結果が「はずれ」となる時短最終変動表示において、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図９－１７に示すＴ１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にリザルト表示を表示させる。
【０５４０】
次いで、図柄確定期間（１０秒）が経過し、ＣＰＵ１０３が次の第２特別図柄の変動表示（４個の保留記憶のうち１個目の保留記憶に対応した変動表示）を開始させるタイミング（図９－１７に示すＴ２Ａのタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にリザルト表示を継続して表示させる。
【０５４１】
次いで、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図９－１７に示すＴ２Ｂ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にリザルト表示を継続して表示させる。
【０５４２】
以降、４個の保留記憶のうち２個目、３個目、４個目の保留記憶に対応した変動表示に関しても同様に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にリザルト表示を継続して表示させる。
【０５４３】
次いで、４個目の保留記憶に対応した変動表示の図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミング（図９－１７に示すＴ６のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５からリザルト表示を消去させる。
【０５４４】
本実施形態では、表示結果が「はずれ」となる保留記憶の変動表示期間（１秒）と、その変動表示に対応した図柄確定期間（０．５秒）との合計１．５秒にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。本例では、保留記憶数が４であるので、１．５×４＝６秒（図９－１７に示すＴ２Ａ～Ｔ６の期間）にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。従って、本実施形態では、図柄確定期間（１０秒）と、１．５×保留記憶数（０～４）＝０～６秒とを合計した期間にわたって、リザルト表示が表示される。

＜（Ｂ）時短変動に対応する小当りで小当り終了指定コマンド受信したタイミング＞
【０５４５】
（Ｂ）本実施形態では、（Ｂ－１）演出モードが［チャレンジモード］又は［ラッシュモード］であるときの表示結果が「小当り」となる時短最終変動表示や、（Ｂ－２）演出モードが［ハイパーラッシュモード］であるときの表示結果が「小当り」となる時短変動表示、に対応した小当り遊技において小当りパンクが発生し（即ち、リザルト表示フラグがセットされ）、ＣＰＵ１０３が小当り遊技を終了させるタイミングで、小当り終了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にリザルト表示を表示させる。
【０５４６】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リザルト表示フラグがセットされていることと、小当り終了指定コマンドを受信したこととに基づいて、小当りＥＤ期間（３秒間）にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させる。また、時短状態に制御されているときの最後の変動表示（直前の変動表示）が終了するまでに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）が１個以上ある場合には、その保留記憶に対応する変動表示が実行されている期間（変動表示期間）と、その変動表示に対応する図柄確定期間とにわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させる。
【０５４７】
＜（Ｂ）に関連するタイムチャート＞
図９－１８は、上述した（Ｂ）の場合にリザルト表示を表示するタイミングを示すタイムチャートである。本例では、上述した（Ｂ－１）演出モードが［チャレンジモード］又は［ラッシュモード］であるときに、表示結果が「小当り」となる時短最終変動表示に対応した小当り遊技において小当りパンクが発生し（リザルト表示フラグがセットされている）、時短最終変動表示が終了するまでに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留されている可変表示）が４個あり、いずれの表示結果も「はずれ」である場合に、リザルト表示を表示する例を示している。
【０５４８】
表示結果が「小当り」となる時短最終変動表示において、ＣＰＵ１０３が特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図９－１８に示すＴ１のタイミング）で、図柄確定Ｃ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にリザルト表示を表示させない。
【０５４９】
次いで、図柄確定期間（１秒）が経過し、ＣＰＵ１０３が遊技状態を小当り遊技状態に制御させるタイミング（図９－１８に示すＴ２のタイミング）で、小当り開始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にリザルト表示を継続して表示させない。
【０５５０】
次いで、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態の制御を終了させるべきタイミング（図９－１８に示すＴ３のタイミング）で、小当り終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、リザルト表示フラグがセットされていることに基づいて、画像表示装置５にリザルト表示を表示させる。
【０５５１】
次いで、小当りＥＤ期間（３秒）が経過し、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を終了させ、次の第２特別図柄の変動表示（４個の保留記憶のうち１個目の保留記憶に対応した変動表示）を開始させるタイミング（図９－１８に示すＴ４Ａのタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にリザルト表示を継続して表示させる。
【０５５２】
次いで、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図９－１８に示すＴ４Ｂ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ＣＰＵ１

２０は、画像表示装置５にリザルト表示を継続して表示させる。
【０５５３】
以降、４個の保留記憶のうち２個目、３個目、４個目の保留記憶に対応した変動表示に関しても同様に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にリザルト表示を継続して表示させる。
【０５５４】
次いで、４個目の保留記憶に対応した変動表示の図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミング（図９－１８に示すＴ８のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５からリザルト表示を消去させる。
【０５５５】
本実施形態では、表示結果が「はずれ」となる保留記憶の変動表示期間（１秒）と、その変動表示に対応した図柄確定期間（０．５秒）との合計１．５秒にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。本例では、保留記憶数が４であるので、１．５×４＝６秒（図９－１８に示すＴ４Ａ～Ｔ８の期間）にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。従って、本実施形態では、小当りエンディング期間（３秒）と、１．５×保留記憶数（０～４）＝０～６秒とを合計した期間にわたって、リザルト表示が表示される。
【０５５６】
図９－１７及び図９－１８に示したように、時短抜け後や小当りパンクを経由して通常状態に制御された場合において、リザルト表示が画像表示装置５に一定期間（図柄確定期間、小当りエンディング期間）にわたって表示されることによって、大当り回数や付与された賞球の総数に関連する情報を遊技者が適確に認識することができる。
【０５５７】
なお、本実施形態では、小当り終了指定コマンドとして小当り終了Ａ指定コマンド～小当り終了Ｅ指定コマンドが設定されている例を示したが、このような形態に限らず、他の種類の小当り終了指定コマンドが設定されてもよい。
【０５５８】
例えば、小当り終了時にＶ入賞が発生していなかった場合に、ＣＰＵ１０３が、小当りパンクが発生したことを示すフラグをセットし、小当りパンク発生時の専用の小当り終了Ｆ指定コマンドを送信してもよい。この小当り終了Ｆ指定コマンドは、小当り遊技状態が終了したことと、小当りエンディング期間が１０秒であることとを指定する演出制御コマンドの一種である。この小当り終了Ｆ指定コマンドにより指定される小当りエンディング期間の１０秒は、通常の小当り遊技状態の終了時の小当りエンディング期間よりも長い期間であり、小当りエンディング期間にリザルト表示を行うことが可能となる期間である。
［リザルトの表示有無の変形例］
なお、上記の実施形態では、（Ｂ－１）演出モードが［チャレンジモード］又は［ラッシュモード］であるときの表示結果が「小当り」となる時短最終変動表示や、（Ｂ－２）演出モードが［ハイパーラッシュモード］であるときの表示結果が「小当り」となる時短変動表示、に対応した小当り遊技において小当りパンクが発生し、ＣＰＵ１０３が小当り遊技を終了させるタイミングで、小当り終了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にリザルト表示を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、（Ｂ－１）や（Ｂ－２）に対応した小当り遊技において小当りパンクが発生した場合に、いずれのタイミングでも画像表示装置５にリザルト表示を表示させないようにしてもよい。この場合、ステップＳ０９ＴＭ３０７０でリザルト表示フラグがセットされないような構成にすることで、リザルト表示を表示させないようにすることができる。
【０５５９】
例えば、（Ｂ－１）演出モードが［チャレンジモード］又は［ラッシュモード］であるときに、表示結果が「小当り」となる時短最終変動表示に対応した小当り遊技において小当りパンクが発生し（リザルト表示フラグがセットされていない）、時短最終変動表示が終了するまでに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留されている可変表示）

が４個あり、いずれの表示結果も「はずれ」である場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りエンディング期間や保留記憶に対応する変動表示期間において、リザルト表示を画像表示装置５に表示させない。

【０５６０】

［リザルト表示の表示タイミングの変形例］

本実施形態では、小当りパンクが発生し、リザルト表示フラグがセットされている場合に、大当り回数や付与された賞球の総数に関連する情報を示すリザルト表示の表示を開始するタイミングとして、（Ｂ）時短変動に対応する小当りで小当り終了指定コマンド受信したタイミングに設定することができる例を示したが、このような形態に限らず、小当りパンクが発生し、リザルト表示フラグがセットされている場合に、リザルト表示の表示を開始するタイミングとして、（Ｂ）とは異なるタイミングに設定してもよい。

【０５６１】

例えば、小当りパンクが発生し、リザルト表示フラグがセットされている場合に、大当り回数や付与された賞球の総数に関連する情報を示すリザルト表示の表示を開始するタイミングとして、以下のタイミングに設定することができる。

【０５６２】

（Ｃ）小当り終了後の最初の変動表示に対応する変動パターン指定コマンドを受信したタイミング

＜（Ｃ）小当り終了後の最初の変動表示に対応する変動パターン指定コマンド受信したタイミング＞

【０５６３】

（Ｃ）本実施形態では、（Ｃ－１）演出モードが［チャレンジモード］又は［ラッシュモード］であるときの表示結果が「小当り」となる時短最終変動表示や、（Ｃ－２）演出モードが［ハイパーラッシュモード］であるときの表示結果が「小当り」となる時短変動表示、に対応した小当り遊技において小当りパンクが発生し（即ち、リザルト表示フラグがセットされ）、ＣＰＵ１０３が小当り遊技を終了させ、時短状態に制御されているときの最後の変動表示が終了するまでに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）が１個以上ある場合には、その１個目の保留記憶に対応した変動表示を開始させるタイミングで、その変動表示に対応した変動パターン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にリザルト表示を表示させる。

【０５６４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リザルト表示フラグがセットされていることと、変動パターン指定コマンドを受信したこととに基づいて、変動表示期間及びその変動表示に対応する図柄確定期間（０．５秒）にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させる。同様に、時短状態に制御されているときの最後の変動表示が終了するまでに発生した始動入賞に対応する残りの保留記憶に対応する変動表示が実行されている期間と、その変動表示に対応する図柄確定期間とにわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させる。

【０５６５】

＜（Ｃ）に関連するタイムチャート＞

図９－１９は、上述した（Ｃ）の場合にリザルト表示を表示するタイミングを示すタイムチャートである。本例では、上述した（Ｃ－１）演出モードが［チャレンジモード］又は［ラッシュモード］であるときに、表示結果が「小当り」となる時短最終変動表示に対応した小当り遊技において小当りパンクが発生し（リザルト表示フラグがセットされ）、時短最終変動表示が終了するまでに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留されている可変表示）が４個あり、いずれの表示結果も「はずれ」である場合に、リザルト表示を表示する例を示している。

【０５６６】

表示結果が「小当り」となる時短最終変動表示において、ＣＰＵ１０３が特別図柄の変

動表示を終了させるタイミング（図９－１９に示すＴ１のタイミング）で、図柄確定Ｃ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にリザルト表示を表示させない。

【０５６７】

次いで、図柄確定期間（１秒）が経過し、ＣＰＵ１０３が遊技状態を小当り遊技状態に制御するタイミング（図９－１９に示すＴ２のタイミング）で、小当り開始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にリザルト表示を継続して表示させない。

【０５６８】

次いで、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態の制御を終了させるべきタイミング（図９－１９に示すＴ３のタイミング）で、小当り終了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にリザルト表示を表示させない。

【０５６９】

次いで、小当りＥＤ期間（３秒）が経過し、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を終了させ、次の第２特別図柄の変動表示（４個の保留記憶のうち１個目の保留記憶に対応した変動表示）を開始させるタイミング（図９－１９に示すＴ４Ａのタイミング）で、変動パターン指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、リザルト表示フラグがセットされていることに基づいて、画像表示装置５にリザルト表示を表示させる。

【０５７０】

次いで、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図９－１９に示すＴ４Ｂ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にリザルト表示を継続して表示させる。

【０５７１】

以降、４個の保留記憶のうち２個目、３個目、４個目の保留記憶に対応した変動表示に関しても同様に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にリザルト表示を継続して表示させる。

【０５７２】

次いで、４個目の保留記憶に対応した変動表示の図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミング（図９－１９に示すＴ８のタイミングのタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５からリザルト表示を消去させる。

【０５７３】

本実施形態では、表示結果が「はずれ」となる保留記憶の変動表示期間（１秒）と、その変動表示に対応した図柄確定期間（０．５秒）との合計１．５秒にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。本例では、保留記憶数が４であるので、１．５×４＝６秒（図９－１９に示すＴ４Ａ～Ｔ８の期間）にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。従って、本実施形態では、１．５×保留記憶数（０～４）＝０～６秒の期間にわたって、リザルト表示が表示される。

【０５７４】

ここで、保留記憶数が０の場合、保留記憶がないことにより、ＣＰＵ１０３は変動パターン指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信していない。変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいてリザルト表示の表示制御を開始する本変形例では、変動パターン指定コマンドを受信していない演出制御用ＣＰＵ１２０は、リザルト表示の表示を開始させることができない。この場合、小当エンディング期間後の所定の期間（客待ち中の次の変動表示が開始されるまでの期間等）にリザルト表示を表示させてもよい。

【０５７５】

本実施形態では、上述した（Ａ）～（Ｃ）のいずれの場合であっても、リザルト表示は共通の演出態様である。即ち、時短最終変動に対応した図柄確定期間や小当りエンディング期間に表示されるリザルト表示と、保留記憶に対応した変動表示期間や図柄確定期間に表示されるリザルト表示とが、共通の演出態様である。本例では、リザルト表示は、大当り回数を示す「ＦＥＶＥＲ×Ｘ」の文字（Ｘ＝大当り回数）と、付与された賞球の総数を

示す「ＴＯＴＡＬ　ＹＹＹＹｐｔ」の文字（ＹＹＹＹ＝付与された賞球の総数）とを含む画像である（図９－２５（１９）参照）。

【０５７６】

本実施形態では、チャレンジモードやラッシュモードの残保留１回転目～４回転目で表示結果が「大当り」又は「小当り」のいずれかとなる場合に、ハイパーラッシュモードの残保留１回転目～４回転目で表示結果が「大当り」又は「小当り」のいずれかとなる場合と共通の［大当り／小当り用］変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定してもよい。

【０５７７】

この場合、チャレンジモード、ラッシュモード、またはハイパーラッシュモードのいずれの演出モードであっても、残保留１回転目～４回転目で表示結果が「大当り」又は「小当り」のいずれかとなる場合に、大当り回数や付与された賞球の総数に関連する情報を示すリザルト表示を表示するリザルト演出が実行されるとともに、リザルト表示において流れ星が表示される復活演出が実行される。

【０５７８】

従って、状況に関わらずリザルト表示は共通の演出態様である本実施形態において、（Ａ）～（Ｃ）のいずれの場合にリザルト表示が表示された場合であっても、リザルト表示において流れ星が表示される復活演出が実行されることを遊技者に期待させることができ、リザルト表示が表示されるときの興趣を向上させることができる。

【０５７９】

なお、上記の実施形態では、時短最終変動表示が終了するまでに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留されている可変表示）が０個である場合に、リザルト表示を表示することが可能な例を示したが、このような形態に限らず、時短最終変動表示が終了するまでに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留されている可変表示）が０個である場合に、リザルト表示の表示を制限してもよい。

【０５８０】

例えば、時短最終変動表示が終了するまでに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留されている可変表示）が０個である場合に、小当りエンディング期間にリザルト表示を表示させない。この場合、保留記憶が０個であるので保留記憶に対応した変動表示が実行されることがなく、表示結果が「大当り」や「小当り」となって復活演出が実行されることがないので、リザルト表示が表示されることによって遊技者に復活演出が実行されることを期待させてしまうことを防止できる。

【０５８１】

［客待ちデモ演出］

本実施形態では、特図ゲーム等が実行されていないときに、後述する客待ちデモ演出の実行条件（図９－２０及び図９－２１（Ａ）参照）が成立すると、画像表示装置５にデモ表示（デモンストレーション表示）が表示される客待ちデモ演出を実行可能である。

【０５８２】

本例では、デモ表示には、「ＤＥＭＯ」の文字と、告知画像（本例では、「Ｐフィーバー ＸＸＸ」の文字（本遊技機の名称）が表示された画像）とが含まれている。

【０５８３】

［デモ表示演出決定処理］

図９－２０は、可変表示を開始するまでの待機中（以下、適宜「客待ち中」、「客待ち待機中」等と称する。）に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）において、図９－２０に示すデモ表示演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信すると、客待ち中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図９－２０に示すデモ表示演出決定処理により決定する。

【０５８４】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ演出を実行しているか否かを判定する（ステップＳ０９ＴＭ４０１０）。客待ちデモ演出を実行している場合には（ステップ０９ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０５８５】

客待ちデモ演出を実行していない場合には（ステップ０９ＴＭ４０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ０９ＴＭ４０２０）。客待ちデモ指定コマンドを受信していなかった場合には（ステップＳ０９ＴＭ４０２０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０５８６】

客待ちデモ指定コマンドを受信した場合には（ステップＳ０９ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ演出の実行条件が成立しているか否かを、客待ちデモ演出の実行条件テーブル（図９－２１（Ａ）参照）に基づいて判定する（ステップＳ０９ＴＭ４０３０）。客待ちデモ演出の実行条件が成立していない場合には（ステップＳ０９ＴＭ４０３０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０５８７】

客待ちデモ演出の実行条件が成立している場合には（ステップＳ０９ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ演出を実行することに決定し、そのまま処理を終了する。

【０５８８】

＜客待ちデモ演出の実行条件テーブル＞

図９－２１（Ａ）は、客待ちデモ演出の実行条件テーブルの具体例を示す説明図である。図９－２１（Ａ）に示すように、客待ちデモ演出の実行条件テーブルには、条件番号（条件Ｎｏ．）と、この番号に対応する客待ちデモ演出の実行条件（電断復旧フラグのセット有無、客待ち待機時間）が関連付けて記憶されている。客待ち待機時間とは、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない状態での経過時間である。

【０５８９】

以下、それぞれの条件番号と、この条件番号に対応する客待ちデモ演出の実行条件について詳細に説明する。

【０５９０】

（条件Ｎｏ．「ＳＰ－０１」）

条件Ｎｏ．「ＳＰ－０１」には、客待ちデモ演出の実行条件として、電断復旧フラグのセット有無が「（電断復旧フラグが）セットされていない」に、客待ち待機時間が「６０秒以上」に設定されている。

【０５９１】

即ち、電断復旧フラグがセットされていない状態で、客待ち待機時間が６０秒経過したタイミングで、この条件Ｎｏ．「ＳＰ－０１」が成立する。

【０５９２】

（条件Ｎｏ．「ＳＰ－０２」）

条件Ｎｏ．「ＳＰ－０２」には、客待ちデモ演出の実行条件として、電断復旧フラグのセット有無が「（電断復旧フラグが）セットされている」に、客待ち待機時間が「１０秒以上」に設定されている。

【０５９３】

即ち、電断復旧フラグがセットされている状態で、客待ち待機時間が１０秒経過したタイミングで、この条件Ｎｏ．「ＳＰ－０２」が成立する。

【０５９４】

このように、直前に電断があった場合の客待ちデモ演出が実行されるまでの客待ち待機時間は、直前に電断がなかった場合の客待ちデモ演出が実行されるまでの客待ち待機時間よりも短い期間に設定することができ、客待ちデモ演出を実行するまでの期間として適切な期間を設定することができる。

【０５９５】
［復旧報知演出］
本実施形態では、電断から復旧したときに、電断から復旧したことを報知する復旧表示を表示する復旧報知演出を実行可能である。復旧表示とは、画像表示装置５の画面全体に表示される「停電復旧中」の文字を含む画像である。
【０５９６】
本実施形態では、復旧表示は、各種演出画像（背景画像、飾り図柄等）よりも表示優先度の高い画像である。また、小当り中の電断から復旧したときに表示される第２促進画像は、復旧表示よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、第２促進画像、復旧表示、各種演出画像の順で表示されているように見える。但し、本例では、復旧表示の表示領域が画像表示装置５の画面全体であるので、各種演出画像を視認することは困難である（図９－２７（２）参照）。ここで「表示優先度の高い」とは、例えば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ことである。
【０５９７】
本実施形態では、電断後の電源投入（電断復旧）時に、図３に示した遊技制御メイン処理の復旧時のコマンドを送信する処理（ステップＳ７）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される電断からの復旧を指示する演出制御コマンドのうちバックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンド（例えば、復旧時遊技状態指定コマンド）によって指定された復旧時の遊技状態（以下、適宜「復旧時遊技状態」と称する。）に応じて、復旧報知演出の実行期間を異ならせることができる（図９－２１（Ｂ）参照）。
【０５９８】
＜復旧報知演出の実行期間決定テーブル＞
図９－２１（Ｂ）は、復旧報知演出の実行期間決定テーブルの具体例を示す説明図である。図９－２１（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、復旧時遊技状態に応じて、復旧報知演出の実行期間を決定する。
【０５９９】
復旧時遊技状態が「小当り遊技状態」である場合には、復旧報知演出の実行期間を「０．５秒以下」に決定する。
【０６００】
復旧時遊技状態が「小当り遊技状態」である場合の、復旧報知演出の実行期間の「０．５秒以下」とは、本実施形態では、電断復旧時に小当り遊技状態に制御される残りの制御期間（以下、適宜「残り小当り期間」と称する。）が０．５秒以上ある場合には、復旧報知演出の実行期間を「０．５秒」に決定し、電断復旧時に残り小当り期間が０．５秒以下ある場合には、復旧報知演出の実行期間を「（残り小当り期間－０．００４）秒」に決定する。例えば、電断復旧時に残り小当り期間が０．３秒である場合には、復旧報知演出の実行期間を「（０．３－０．００４）＝０．２９６秒」に決定する。
【０６０１】
従って、本実施形態では、電断復旧時の復旧時遊技状態が小当り遊技状態である場合に、残り小当り期間がいずれの期間であっても、復旧報知演出の実行期間が残り小当り期間よりも短い期間に設定されている。即ち、電断復旧時の小当り遊技状態が終了する前に、復旧報知演出が終了し、復旧表示の表示も終了する。
【０６０２】
復旧時遊技状態が「小当り遊技状態以外の遊技状態」である場合には、復旧報知演出の実行期間を「５秒」に決定する。「小当り遊技状態以外の遊技状態」とは、「小当り遊技状態の期間を除いた通常状態」や「大当り遊技状態」である。
【０６０３】
［Ｖ入賞発生時、小当りパンク発生時の演出例］
次に、Ｖ入賞が発生したとき及び小当りパンクが発生したときの演出例に関して、図９－２２～図９－２５を用いて説明する。
【０６０４】

図９－２２は、Ｖ入賞が発生したとき及び小当りパンクが発生したときに関連した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９－２３～図９－２５は、Ｖ入賞が発生したとき及び小当りパンクが発生したときに関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【０６０５】

本例では、演出モードが［ラッシュモード］に制御されているときに、表示結果が「小当り」となる第２特別図柄の変動表示が実行され、この変動表示に対応した小当り遊技においてＶ入賞が発生し、小当り経由大当り種別が「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り（９９回）」である大当り遊技が行われるものとする。その後、演出モードが［ハイパーラッシュモード］に制御されているときに、表示結果が「小当り」となる第２特別図柄の変動表示が実行され、この変動表示に対応した小当り遊技において小当りパンクが発生し、大当り遊技が行われずにリザルト表示が表示されるものとする。

【０６０６】

まず、図９－２３（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図９－２２に示すＴ１のタイミング）において、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び図柄表示エリア５Ｒにキャラクタ「Ｃ」と数字「３」を含む飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｌに対応した小図柄表示エリア５ｌ、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｒに対応した小図柄表示エリア５ｒにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【０６０７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域０９ＴＭ０３Ｅに、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０９ＴＭ０３を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数表示領域０９ＴＭ０５Ｅに「０」を表示させ、第２保留記憶数表示領域０９ＴＭ０６Ｅに「０」を表示させている。

【０６０８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［ラッシュモード］であることに基づいて、画像表示装置５の画面中央上部に「ラッシュモード」の文字を表示させ、画像表示装置５の画面左上部に残り時短制御回数が５回であることに対応して「残り５回」の文字を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右下部に第３促進画像を表示させている。この第３促進画像は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口への入賞やＶ入賞させるために右打ちを指示する第３矢印画像０９ＴＭ１３Ａとを含む画像である。

【０６０９】

次いで、図９－２３（２）に示すように、変動パターンにおける操作促進表示０９ＴＭ３１Ｂを表示させるべきタイミング（図９－２２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の画面中央部にプッシュボタン３１Ｂを操作するよう遊技者に促す操作促進表示０９ＴＭ３１Ｂを表示させる。

【０６１０】

次いで、図９－２３（３）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング（図９－２２に示すＴ３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄停止動作演出を実行し、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「大当り」となる飾り図柄の小当り用組合せにアクション（本例では、キャラクタ「Ｃ」と数字「３」を含む飾り図柄、キャラクタ「Ｖ」と英字「Ｖ」を含む飾り図柄、キャラクタ「Ｃ」と数字「３」を含む飾り図柄に拡大及び動作）を行わせ、図柄停止音演出を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから図柄停止効果音を再生出力させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【０６１１】

次いで、図９－２３（４）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終

了させるタイミング（図９－２２に示すＴ４のタイミング）で、図柄確定Ｃ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄停止動作演出を終了し、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄のアクションを終了し、最終的な飾り図柄の小当り用組合せ（本例では、「３Ｖ３」）を確定停止させ、図柄停止音演出を終了し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから図柄停止効果音の再生出力を終了させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「３Ｖ３」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０９ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０９ＴＭ０３を消去させる。

【０６１２】

次いで、図９－２３（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を開始させると（図９－２２に示すＴ５～Ｔ６の期間）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１促進演出（本例では、第１促進点滅演出、促進効果音演出、第１促進画像演出）を実行し、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを０．５秒の点滅周期で虹色（７色）に点滅（発光）させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから促進効果音を再生出力させ、画像表示装置５に第１促進画像（第１矢印画像０９ＴＭ１１Ａ、「Ｖを狙え」の文字、タイムゲージ画像０９ＴＭ１１Ｔ）を表示させる。このとき、第１促進画像の第１矢印画像０９ＴＭ１１Ａとして、アニメーション動作を行っている途中の画像（画面中央部全体に表示された第１矢印画像）が表示されている。

【０６１３】

次いで、図９－２３（６）に示すように、小当り遊技中のＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されたときにおいて、Ｖ入賞領域８７０に遊技球が入賞して所定の有効期間中にＶ入賞スイッチ８７ａで遊技球が検出されたタイミング（図９－２２に示すＴ６のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１促進演出のうち一部の演出（促進効果音演出、第１促進画像演出のうち第１矢印画像と「Ｖを狙え」の文字を表示する演出）を終了するとともに、画像表示装置５の画面中央部にＶ入賞発生報知表示（本例では、「Ｖ　ＧＥＴ」の文字）を表示させる。

【０６１４】

次いで、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を終了させるべきタイミング（図９－２２に示すＴ７のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り終了時演出決定処理（図９－１６参照）において、当該小当りに対応した大当り遊技終了後に表示される飾り図柄の組合せとして飾り図柄の小当り用組合せを表示することに決定する（ステップＳ０９ＴＭ３０２０）。

【０６１５】

次いで、図９－２３（７）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態を開始させるタイミング（図９－２２に示すＴ８のタイミングで）で、大当り開始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の画面全体に、小当り経由大当り種別が「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り」であることを報知する「ＭＡＸ　ＦＥＶＥＲ」の文字を表示させる。

【０６１６】

次いで、図９－２３（８）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態を終了させるべきタイミング（図９－２２に示すＴ９のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りエンディング期間にわたって、画像表示装置５の画面全体に、次に制御される演出モードが［ハイパーラッシュモード］であることを報知する「ＨＹＰＥＲ」の文字を含むテロップ表示０９ＴＭ２０と「バトルラッシュ」の文字とを表示させる。

【０６１７】

次いで、図９－２４（９）に示すように、大当りエンディング期間が終了したタイミング（図９－２２に示すＴ１０のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［ハイパーラッシュモード］に制御させ、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、小当り終了時演出決定処理で決定した飾り図柄の小当り用組合せ（本例では、「３Ｖ３」

）を表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「３Ｖ３」）を表示させる。

【０６１８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域０９ＴＭ０３Ｅに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示０９ＴＭ０３を表示させていない。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数表示領域０９ＴＭ０５Ｅに「０」を表示させ、第２保留記憶数表示領域０９ＴＭ０６Ｅに「０」を表示させている。

【０６１９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［ハイパーラッシュモード］であることに基づいて、画像表示装置５の画面中央上部に「ハイパーラッシュモード」の文字を表示させ、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に「ＨＹＰＥＲ」の文字を含むテロップ表示を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右下部に第３促進画像を表示させている。この第３促進画像は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口への入賞やＶ入賞させるために右打ちを指示する第３矢印画像０９ＴＭ１３Ａとを含む画像である。

【０６２０】

本実施形態では、演出モードが［ハイパーラッシュモード］である場合に、画像表示装置５の画面に残り時短制御回数に関連する情報を表示させていない。これは、演出モードが［ハイパーラッシュモード］である場合に、次回の「大当り」又は「小当り」が実質的に確定している本構成において、残り時短回数を表示することで遊技者が煩わしく感じるのを防止して、遊技の興趣を低下させることを防ぐためである。

【０６２１】

図９－２３（３）及び（４）に示したように、当該小当り遊技状態に制御される直前に実行されていた変動表示において、表示結果が「小当り」となることに対応した飾り図柄の小当り用組合せとして「３Ｖ３」が、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示（停止表示、確定停止）され、図９－２４（９）に示したように、当該小当りに対応した大当り遊技状態終了後に制御される演出モード（本例では、［ハイパーラッシュモード］）の開始画面において、飾り図柄の小当り用組合せとして「３Ｖ３」が、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている。

【０６２２】

本実施形態では、時短状態に制御されて実行される変動表示の回転数に応じて、それぞれの変動表示を、適宜「変動表示（時短Ｎ回転目）」と称する。例えば、時短状態に制御されて実行される変動表示の回転数が「１回転目」である場合には、その変動表示を「変動表示（時短１回転目）」と称し、時短状態に制御されて実行される変動表示の回転数が「７回転目」である場合には、その変動表示を「変動表示（時短７回転目）」と称する。

【０６２３】

次いで、図９－２４（１０）に示すように、新たに第２始動入賞口（可変入賞球装置６Ｂ）への始動入賞が発生し、ＣＰＵ１０３が、表示結果が「はずれ」となる第２特別図柄の変動表示（時短１回転目）を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図９－２２に示すＴ１１のタイミング）。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域０９ＴＭ０３Ｅに、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０９ＴＭ０３を新たに表示させている。

【０６２４】

本例では、この変動表示が実行されている期間に、新たに第２始動入賞口（可変入賞球装置６Ｂ）への始動入賞が２個（いずれの保留記憶も表示結果は「はずれ」）発生し、第２保留記憶数が「２」となり、第２保留記憶数表示領域０９ＴＭ０６Ｅに「２」が表示され、第２保留表示領域０９ＴＭ０２Ｅに第２保留表示０９ＴＭ０２が２個表示されている

ものとする。
【０６２５】
次いで、図９－２４（１１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短１回転目）を終了させるタイミング（図９－２２に示すＴ１２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、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、最終的な飾り図柄のはずれ用組合せ（本例では、「１４２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「１４２」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０９ＴＭ０３Ｅから、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０９ＴＭ０３を消去させる。
【０６２６】
次いで、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短２回転目、時短３回転目）を実行した後に、図９－２４（１２）に示すように、新たに第２始動入賞口（可変入賞球装置６Ｂ）への始動入賞が発生し、ＣＰＵ１０３が、表示結果が「小当り」となる第２特別図柄の変動表示（時短４回転目）を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図９－２２に示すＴ１３のタイミング）。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域０９ＴＭ０３Ｅに、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０９ＴＭ０３を新たに表示させている。
【０６２７】
次いで、図９－２４（１３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図９－２２に示すＴ１４のタイミング）において、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び図柄表示エリア５Ｒにキャラクタ「Ｂ」と数字「２」を含む飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を継続している。
【０６２８】
次いで、図９－２４（１４）に示すように、変動パターンにおける操作促進表示０９ＴＭ３１Ｂを表示させるべきタイミング（図９－２２に示すＴ１５のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部にプッシュボタン３１Ｂを操作するよう遊技者に促す操作促進表示０９ＴＭ３１Ｂを表示させる。
【０６２９】
次いで、図９－２４（１５）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング（図９－２２に示すＴ１６のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄停止動作演出を実行し、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「大当り」となる飾り図柄の小当り用組合せにアクション（本例では、キャラクタ「Ｂ」と数字「２」を含む飾り図柄、キャラクタ「Ｖ」と英字「Ｖ」を含む飾り図柄、キャラクタ「Ｂ」と数字「２」を含む飾り図柄に拡大及び動作）を行わせ、図柄停止音演出を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから図柄停止効果音を再生出力させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。
【０６３０】
次いで、図９－２４（１６）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図９－２２に示すＴ１７のタイミング）で、図柄確定Ｃ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄停止動作演出を終了し、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄のアクションを終了し、最終的な飾り図柄の小当り用組合せ（本例では、「２Ｖ２」）を確定停止させ、図柄停止音演出を終了し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから図柄停止効果音の再生出力を終了させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２Ｖ２」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０９ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０

９ＴＭ０３を消去させる。
【０６３１】
次いで、図９－２５（１７）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を開始させると（図９－２２に示すＴ１８～Ｔ１９の期間）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１促進演出（本例では、第１促進点滅演出、促進効果音演出、第１促進画像演出）を実行し、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを０．５秒の点滅周期で虹色（７色）に点滅（発光）させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから促進効果音を再生出力させ、画像表示装置５に第１促進画像（第１矢印画像０９ＴＭ１１Ａ、「Ｖを狙え」の文字、タイムゲージ画像０９ＴＭ１１Ｔ）を表示させる。このとき、第１促進画像の第１矢印画像０９ＴＭ１１Ａとして、アニメーション動作を行っている途中の画像（画面中央部全体に表示された第１矢印画像）が表示されている。
【０６３２】
次いで、図９－２５（１８）に示すように、後述する小当り終了示唆表示を表示するべき所定のタイミング（図９－２２に示すＴ１９のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に、Ｖ入賞が発生していない状態で小当り遊技状態が終了してしまうことを示唆する小当り終了示唆表示０９ＴＭ３０（本例では、画面がひび割れるような表示態様の画像）を表示させる。この小当り終了示唆表示は、小当り遊技に関連する各種演出画像（第１促進画像等）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、小当り終了示唆表示、小当り遊技に関連する各種演出画像の順で表示されているように見える。
【０６３３】
本実施形態では、「小当り終了示唆表示を表示するべき所定のタイミング」として、小当り遊技状態の制御が終了する１秒前のタイミングに設定されている。従って、小当り終了示唆表示が表示されている期間であっても、遊技状態は小当り遊技状態に制御されており、短い時間ではあるものの遊技者はＶ入賞させることができる。このような形態を採用しているので、小当り終了示唆表示が表示されている期間であっても、画像表示装置５の画面右下部に第３促進画像（「右打ち」の文字、第３矢印画像０９ＴＭ１３Ａ）を表示させている。
【０６３４】
次いで、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を終了させるべきタイミング（図９－２２に示すＴ２０のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り終了時演出決定処理（図９－１６参照）において、当該小当り遊技終了後に表示される飾り図柄の組合せとして飾り図柄の大当り用組合せを表示することに決定し（ステップＳ０９ＴＭ３０４０）、リザルト表示フラグをセットしている（ステップＳ０９ＴＭ３０７０）。
【０６３５】
図９－２５（１９）に示すように、小当り終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、リザルト表示フラグがセットされていることに基づいて、小当りエンディング期間（図９－２２に示すＴ２０～Ｔ２１の期間）にわたって、画像表示装置５の画面全体にリザルト表示０９ＴＭ４０（本例では、大当り回数を示す「ＦＥＶＥＲ×２」の文字、付与された賞球の総数を示す「ＴＯＴＡＬ　１９５０ｐｔ」の文字）を表示させる。
【０６３６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１促進演出（本例では、第１促進点滅演出、促進効果音演出、第１促進画像演出）を終了し、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌの点滅（発光）を終了させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの促進効果音の再生出力を終了させ、画像表示装置５から第１促進画像を消去させる。
【０６３７】
なお、本例では、時短状態に制御されているときの最後の変動表示（時短４回転目）が終了するまでに発生した始動入賞に対応する保留記憶が０個であるので、小当りエンディング期間においてのみリザルト表示が表示される。
【０６３８】

次いで、図９－２５（２０）に示すように、小当りエンディング期間が終了したタイミング（図９－２２に示すＴ２１のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［通常モード（晴れモード）］に制御し、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、小当り終了時演出決定処理で決定した飾り図柄の大当り用組合せ（本例では、「２２２」）を表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を表示させる。このとき、演出モードが［通常モード（晴れモード）］であることに基づいて、飾り図柄の背景画像として晴れ背景画像０９ＴＭ６０Ａが画像表示装置５に表示されている。

【０６３９】

このとき、図柄停止動作演出が実行されないことによって、飾り図柄の組合せにアクションを行わせず、図柄停止音演出も実行されないことによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから図柄停止効果音も再生出力させていない。このように、小当りパンクを経由して［通常モード］に制御されたときに、図柄停止動作演出や図柄停止音演出が実行されないことによって、遊技者にとって有利なイベントが発生していると誤解し、その後に遊技者の残念感が増大してしまうことを防止できる。

【０６４０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域０９ＴＭ０３Ｅに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示０９ＴＭ０３を表示させていない。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数表示領域０９ＴＭ０５Ｅに「０」を表示させ、第２保留記憶数表示領域０９ＴＭ０６Ｅに「０」を表示させている。

【０６４１】

図９－２４（１５）及び（１６）に示したように、当該小当り遊技状態に制御される直前に実行されていた変動表示において、表示結果が「小当り」となることに対応した飾り図柄の小当り用組合せとして「２Ｖ２」が、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示（停止表示、確定停止）されている。一方で、図９－２５（２０）に示したように、当該小当り遊技状態終了後に制御される演出モード（本例では、［通常モード］）の開始画面において、飾り図柄の組合せとして飾り図柄の大当り用組合せである「２２２」が、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている。

【０６４２】

［小当り中の電断、復旧後の小当りパンク発生時の演出例］

次に、小当り遊技中に電断が発生したとき、及び復旧後に小当りパンクが発生したときの演出例に関して、図９－２６～図９－２７を用いて説明する。

【０６４３】

図９－２６は、小当り遊技中に電断が発生したとき、及び復旧後に小当りパンクが発生したときに関連した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９－２７は、小当り遊技中に電断が発生したとき、及び復旧後に小当りパンクが発生したときに関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【０６４４】

本例では、［ハイパーラッシュモード］であるときに制御された小当り遊技状態において電断が発生し、電源投入後に再び制御された小当り遊技状態において小当りパンクが発生したものとする。

【０６４５】

まず、図９－２７（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を開始させると（図９－２６に示すＴ１～Ｔ２の期間）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１促進演出（本例では、第１促進点滅演出、促進効果音演出、第１促進画像演出）を実行し、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを０．５秒の点滅周期で虹色（７色）に点滅（発光）させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから促進効果音を再生出力させ、画像表示装置５に第１促進画像（第１矢印画像０９ＴＭ１１Ａ、「Ｖを狙え」の文字、タイムゲージ画像０９ＴＭ１１Ｔ）を表示させる。このとき、第１促進画像の第１矢印画像０９ＴＭ１１Ａとして、アニメーション動作を行っている途中の画像（画面中央部全体に表示された第１矢印画像）が表示されている。

【０６４６】
次いで、図９－２６に示すＴ２のタイミングで、小当り遊技状態に制御されているときに電断が発生し、図９－２６に示すＴ３のタイミングで、電源投入されたものとする。
【０６４７】
このとき、電断が発生したときの遊技状態が小当り遊技状態であるので、電源投入された後の復旧開始画面（図９－２７（２）に示す画面）において、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄の組合せ（初期出目）として飾り図柄の特殊組合せ（本例では、「１３５」）が表示されるものとする。
【０６４８】
次いで、図９－２７（２）に示すように、電断からの復旧後に、ＣＰＵ１０３が電断発生時の遊技状態である小当り遊技状態に制御させると（図９－２６に示すＴ３のタイミングで）、復旧時遊技状態指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、復旧報知演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に復旧表示０９ＴＭ７０（本例では、「停電復旧中」の文字を含む画像）を表示させるとともに、第２促進演出（本例では、第２促進点滅演出、第２促進画像演出）を実行し、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを２秒の点滅周期で赤色（１色）に点滅（発光）させ、画像表示装置５に第２促進画像（第２矢印画像０９ＴＭ１２Ａ、「Ｖに玉を入れてください」の文字）を表示させる。
【０６４９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復旧時の演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド、背景指定コマンド等）を受信したことに基づいて、各演出用画像（飾り図柄（本例では、初期出目としての飾り図柄の特殊組合せ「１３５」）、小図柄（本例では、「１３５」）、第１保留記憶数（本例では、「０」）、第２保留記憶数表示領域（本例では、「０」）等）や背景画像（本例では、晴れ背景画像）を表示させている。しかしながら、復旧表示は、各種演出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、各種演出画像を視認することは困難となっている。
【０６５０】
本例では、電断復旧時における残り小当り期間が０．５秒以上（例えば、３秒）であることに基づいて、復旧報知演出の実行期間を「０．５秒」に決定したものとする（図９－２１参照）。
【０６５１】
次いで、図９－２７（３）に示すように、復旧報知演出の実行期間である０．５秒が経過したタイミング（図９－２６に示すＴ４のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、復旧報知演出を終了し、画像表示装置５の画面全体から復旧表示０９ＴＭ７０（本例では、「停電復旧中」の文字を含む画像）を消去させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２促進演出（本例では、第２促進点滅演出、第２促進画像演出）を継続して実行し、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを２秒の点滅周期で赤色（１色）に点滅（発光）させ、画像表示装置５に第２促進画像（第２矢印画像０９ＴＭ１２Ａ、「Ｖに玉を入れてください」の文字）を表示させている。
【０６５２】
このとき、復旧報知演出が終了し、画像表示装置５の画面全体から復旧表示０９ＴＭ７０（本例では、「停電復旧中」の文字を含む画像）が消去されたことに伴って、各演出用画像（飾り図柄、小図柄、第１保留記憶数表示領域、第２保留記憶数表示領域等）や背景画像（本例では、晴れ背景画像）を視認することが可能となっている。
【０６５３】
このように、電断から復旧したことを報知する復旧表示を表示した後で、小当り遊技中であっても、即時に［通常モード］に対応した背景画像や飾り図柄を表示することができるため、遊技者は、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）べき状況であることを把握でき、小当り遊技において小当りパンクを発生させてしまう可能性を低くし、遊技者が不利になってしまうことを防ぐことが

できる。
【０６５４】
　次いで、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を終了させるべきタイミング（図９－２６に示すＴ５のタイミング）で、小当り終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２促進演出（本例では、第２促進点滅演出、第２促進画像演出）を終了し、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌの点滅（発光）を終了させ、画像表示装置５から第２促進画像を消去させる。
【０６５５】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り終了時演出決定処理（図９－１６参照）において、当該小当り遊技終了後に表示される飾り図柄の組合せとして飾り図柄の特殊用組合せを表示することに決定したものとする（ステップＳ０９ＴＭ３０８０）。
【０６５６】
　次いで、図９－２７（４）に示すように、小当りエンディング期間が終了したタイミング（図９－２６に示すＴ６のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［通常モード（晴れモード）］に制御し、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、小当り終了時演出決定処理で決定した飾り図柄の特殊用組合せ（本例では、「１３５」）を表示させる。その他は、図９－２５（２０）と同様なので説明を省略する。
【０６５７】
　図９－２７（３）に示したように、電断が発生したときの遊技状態が小当り遊技状態であるので、電源投入された後の復旧開始画面における飾り図柄の組合せ（初期出目）として飾り図柄の特殊組合せ（本例では、「１３５」）が表示されており、図９－２７（４）に示したように、小当り遊技中に電断及び電源投入があったときの小当り遊技において小当りパンクが発生し、その小当りパンクの発生に基づいて大当り遊技状態に制御されずに当該小当り遊技終了後に制御された演出モード［通常モード（晴れモード）］の開始画面における飾り図柄の組合せとして飾り図柄の特殊組合せ（本例では、「１３５」）が表示されている。従って、図９－２７（３）及び（４）では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて共通の飾り図柄の特殊組合せが表示されており、遊技者には共通の飾り図柄の特殊組合せが継続して表示されているように見える。
【０６５８】
　また、図９－２７（４）に示したように、飾り図柄の特殊組合せ（本例では、「１３５」）が図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されることによって、現在の遊技状態の制御状況が、小当り遊技状態中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技状態中にＶ入賞せずに通常状態に制御されたときであることを遊技者に明確に認識させることができる。
【０６５９】
　［通常時の演出モード（変形例）］
　上記の実施形態では、演出モードが［チャレンジモード］又は［ラッシュモード］から［通常モード］に制御されたとき（時短抜け後）に、［通常モード］のうち［通常モード（晴れモード）］に制御され、その後、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、演出モードを切り替えることが可能な場合に、［通常モード（晴れモード）］を含む各種演出モード（［通常モード（晴れモード）］、［通常モード（曇りモード）］、［通常モード（雨モード）］）に切り替えることが可能な例を示したが、このような形態に限らず、時短抜け後に、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、演出モードを切り替え可能な場合に、切り替えることができない［通常モード］の演出モードが設定されてもよい。
【０６６０】
　例えば、［通常モード］のうち［通常モード（リベンジモード）］を設定する。演出モードが［通常モード（リベンジモード）］に制御されているときには、演出制御用ＣＰＵ１２０により、飾り図柄の背景画像として、火山を含む火山の風景をあらわした「火山背景画像」が表示されることになる。

【０６６１】
この［通常モード（リベンジモード）］の演出モードは、演出モードが［チャレンジモード］又は［ラッシュモード］から時短抜けを経由して［通常モード］に制御されたときに必ず制御される。即ち、時短抜け後に制御される固定の演出モードとして［通常モード（リベンジモード）］が設定される。その後、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、所定の契機（例えば、時短抜け後２０回の変動表示が終了）で、演出モードを切り替えることが可能な場合に、［通常モード（リベンジモード）］を含まない各種演出モード（［通常モード（晴れモード）］、［通常モード（曇りモード）］、［通常モード（雨モード）］）に切り替えることが可能な一方で、［通常モード（リベンジモード）］に切り替えることができない。

【０６６２】
なお、上記の実施形態を適用した場合に、演出モードが［チャレンジモード］、［ラッシュモード］、又は［ハイパーラッシュモード］から小当りパンクを経由して［通常モード］に制御されたときに、［通常モード（リベンジモード）］とは異なる固定の演出モードが設定されてもよい。

【０６６３】
例えば、時短抜けを経由して［通常モード］に制御されたときに、［通常モード（リベンジモード）］が固定の演出モードとして設定される。その後、所定の契機（例えば、時短抜け後２０回の変動表示が終了）で、各種演出モード（［通常モード（晴れモード）］、［通常モード（曇りモード）］、［通常モード（雨モード）］）に切り替えることが可能である。一方で、小当りパンクを経由して［通常モード］に制御されたときに、［通常モード（晴れモード）］が固定の演出モードとして設定される。

【０６６４】
［遊技フロー（変形例）］
図９－２８に示す遊技フローの変形例では、演出モードが［通常モード］であるときに大当りが発生し、大当り遊技状態の終了後に時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、［チャレンジモード］（時短１回転＋保留４回転）又は［ハイパーラッシュモード］（時短９９回転＋保留４回転）に移行し、大当りが発生した場合に［ラッシュモード］（時短７回転＋保留４回転）又は［ハイパーラッシュモード］（時短９９回転＋保留４回転）に移行し、大当りが発生しなかった場合に［通常モード］に移行する。

【０６６５】
（１）遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、第１フラグ、第２フラグ、及び第３フラグがセットされていないとき、演出モードを［通常モード］としている。（１Ｄ）演出モードが［通常モード（リベンジモード）］である場合の演出例として、火山背景画像が飾り図柄の背景画像として画像表示装置５に表示されている。

【０６６６】
（３）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における１回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）とが実行されると、（１）の状態に制御される。本例では、（３）の状態から（１）の状態に制御される場合に、（１Ｄ）の状態（演出モードが［通常モード（リベンジモード）］）に制御される。

【０６６７】
（４）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における７回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）とが実行されると、（１）の状態に制御される。本例では、（４）の状態から（１）の状態に制御される場合に、（１Ｄ）の状態（演出モードが［通常モード（リベンジモード）］）に制御される。

【０６６８】
その他は、図９－６と同様なので説明を省略する。

【０６６９】

（手段０９－１）
図９－２４（１５）及び（１６）に示したように、当該小当り遊技状態に制御される直前に実行されていた変動表示において、表示結果が「小当り」となることに対応した飾り図柄の小当り用組合せとして「２Ｖ２」が、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示（停止表示、確定停止）されている。一方で、図９－２５（２０）に示したように、当該小当り遊技状態において小当りパンクが発生した後に制御される通常状態のうちの［通常モード］の開始画面において、飾り図柄の組合せとして、飾り図柄の小当り用組合せ「２Ｖ２」に対応した飾り図柄の大当り用組合せである「２２２」が、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている。
【０６７０】
このような構成によれば、小当り遊技状態において小当りパンクが発生した後に制御される通常状態（演出モードが［通常モード］）で飾り図柄の組合せとして飾り図柄の大当り用組合せである「２２２」が表示されることによって、規定された時短制御回数の変動表示と時短状態中に記憶された保留記憶のすべてにおいて表示結果が「はずれ」となったことで通常状態（演出モードが［通常モード］）に制御された場合とは異なり、小当り遊技状態において小当りパンクを発生させて通常状態（演出モードが［通常モード］）に制御されたことを通常状態（演出モードが［通常モード］）において遊技者に認識させることができる。
【０６７１】
（手段０９－２）
図９－９のステップＳ０９ＴＭ１０７０に示したように、演出モードが［チャレンジモード］、［ラッシュモード］、又は［ハイパーラッシュモード］のいずれかであるときに、表示結果が「小当り」である場合（ステップＳ０９ＴＭ１０６０でＹＥＳ）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該変動表示終了時に停止表示させる飾り図柄の組合せを、［第２特別図柄用］飾り図柄の大当り用（小当り用）組合せ決定テーブル（図９－１０（Ｂ２）参照）に基づいて決定している。即ち、ステップＳ０９ＴＭ１０７０の処理において、当該変動表示終了時に停止表示させる飾り図柄の組合せとして「飾り図柄の大当り用組合せ」と「飾り図柄の小当り用組合せ」を同時に決定している。
【０６７２】
このような構成によれば、小当り遊技状態において小当りパンクが発生したときに、事前に決定されていた飾り図柄の組合せを表示すればよく、複雑な演出制御を行う必要がないため、小当りパンクが発生したときの演出制御に関連する処理負担を軽減できる。
【０６７３】
（手段０９－３）
前述したように、図９－９のステップＳ０９ＴＭ１０７０の処理において、当該変動表示終了時に停止表示させる飾り図柄の組合せとして「飾り図柄の大当り用組合せ」と「飾り図柄の小当り用組合せ」を同時に決定している。
【０６７４】
また、図９－１６に示したように、小当り遊技状態において小当りパンクが発生した後に制御される通常状態のうちの［通常モード］の演出モードに制御される前の小当り遊技状態終了時に実行される小当り終了時演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り遊技終了後に表示される飾り図柄の組合せとして飾り図柄の大当り用組合せを表示することを事前に決定している（ステップＳ０９ＴＭ３０４０）。
【０６７５】
また、図９－２５（１７）～（２０）に示したように、小当りパンクが発生した後に［通常モード］に制御されるときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５から第１促進画像（第１矢印画像０９ＴＭ１１Ａ、「Ｖを狙え」の文字、タイムゲージ画像０９ＴＭ１１Ｔ）を消去するとともに、（Ａ）飾り図柄の大当り用組合せと、（Ｂ）その飾り図柄の大当り用組合せを小当り遊技終了後の［通常モード］において表示することとが事前に決定されていることに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに

飾り図柄の大当り用組合せ（本例では、「２２２」）を表示させるとともに、飾り図柄の背景画像として晴れ背景画像０９ＴＭ６０Ａを表示させている。

【０６７６】

このような構成によれば、小当り遊技状態において小当りパンクが発生したときに、事前に決定された飾り図柄の組合せを背景画像とともに表示すればよく、小当りパンクが発生したときの演出制御に関連する処理負担を軽減できる。また、小当りパンクが発生したタイミングで、即時にＶ入賞させるための第１促進画像が消去され、［通常モード］に対応した演出画像（飾り図柄、背景画像等）が表示されることにより、小当りパンクさせてしまったときの遊技者の残念感を抑制して、遊技者の関心を通常状態での遊技に向けさせることができる。

【０６７７】

（手段０９－４）

図９－６に示したように、（３）及び（４）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における規定回数の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶とが実行されると（時短抜け後）、（１Ａ）の状態（演出モードが［通常モード（晴れモード）］）に制御される。即ち、時短抜け後に飾り図柄の背景画像として晴れ背景画像が画像表示装置５に表示される。図９－２５（２０）に示したように、小当りパンクが発生した後に［通常モード］に制御されるときに、飾り図柄の背景画像として晴れ背景画像が画像表示装置５に表示される。従って、小当り遊技状態に制御されずに時短状態から通常状態に制御された場合（時短抜けした場合）と、小当り遊技状態中にＶ入賞せずに通常状態に制御された場合（小当りパンクした場合）とで、共通の晴れ背景画像が飾り図柄の背景画像として表示される。

【０６７８】

このような構成によれば、通常状態に制御されたときの状況に応じて、背景画像を異ならせる必要がなく、通常状態に制御されたときの演出制御の処理負担を軽減できる。また、通常状態に制御されたときの状況に関わらず、共通の背景画像が飾り図柄の背景画像として表示されるので、小当りパンクが発生した後に［通常モード］に制御されたときであっても、時短抜け後と共通の演出態様であることによって、遊技者の残念感を軽減することができる。

【０６７９】

（手段０９－５）

【０６８０】

［通常時の演出モード（変形例）］に示したように、時短抜けを経由して［通常モード］に制御されたときに、［通常モード（リベンジモード）］が固定の演出モードとして設定される。その後、所定の契機（例えば、時短抜け後２０回の変動表示が終了）で、各種演出モード（［通常モード（晴れモード）］、［通常モード（曇りモード）］、［通常モード（雨モード）］）に切り替えることが可能である。一方で、小当りパンクを経由して［通常モード］に制御されたときに、［通常モード（晴れモード）］が固定の演出モードとして設定される。

【０６８１】

即ち、時短抜けを経由して［通常モード］に制御されたときに、火山背景画像が固定の背景画像として表示される。その後、所定の契機（例えば、時短抜け後２０回の変動表示が終了）で、晴れ背景画像、曇り背景画像、雨背景画像に切り替えることが可能である。一方で、小当りパンクを経由して［通常モード］に制御されたときに、火山背景画像とは異なる晴れ背景画像が固定の背景画像として表示される。

【０６８２】

このような構成によれば、時短抜けを経由して［通常モード］に制御されたときには、［通常モード］のうちの特殊な背景画像（火山背景画像）が表示されることによって、遊技者は、時短状態が終了したことを明確に認識することができる。また、通常の背景画像よりも演出性が高い特殊な背景画像が表示されることにより、遊技継続を促すことができ

る。一方で、小当りパンクを経由して［通常モード］に制御されたときには、［通常モード］のうちの特殊な背景画像よりも演出態様が控えめな通常の背景画像（晴れ背景画像）が表示されることによって、遊技者の残念感が増大してしまうことを防止できる。

【０６８３】

（手段０９－６）

図９－１１に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の変動表示の表示結果が「大当り」又は「小当り」である場合に実行される演出として、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、飾り図柄（本例では、数字図柄又は英字図柄と、キャラクタとから構成される）のキャラクタがアクション（本例では、拡大、動作）を行う図柄停止動作演出を実行している。

【０６８４】

図９－９のステップＳ０９ＴＭ１０４０に示したように、演出モードが［通常モード］である場合に、図柄停止動作演出を実行可能であり、図９－９のステップＳ０９ＴＭ１０８０に示したように、演出モードが［チャレンジモード］、［ラッシュモード］、又は［ハイパーラッシュモード］のいずれかである場合にも、図柄停止動作演出を実行可能である。即ち、演出モードがいずれの演出モードであっても、図柄停止動作演出を実行可能である。

【０６８５】

図９－２５（２０）に示したように、小当りパンクが発生した後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［通常モード（晴れモード）］に制御し、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、小当り終了時演出決定処理で決定した飾り図柄の大当り用組合せ（本例では、「２２２」）を表示させている。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄停止動作演出を実行しておらず、飾り図柄のキャラクタはアクションを行っていない。

【０６８６】

このような構成によれば、表示結果が「大当り」や「小当り」となる変動表示において、図柄停止動作演出が実行されることによって、遊技の興趣を向上させることができる。一方で、小当りパンクを経由して［通常モード］に制御されたときには、図柄停止動作演出が実行されないことによって、遊技者にとって有利なイベントが発生していないにもかかわらず、キャラクタのアクションにより遊技者が誤解をし、その後に遊技者の残念感が増大してしまうことを防止できる。

【０６８７】

（手段０９－７）

図９－１１に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の変動表示の表示結果が「大当り」又は「小当り」である場合に実行される演出として、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから図柄停止効果音の再生出力を行う図柄停止音演出を実行している。

【０６８８】

図９－９のステップＳ０９ＴＭ１０４０に示したように、演出モードが［通常モード］である場合に、図柄停止音演出を実行可能であり、図９－９のステップＳ０９ＴＭ１０８０に示したように、演出モードが［チャレンジモード］、［ラッシュモード］、又は［ハイパーラッシュモード］のいずれかである場合にも、図柄停止音演出を実行可能である。即ち、演出モードがいずれの演出モードであっても、図柄停止音演出を実行可能である。

【０６８９】

図９－２５（２０）に示したように、小当りパンクが発生した後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［通常モード（晴れモード）］に制御し、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、小当り終了時演出決定処理で決定した飾り図柄の大当り用組合せ（本例では、「２２２」）を表示させている。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄停止音演出を実行しておらず、スピーカ８Ｌ、８Ｒから図柄停止効果音の再生出力を行っていない。

【０６９０】

このような構成によれば、表示結果が「大当り」や「小当り」となる変動表示において、図柄停止音演出が実行されることによって、遊技の興趣を向上させることができる。一方で、小当りパンクを経由して［通常モード］に制御されたときには、図柄停止音演出が実行されないことによって、遊技者にとって有利なイベントが発生していないにもかかわらず、図柄停止音演出が実行されることにより遊技者が誤解をし、その後に遊技者の残念感が増大してしまうことを防止できる。

【０６９１】

（手段０９－８）

図９－１７に示したように、表示結果が「はずれ」となる時短最終変動表示において、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図９－１７に示すＴ１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にリザルト表示を表示させている。この時短最終変動表示を終了させるタイミングとは、図９－７に示したＴ２やＴ５のタイミングであり、このタイミングで通常状態に制御されている。従って、小当り遊技状態に制御されずに時短状態から通常状態に制御されたときに、リザルト表示が画像表示装置５に表示されている。

【０６９２】

図９－１８に示したように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態の制御を終了させるべきタイミング（図９－１８に示すＴ３のタイミング）で、小当り終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、リザルト表示フラグがセットされていることに基づいて、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。また、小当りエンディング期間（３秒）が経過し、ＣＰＵ１０３が次の第２特別図柄の変動表示（４個の保留記憶のうち１個目の保留記憶に対応した変動表示）を開始させるタイミング（図９－１８に示すＴ４Ａのタイミング）まで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にリザルト表示を継続して表示させている。従って、小当り遊技状態中にＶ入賞せずに通常状態に制御された場合に、小当り遊技状態の小当りエンディング期間にリザルト表示が画像表示装置５に表示されている。

【０６９３】

図９－１６に示したように、小当り終了時演出決定処理において、Ｖ入賞指定コマンドを受信しておらず、電断復旧フラグがセットされている場合に（ステップＳ０９ＴＭ３０８０以降の処理に進む場合に）、リザルト表示フラグがセットされる処理（ステップＳ０９ＴＭ３０７０）が実行されないことによって、小当り遊技状態中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技状態中にＶ入賞せずに通常状態に制御される場合に、リザルト表示フラグがセットされないことによって、上記の状況で通常状態に制御された場合に、リザルト表示が画像表示装置５に表示されない。

【０６９４】

このような構成によれば、時短抜け後に通常状態に制御された場合や小当りパンクを経由して通常状態に制御された場合において、リザルト表示が画像表示装置５に一定期間表示されることによって、大当り回数や付与された賞球の総数に関連する情報を遊技者が適確に認識することができる。

【０６９５】

一方で、小当り遊技状態中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技状態中に小当りパンクが発生し通常状態に制御された場合に、リザルト表示が画像表示装置５に表示されないことによって、遊技者の残念感が増大してしまうことを防止できる。また、電断が発生し、電源投入された後にリザルト表示を表示する演出制御が行なわれないような構成を採用することで、正確な大当り回数や付与された賞球の総数を演出制御用ＣＰＵ１２０が把握することが困難な電源投入後において演出制御の処理負担を軽減することができる。

【０６９６】

（手段０９－９）

図９－１７に示したように、表示結果が「はずれ」となる時短最終変動表示において、

ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図９－１７に示すＴ１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、図柄確定期間（１０秒）にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。

【０６９７】

また、表示結果が「はずれ」となる保留記憶の変動表示期間（１秒）と、その変動表示に対応した図柄確定期間（０．５秒）との合計１．５秒にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。また、保留記憶数が４であるので、１．５×４＝６秒（図９－１７に示すＴ２Ａ～Ｔ６の期間）にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。

【０６９８】

図９－１８に示したように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態の制御を終了させるべきタイミング（図９－１８に示すＴ３のタイミング）で、小当り終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りエンディング期間（３秒）にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。即ち、小当り遊技状態に制御されているときに、リザルト表示の表示を開始させている。

【０６９９】

また、表示結果が「はずれ」となる保留記憶の変動表示期間（１秒）と、その変動表示に対応した図柄確定期間（０．５秒）との合計１．５秒にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。また、保留記憶数が４であるので、１．５×４＝６秒（図９－１８に示すＴ４Ａ～Ｔ８の期間）にわたって、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。即ち、この４個分の保留記憶の変動表示期間と図柄確定期間とを合わせた期間は、図９－１７に示した４個分の保留記憶の変動表示期間と図柄確定期間とを合わせた期間と共通の長さの期間である。

【０７００】

このような構成によれば、時短抜け後に通常状態に制御された場合には、小当りパンクを経由して通常状態に制御された場合よりも長い期間にわたって、リザルト表示が表示されることによって、大当り回数や付与された賞球の総数に関連する情報を遊技者が適確に認識することができる。また、小当りパンクを経由して通常状態に制御された場合において、小当り遊技状態中である小当りエンディング期間において、リザルト表示が画像表示装置５に表示されることによって、大当り回数や付与された賞球の総数に関連する情報を遊技者に認識させることよって、小当りパンクさせてしまったことによる遊技者の残念感を抑制できる。

【０７０１】

（手段０９－１０）

【０７０２】

［リザルト表示の表示有無の変形例］に示したように、（Ｂ－１）演出モードが［チャレンジモード］又は［ラッシュモード］であるときの表示結果が「小当り」となる時短最終変動表示や、（Ｂ－２）演出モードが［ハイパーラッシュモード］であるときの表示結果が「小当り」となる時短変動表示、に対応した小当り遊技において小当りパンクが発生した場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にリザルト表示を表示させない。

【０７０３】

このような構成によれば、本来であれば遊技者が得られていた大当り回数や付与される予定の賞球の総数よりも少ない実際の大当り回数や付与された賞球の総数に関する情報を遊技者に認識させずにすむため、興趣の低下を抑制することができる。

【０７０４】

（手段０９－１１）

図９－７に示したように、時短状態における７回の可変表示が実行され、全ての表示結果が「はずれ」となると、ＣＰＵ１０３が時短状態から通常状態に制御している（図９－７に示すＴ５のタイミング）。

【０７０５】
　また、＜図柄確定指定コマンド＞に示したように、「図柄確定Ｂ指定コマンド」は、時短最終変動表示において、表示結果が「はずれ」となる変動表示を終了することと、図柄確定期間が１０秒であることとを指定する演出制御コマンドである。
【０７０６】
　図９－１７に示したように、表示結果が「はずれ」となる時短最終変動表示において、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図９－１７に示すＴ１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、図柄確定Ｂ指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。
【０７０７】
　このような構成によれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定Ｂ指定コマンドを受信したか否かによって、時短状態から通常状態に制御されるタイミングを適確に認識することができ、リザルト表示を表示させるリザルト演出の実行タイミングも適確に認識することができる。
【０７０８】
　（手段０９－１２）
　図９－１８に示したように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態の制御を終了させるべきタイミング（図９－１８に示すＴ３のタイミング）で、小当り終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り終了指定コマンドを受信したことと、リザルト表示フラグがセットされていることとに基づいて、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。
【０７０９】
　このような構成によれば、小当りパンクが発生した状況においても、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り終了指定コマンドを受信したか否かと、リザルト表示フラグがセットされているか否かとによって、リザルト表示を表示させるリザルト演出の実行タイミングを適確に認識することができる。
【０７１０】
　（手段０９－１３）
　図９－１９に示したように、ＣＰＵ１０３が次の第２特別図柄の変動表示（４個の保留記憶のうち１個目の保留記憶に対応した変動表示）を開始させるタイミング（図９－１９に示すＴ４Ａ）で、変動パターン指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドを受信したことと、リザルト表示フラグがセットされていることとに基づいて、画像表示装置５にリザルト表示を表示させている。
【０７１１】
　このような構成によれば、小当りパンクが発生した状況においても、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドを受信したか否かと、リザルト表示フラグがセットされているか否かとによって、リザルト表示を表示させるリザルト演出の実行タイミングを適確に認識することができる。
【０７１２】
　（手段０９－１４）
　図９－１６に示したように、小当り終了時演出決定処理において、Ｖ入賞指定コマンドを受信しておらず、電断復旧フラグがセットされている場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該小当り遊技終了後に表示される飾り図柄の組合せとして飾り図柄の特殊用組合せを表示することに決定する（ステップＳ０９ＴＭ３０８０）。この飾り図柄の特殊組合せは、小当り遊技中に電断及び電源投入があったときの小当り遊技中の復旧開始画面専用の飾り図柄の組合せである。
【０７１３】
　図９－２７（４）に示すように、小当りエンディング期間が終了したタイミング（図９－２６に示すＴ６のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［通常モ

ード（晴れモード）］に制御し、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、小当り終了時演出決定処理で決定した飾り図柄の特殊用組合せ（本例では、「１３５」）を表示させている。

【０７１４】

このような構成によれば、飾り図柄の特殊組合せ（本例では、「１３５」）が図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されることによって、現在の遊技状態の制御状況が、小当り遊技状態中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技状態中にＶ入賞せずに通常状態に制御されたときであることを遊技者に明確に認識させることができる。

【０７１５】

（手段０９－１５）

上記に示したように、飾り図柄の特殊組合せは、飾り図柄のはずれ用組合せとは異なる飾り図柄の組合せである。特に、飾り図柄の特殊組合せは、リーチ状態となる飾り図柄の第２はずれ用組合せとは異なる飾り図柄の組合せである。

【０７１６】

このような構成によれば、リーチ状態となることによって、表示結果が「大当り」や「小当り」となる可能性が高くなる本実施形態において、小当り遊技中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御されたときに、リーチ状態となる飾り図柄の組合せを表示させないことによって、遊技者に期待感や残念感を与えることを防ぐことができる。

【０７１７】

（手段０９－１６）

図９－２０に示したように、デモ表示演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ演出の実行条件が成立しているか否か判定し、客待ちデモ演出の実行条件が成立している場合には（ステップＳ０９ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、客待ちデモ演出を実行することに決定している。

【０７１８】

図９－２１（Ａ）に示したように、電断復旧フラグがセットされていない状態で、客待ち待機時間が６０秒経過したタイミングで、条件Ｎｏ．「ＳＰ－０１」が成立し、客待ちデモ演出を実行することに決定し、電断復旧フラグがセットされていない状態で、客待ち待機時間が１０秒経過したタイミングで、条件Ｎｏ．「ＳＰ－０２」が成立し、客待ちデモ演出を実行することに決定している。

【０７１９】

このような構成によれば、小当りパンクが発生した後に制御される通常状態のうちの［通常モード］の開始画面において、飾り図柄の組合せが画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されてから客待ちデモ演出を実行するまでの期間を、小当り遊技状態中に電断が発生したか否かに応じて異ならせることができ、客待ちデモ演出を実行するまでの期間として適切な期間を設定することができる。

【０７２０】

（手段０９－１７）

図９－２１（Ｂ）に示したように、復旧時遊技状態が小当り遊技状態である場合に、復旧報知演出の実行期間を「０．５秒以下」に決定している。電断復旧時の復旧時遊技状態が小当り遊技状態である場合に、残り小当り期間がいずれの期間であっても、復旧報知演出の実行期間が残り小当り期間よりも短い期間に設定されている。即ち、電断復旧時の小当り遊技状態が終了する前に、復旧報知演出が終了し、復旧表示の表示も終了する。

【０７２１】

図９－２７（３）に示したように、復旧報知演出の実行期間である０．５秒が経過したタイミング（図９－２６に示すＴ４のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、復旧報知演出を終了し、画像表示装置５の画面全体から復旧表示０９ＴＭ７０（本例では、「停電復旧中」の文字を含む画像）を消去させる。

【０７２２】

このとき、復旧報知演出が終了し、画像表示装置５の画面全体から復旧表示０９ＴＭ７０（本例では、「停電復旧中」の文字を含む画像）が消去されたことに伴って、各演出用画像（飾り図柄、小図柄、第１保留記憶数表示領域、第２保留記憶数表示領域等）や背景画像（本例では、晴れ背景画像）を視認することが可能となっている。

【０７２３】

このような構成によれば、電断から復旧したことを報知する復旧表示を表示した後で、小当り遊技中であっても、即時に［通常モード］に対応した背景画像や飾り図柄を表示することができるため、遊技者は、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）べき状況であることを把握でき、小当り遊技において小当りパンクを発生させてしまう可能性を低くし、遊技者が不利になってしまうことを防ぐことができる。

【０７２４】

（手段０９－１８）

図９－１２に示したように、小当り中演出決定処理において、電断復旧フラグがセットされていない場合には、第１促進演出を実行することに決定し、電断復旧フラグがセットされている場合には、第２促進演出を実行することに決定している。

【０７２５】

図９－１３に示したように、第１促進演出のうち第１促進点滅演出は、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを０．５秒の点滅周期で虹色（７色）に点滅（発光）させる演出であり、第２促進演出のうち第２促進点滅演出は、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを２秒の点滅周期で赤色（１色）に点滅（発光）させる演出である。

【０７２６】

このような構成によれば、小当り遊技状態中に遊技球をＶ判定入賞装置８７の内部のＶ入賞領域８７０に進入（Ｖ入賞）させることによって大当りが発生する本実施形態において、小当り遊技状態中にＶ判定入賞装置８７に備えられたＶ入賞判定装置ＬＥＤ８７Ｌを点滅（発光）させることによって、Ｖ判定入賞装置８７に注目させ、確実にＶ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示することができる。

【０７２７】

また、第１促進点滅演出とは異なる演出態様の第２促進点滅演出が実行されることによって、通常の小当り遊技とは異なる状況であることを遊技者に報知し、第１促進点滅演出よりも緊急性が高い演出態様で、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示することができる。

【０７２８】

（手段０９－１９）

図９－１３に示したように、第１促進演出のうち第１促進点滅演出は、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを０．５秒の点滅周期で点滅（発光）させる演出であり、第２促進演出のうち第２促進点滅演出は、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを２秒の点滅周期で点滅（発光）させる演出である。

【０７２９】

このような構成によれば、第１促進点滅演出が実行されることにより、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示するとともに、小当り遊技状態中の遊技の興趣を向上させることができる。一方で、第２促進点滅演出が実行されることにより、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示するとともに、小当り遊技状態に制御される残り期間が短くなっており、Ｖ判定入賞装置８７を狙う緊急性が高いことを遊技者に認識させることができる。

【０７３０】

（手段０９－２０）

図９－１３に示したように、第１促進演出のうち第１促進点滅演出は、Ｖ判定入賞装置

ＬＥＤ８７Ｌを虹色（７色）で点滅（発光）させる演出であり、第２促進演出のうち第２促進点滅演出は、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを赤色（１色）で点滅（発光）させる演出である。

【０７３１】

このような構成によれば、第１促進点滅演出が実行されることにより、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示するとともに、小当り遊技状態中の遊技の興趣を向上させることができる。一方で、第２促進点滅演出が実行されることにより、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示するとともに、小当り遊技状態に制御される残り期間が短くなっており、Ｖ判定入賞装置８７を狙う緊急性が高いことを遊技者に認識させることができる。

【０７３２】

（手段０９－２１）

図９－１３に示したように、第１促進演出とは、小当り遊技中に実行される演出であって、促進点滅演出のうち第１促進点滅演出と、促進効果音演出と、促進画像演出のうち第１促進画像演出とを含む演出である。

【０７３３】

第１促進点滅演出は、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを０．５秒の点滅周期で虹色（７色）に点滅（発光）させる演出である。また、促進効果音演出は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから促進効果音を再生出力させる演出である。また、第１促進画像演出は、画像表示装置５に第１促進画像を表示させる演出である。この第１促進画像は、Ｖ入賞させるために右打ちを行うように指示する画面中央部の第１矢印画像を含む画像である。

【０７３４】

また、図９－１３に示したように、第２促進演出とは、小当り遊技中に実行される演出であって、促進点滅演出のうち第２促進点滅演出と、促進画像演出のうち第２促進画像演出とを含む演出である。

【０７３５】

第２促進点滅演出は、Ｖ判定入賞装置ＬＥＤ８７Ｌを２秒の点滅周期で赤色（１色）に点滅（発光）させる演出である。また、第２促進画像演出は、画像表示装置５に第２促進画像を表示させる演出である。この第２促進画像は、Ｖ入賞させるために右打ちを行うように指示する画面中央部の第２矢印画像を含む画像である。

【０７３６】

このような構成によれば、電断が発生していない小当り遊技状態中に、第１促進点滅演出が実行されることによって、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示するとともに、小当り遊技状態中の遊技の興趣を向上させることができる。

【０７３７】

一方で、小当り遊技状態中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技状態中に、第２促進点滅演出が実行されることによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声に関する再生出力制御が起動していない状態であっても、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示するとともに、小当り遊技状態に制御される残り期間が短くなっており、Ｖ判定入賞装置８７を狙う緊急性が高いことを遊技者に認識させることができる。

【０７３８】

（手段０９－２２）

図９－１４に示したように、第１矢印画像は、表示態様が虹色（７色）の画像であり、アニメーション動作を行う動画像である。図９－１５に示したように、第２矢印画像は、表示態様が白色（１色）の画像であり、アニメーション動作を行わない静止画像である。

【０７３９】

このような構成によれば、電断が発生していない小当り遊技状態中に、第１矢印画像が

表示されることによって、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示するとともに、小当り遊技状態中の遊技の興趣を向上させることができる。

【０７４０】

一方で、小当り遊技状態中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技状態中に、第２矢印画像が表示されることによって、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示するとともに、小当り遊技状態に制御される残り期間が短くなっており、Ｖ判定入賞装置８７を狙う緊急性が高いことを遊技者に認識させることができる。

【０７４１】

（手段０９－２３）

図９－１４に示したように、第１矢印画像は、表示態様が虹色（７色）の画像であり、アニメーション動作を行う動画像である。図９－１５に示したように、第２矢印画像は、表示態様が白色（１色）の画像であり、アニメーション動作を行わない静止画像である。従って、第２矢印画像は、第１矢印画像よりも表示色やアニメーション動作（動作有無、表示範囲等）に関して視認性が低くなっている。

【０７４２】

このような構成によれば、電断が発生していない小当り遊技状態中に、第１矢印画像が表示されることによって、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示するとともに、小当り遊技状態中の遊技の興趣を向上させることができる。

【０７４３】

一方で、小当り遊技状態中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技状態中に、第２矢印画像が表示されることによって、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）ように指示するとともに、小当り遊技状態に制御される残り期間が短くなっており、Ｖ判定入賞装置８７を狙う緊急性が高いことを遊技者に認識させることができる。

【０７４４】

［その他の変形例］

【０７４５】

（１）上記の実施形態では、［チャレンジモード］又は［ラッシュモード］に制御されているときに制御された小当り遊技状態において小当りパンクが発生すると、残り時短制御回数が１以上である場合に、継続して時短状態に制御されるとともに、小当りが発生したときの演出モードに制御される例を示したが、このような形態に限らず、［チャレンジモード］又は［ラッシュモード］に制御されているときに制御された小当り遊技状態において小当りパンクが発生すると、残り時短制御回数が１以上である場合であっても、時短状態から通常状態に制御され、演出モードが［通常モード］に制御されてもよい。

【０７４６】

（２）上記の実施形態では、［ハイパーラッシュモード］に制御されているときに制御された小当り遊技状態において小当りパンクが発生すると、時短状態に制御されずに、［通常モード］に制御される例を示したが、このような形態に限らず、［ハイパーラッシュモード］に制御されているときに制御された小当り遊技状態において小当りパンクが発生しても、残り時短制御回数が１以上であれば、継続して時短状態に制御されるとともに、［ハイパーラッシュモード］に制御されてもよい。

【０７４７】

（３）上記の実施形態では、表示結果が「大当り」又は「小当り」となるときに、１００％の割合で図柄停止動作演出や図柄停止音演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、表示結果が「大当り」又は「小当り」となるときに、１００％と異なる割合で図柄停止動作演出や図柄停止音演出が実行されてもよい。

【０７４８】

例えば、大当り種別に応じて図柄停止動作演出や図柄停止音演出の実行割合を異ならせてもよく、大当り種別が「図柄１０Ｒ時短大当り」や「小当り経由１１（１０）Ｒ時短大当り」となる場合には、９０％の割合で図柄停止動作演出や図柄停止音演出を実行し、大当り種別が「図柄３Ｒ時短大当り」や「小当り経由６（５）Ｒ時短大当り」や「小当り経由４（３）Ｒ時短大当り」となる場合には、５０％の割合で図柄停止動作演出や図柄停止音演出を実行する。

【０７４９】

（４）上記の実施形態では、表示結果が「大当り」又は「小当り」となる場合に、演出モードがいずれの演出モードであるときであっても、１００％の割合で図柄停止動作演出や図柄停止音演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、表示結果が「大当り」又は「小当り」となる場合に、演出モードに応じて、１００％と異なる割合で図柄停止動作演出や図柄停止音演出が実行されてもよい。

【０７５０】

例えば、演出モードが［通常モード］に制御されている場合には、９０％の割合で図柄停止動作演出や図柄停止音演出を実行し、演出モードが［チャレンジモード］、［ラッシュモード］、［ハイパーラッシュモード］のいずれかに制御されている場合には、５０％の割合で図柄停止動作演出や図柄停止音演出を実行する。

【０７５１】

（５）上記の実施形態では、小当りパンクが発生した後に、演出モードが［通常モード（晴れモード）］に制御され、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄の大当り用組合せが表示されるときに、図柄停止動作演出や図柄停止音演出を実行しない例を示したが、このような形態に限らず、小当りパンクが発生した後に、演出モードが［通常モード（晴れモード）］に制御され、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄の大当り用組合せが表示されるときに、図柄停止動作演出や図柄停止音演出を実行してもよい。

【０７５２】

例えば、小当りパンクが発生した後に、演出モードが［通常モード（晴れモード）］に制御され、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄の大当り用組合せが表示されるときに実行される図柄停止動作演出を、「特殊図柄停止動作演出」とする。この特殊図柄停止動作演出は、飾り図柄のキャラクタが、図柄停止動作演出よりも小さいアクションを行う演出であってもよく、図柄停止動作演出よりも大きいアクションを行う演出であってもよい。また、この特殊図柄停止動作演出の実行期間は、図柄停止動作演出の実行期間よりも短い実行期間であってもよく、図柄停止動作演出の実行期間よりも長い実行期間であってもよい。

【０７５３】

また、小当りパンクが発生した後に、演出モードが［通常モード（晴れモード）］に制御され、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄の大当り用組合せが表示されるときに実行される図柄停止音演出を、「特殊図柄停止音演出」とする。この特殊図柄停止音演出は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音の再生出力を行う演出であって、図柄停止音演出よりも小さい音量で効果音の再生出力を行う演出であってもよく、図柄停止音演出よりも大きい音量で効果音の再生出力を行う演出であってもよい。また、特殊図柄停止音演出の実行期間は、図柄停止音演出の実行期間よりも短い実行期間であってもよく、図柄停止音演出の実行期間よりも長い実行期間であってもよい。

【０７５４】

（６）上記の実施形態では、小当り遊技中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御されたときの「飾り図柄の特殊組合せ」と、小当り遊技状態以外の遊技状態中に電断が発生し、電源投入されたときの「飾り図柄の初期組合せ」とが異なる例を示したが、このような形態に限らず、「飾り図柄の特殊組合せ」と「飾り図柄の初期組合せ」が共通であってもよい。

【０７５５】

例えば、「飾り図柄の特殊組合せ」と「飾り図柄の初期組合せ」がいずれも、「飾り図

柄の特殊組合せ」と共通の飾り図柄の組合せ（「１３５」等）であってもよく、「飾り図柄の初期組合せ」と共通の飾り図柄の組合せ（「１２３」等）であってもよい。

【０７５６】

（７）上記の実施形態では、時短最終変動表示において、この変動表示が終了したタイミングで、遊技状態が時短状態から通常状態に制御される例を示したが、このような形態に限らず、時短最終変動表示において、この変動表示が終了したタイミングとは異なるタイミングで、遊技状態が時短状態から通常状態に制御されてもよい。

【０７５７】

例えば、時短最終変動表示において、この変動表示が開始したタイミングで、遊技状態が時短状態から通常状態に制御される。

【０７５８】

（８）上記の実施形態では、小当り遊技状態において小当りパンクが発生した後に制御される通常状態のうちの［通常モード］の開始画面において、飾り図柄、背景画像、アクティブ表示等の演出画像が表示される例を示したが、このような形態に限らず、小当り遊技状態において小当りパンクが発生した後に制御される通常状態のうちの［通常モード］の開始画面において、上記の各種演出画像とは異なる演出画像が表示されてもよい。

【０７５９】

例えば、小当り遊技状態において小当りパンクが発生した後に制御される通常状態のうちの［通常モード］の開始画面において、第１始動入賞口に入賞させるための左打ちを促進する促進画像（「左打ちに戻してください」の文字を含む画像等）や、演出モードが［通常モード］に移行したことを報知する画像（「晴れモード突入」の文字を含む画像等）が表示される。

【０７６０】

（９）上記の実施形態では、表示結果が「大当り」又は「小当り」となるときに、図柄停止動作演出と図柄停止音演出との両方が実行される例を示したが、このような形態に限らず、表示結果が「大当り」又は「小当り」となるときに、図柄停止動作演出と図柄停止音演出と少なくともいずれか一方が実行されてもよい。

【０７６１】

例えば、表示結果が「大当り」又は「小当り」となるときに、演出モードが［通常モード］である場合には、図柄停止動作演出と図柄停止音演出との両方が実行され、表示結果が「大当り」又は「小当り」となるときに、演出モードが［通常モード］以外の演出モードである場合には、図柄停止動作演出のみが実行される。

【０７６２】

（１０）上記の実施形態では、表示結果が「小当り」となる変動表示が実行される場合、変動開始時に実行される変動開始時演出決定処理において、当該変動表示終了時に停止表示させる飾り図柄の組合せとして「飾り図柄の大当り用組合せ」と「飾り図柄の小当り用組合せ」を同時に決定する例を示したが、このような形態に限らず、表示結果が「小当り」となる変動表示が実行される場合、変動開始時とは異なるタイミングで、当該変動表示終了時に停止表示させる飾り図柄の組合せとして「飾り図柄の大当り用組合せ」を決定してもよい。

【０７６３】

例えば、表示結果が「小当り」となる変動表示が実行される場合、変動開始時に実行される変動開始時演出決定処理において、当該変動表示終了時に停止表示させる飾り図柄の組合せとして「飾り図柄の小当り用組合せ」を決定し、変動終了時のタイミングや、小当り遊技状態開始時のタイミングや、小当り遊技状態中の所定のタイミング等で、事前に決定されている「飾り図柄の小当り用組合せ」に対応した「飾り図柄の大当り用組合せ」を決定する。

【０７６４】

（１１）上記の実施形態では、（Ａ）小当り終了指定コマンドを受信したタイミングで画像表示装置５にリザルト表示が表示される例や、（Ｂ）変動パターン指定コマンドを受

信したタイミングで画像表示装置５にリザルト表示が表示される例を示したが、このような形態に限らず、遊技の状況に応じて（Ａ）や（Ｂ）の例を適用してもよい。

【０７６５】

例えば、時短最終変動終了時に保留記憶がある場合、（Ｂ）変動パターン指定コマンドを受信したタイミングで画像表示装置５にリザルト表示が表示され、時短最終変動終了時に保留記憶がない場合、（Ａ）小当り終了指定コマンドを受信したタイミングで画像表示装置５にリザルト表示が表示される。

【０７６６】

（１２）上記の実施形態では、復旧時の遊技状態が小当り遊技状態である場合は、復旧時の遊技状態が小当り遊技状態以外の遊技状態である場合よりも復旧報知演出の実行期間が短くなる例を示したが、このような形態に限らず、復旧時の遊技状態に応じて復旧報知演出の実行期間を設定してもよい。

【０７６７】

例えば、復旧時の遊技状態が小当り遊技状態である場合は、復旧報知演出の実行期間を０．５秒以下に設定し、復旧時の遊技状態が大当り遊技状態である場合は、復旧報知演出の実行期間を０．５秒以下に設定し、復旧時の遊技状態が、小当り遊技状態の期間及び大当り遊技状態の期間を除く通常状態である場合や、小当り遊技状態の期間を除く時短状態である場合は、復旧報知演出の実行期間を１秒に設定する。

【０７６８】

（１３）上記の実施形態では、復旧時の遊技状態が小当り遊技状態である場合に、復旧報知演出の実行期間を残り小当り期間よりも短い期間に設定する例を示したが、このような形態に限らず、復旧時の遊技状態が小当り遊技状態である場合に、復旧報知演出の実行期間を残り小当り期間よりも長い期間に設定してもよい。

【０７６９】

例えば、復旧時の遊技状態が小当り遊技状態である場合に、復旧報知演出の実行期間を１０秒に設定する。このとき、残り小当り期間が１０秒よりも短い期間である場合に、復旧報知演出は、小当り遊技状態の終了後に終了する。

【０７７０】

（１４）上記の実施形態では、電断から復旧したときに、第２促進演出が実行されており、復旧表示の表示が終了すると、各種演出画像（飾り図柄、背景画像等）が表示される（視認可能となる）例を示したが、このような形態に限らず、電断から復旧したときに、第２促進演出が実行されており、復旧表示の表示が終了しても、各種演出画像（飾り図柄、背景画像等）が表示されなくても（視認困難となっても）よい。

【０７７１】

例えば、第２促進演出の第２促進画像演出は、画像表示装置５の画面全体に第２促進画像を表示させる演出である。この第２促進画像は、画像表示装置５の画面全体に表示される黒い画像であって、Ｖ入賞させるために右打ちを行うように指示する画面中央部の第２矢印画像と、画面中央下部の「Ｖに玉を入れてください」の文字とを含む画像である。

【０７７２】

この場合、電断から復旧したときに、第２促進演出が実行されており、復旧表示の表示が終了しても、各種演出画像（飾り図柄、背景画像等）が視認困難となり、右打ちを促進する情報以外が表示されないことによって、遊技者は、Ｖ入賞（Ｖ入賞領域８７０への入賞）させるためにＶ判定入賞装置８７を狙う（右打ちを行う）べき状況であることを把握でき、小当り遊技において小当りパンクを発生させてしまう可能性を低くし、遊技者が不利になってしまうことを防ぐことができるという効果をより一層高めることができる。

【０７７３】

（１１）上記の実施形態では、Ｖ入賞判定装置と大入賞口が異なる装置である例を示したが、このような形態に限らず、Ｖ入賞判定装置と大入賞口が共通の装置であってもよい。

【０７７４】

以上に説明した本特徴部０９ＴＭには、以下に示す各構成が含まれる。

【０７７５】

手段０９－１の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な進入可能状態に制御される可変手段（Ｖ判定入賞装置８７）と、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）と、前記有利状態と異なる状態であって前記可変手段が前記進入可能状態に制御される特殊状態（小当り遊技状態）と、前記有利状態の後に制御される遊技状態であって通常状態よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態（時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、

前記可変手段に進入した遊技媒体が特定領域（Ｖ入賞領域８７０）を通過したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御可能であり、

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、前記通常状態に制御可能であり（時短制御９９回となる大当り後の時短状態で小当りが発生し、その小当り遊技中にＶ入賞しなかったときには、小当り遊技状態が終了するときに通常状態に制御され）、

装飾識別情報の可変表示の表示結果を表示手段（画像表示装置５）に表示可能な表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記表示制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御されることに対応して前記表示結果として特定表示結果（飾り図柄の大当り用組合せ（「３３３」等））を前記表示手段に表示可能であり、

前記特別状態に制御されているときに前記特殊状態に制御されることに対応して前記表示結果として特別表示結果（飾り図柄の小当り用組合せ（「３Ｖ３」等））を前記表示手段に表示可能であり、

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、該特殊状態後の前記通常状態において前記特定表示結果を前記表示手段に表示可能である（小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御された場合に、飾り図柄の大当り用組合せ（「３３３」等）を画像表示装置５に表示する）

ことを特徴とする遊技機。

【０７７６】

このような構成によれば、特殊状態において遊技媒体が特定領域を通過しなかった後の通常状態で特定表示結果が表示されることによって、特殊状態に制御されていたことを遊技者に認識させることができる。

【０７７７】

手段０９－２の遊技機は、

手段０９－１の遊技機であって、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御するか否かを判定する判定手段（表示結果を判定する処理）と、

前記有利状態に制御すると判定されたことに基づいて前記特定表示結果を決定する表示結果決定手段（飾り図柄の大当り用組合せを決定するステップＳ０９ＴＭ１０７０の処理）と、を備え、

前記判定手段は、前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御するか否かを判定し、

前記表示結果決定手段は、前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態に制御すると判定されたことに基づいて、前記特別表示結果と、前記特定表示結果とを決定する（ステップＳ０９ＴＭ１０７０の処理では、飾り図柄の小当り用組合せと、飾り図柄の大当り用組合せとを決定する）ことが可能であり、

前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、該特殊状態後

の前記通常状態において前記表示結果決定手段により決定された前記特定表示結果を前記表示手段に表示可能である（小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御された場合に、ステップＳ０９ＴＭ１０７０の処理で決定された飾り図柄の大当り用組合せを画像表示装置５に表示する）
ことを特徴とする遊技機。
【０７７８】
このような構成によれば、特別状態に制御されている場合に特殊状態において遊技媒体が特定領域を通過しなかったときに、決定されていた特定表示結果を表示すればよく、複雑な演出制御を行う必要がないため、演出制御の処理負担を軽減できる。
【０７７９】
手段０９－３の遊技機は、
手段０９－１または手段０９－２の遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御されているときに、所定領域に遊技媒体を発射するよう促す所定発射表示（第１矢印画像を含む第１促進画像、第２矢印画像を含む第２促進画像）を前記表示手段に表示可能であり、
前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、前記所定発射表示を非表示とし、装飾識別情報の背景画像として前記通常状態に対応した通常背景画像を前記表示手段に表示するとともに前記特定表示結果を前記表示手段に表示することが可能である（小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御された場合に、第１促進画像を消去し、通常状態のうち［通常モード（晴れモード）］に対応した晴れ背景画像を背景画像として表示するとともに、飾り図柄の大当り用組合せ（「２２２」等）を表示している）
ことを特徴とする遊技機。
【０７８０】
このような構成によれば、特別状態に制御されている場合に特殊状態において遊技媒体が特定領域を通過しなかったときに、通常背景画像とともに特定表示結果を表示すればよく、複雑な演出制御を行う必要がないため、演出制御の処理負担を軽減できる。
【０７８１】
手段０９－４の遊技機は、
手段０９－１～手段０９－３の何れかに記載の遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記通常状態に制御されているときに、装飾識別情報の背景画像として、複数種類の通常背景画像のうちの何れかの通常背景画像（通常状態のうち［通常モード］に対応した晴れ背景画像、曇り背景画像、雨背景画像等）を前記表示手段に表示可能であり、
可変表示が実行され前記特殊状態に制御されることなく前記特別状態から前記通常状態に制御されたときと、前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過することなく前記特別状態から前記通常状態に制御されたときとで、共通の通常背景画像を前記表示手段に表示可能である（小当り遊技状態に制御されずに時短状態から通常状態に制御された場合と、小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御された場合とで、共通の晴れ背景画像が表示される）
ことを特徴とする遊技機。
【０７８２】
このような構成によれば、通常状態に制御されたときの状況に応じて、背景画像を異ならせる必要がなく、演出制御の処理負担を軽減できる。
【０７８３】
手段０９－５の遊技機は、
手段０９－１～手段０９－４の何れかに記載の遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
可変表示が実行され前記特殊状態に制御されることなく前記特別状態から前記通常状

態に制御されたときに、特殊背景画像を前記表示手段に表示可能であり、前記特殊背景画像を所定期間表示した後に通常背景画像を前記表示手段に表示可能であり（小当り遊技状態に制御されずに時短状態から通常状態に制御された場合に、２０変動に亘って火山背景画像を表示した後に、晴れ背景画像、曇り背景画像、又は雨背景画像を表示し）、
　前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過することなく前記特別状態から前記通常状態に制御されたときに、前記特殊背景画像を前記表示手段に表示することなく前記通常背景画像を前記表示手段に表示可能である（小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御された場合に、火山背景画像を表示せずに、晴れ背景画像、曇り背景画像、又は雨背景画像を表示する）
　ことを特徴とする遊技機。

【０７８４】
　このような構成によれば、特殊状態において遊技媒体が特定領域を通過することなく特別状態から通常状態に制御されたときに、特殊背景画像が表示されることなく通常背景画像が表示されるため、特殊背景画像により遊技者の残念感が増大してしまうことを防止できる。

【０７８５】
　手段０９－６の遊技機は、
　手段０９－１～手段０９－５の何れかに記載の遊技機であって、
　装飾識別情報はキャラクタを含み（飾り図柄は数字図柄とキャラクタとで構成され）、
　前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御されることに対応して前記特定表示結果を前記表示手段に表示する際に、前記特定表示結果とともに前記キャラクタがアクションを行うアニメーションを表示可能であり（通常状態で大当り遊技状態に制御されることに対応して飾り図柄の大当り用組合せを停止表示させるときに、キャラクタがアクションを行う図柄停止動作演出を実行し）、
　前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、該特殊状態後の前記通常状態において前記特定表示結果を前記表示手段に表示する際に、前記アニメーションを表示しない（小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御され、飾り図柄の大当り用組合せを表示させるときに、キャラクタがアクションを行う図柄停止動作演出を実行しない）
　ことを特徴とする遊技機。

【０７８６】
　このような構成によれば、特殊状態において遊技媒体が特定領域を通過することなく特別状態から通常状態に制御されたときに、アニメーションが表示されないため、アニメーションにより遊技者の残念感が増大してしまうことを防止できる。

【０７８７】
　手段０９－７の遊技機は、
　手段０９－１～手段０９－６の何れかに記載の遊技機であって、
　音出力手段（スピーカ８Ｌ、８Ｒを制御する演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
　前記音出力手段は、
前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御されることに対応して前記特定表示結果が前記表示手段に表示される際に、特定音を出力可能であり（通常状態で大当り遊技状態に制御されることに対応して飾り図柄の大当り用組合せを停止表示させるときに、図柄停止効果音を再生出力する図柄停止音演出を実行し）、
　前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過することなく前記特別状態から前記通常状態に制御されたときに、前記特定表示結果が前記表示手段に表示される際に、前記特定音を出力しない（小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御され、飾り図柄の大当り用組合せを表示させるときに、図柄停止効果音を再生出力する図柄停止音演出を実行しない）
　ことを特徴とする遊技機。

【０７８８】
　このような構成によれば、特殊状態において遊技媒体が特定領域を通過することなく特別状態から通常状態に制御されたときに、特定音が出力されないため、特定音により遊技者の残念感が増大してしまうことを防止できる。
【０７８９】
　手段０９－８の遊技機は、
　手段０９－１～手段０９－７の何れかに記載の遊技機であって、
　前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　可変表示が実行され前記特殊状態に制御されることなく前記特別状態から前記通常状態に制御されたときに、遊技者に付与された遊技価値に関する遊技価値情報を前記表示手段に表示可能であり（時短状態における最終変動まで小当り遊技状態に制御されずに時短状態から通常状態に制御された場合に、リザルト表示を画像表示装置５に表示しており）、
　　前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、当該特殊状態の終了に対応して前記遊技価値情報を前記表示手段に表示可能であり（小当り遊技状態中にＶ入賞せずに通常状態に制御された場合に、小当り遊技状態の小当りエンディング期間にリザルト表示を画像表示装置５に表示しており）、
　　前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において電断が発生し、電断復旧後に制御された前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、前記遊技価値情報を前記表示手段に表示しない（小当り遊技状態中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技状態中にＶ入賞せずに通常状態に制御された場合に、リザルト表示を表示しない）
　ことを特徴とする遊技機。
【０７９０】
　このような構成によれば、正確な遊技価値情報を把握することが困難な電断復旧後において、遊技価値情報が表示されないようにすることで表示制御手段の処理負担を軽減できる。
【０７９１】
　手段０９－９の遊技機は、
　手段０９－１～手段０９－８の何れかに記載の遊技機であって、
　前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　可変表示が実行され前記特殊状態に制御されることなく前記特別状態から前記通常状態に制御されたときに、遊技者に付与された遊技価値に関する遊技価値情報を前記表示手段に第１期間表示可能であり（時短状態における最終変動まで小当り遊技状態に制御されずに時短状態から通常状態に制御された場合に、１０秒間（図柄確定期間）にわたってリザルト表示を表示し）、
　　前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、当該特殊状態の終了に対応して前記遊技価値情報を前記表示手段に前記第１期間よりも短い第２期間表示可能である（小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御された場合に、３秒間（小当りエンディング期間）にわたってリザルト表示を表示する）
　ことを特徴とする遊技機。
【０７９２】
　このような構成によれば、特殊状態において遊技媒体が特定領域を通過しなかったときにも、遊技者の意識を遊技価値情報に向けさせることができるため、遊技者の残念感を抑制できる。
【０７９３】
　手段０９－１０の遊技機は、
　手段０９－１～手段０９－７の何れかに記載の遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
可変表示が実行され前記特殊状態に制御されることなく前記特別状態から前記通常状態に制御されたときに、遊技者に付与された遊技価値に関する遊技価値情報を前記表示手段に表示可能であり（時短状態における最終変動まで小当り遊技状態に制御されずに時短状態から通常状態に制御された場合に、リザルト表示を表示し）、
前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、前記遊技価値情報を前記表示手段に表示しない（小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御された場合に、リザルト表示を表示しない）
ことを特徴とする遊技機。

【０７９４】

このような構成によれば、遊技媒体が特定領域を通過した場合に付与される予定の遊技価値よりも少ない遊技価値に関する遊技価値情報を遊技者に認識させずにすむため、興趣の低下を抑制することができる。

【０７９５】

手段０９－１１の遊技機は、
手段０９－１～手段０９－１０の何れかに記載の遊技機であって、
遊技に関するコマンドを送信するコマンド送信手段（ＣＰＵ１０３）を備え、
前記状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、前記特別状態において実行された可変表示に基づいて前記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ときに、前記特別状態から前記通常状態に制御可能であり（時短状態のうち［ラッシュモード］において、「大当り」又は「小当り経由大当り」の何れも発生することなく７回の変動表示が実行された場合に、時短状態から通常状態に制御可能であり）、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記特別状態における前記所定回数の可変表示の終了に対応した特別終了コマンドを受信したときに、遊技者に付与された遊技価値に関する遊技価値情報を前記表示手段に表示可能である（図柄確定Ｂ指定コマンドを受信したことに基づいて、リザルト表示を表示する）
ことを特徴とする遊技機。

【０７９６】

このような構成によれば、特別状態から通常状態に制御されたときに、遊技価値情報を適切なタイミングで表示することができる。

手段０９－１２の遊技機は、
手段０９－１～手段０９－１０の何れかに記載の遊技機であって、
実行されていない可変表示に関する保留情報（保留記憶）を記憶する保留記憶手段（ＣＰＵ１０３）と、
遊技に関するコマンドを送信するコマンド送信手段（ＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、前記特別状態において実行された可変表示に基づいて前記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ときに、前記特別状態から前記通常状態に制御可能であり（時短状態のうち［ラッシュモード］において、「大当り」又は「小当り経由大当り」の何れも発生することなく７回の変動表示が実行された場合に、時短状態から通常状態に制御可能であり）、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記所定回数目の可変表示に基づいて前記特殊状態に制御され、前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかった場合、前記特殊状態の終了に対応した特殊状態終了コマンドを受信したときに、遊技者に付与された遊技価値に関する遊技価値情報を前記表示手段に表示可能である（時短状態のうち［ラッシュモード］において７回目の変動表示が実行されたときに表示結果が「小当り」となり、小当り遊技中にＶ入賞しなかった場合に、小当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて、リザルト表示を表示する）
ことを特徴とする遊技機。

【０７９７】

このような構成によれば、特殊状態において遊技媒体が特定領域を通過しなかった場合

の当該特殊状態が終了するときに、遊技価値情報を適切なタイミングで表示することができる。

【０７９８】

手段０９－１３の遊技機は、

手段０９－１～手段０９－１０の何れかに記載の遊技機であって、

実行されていない可変表示に関する保留情報（保留記憶）を記憶する保留記憶手段（ＣＰＵ１０３）と、

遊技に関するコマンドを送信するコマンド送信手段（ＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、前記特別状態において実行された可変表示に基づいて前記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ときに、前記特別状態から前記通常状態に制御可能であり（時短状態のうち［ラッシュモード］において、「大当り」又は「小当り経由大当り」の何れも発生することなく７回の変動表示が実行された場合に、時短状態から通常状態に制御可能であり）、

前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記所定回数目の可変表示に基づいて前記特殊状態に制御され、前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかった場合、可変表示の実行に対応したコマンドを受信したときに、遊技者に付与された遊技価値に関する遊技価値情報を前記表示手段に表示可能である（時短状態のうち［ラッシュモード］において７回目の変動表示が実行されたときに表示結果が「小当り」となり、小当り遊技中にＶ入賞しなかった場合に、次の変動表示に対応した変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、リザルト表示を表示する）

ことを特徴とする遊技機。

【０７９９】

このような構成によれば、特殊状態において遊技媒体が特定領域を通過しなかった場合の次の可変表示が実行されるときに、遊技価値情報を適切なタイミングで表示することができる。

【０８００】

手段０９－１４の遊技機は、

手段０９－１～手段０９－１３の何れかに記載の遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御されることに対応して特定表示結果を前記表示手段に表示可能であり（通常状態に制御されているときに大当り遊技状態に制御されることに対応して飾り図柄の大当り用組合せを画像表示装置５に表示し）、

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、該特殊状態後の前記通常状態において前記特定表示結果を前記表示手段に表示可能であり（小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御されたときに飾り図柄の大当り用組合せを画像表示装置５に表示し）、

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において電断が発生し、電断復旧後に制御された前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、前記特定表示結果と異なる表示結果を前記表示手段に表示可能である（小当り遊技中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御されたときに、飾り図柄の大当り用組合せと異なる飾り図柄の特殊組合せ（「１３５」等）を画像表示装置５に表示する）

ことを特徴とする遊技機。

【０８０１】

このような構成によれば、特別状態に制御されている場合に特殊状態において電断が発生したときに、電断復旧後に制御された特殊状態において遊技媒体が特定領域を通過しなかったことを遊技者が明確に認識できる。

【０８０２】

手段０９－１５の遊技機は、

手段０９－１～手段０９－１４の何れかに記載の遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
リーチ態様の装飾識別情報（リーチ状態の飾り図柄組合せ（「２」と「２」等））を前記表示手段に表示可能であり、
前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において電断が発生し、電断復旧後に制御された前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、前記特定表示結果と異なる表示結果として前記リーチ態様を含まない装飾識別情報の組み合わせを前記表示手段に表示可能である（小当り遊技中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御されたときに、飾り図柄の大当り用組合せと異なるリーチ態様を含まない飾り図柄の特殊組合せ（「１３５」等）を画像表示装置５に表示する）
ことを特徴とする遊技機。
【０８０３】
このような構成によれば、特別状態に制御されている場合に特殊状態において電断が発生し、電断復旧後に制御された特殊状態において遊技媒体が特定領域を通過しなかったときに、遊技者に残念感を与えることを防ぐことができる。
【０８０４】
手段０９－１６の遊技機は、
手段０９－１～手段０９－１５の何れかに記載の遊技機であって、
前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、装飾識別情報の表示結果が前記表示手段に表示されてからデモ演出が実行されるまでの期間は、前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において電断が発生し、電断復旧後に制御された前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、装飾識別情報の表示結果が前記表示手段に表示されてからデモ演出が実行されるまでの期間よりも長い（小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御されたときに、客待ちデモ演出が実行されるまでの客待ち待機時間は６０秒である。一方で、小当り遊技中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技中にＶ入賞せずに通常状態に制御されたときに、客待ちデモ演出が実行されるまでの客待ち待機時間は１０秒である）
ことを特徴とする遊技機。
【０８０５】
このような構成によれば、装飾識別情報の表示結果が表示手段に表示されてからデモ演出が実行されるまでの期間を適切な期間に設定することができる。
【０８０６】
手段０９－１７の遊技機は、
手段０９－１～手段０９－１６の何れかに記載の遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
電断が発生した場合、電断から復旧したときに復旧したことを報知する復旧表示（復旧表示）を前記表示手段に表示可能であり、
前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において電断が発生し、電断復旧後に制御された前記特殊状態の終了よりも前に前記復旧表示を終了させることが可能であり（小当り遊技中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技が終了する前に復旧表示を終了させ）、
前記復旧表示の終了後であって前記特殊状態が終了していないときに前記通常状態に対応した通常背景画像と装飾識別情報とを表示可能である（電源投入された後の小当り遊技中に晴れ背景画像と飾り図柄とを表示している）
ことを特徴とする遊技機。
【０８０７】
このような構成によれば、電断から復旧したことを報知した後で、特殊状態が終了する前に通常背景画像と装飾識別情報とを表示することができるため、遊技者は、遊技媒体を

特定領域に向けて発射すべき状況であることを把握できる。
【０８０８】
手段０９－１８の遊技機は、
手段０９－１～手段０９－１７の何れかに記載の遊技機であって、
前記可変手段に対応して設けられた発光手段（Ｖ入賞判定装置ＬＥＤ８７Ｌ）と、
前記発光手段の発光を制御する発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記特殊状態に制御されているときに、前記発光手段を第１発光態様で発光させることが可能であり（小当り遊技状態中にＶ入賞判定装置ＬＥＤ８７Ｌを０．５秒の点滅周期で虹色（７色）に点滅（発光）させる第１促進点滅演出を実行し）、
前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において電断が発生し、電断復旧後に制御された前記特殊状態において、前記発光手段を前記第１発光態様と発光周期が異なる第２発光態様で発光させることが可能である（小当り遊技状態中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技状態中に、Ｖ入賞判定装置ＬＥＤ８７Ｌを２秒の点滅周期で赤色（１色）に点滅（発光）させる第２促進点滅演出を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
【０８０９】
このような構成によれば、特別状態に制御されている場合に特殊状態において電断が発生したときに、電断復旧後に制御された特殊状態において、遊技者を可変手段に注目させることができる。
【０８１０】
手段０９－１９の遊技機は、
手段０９－１８に記載の遊技機であって、
前記第１発光態様は、前記発光手段が第１周期で点滅する態様であり（第１促進点滅演出の点滅周期は０．５秒であり）、
前記第２発光態様は、前記発光手段が前記第１周期よりも長い第２周期で点滅する態様である（第２促進点滅演出の点滅周期は２秒である）
ことを特徴とする遊技機。
【０８１１】
このような構成によれば、発光手段を第１発光態様で発光させることにより、遊技の興趣を向上させることができ、発光手段を第２発光態様で発光させることにより、緊急性が高いことを遊技者に認識させることができる。
【０８１２】
手段０９－２０の遊技機は、
手段０９－１８または手段０９－１９に記載の遊技機であって、
前記第１発光態様は、前記発光手段が複数の発光色により発光する態様であり（第１促進点滅演出の発光色は虹色（７色）であり）、
前記第２発光態様は、前記発光手段が前記第１発光態様よりも少ない発光色により発光する態様である（第１促進点滅演出の発光色は赤色（１色）であり）
ことを特徴とする遊技機。
【０８１３】
このような構成によれば、発光手段を第１発光態様で発光させることにより、遊技の興趣を向上させることができ、発光手段を第２発光態様で発光させることにより、緊急性が高いことを遊技者に認識させることができる。
【０８１４】
手段０９－２１の遊技機は、
手段０９－１８～手段０９－２０の何れかに記載の遊技機であって、
音出力手段（スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、
前記特殊状態に制御されているときに、前記発光手段が前記第１発光態様で発光し、所定領域に遊技媒体を発射するよう促す所定発射表示が前記表示手段に表示されるとともに

、所定音が前記音出力手段から出力され（小当り遊技状態中に、Ｖ入賞判定装置ＬＥＤ８７Ｌを０．５秒の点滅周期で虹色（７色）に点滅（発光）させる第１促進点滅演出を実行し、画像表示装置５にＶ入賞させるために右打ちを行うように指示する画面中央部の第１矢印画像を含む第１促進画像を表示させる第１促進画像演出を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから促進効果音を再生出力させる促進効果音演出を実行し）、
前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において電断が発生し、電断復旧後に制御された前記特殊状態において、前記発光手段が前記第２発光態様で発光し、前記所定発射表示が前記表示手段に表示される一方、前記所定音が前記音出力手段から出力されない（小当り遊技状態中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技状態中に、Ｖ入賞判定装置ＬＥＤ８７Ｌを２秒の点滅周期で赤色（１色）に点滅（発光）させる第２促進点滅演出を実行し、画像表示装置５にＶ入賞させるために右打ちを行うように指示する画面中央部の第２矢印画像を含む第２促進画像を表示させる第２促進画像演出を実行する一方で、促進効果音演出を実行していない）
ことを特徴とする遊技機。

【０８１５】
このような構成によれば、特殊状態において電断が発生した場合、電断復旧後に制御された特殊状態において、音出力手段が起動していない状態であっても、遊技者は、遊技媒体を特定領域に向けて発射すべき状況であることを把握できる。

【０８１６】
手段０９－２２の遊技機は、
手段０９－１８～手段０９－２１の何れかに記載の遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記特殊状態に制御されているときに、所定領域に遊技媒体を発射するよう促す所定発射表示（第１矢印画像を含む第１促進画像、第２矢印画像を含む第２促進画像）を前記表示手段に表示可能であり、
前記特殊状態に制御されているときに、前記所定発射表示を第１態様で表示可能であり（小当り遊技状態中に、表示態様が虹色（７色）の画像であり、アニメーション動作を行う動画像である第１矢印画像を表示しており）、
前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において電断が発生し、電断復旧後に制御された前記特殊状態において、前記所定発射表示を前記第１態様と異なる第２態様で表示可能である（小当り遊技状態中に電断が発生し、電源投入された後の小当り遊技状態中に、表示態様が白色（１色）の画像であり、アニメーション動作を行わない静止画像である第２矢印画像を表示している）
ことを特徴とする遊技機。

【０８１７】
このような構成によれば、特殊状態において電断が発生した場合、電断復旧後に制御された特殊状態において、所定発射表示を第１態様と異なる第２態様で表示させることにより、緊急性が高いことを遊技者に認識させることができる。

【０８１８】
手段０９－２３の遊技機は、
手段０９－２２の遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記特殊状態に制御されているときに、所定領域に遊技媒体を発射するよう促す所定発射表示（第１矢印画像を含む第１促進画像、第２矢印画像を含む第２促進画像）を前記表示手段に表示可能であり、
前記第１態様の前記所定発射表示よりも前記第２態様の所定発射表示の方が、動作範囲が小さい又は表示色が少ない（第１矢印画像が表示色の多い動画像であるのに対して、第２矢印画像が表示色の少ない静止画像である）
ことを特徴とする遊技機。

【０８１９】

このような構成によれば、所定発射表示を第１態様で表示させることにより、遊技の興趣を向上させることができ、所定発射表示を第２態様で表示させることにより、緊急性が高いことを遊技者に認識させることができる。

【０８２０】

図１０－１は図５の特別図柄プロセス処理（Ｓ２５）における特別図柄停止処理（Ｓ１１３）で行われることを示すフローチャートである。Ｓ１３９にて小当りフラグがセットされていない場合、時短フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ１４２）。時短フラグがセットされていないときはＳ１５２に進む。時短フラグがセットされているときは、合計時短回数カウンタを－１減算更新する（Ｓ１４３）。合計時短回数カウンタは、時短状態を含めた特別状態における第１特別図柄の変動表示回数と第２特別図柄の変動表示回数との合計値を計数するための計数手段である。次に、特別図柄ポインタが「第２」を示すデータであるか否かを確認することに基づいて、第２特別図柄の変動表示の終了時であるか否かを確認する（Ｓ１４５）。第２特別図柄ではなく、第１特別図柄の変動表示の終了時であるときは、Ｓ１４８に進む。第２特別図柄の変動表示の終了時であるときは、特図２時短回数カウンタを－１減算更新する（Ｓ１４６）。特図２時短回数カウンタは、大当り遊技終了後に時短状態を含めた特別状態に制御されたときの第２特別図柄の変動表示回数を計数する計数手段である。特図２時短回数カウンタは、大当り終了処理において、当り種別に応じたカウント初期値が設定される。その後、Ｓ１４６で更新された特図２時短回数カウンタの計数値が「０」になったか否かを確認する（Ｓ１４７）。特図２時短回数カウンタの計数値が「０」になったときは、特別状態を終了させるために、Ｓ１４９に進む。特図２時短回数カウンタの計数値が「０」になっていないときは、Ｓ１４８に進み、Ｓ１４３で減算更新された合計時短回数カウンタの計数値が「０」になったか否かを確認する。合計時短回数カウンタの計数値が「０」になっていないときは、Ｓ１５２に進む。合計時短回数カウンタの計数値が「０」になっているときは、Ｓ１４９に進む。Ｓ１４９では、セットされている時短フラグをリセットする。Ｓ４６０では時短終了指定コマンド送信する。そして、セットされている時短回数カウンタをリセットする（Ｓ１５０）。なお、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかにかかわらず、特別状態において実行可能な変動表示の上限回数が設定される場合には、合計時短回数カウンタのみを用いて、特図２時短回数カウンタに関する処理が実行されなくてもよい。なお、図示は省略するが、時短フラグについて、本実施の形態においては時短回数カウンタの計数値が「０」、また大当りに制御される際にも一旦リセットされる形となっているが、時短状態中に発生した小当り状態おいて、特定領域（Ｖ入賞領域）を遊技媒体が通過しなかった場合においても時短フラグがリセットされ通常状態へ制御される。

【０８２１】

図１０－２、図１０－３は、図８－５、図８－６の指定コマンドの表を引用しており、時短指定コマンドを追加したものである。

【０８２２】

特徴部６７４ＳＫＹ～特徴部６７８ＳＫＹにおける演出面の制御については以下の段落において一括で説明を行う。なお、特徴部６７４ＳＫＹ～特徴部６７８ＳＫＹはいずれも一の遊技機におけるそれぞれの特徴部を示したものであり、異なる特徴であっても、ある特徴部を異なる特徴部へ適応可能である。

【０８２３】

図１０－４は図７記載のＳ７６演出制御プロセス処理のフローの中にＳ１６０演出モード固定処理を追加したフローチャートである。図１０－５のＳ１６０演出モード固定処理内にて、遊技者の固定動作（演出ボタンの操作）があった場合（６７４ＳＫＹ１００）、演出固定フラグをオンにする処理を行う（６７４ＳＫＹ１０１）。遊技者の固定動作がなかった場合に、次に遊技者の固定解除動作（演出ボタンの操作）があるかを判定し（６７４ＳＫＹ１０２）、あった場合は演出モード固定フラグをオフにする処理を行う（６７４ＳＫＹ１０３）。

【０８２４】

図１０－６は、先読予告設定処理（Ｓ１６１）のフローチャートである。先読予告設定処理において、先読予告の実行がありと判定されると、先読予告の種類を決定し、選択された予告の種類が夢夢ステージ移行予告であれば、夢夢ステージ移行フラグをオンにする処理を行う。

【０８２５】

図１０－７（Ａ）は、可変表示開始設定処理（Ｓ１７１）のフローチャートである。ＳＰリーチ変動パターンコマンド（６７４ＳＫＹ１０９）が送信されてきた場合に、アイキャッチ画像決定処理（６７４ＳＫＹ１１０）を実行する。図１０－７（Ｂ）に示すように、当該変動が当りである場合でありかつ、報知後演出が実行されるときに、図１０－１３（Ａ）のアイキャッチ画像種別判定テーブルＡ（６７４ＳＫＹ１１５）からアイキャッチ画像が割合に応じて選択される。当該変動が当りではなく、保留内に当りがある場合に図１０－１３（Ｂ）のアイキャッチ画像種別判定テーブルＢ（６７４ＳＫＹ１１７）からアイキャッチ画像が割合に応じて選択される。保留内にＳＰリーチに発展する保留がある場合、アイキャッチ画像種別判定テーブルＣ（６７４ＳＫＹ１１９）からアイキャッチ画像が割合に応じて選択される。

【０８２６】

図１０－８は、ステージチェンジ決定処理（６７４ＳＫＹ１１１）のフローチャートである。夢夢ステージ移行フラグがオンと判定されている場合（６７４ＳＫＹ１２１）、ターゲット変動が大当りである場合かの判定を行い、ターゲット変動が終了したかの判定を行い、ターゲット変動が終了してから４変動経過したあとに、ステージ移行の抽せんを行う。夢夢ステージ移行フラグがオフの場合は、演出モード固定フラグがオンになっているかを判定し、オフになっているときは、図では省略しているがカウンタを２０にセットし、１変動行うごとにカウンタを１ずつ減算して、カウンタ２０が０になることで、２０変動経過したと判定し２０変動経過後にステージ移行の抽せんを行う。

【０８２７】

本実施例に関して、図９－３の乱数値を引用しているが、変動パターン判定用の乱数ＭＲ３においては、乱数１～１００の範囲にて判定する。

【０８２８】

図１０－９は、通常状態の低確低Ｂ状態において選択される第１特別図柄の変動パターンテーブル表である。図１０－９（Ａ）ははずれ用変動パターン判定テーブルＡであり、図１０－９（Ｂ）は図柄１０Ｒ時短大当り用変動パターンテーブルＡであり、図１０－９（Ｃ）は図柄３Ｒ時短大当り用変動パターン判定テーブルＡである。

【０８２９】

図１０－１０は、通常状態の低確低Ｂ状態において選択される第２特別図柄の変動パターンテーブル表である。図１０－１０（Ａ）ははずれ用変動パターン判定テーブルＢであり、通常状態で第２特別が変動したときのはずれ変動パターンと時短状態でＶ入賞しなかったときの残り保留の変動がはずれであった場合の変動パターンである。図１０－１０（Ｂ）は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣであり、所定回数の時短状態が終了したあとに実行される残り保留がはずれ変動パターンでありルーレット演出が実行される。図１０－１０（Ｃ）は大当り用変動パターン判定テーブルＡであり、通常状態で第２特別が変動したときの大当り変動パターンと時短状態でＶ入賞しなかったときの残り保留の変動が大当りであった場合の変動パターンであり、確定演出大当り（全員集合演出）を実行する。図１０－１０（Ｄ）は大当り用変動パターン判定テーブルＢであり、時短状態終了後の残り保留が大当りである場合は、確定演出大当り（ルーレット演出）が行われる。図１０－１０（Ｃ）図１０－１０（Ｄ）においては同じ変動パターン（確定演出大当り）が送信されることになっているが遊技状態に応じてサブ側でルーレット演出を実行するか、全員集合演出を実行するかを決定する。そうすることにより変動パターンをいくつも用意する必要がなくなるので、データ容量の削減をすることができる。

【０８３０】

図１０－１１は、時短状態の低確高Ｂ状態において選択される第１特別図柄の変動パタ

ーン判定テーブル表である。図１０－１１（Ａ）は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤであり、超短縮非リーチＡ　ハズレが選択されるようになっている。図１０－１１（Ｂ）は大当り用変動パターン判定テーブルＣから変動パターン超短縮リーチＡが選択される。

【０８３１】

図１０－１２は、時短状態の低確高Ｂ状態において選択される第２特別図柄の変動パターン判定テーブル表である。第２特別図柄の変動がはずれの場合、（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＥから選択され、第２特別図柄が大当りの場合、図１０－１２（Ｂ）大当り用変動パターン判定テーブルＤから選択され、大当りの後に昇格演出が実行される場合、図１０－１２（Ｃ）大当り用変動パターン判定テーブルＥから選択される。

【０８３２】

図１０－１３は、アイキャッチ画像の種別判定テーブルの表である。図１０－１３（Ａ）アイキャッチ画像種別判定テーブルＡは当該変動の救済演出が実行されるときにはずれ結果表示後に表示されるアイキャッチ画像の実行割合を示したものである。図１０－１３（Ｂ）アイキャッチ画像種別判定テーブルＢは当該変動の後に実行される保留内に大当りが記憶されているときに、当該変動のはずれ結果表示後に表示されるアイキャッチ画像の実行割合を示したものである。図１０－１３（Ｃ）アイキャッチ画像種別判定テーブルＣは、当該変動の後に実行される保留内にＳＰリーチが記憶されているときに、当該変動のはずれ結果表示後に表示されるアイキャッチ画像の実行割合を示したものである。

【０８３３】

図１０－１４は、メータの目盛りの変動パターンの表である。図１０－１４（Ａ）は、図１０－９（Ａ）のはずれ用変動パターン判定テーブルＡのＳＰリーチＡ救済Ａハズレ、ＳＰリーチＢ救済Ａハズレの変動パターンであるときのメータの目盛りをいくつの状態で表示させるかの変動パターンの割合を示した図である。図１０－１４（Ｂ）は、図１０－９（Ｃ）の図柄３Ｒ時短大当り用変動パターン判定テーブルＡのＳＰリーチＡ救済Ａ大当り、ＳＰリーチＢ救済Ａ大当りの変動パターンであるときのメータの目盛りをいくつの状態で表示させるかの変動パターンの割合を示した図である。図１０－１４（Ｃ）は、図１０－９（Ｂ）の図柄１０Ｒ時短大当り用変動パターン判定テーブルＡのＳＰリーチＡ救済Ｂ大当り、ＳＰリーチＢ救済Ｂ大当りの変動パターンであるときのメータの目盛りをいくつの状態で表示させるかの変動パターンの割合を示した図である。

【０８３４】

（特徴部６７４ＳＫＹの第１形態に関する説明）

次に、特徴部６７４ＳＫＹの第１の形態に関する遊技機について、図１０－１５～図１０－２３を参照して説明する。

【０８３５】

有利状態に制御可能な遊技機であって、

有利状態に制御されることを報知する第１結果と有利状態に制御されないことを報知する第２結果を表示可能な特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記第２結果が報知された後に、所定画像を用いた所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

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と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、第１特定演出と、該第１特定演出よりも有利状態に制御される期待度が高い第２特定演出と、を実行可能であり、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出として、第１所定演出と、前記第１所定演出とは演出態様が異なる第２所定演出とを実行可能であり、

前記第１所定演出を実行する場合よりも、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応した可変表示において、前記特定演出が実行される割合が高くなるように前記第２所定演出を実行し、

可変表示において、前記第１特定演出を実行する保留記憶が、前記保留記憶手段に記憶されている場合よりも、前記第２特定演出を実行する保留記憶が前記保留記憶手段に記憶されている場合のほうが、前記第２所定演出を高い割合で実行する、
ことを特徴としている。
【０８３６】
このような特徴によれば、第２特定演出が実行される保留記憶がある場合、リーチはずれ結果表示後に第２所定演出が実行される割合が保留記憶内に第１特定演出が実行されるときよりも高く設定されている。そうすることではずれ結果表示後に期待感をなくすことなく、所定演出に注目させることができる。
【０８３７】
（特徴部６７４ＳＫＹの第２形態に関する説明）
第２形態の遊技機においては、第１所定演出と、第１所定演出よりも期待度の高い第２所定演出と、第２所定演出よりも期待度の高い第３所定演出を表示可能であり、第３所定演出は第１所定演出と第２所定演出よりも実行される割合が低い、
ことを特徴としている。
【０８３８】
このような特徴によれば、各所定画像に期待度を設けることができ、最も有利度が高い第３所定画演出の実行割合は低いが、期待度の高い演出であるので、第３所定演出を特別な位置づけとすることができ、それにより演出のパターンを増やすことができ演出を楽しませることができる。
【０８３９】
（特徴部６７４ＳＫＹの第３形態に関する説明）
第３形態の遊技機においては、第３所定演出は第１所定画像と第２所定画像を表示するときに第１音と第１音とは異なる第２音を出力することで実行される演出であり、第１所定画像と第１音からなる第３所定演出が実行されると、当該変動が大当りする救済演出また保留記憶内のいずれかの保留が大当りであるということを示唆し、第１所定画像と第２音からなる第３所定演出が実行されると当該変動が大当りする救済演出を実行し、第２所定画像と第１音からなる第３所定演出が実行されると、保留記憶内のいずれかが、大当りの変動であることを示唆し、第２所定画像と第２音からなる第３所定演出が実行されると、当該変動が大当りする救済演出を実行する、
ことを特徴としている。
【０８４０】
このような特徴によれば、複数の所定画像と音を組み合わせることで、所定演出に注目にさせることができる。
【０８４１】
（特徴部６７４ＳＫＹの第４形態、第６形態に関する説明）
第４形態、第６形態の遊技機において、所定演出の実行される割合が高い順に（１）第１所定画像と無音からなる第１所定演出と、（２）第２所定画像と無音からなる第２所定演出、（３）第１所定画像と第１音からなる第３所定演出、（４）第２所定画像と第１音からなる第３所定演出、（５）第１所定画像と第２音からなる第３所定演出、（６）第２所定画像と第２音からなる第３所定演出であり、比例して期待度の高い順は（６）＞（５）＞（４）＞（３）＞（２）＞（１）である、
ことを特徴としている。
【０８４２】
このような特徴によれば、所定演出の種類を増やすことで、演出の幅を広げることができる。
【０８４３】
（特徴部６７４ＳＫＹの第５形態に関する説明）
第５形態の遊技機において、所定演出を実行するときに用いられる所定画像が、表示されることに伴い出力される音は、所定画像に関連した音である、

ことを特徴としている。
【０８４４】
このような特徴によれば、単なる所定画像を用いた所定演出ではなく、所定画像に表示されているキャラクタのボイスやＢＧＭなどを同時に出力することにより、遊技者は目だけでなく、耳でも所定演出を楽しむことができる。
【０８４５】
（特徴部６７５ＳＫＹの第１形態に関する説明）
次に、特徴部６７５ＳＫＹの第１形態に関する遊技機について、図１０－２４～１０－３１を参照して説明する。
【０８４６】
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であって、
有利状態に制御される旨の第１結果と、有利状態に制御されない旨の第２結果と、を報知可能な特定演出を実行する特定演出実行手段と、
前記特定演出において前記第２結果が報知された後に、有利状態に制御されることを報知可能な報知後演出を実行する報知後演出実行手段と、
前記特定演出の実行中に、所定表示の表示態様を段階的に変化させる所定表示変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、
前記所定表示の表示態様は、第１表示態様と、前記第１表示態様よりも高い段階であって該第１表示態様よりも有利状態に制御される期待度が高い第２表示態様と、を含み、
前記報知後演出として、第１報知後演出と、第２報知後演出と、を含み、
前記報知後演出実行手段は、前記第１報知後演出よりも、低い割合により前記第２報知後演出を実行し、
有利状態に制御される可変表示における前記特定演出の実行中に前記所定表示の表示態様が第２表示態様に変化し、該特定演出において前記第２結果が報知された場合に、前記第１報知後演出が実行される割合よりも、前記第２報知後演出が実行される割合が高い、
ことを特徴としている。
【０８４７】
このような特徴によれば、特定演出中に所定表示が第２表示態様まで変化していると第２結果報知後に、なかなか見ることのできない第２報知後演出が実行されるので遊技者の興趣を向上させることができる。
【０８４８】
（特徴部６７５ＳＫＹの第２形態に関する説明）
第２形態の遊技機において、はずれ結果表示後に特定表示が第１表示態様まで変化していたときに、第１報知後演出または第２報知後演出を実行する、
ことを特徴としている。
【０８４９】
このような特徴によれば、リーチ演出がはずれたとしても、一定のところまでランプやメータが変化していると報知後演出が実行されるため、はずれ結果が報知されてもその後の展開に期待できる。
【０８５０】
（特徴部６７５ＳＫＹの第３形態に関する説明）
第３形態の遊技機において、はずれ結果表示後に特定表示が第２表示態様まで変化していたときは、第２報知後演出を実行する、
ことを特徴としている。
【０８５１】
このような特徴によれば、リーチ演出がはずれであっても、遊技者はその後の展開に安心することができる。
【０８５２】
（特徴部６７５ＳＫＹの第４形態に関する説明）
第４形態の遊技機の変形例として、特定表示の表示態様が、遊技者の動作があるにも関

わらず表示態様が変化しない場合、はずれ結果表示後に、報知後演出を実行する、
ことを特徴とする。
【０８５３】
このような特徴によれば、本来はメータやランプの表示態様が変化していないと演出としてなかなか期待できないこととなるのが一般的だが、逆に期待度の高いパターンとして演出を楽しませることができる。
【０８５４】
（特徴部６７５ＳＫＹの第５形態に関する説明）
第５形態の遊技機において、はずれ結果報知後に第２所定演出が実行されると第２報知後演出が実行されやすい、
ことを特徴とする。
【０８５５】
このような特徴によれば、はずれ結果表示後にも、遊技者は期待感を持ち続けることができる。
【０８５６】
（特徴部６７６ＳＫＹの第１形態に関する説明）
次に、特徴部６７６ＳＫＹの第１形態に関する遊技機について、図１０－３２～１０－３４を参照して説明する。
【０８５７】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
有利状態に制御される旨の第１結果と、有利状態に制御されない旨の第２結果と、を報知可能な特定演出を実行する特定演出実行手段と、
前記特定演出において前記第２結果が報知された後に、有利状態に制御されることを報知可能な報知後演出を実行する報知後演出実行手段と、を備え、
有利状態は第１有利状態と、前記第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
前記報知後演出として、前記第１有利状態に制御される場合と前記第２有利状態に制御される場合とにおいて実行可能な第１報知後演出と前記第２有利状態に制御される場合に実行可能な第２報知後演出とを含み、
前記第２結果が報知された後であって前記報知後演出が実行されるよりも前に、前記第１報知後演出と前記第２報知後演出とのいずれの前記報知後演出が実行されるかを示唆する特殊示唆演出を実行可能な特殊示唆演出実行手段をさらに備える、
ことを特徴としている。
【０８５８】
このような特徴によれば、報知後演出が実行される前に特殊示唆演出を実行し、どちらの報知後演出が実行されるかの煽りを遊技者に楽しませることができる。
【０８５９】
（特徴部６７６ＳＫＹの第２形態に関する説明）
第２形態の遊技機においては、はずれ結果表示後に特定表示が第１表示態様まで変化していたときに、第１報知後演出または第２報知後演出を実行する、
ことを特徴としている。
【０８６０】
このような特徴によれば、リーチ演出がはずれたとしても、一定のところまでランプやメータが変化していると報知後演出が実行されるため、はずれ結果が報知されてもその後の展開に期待できる。
【０８６１】
（特徴部６７６ＳＫＹの第３形態に関する説明）
第３形態の遊技機においては、はずれ結果表示後に特定表示が第２表示態様まで変化していたときは、第２報知後演出を実行する、
ことを特徴としている。
【０８６２】

このような特徴によれば、リーチ演出がはずれであっても、遊技者はその後の展開に安心することができる。

【０８６３】

（特徴部６７６ＳＫＹの第４形態に関する説明）

変形例として、特定表示の表示態様が、遊技者の動作があるにも関わらず表示態様が変化しない場合、はずれ結果表示後に、報知後演出を実行する、

ことを特徴とする。

【０８６４】

このような特徴によれば、本来はメータやランプの表示態様が変化していないと演出としてなかなか期待できないこととなるのが一般的だが、逆に期待度の高いパターンとして演出を楽しませることができる。

【０８６５】

（特徴部６７６ＳＫＹの第５形態に関する説明）

第５形態の遊技機において、はずれ結果報知後に第２所定演出が実行されると第２報知後演出が実行されやすい、

ことを特徴とする。

【０８６６】

このような特徴によれば、はずれ結果表示後にも、遊技者は期待感を持ち続けることができる。

【０８６７】

（特徴部６７７ＳＫＹの第１形態に関する説明）

次に、特徴部６７７ＳＫＹの第１の形態に関する遊技機について、図１０－３５～図１０－４７を参照して説明する。

【０８６８】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、前記有利状態に制御された後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

通常状態に制御されているときに、複数の演出状態のうち一の演出状態から他の演出状態へ移行させる演出状態移行手段と、

一の演出状態に制御されているときに、遊技者が動作を行うことによって、前記演出状態移行手段によって該一の演出状態から他の演出状態へ移行することを制限する移行制限手段と、

演出状態は、第１演出状態と、前記第１演出状態よりも移行させる割合が低い第２演出状態と、を含み、

前記第２演出状態に制御されているときに前記有利状態に制御され、該有利状態の後の前記特別状態が終了し、前記通常状態に制御される場合に、前記第２演出状態を開始し、

前記演出状態移行手段は、前記通常状態において前記第２演出状態にて開始される場合に、少なくとも前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数分の可変表示が実行されるまで前記第２演出状態から他の演出状態へ移行させない、

ことを特徴とする。

【０８６９】

このような特徴によれば、演出状態の移行制限させないようにするための時間の余裕を持たすことができる。

【０８７０】

（特徴部６７７ＳＫＹの第２形態に関する説明）

第２形態の遊技機において、当該の可変表示中において第２演出状態へ移行したときに、第２演出状態の背景画像が変化していたときでも、遊技者が動作を行うことで、可変表示中に他の演出状態へ移行することを制限することが可能であり、該可変表示が終了したときに、他の演出状態への移行制限が実行される、

ことを特徴としている。

【０８７１】
このような特徴によれば、変動中にも遊技者の動作によって演出状態の移行制限を行うことができるので、演出状態の移行制限し忘れることを防ぐことができる。
【０８７２】
（特徴部６７７ＳＫＹの第３形態に関する説明）
第３形態の遊技機においては、先読みの変動で、第２演出状態に移行したときにも、他の演出状態への移行制限を制限することが可能である、
ことを特徴としている。
【０８７３】
このような特徴によれば、演出状態の移行制限する時間に余裕をさらに持たせることができる。
【０８７４】
（特徴部６７７ＳＫＹの第４形態に関する説明）
第４形態の遊技機においては、本実施例の変形例であり第１演出状態で他の演出状態の移行制限が実行されている場合、第１演出状態に制御されているときに有利状態に制御され有利状態の後の特別状態が終了し、通常状態に制御される場合に、前記第１演出状態から該通常状態を開始する、
ことを特徴としている。
【０８７５】
このような特徴によれば、遊技者が第１演出状態で遊技したいという意思を損なうことなく遊技させることができる。
【０８７６】
（特徴部６７７ＳＫＹの第５形態に関する説明）
第５形態の遊技機においては、可変表示中に演出状態の移行制限を実行できる期間が決まっており、可変表示において、リーチ演出が始まる前までは演出状態の移行制限を行うことができるが、リーチ演出が実行されると演出状態の移行制限を行うことができない
ことを特徴としている。
【０８７７】
このような特徴によれば、遊技者にリーチ演出を注目して見せることができる。
【０８７８】
（特徴部６７７ＳＫＹの第６形態に関する説明）
第６形態の遊技機において、第２演出状態で演出状態の移行制限を実行している可変表示されているときに、第１演出状態に移行したときは、有利状態に制御される、
ことを特徴としている。
【０８７９】
このような特徴によれば、本来は演出状態の移行制限がされているので、演出状態は移行しないはずが、移行することによって、有利状態に制御されるので、遊技者の気分を損ねることなく演出を楽しませることができる。
【０８８０】
（特徴部６７８ＳＫＹの第１形態に関する説明）
次に、特徴部６７８ＳＫＹの第１の形態に関する遊技機について、図１０－４８～図１０－６０を参照して説明する。
【０８８１】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
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と、
遊技媒体が進入可能な開状態に変化可能であり、内部に遊技媒体が通過可能な特定領域が設けられた可変手段と、
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可能な可変表示実行手段と、
所定回数前記第２識別情報の可変表示が実行されるまで通常状態よりも前記第２識別情

報の可変表示を実行しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、
前記可変手段が開状態となる特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、
前記特殊状態中に、前記特定領域を遊技媒体が通過したときに前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
前記特別状態中に前記特殊状態に制御されたときに、該特殊状態において前記特定領域を遊技媒体が通過しなかった場合に、前記通常状態に制御する非通過時制御を実行可能な非通過時制御手段と、
前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
前記有利状態に制御される可変表示において特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段と、
前記特別状態において前記所定回数の可変表示が実行されたあとに、前記保留記憶手段に前記第２識別情報の保留記憶が記憶されているときに、該保留記憶に対応した前記第２識別情報の可変表示において前記有利状態に制御されるか否かを示唆する所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、
前記特殊演出実行手段は、
前記通常状態中に、前記有利状態に制御される前記第１識別情報の可変表示において、前記特定演出が実行される割合よりも低い割合にて前記特殊演出を実行し、
前記非通過時制御によって制御された前記通常状態において、前記特別状態中に前記保留記憶手段に記憶された前記有利状態に制御される前記第２識別情報の保留記憶に対応した可変表示が実行される場合に、該可変表示において前記特殊演出を実行する、
ことを特徴とする。
【０８８２】
このような特徴によれば、特定領域に遊技媒体が通過しなかったとき通常状態に戻ってしまい、遊技者は落胆してしまう。最後の措置として保留記憶内に大当りとなる保留がある場合に、良い演出を見せることで、少しでも落胆度を軽減させることができる。
【０８８３】
（特徴部６７８ＳＫＹの第２形態に関する説明）
通常時状態に実行される特殊演出の表示態様と、特別状態中に保留記憶手段に記憶された有利状態に制御される第２識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示を実行するときに、非通過時制御によって制御された通常状態での該可変表示において実行される特殊演出の表示態様と、において有利度が異なる場合でも特殊演出の表示態様は同じである、
ことを特徴としている。
【０８８４】
このような特徴によれば、特殊演出の種類をたくさん保持する必要がなくなるので、データ容量の削減をすることができる。
【０８８５】
（特徴部６７８ＳＫＹの第３形態に関する説明）
有利状態に制御される所定演出を実行する期間と特殊演出を実行する期間は、同じ期間である、
ことを特徴としている。
【０８８６】
このような特徴によれば、演出の変動時間を共通にすることで、変動時間の調整する必要がなくなるので、開発者の負担が減らすことができる。
【０８８７】
（特徴部６７８ＳＫＹの第４形態に関する説明）
通常状態において有利状態に制御される特殊演出を第１特殊演出であり、特別状態中に保留記憶手段に記憶された有利状態に制御される第２識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示を実行するときに、非通過時制御によって制御された通常状態での該可

変表示において実行される特殊演出を第２特殊演出である、
　ことを特徴としている。
【０８８８】
　このような特徴によれば、特殊演出自体がレアな演出であり、複数種類特殊演出を設けることで、遊技者は通常時に特殊演出を見ることができ、特別状態から通常状態から通常状態に落ちてしまったときでも、大当りしていると特殊演出を見ることができるので、興趣を下げることなく、落胆度も減らすことができる。
【０８８９】
（特徴部６７８ＳＫＹの第５形態に関する説明）
　特別状態中に保留記憶手段に記憶された有利状態に制御される第２識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示を実行するときに、非通過時制御によって制御された通常状態での該可変表示において実行される特殊演出が実行される前に、第２識別情報の可変表示が有利状態に制御される場合に、有利状態に制御される示唆演出を実行する、
　ことを特徴としている。
【０８９０】
　このような特徴によれば、特別状態から通常状態に落ちた場合に遊技者は落胆してしまう恐れがあるが、大当りしているとき事前に把握することで、落胆度を軽減することができる。
【０８９１】
（特徴部６７８ＳＫＹの第６形態に関する説明）
特別状態中に保留記憶手段に記憶された有利状態に制御される第２識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示を実行するときに、非通過時制御によって制御された通常状態での該可変表示において実行される特殊演出は複数種類あり、第１特殊演出と第１特殊演出よりも実行割合が低い第２特殊演出とがあり、特別状態中に、いつ通常状態に落ちたかにより、第１特殊演出また第２特殊演出を実行する、
　ことを特徴としている。
【０８９２】
　このような特徴によれば、特定領域に遊技媒体が通過しなかったとき通常状態に戻ってしまい、遊技者は落胆してしまう。時短回数のどこで通常状態に落ちたかにより、最後の措置として保留記憶内に大当りとなる保留がある場合に、第１特殊演出よりもレアな第２特殊演出を見せることで、少しでも落胆度を軽減させることができる。
【０８９３】
（特徴部６７４ＳＫＹに関する説明）
　次に、本実施の形態における特徴部６７４のパチンコ機１について図１０－１５～図１０－２３にもとづいて説明する。（以下後述するキャラクタ６７４ＳＫＹ００１のキャラクタ夢夢とロボットが味方のキャラクタであり、味方のキャラクタとはＳＰリーチにおいて遊技者が勝ってほしいと望むキャラクタのことである。）特徴部６７４における実施の形態図１０－１５は６７４ＳＫＹ００１のキャラクタと６７４ＳＫＹ００２のキャラクタのバトルリーチが行われ、６７４ＳＫＹ００１のキャラクタが負けてはずれた後に、保留記憶を示す保留表示である６７４ＳＫＹ０４０の変動がリーチ以上の演出を実行することを示唆するアイキャッチ画像６７４ＳＫＹ００３（ａ）（第２アイキャッチ画像（無音））を表示し、今回の変動が終了し、次の変動（６７４ＳＫＹ０４０に対応する変動）に移行している様子を示す説明図である。図１０－１６は、図１０－１５からの続きを表しており、６７４ＳＫＹ０４０の保留に対応する変動が開始してから図柄がテンパイ（リーチ状態となること）し、バトルリーチが実行されている状態を示す説明図である。図１０－１７は、アイキャッチ画像の表示態様またアイキャッチ画像が表示されるに伴い音が出力されるパターンの例を示す説明図であり詳しくは後述する。図１０－１８、図１０－１９は、図１０－１５、図１０－１６のバトルリーチの流れと同じであり、アイキャッチ画像の種類が異なっていることの説明図である。図１０－２０、図１０－２１はバトルリーチが行われている状態で、一度はずれの結果を報知した後に、保留内、当該変動の大当りが

確定する音（ボイス、第２音６７４ＳＫＹ００４（ａ））ありのアイキャッチ画像６７４ＳＫＹ００３（ｂ）が表示され大当り状態に制御される手前までのことを示す説明図である。図１０－２２、図１０－２３に示すバトルリーチが行われている状態で、一度はずれの結果を報知した後に、保留内、当該変動の大当りが確定する特殊音（ボイス、第２音６７４ＳＫＹ００４（ｂ））ありのアイキャッチ画像６７４ＳＫＹ００３（ａ）が表示され大当り状態に制御されることを示す説明図である。

【０８９４】

（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ４（１）による変動の演出例について）

図１０－１５（Ａ）に示すように、通常状態の通常変動中（通常変動中とは、飾り図柄が３つとも高速で変動している状態などを指し、リーチ状態となる前のことを示す）については図示を省略しているが、飾り図柄がリーチ状態となり、バトルリーチに発展した状態を表している。図１０－１５におけるバトルリーチで対戦しているのはキャラクタ６７４ＳＫＹ００１のキャラクタ（夢夢）対６７４ＳＫＹ００２の敵キャラクタ（ボインゴ）であるが、リーチの種類によって対戦するキャラクタの組み合わせが異なり、種類に応じて大当りに制御される期待度が異なってもよい。

【０８９５】

図１０－１５（Ｂ）（Ｃ）に示すように、図１０－１６（Ａ）の続きを表しており、キャラクタ６７４ＳＫＹ００１とキャラクタ６７４ＳＫＹ００２が戦っている様子を示している。図１０－１５（Ｃ）において６７４ＳＫＹ００１のキャラクタが負けた様子を示している。

【０８９６】

図１０－１５（Ｄ）に示すように、図１０－１５（Ｃ）の続きを表しており、今回のバトルリーチにおいてキャラクタ６７４ＳＫＹ００１が敗北し、改めて拡大した状態でリーチはずれを示す飾り図柄「６５６」を画面中央に表示している。なお図示は省略しているが、図１０－１６（Ｃ）の時点で、キャラクタ６７４ＳＫＹ００１が敗北する表示をした後に、最終停止図柄である「５」が徐々にフェードインしてくる態様にて浮かび上がるようにしてい表示される。なおバトルリーチで敗北し、はずれ結果が表示された時点においては、飾り図柄の態様により変動は停止しているように見えるものの、未だ変動は停止していない（画面中央上側の小図柄は停止しておらず、変動が続いていることを示している）。

【０８９７】

図１０－１５（Ｅ）に示すように、図１０－１５（Ｄ）の続きを示しており、「６５６」のはずれ結果を表示した後に、６７４ＳＫＹ００３（ａ）のアイキャッチ画像を表示することを示している。バトルリーチにおけるはずれ結果表示後に表示する一枚絵をアイキャッチ画像と称する。アイキャッチ画像は、今回のようなバトルリーチといった飾り図柄がリーチ状態となった後に実行される所謂スーパーリーチなどの通常変動中の画面から一連の映像が再生されるような演出に切り替わった後に、再度通常変動中の画面へ映像を切り替えて戻すときに用いられる画像であり、比較的短時間（例えば、１秒程度の演出時間）の間に表示が終了するものである。アイキャッチ画像は、例えば通常変動中において飾り図柄がリーチ状態となったがバトルリーチなどの所謂スーパーリーチへ発展しない場合など、通常変動から画面が切り替わらないような状況おいては用いられない演出であるが、複数種類のスーパーリーチにおいて共通して用いられるものである。本実施の形態においてアイキャッチ画像は複数種類あるが、図１０－１５（Ｅ）で用いられているアイキャッチ画像は、後述する６７４ＳＫＹ００３（ｂ）よりも期待度の高いものとなっており、６７４ＳＫＹ００３（ａ）が表示されると、当該変動の終了後、保留記憶内にリーチ以上の演出が実行される可変表示が記憶されていることを示している（今回の場合でいうと、６７４ＳＫＹ０４０の保留がリーチ以上の演出が実行される）。本実施例においては、図１０－１５からの続きである図１０－１６は、６７４ＳＫＹ０４０の保留記憶に対応した変動であり、この変動で大当り結果となることを示しているが、アイキャッチ画像６７４ＳＫＹ００３（ａ）が表示された後の変動であるためバトルリーチなどのリーチが実行さ

れることを示すのみであって該アイキャッチ画像を表示したからと言って必ずしも大当りに制御されることが確定的に示唆されているわけではない。しかし次回以降の変動において大当りに制御されることを確定的に示唆するわけではないものの保留内に大当りとなる変動がない場合であってもアイキャッチ画像６７４ＳＫＹ００３（ａ）を表示するため、アイキャッチ画像６７４ＳＫＹ００３（ａ）を表示する機会（頻度）を向上させることができ、大当りに対する期待感を常に高めることができる。

【０８９８】

図１０－１５（Ｆ）に示すように、図１０－１５（Ｅ）の続きを示しており、アイキャッチ画像が表示された後に、通常変動中の画面に移行してきた状態であり、この時には各飾り図柄を動作させることによって未だ確定的に飾り図柄が完全に停止していないことを表している。

【０８９９】

図１０－１５（Ｇ）に示すように、図１０－１５（Ｆ）の続きを示しており、図１０－１５（Ａ）～図１０－１５（Ｆ）までの変動が停止した状態を表している。

【０９００】

（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ９（２）による変動の演出例について）

図１０－１５（Ｈ）に示すように、図１０－１５（Ｇ）の続きを示しており、図１０－１５（Ｇ）で変動が停止した後に、次の変動が始まった様子を示している状態である。それに伴い保留表示も移動し、６７４ＳＫＹ０４０保留がアクティブ表示（保留表示と同じ又は類似の画像等が画面中央下部の台座へ移動してきて当該変動に対応した表示となる表示）として移動してきている。すなわち図１０－１５（Ｈ）で実行されている変動は、６７４ＳＫＹ０４０保留の変動表示である。

【０９０１】

図１０－１６（Ａ）に示すように、図１０－１５（Ｈ）の続きを示しており、７の飾り図柄が左飾り図柄領域に停止しようとしている様子を表している。

【０９０２】

図１０－１６（Ｂ）に示すように、図１０－１６（Ａ）の続きを示しており、７の飾り図柄が左飾り図柄領域に停止した後、右飾り図柄領域に７の飾り図柄が停止し、リーチ状態となった様子を表している。

【０９０３】

図１０－１６（Ｃ）に示すように、図１０－１６（Ｂ）の続きを示しており、リーチ状態となった後バトルリーチへ移行するために飾り図柄が半透明となり、飾り図柄が画面上部の両端に移動した様子を表している。今回図示は省略されているが、飾り図柄はリーチ状態となった後にしばらくの間、中央の飾図柄が低速で変動する。これを所謂ノーマルリーチと称する。このノーマルリーチにおいてそのまま中央の飾り図柄としてリーチ状態を形成している飾り図柄とは異なる種類の飾り図柄が停止しノーマルリーチはずれのはずれ結果となるか、若しくは低速で変動している状態から高速で変動を開始し、図１０－１６（Ｃ）に示すようにリーチ状態を形成している飾り図柄同士が画面上部の左右へ互いに離間するようにして移動し、スーパーリーチ（本実施例の場合バトルリーチ）へ発展していく。なお、このように飾り図柄が互いに離間して移動していく際には、飾り図柄に付加されているキャラクタ画像などが消去され数字のみを残すようになっている。これにより実行されるスーパーリーチの演出を余計な画像で邪魔することなく、数字のみでリーチとなっていることを示すことができる。またこのように飾り図柄同士を離間させる際には、例えば通常変動中よりも数字のサイズを小さく表示するなど、これから実行されるスーパーリーチの演出効果を妨げないようにしてもよい。

【０９０４】

図１０－１６（Ｄ）に示すように、図１０－１６（Ｃ）の続きを示しており、バトルリーチ状態へ移行した様子を表している。図１０－１６に示すバトルリーチも図１０－１５に示すバトルリーチと趣旨は同様であり、味方側に位置するキャラクタ（図１０－１６においてはロボットのキャラクタ）が、敵側に位置するキャラクタ（ボインゴ）に勝利すれ

ば大当りに制御されることを報知し、敗北すればはずれであったことを報知するといったものである。

【０９０５】

図１０－１６（Ｅ）に示すように、図１０－１６（Ｄ）の続きを示しており、バトルリーチが行われている様子を表している。

【０９０６】

図１０－１６（Ｆ）に示すように、図１０－１６（Ｅ）の続きを示しており、味方側のキャラクタが敵のキャラクタを倒し勝利した様子を表している。

【０９０７】

図１０－１６（Ｇ）に示すように、図１０－１６（Ｆ）の続きを示しており、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利し、飾り図柄７７７が揃った状態で表示されている。この時点で図柄確定が行われ、大当り状態となったことを表している。図１０－１５は前述したとおりバトルリーチにおいてはずれ結果となり、アイキャッチ画像の表示を経て通常変動中の画面へ復帰する態様となっているが、図１０－１６に示す演出例のようにバトルリーチにおいて当り結果となる場合にはアイキャッチ画像などは表示せずに当該バトルリーチにおいて飾り図柄を完全に停止させるようにしている。このようにすることで、アイキャッチ画像をいちいち表示することにより演出のテンポが悪くなり、せっかく当り結果を表示したことによる演出効果を妨げてしまう事を防止している。

【０９０８】

特徴部６７４ＳＫＹにおける実施の形態においては、例として変動パターン６７４－Ａ３に対応した変動が実行されているときに、保留記憶としてによる変動が行われているときに、変動パターン６７４－Ａ９に対応する変動が実行される保留記憶が記憶されている状況下について説明した。仮に変動パターン６７４－Ａ３に対応する変動が実行されているときに、変動パターン６７４－Ａ８に対応する変動が実行される保留記憶が記憶されている場合には、今回のように変動パターン６７４－Ａ９が記憶されている場合のほうが、図１０－１３に示すように第２アイキャッチ画像を表示する割合が高いものとなっている。これにより、保留記憶内により有利状態に制御される期待度が高いリーチ演出が実行される変動が記憶されている場合のほうが、アイキャッチ画像として第２アイキャッチ画像を表示しやすいという制御になっている。このようにすることで、バトルリーチにおいて第２アイキャッチ画像を表示し、保留記憶内にＳＰリーチが実行されることを示唆されたにも関わらず、有利状態に制御される期待度が相対的に低いＳＰリーチが実行されてしまい、遊技の興趣が低下してしまう事を防ぐことができ、第２アイキャッチ画像が表示されることに対して信頼感と期待感を持たせることができる。

【０９０９】

次いで、図１０－１７を説明する。アイキャッチ画像の表示態様の種類を示している。（Ａ）に示している第１アイキャッチ画像はキャラクタ２人から構成されている画像のみが演出上で表示される。（Ｂ）に示している第２アイキャッチ画像は、キャラクタ３人から構成される画像が表示される。上記（Ａ）（Ｂ）に関して、特有の音などは出力されない。なお本実施の形態においては（Ａ）、（Ｂ）のアイキャッチ画像が表示される際には無音の演出状態となっており、比較的静かな状況でアイキャッチ画像が表示されるようになっている。このようにすることでバトルリーチ（ＳＰリーチ）においてはずれ結果が報知された後に無駄に盛り上げることなく、物静かに通常変動中の画面へ復帰させ、遊技者の神経を逆撫でするような演出構成とならないようになっている。図１０－１７（Ｃ）に示しているキャラクタ２人から構成されるアイキャッチ画像は（Ａ）のアイキャッチ画像と同じ態様であるが、アイキャッチ画像を表示する際にボイスやＢＧＭ（第１音）が出力される。図１０－１７（Ｄ）に示しているキャラクタ２人から構成されるアイキャッチ画像であり、アイキャッチ画像は（Ｂ）のアイキャッチ画像と同じ態様であるがアイキャッチ画像を表示する際にボイスやＢＧＭ（第１音）が出力される。図１０－１７（Ｅ）に示している第１アイキャッチ画像は、図１０－１７（Ａ）、（Ｃ）に示しているアイキャッチ画像と同じ表示態様であるが、（Ｃ）で出力される第１音とは別の特殊音（第１音とは

違うキャラクタのボイスや、ＢＧＭ）を出力するようになっている。このように、同じ表示態様にも関わらずボイスやＢＧＭなどの特有の音を出力したりすることによって、画像の表示態様やボイス・ＢＧＭなどすべての組み合わせを異ならせるよりも、いつも表示されるものと少しだけ違うという違和感を遊技者に持たせ、興味を惹くことができる。

【０９１０】

図１０－１７（Ｇ）について説明する。上記で説明したアイキャッチ画像の種類によってはずれ結果後に行われる演出の示唆が異なる。（Ａ）のアイキャッチ画像演出は、はずれ結果表示後に、あらかじめ表示されるように設定されているアイキャッチ画像であり、（Ｂ）のアイキャッチ画像は保留内のいずれかの保留記憶がリーチ発展以上（バトルリーチに発展するが、大当りとなるか否かは不問）することを示唆するものであり、（Ｃ）、（Ｄ）のアイキャッチ画像演出においては、当該変動において救済演出（一旦リーチはずれの結果が報知された後に当りとなることが報知される演出）が実行されるまたは、保留内のいずれかが大当りであることを示唆する。複数種類、アイキャッチ画像の表示態様や、様々な音をアイキャッチ画像と組み合わせることで、演出の単調さを軽減させることができる。

【０９１１】

（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ３による変動の演出例について）

次いで、図１０－１８（Ａ）～図１０－１８（Ｄ）について説明する。図１０－１５（Ａ）～図１０－１５（Ｄ）の演出と同じ流れであるので以下省略する。特徴点について説明する。

【０９１２】

図１０－１８（Ｅ）に示すように、第１アイキャッチ画像が表示されることに加えて、第１音６７４ＳＫＹ００４（ａ）（キャラクタのボイスやＢＧＭ）が出力されるようになっている。

【０９１３】

図１０－１８（Ｆ）～（Ｈ）に示すように、アイキャッチ画像が表示された後に、変動が停止し、飾り図柄が停止した様子が表され、その後次の保留記憶に対応する変動が実行される様子を示している。図１０－１８においては、バトルリーチにおけるはずれ結果が表示されたあと、第１アイキャッチ画像が表示されることに加えて第１音が出力されているので、当該変動の救済演出か保留記憶内のいずれかの変動において大当りに制御される示唆が行われている。当該変動についてははずれ結果のまま変動が停止しているので、図１０－１８の演出の流れにおいては、保留記憶内に大当りに制御される変動が記憶されていることを示唆していることとなる。このようにアイキャッチ画像の表示および特有の音の出力、さらには当該変動の状況を見て遊技者自身が、当該変動における救済演出の実行が示唆されているのか、保留記憶内に記憶された変動において大当りに制御されることが示唆されているのかを推測する余地があり、興趣を向上させることができる。

【０９１４】

（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ９による変動の演出例について）

図１０－１９（Ａ）～（Ｇ）について、図１０－１６（Ａ）～（Ｇ）の流れと同じであるので説明を省略する。

【０９１５】

（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ２５による変動の演出例について）

図１０－２０（Ａ）～（Ｅ）について、図１０－１８（Ａ）～（Ｅ）の流れと同じであるので、説明を省略する。変動パターン６７４－Ａ２５はバトルリーチにて味方キャラクタが敗北し、はずれ結果を示す飾り図柄の組み合わせ（「６５６」）が表示された後に、アイキャッチ画像の表示を経て、同じ変動内で大当りとなることを報知する所謂救済演出が実行される変動パターンである。図１０－２０（Ｆ）に示すように、はずれ結果が報知された後に、第１アイキャッチ画像と第１音が出力され、通常変動中の背景に復帰し飾り図柄が仮停止（下方へ移動するようなスクロール表示はしていないが揺れているような状態）しており、未だ変動が停止していないことを示している。

【０９１６】
図１０－２０（Ｇ）に示すように、電源が落とされたかのように表示領域全体がブラックアウト（一面を黒く覆うような演出態様）したことを表している。はずれであることを報知された後に、ブラックアウトといった演出を実行することにより、遊技者に驚きを与える見せ方としている。なお実施例上では、画面を覆うブラックアウトにしているが、必ずしもブラックアウトである必要はなく、はずれ結果を報知したあと、変動がまだ停止していないときには、キャラクタ群で画面を覆う演出を行ってもよい。このような演出を時効することにより、これ以降何かが起こるという事を遊技者に想起させ期待感を高めることが出来る。
【０９１７】
図１０－２０（Ｈ）に示すように、図１０－２０（Ｇ）の続きであり、ブラックアウトにて一旦表示領域全体を黒く覆った後に、当該変動のバトルリーチで敗北したキャラクタが復活し、敵側に位置するキャラクタを倒すという演出の流れを示している。これにより遊技者は所謂救済演出が実行されたと認識することが出来る。
【０９１８】
図１０－２１（Ａ）、（Ｂ）に示すように、図１０－２０（Ｈ）の続きを表しており、味方のキャラクタである夢夢が勝利した状態である。すなわち救済演出が実行され、飾り図柄６６６が揃い、大当りとなることを報知した状態である。なお、本実施の形態においてはこのようにバトルリーチにおいて「６６６」などの大当りに制御される旨の報知が行われた後には、はずれ結果を表示した場合と異なり、アイキャッチ画像を表示して通常変動中の画面構成へ復帰する演出の流れにはなっていない。変動が停止した後に大当りに制御されることを報知するファンファーレ演出が行われるようになっている。これにより通常変動中の画面復帰によって大当たりとなったことに対して演出上盛り下がりがないようにしている。
【０９１９】
（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ２５による変動の演出例について）
図１０－２２（Ａ）～（Ｈ）の流れは、前述した図１０－２０（Ａ）～（Ｈ）の中で、（Ｅ）のアイキャッチ画像と音について異なっているがそれ以外の流れは同じであるため、以下省略する。
【０９２０】
図１０－２３（Ａ）～（Ｂ）の流れは図１０－２１（Ａ）～（Ｂ）と同じ流れであるため以下省略する。
【０９２１】
（特徴部６７５ＳＫＹに関する説明）
次に、本実施の形態における特徴部６７５ＳＫＹのパチンコ機１について図１０－２４～図１０－３１にもとづいて説明する。特徴部６７５ＳＫＹの実施の形態における図１０－２４は、６７４ＳＫＹ００１のキャラクタと６７４ＳＫＹ００２のキャラクタのバトルリーチが行われ、バトルリーチ中にメータ６７４ＳＫＹ００６（ａ）が、遊技者の動作（この場合にはボタン連打）が演出用ボタンに対して行われることによって表示態様を変化させていく演出が実行されていることを示している。なお、本実施の形態においてメータ６７４ＳＫＹ００６（ａ）（以下、「メータ」と称する）は遊技者の動作によって態様が変化していくものを示しているが、このようなものによらず例えば遊技者の動作に関連せず、演出上自動でメータ６７４ＳＫＹ００６（ａ）を変化させるような演出としてもよい。図１０－２４ではメータの目盛りが７つ溜まっている状態を示しており、ここでは最終的にキャラクタ６７４ＳＫＹ００１がキャラクタ６７４ＳＫＹ００２に負け「６５６」のはずれ結果が報知されているかたちでバトルリーチを一旦終えている。次いで図１０－２５は、図１０－２４の続きを示しており、バトルリーチにおけるはずれ結果が表示された後、アイキャッチ画像が表示され、飾り図柄が揺れている状態で、すなわち変動がまだ停止していないことを表している。本実施の形態においては、メータの目盛りが７つまで上がっている状態であれば、バトルリーチにおいてはずれ結果が表示された場合であっても

バトルリーチ後に洞窟発見演出やリム出現演出（それぞれ請求項における報知後演出に相当）が実行されることが確定している状況となる。なお、洞窟発見演出が実行され場合にはこの洞窟発見演出が実行される直前においては、洞窟発見演出が実行されるか否かを煽る演出を実行するようになっている。図１０－２５（Ｃ）に示すように洞窟発見演出の演出画像の一部と通常変動中における演出画像の一部とを同一表示領域上に並べて表示し、いずれの画像が最終的に表示領域の全域に表示されるか煽る演出態様にて実行される。またリム出現演出が実行される場合には、洞窟発見演出のような煽り演出は特徴部６７５ＳＫＹの実施形態においては実行されないように構成されており、図１０－２８に示すように通常変動中の画面においてはずれ結果を構成する飾り図柄を表示しているときに、図柄の頭上にリムというキャラクタが出現する演出態様となっている。図１０－２４においてはメータの目盛りが７つまで上がっていることが示されているので、続きの図１０－２５に示すように洞窟発見演出が実行されるかを煽る演出を実行した後に洞窟発見演出が実行されている。図１０－２６は図１０－２５の続きであり、洞窟発見演出の演出態様について示したものである。洞窟発見演出においては大当りする場合とはずれとなる場合とを、宝箱の中身によって示唆する演出であり、宝箱の中身が宝であることが表示され、さらに「大当り」の文字が表示されたことによって当該変動が大当りであることを示し、宝箱の中身が宝でなくさらに「残念」の文字が表示されたことによって当該変動がはずれであることを示すといったことを表している。図１０－２７、１０－２８、１０－２９については（Ａ）～（Ｄ）までは図１０－２４と同じような演出の流れであるが、大きく異なるのは、メータの目盛りが１４つまで溜まっており、アイキャッチ画像の表示を経て、通常変動中の画面へ復帰後に実行される救済演出が異なっているところである。図１０－１４に示すようにメータの目盛りがどこまで溜まっているかににによって実行される救済演出（洞窟発見演出またはリム出現演出）の割合が異なるようになっている。図１０－２７においては前述したとおりメータの目盛りが１４まで溜まっているので、図１０－１４に照らし合わせると、救済演出としてリム出現演出が最も実行されやすい状態であることを示している状況である。また、図１０－２８においては（Ｃ）、（Ｄ）に示すようにはずれの飾り図柄が仮停止しているときに、飾り図柄の上方へ視点が移動し、武器を持ったリムが出現する様子が示されている。その後の演出例を示す図１０－２９においては、出現したリムによって仮停止しているはずれ結果の飾り図柄が破壊され、当り結果の飾り図柄が表示されなおし、当りに制御されることを報知している様子が示されている。図１０－３０、図１０－３１は、バトルリーチ中に遊技者の動作があるにもかかわらずメータが変化しないが、洞窟発見演出が実行される様子を示す説明図である。図１０－１４に示すように、本実施の形態においては、メータの目盛りが全く溜まらない、つまりはゼロである場合には洞窟発見演出か、リム出現演出が実行されることが確定的となっている。そのため本来メータが溜まらずに遊技者が落胆するような状況を、興趣が低下しないようにすることができる。

【０９２２】

（図１０－９ 変動パターン６７４－Ａ５、６７４－Ａ１７による変動の演出例について）

図１０－２４（Ａ）に示すように、バトルリーチが実行されている様子を表しており、画面右下に６７４ＳＫＹ００６（ａ）のメータが表示されており、バトルリーチ開始時から遊技者が演出ボタンに対して動作を行う事によって、メータの目盛りが変化するようになっており現在の時点で３つ溜まっている状態である。図１０－２４（Ａ）の横に表記している６７４ＳＫＹ００７はバトルリーチ中に図１記載の遊技機に取り付けられている演出ボタン３１Ｂが操作されていることを示している図である。また６７４ＳＫＹ００７の下部に表示されている６７４ＳＫＹ００６（ｂ）のメータは、（Ａ）に記載している６７４ＳＫＹ００６（ａ）を拡大表示している図である。

【０９２３】

図１０－２４（Ｂ）に示すように、バトルリーチが進行している状態であり、味方キャラクタ（夢夢）と敵キャラクタ（ボインゴ）が戦っている様子を示しおり、メータが７つまで溜まっていることを表している。

【０９２４】
図１０－２４（Ｃ）に示すように、図１０－２４（Ｂ）の続きであり、敵のキャラクタに負けた様子を表している。メータは７つまで溜まっている状態である。
【０９２５】
図１０－２４（Ｄ）に示すように、「６５６」のはずれ結果を表示している状態であるが、まだ変動は停止していない状態である。
【０９２６】
図１０－２５（Ａ）に示すように、図１０－２４（Ｄ）の続きであり、アイキャッチ画像を表示している状態である。アイキャッチ画像の種類によって洞窟発見演出やリム出現演出といった救済演出の実行割合を変更してもよい。
【０９２７】
図１０－２５（Ｂ）に示すように、図１０－２５（Ａ）の続きであり、アイキャッチ画像を表示した後、飾り図柄６５６が揺れている状態であり、まだ変動が停止していない状態である。
【０９２８】
図１０－２５（Ｃ）に示すように、図１０－２５（Ｂ）の続きであり、洞窟発見演出が実行されるかどうかの煽り演出を行っている状態を表している。この煽り演出は上述したとおり、洞窟発見演出の演出画像の一部と通常変動中における演出画像の一部とを同一表示領域上に並べて表示し、いずれの画像が最終的に表示領域の全域に表示されるか煽る演出態様にて実行される。洞窟発見演出の演出画像が全域に表示された場合には成功パターンであり、洞窟発見演出が実行され、通常変動中の演出画像が全域に表示された場合には失敗パターンであり、洞窟発見演出が実行されぬまま変動が停止してゆく。
【０９２９】
図１０－２５（Ｄ）に示すように、図１０－２５（Ｃ）の続きであり、画面が切り替わり６７４ＳＫＹ０３２（ａ）の報知後演出が実行された状態を示している。
【０９３０】
図１０－２６（Ａ）に示すように、図１０－２５（Ｄ）の続きであり、洞窟発見演出の演出に発展した状況を示している。本演出は洞窟内で宝箱を見つけたという内容の演出であり、宝箱の画像が画面中央側に表示され、宝箱の中身によって報知される内容が異なる演出ルールで構成されているものである。なお、「宝箱発見」の文字の色（赤）や大きさでこの後に報知される演出結果が遊技者にとって有利な結果となる期待度が大きくなるように構成してもよい。
【０９３１】
図１０－２６（Ｂ）（Ｃ）は、この洞窟発見演出が実行される変動が大当りに制御される変動である場合の演出結果を表示する際の演出パターンについて示しており、宝箱の発見後、中身に宝がある状態を示している。洞窟発見演出において、このように宝箱の中身が宝である場合は大当りとなることを報知している状態である。図１０－２６（Ｃ）では宝箱の中身が宝であることがわかった後に大当りとなることを示す「６６６」の飾り図柄が改めて表示され報知している。なお、本実施の形態においては大当りの種別について図９－２に示す大当り種別と同様の仕様となっており、第１特別図柄の変動によって大当たりとなった場合には、図柄３Ｒ大当り（時短回数１回）と、図柄１０Ｒ大当り（時短回数９９回）のいずれかの大当りへ制御されることが示されている。例えば、図柄３Ｒ大当りとなる場合には、飾り図柄として変動停止の際に「６６６」などの偶数の図柄を停止させ、図柄１０Ｒ大当りとなる場合には「７７７」など奇数の図柄を停止させてもよい。この洞窟発見演出においては「６６６」を最終的に表示する形で変動を終えているが、例えば「６６６」を表示した後に該「６６６」を消去し「７７７」を表示しなおす、所謂昇格演出を行ってもよい。また、宝箱の中身が宝である場合でも、宝の種類を変えることによって偶数図柄が停止するか、奇数図柄停止するかを異ならせてもよい。そのようにすることで、このような所謂救済演出においてもある種のゲーム性を持たせることができ、最後まで演出結果に対して遊技者を注目させることができる。

【０９３２】
図１０－２６（Ｄ）（Ｅ）は、この洞窟発見演出が実行される変動がはずれ結果の変動である場合の演出結果を表示する際の演出パターンについて示しており、宝箱発見後、中身に敵のキャラクタが入っている状態を示している。洞窟発見演出において、このように宝箱の中身が敵のキャラクタである場合ははずれ結果となることを報知している状態である。図１０－２６（Ｅ）では、通常変動中の画面へ復帰した後に改めて「６５６」のリーチはずれを示す飾り図柄が停止している。なお、図示を省略しているが、通常画面へ復帰する過程においてこれまでと同様にアイキャッチ画像を表示している。この際にはアイキャッチ画像は一律デフォルトのアイキャッチ画像である第１アイキャッチ画像（無音）を表示するものとしてもよい。バトルリーチではずれ結果を報知し、かつ洞窟発見演出においてもはずれ結果を報知するといった状況は、遊技者にとっては最後の最後まで期待感を持続させることができるものの、いざはずれであった場合には落胆も大きいものである。このような状況下でさらにアイキャッチ画像にて保留内におけるリーチの存在などを示唆された場合には、その演出への遊技者の信頼を損ねてしまう可能性があるとともに、演出の過多により演出構成に煩雑さを感じさせるものとなってしまう。この点防止することができる。

【０９３３】
本実施例の形態においてバトルリーチ中において画像としてメータ（請求項における「所定表示」に相当）を表示し、目盛りを溜めていく演出態様としているが、これに限らず大当りに制御される期待度が視覚的にわかるように見せることができれば必ずしもメータである必要はなく、画面内（例えば表示領域の四辺の縁部分など）にエフェクト画像を表示しエフェクト画像の色をボタン押下に応じて段階的に変化させたり、遊技機の枠や盤面に設けられたＬＥＤの発光色が青→緑→赤などにボタン押下に応じて順次変化してゆくなど、段階的に期待度が変化しているわかる概念の演出であればよい。

【０９３４】
（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ１３による変動の演出例について）
図１０－２７（Ａ）に示すように、バトルリーチが実行されている様子を表しており、画面右下に６７４ＳＫＹ００６（ａ）のメータが表示されており、バトルリーチ開始時から遊技者が演出ボタンに対して動作を行う事によって、メータの目盛りが変化するようになっており現在の時点で３つ溜まっている状態である。図１０－２７（Ｂ）、図１０－２７（Ｃ）においてはバトルリーチが進行するにつれて、味方キャラクタが敗北し、当該バトルリーチがはずれ結果であることを示している。この際も遊技者が演出ボタンに対して動作を行う事により最終的に目盛りが１４まで溜まったことを示している。その後図１０－２７（Ｄ）に示すように「６５６」の飾り図柄を改めて表示し、一旦は当該変動がはずれ結果となったことを遊技者に報知している。

【０９３５】
図１０－２８（Ａ）に示すのは、図１０－２７（Ｄ）の続きであり、前述の図１０－２７（Ｄ）においてはずれ結果を報知したことに伴い、アイキャッチ画像を表示し、通常変動中の画面へ移行させる様子を示している。このときアイキャッチ画像は図１０－１３に示されているテーブルのうち当該変動が大当りに制御される変動である場合に選択される（Ａ）から決定されたものであり、結果的にアイキャッチ画像２（第２音）が決定されている。つまりは、当該変動で大当りとなるか、保留記憶内において大当りとなるかが示唆されていると遊技者は認識する状況であり、この後の展開に期待をさせるようになっている。この後に図１０－２８（Ｂ）に示すように、通常変動中の画面において飾り図柄の「６５６」が仮停止している状態となっている。

【０９３６】
図１０－２８（Ｃ）、図１０－２８（Ｄ）では、図１０－２８（Ｂ）の続きを示しており、まず「６５６」の飾り図柄の上方へ視点が移動する態様の映像が再生され、空が映し出され、銃器を持ったキャラクタが出現する。これはリム出現演出であり本実施の形態における洞窟発見演出とは異なる演出態様の救済演出の一つである。洞窟発見演出とは違い

、リム出現演出は発生した時点で大当りとなることは確定する演出である。遊技者的には、救済演出が実行される場合にはどちらかと言えばリム出現演出が発生することを望む形で遊技を行う事となり、いずれの救済演出が実行されるかに注目させることができる。ここでリム出現演出において登場するキャラクタ「リム」は、この他の予告演出や、バトルリーチの実行中において登場した場合であっても大当りに制御される期待度が他のキャラクタが表示される場合よりも高い位置づけのキャラクタである。本実施の形態における遊技機には様々な味方キャラクタが予告演出やスーパーリーチ等において登場するような演出構成となっているが、このように特定のキャラクタを非常に期待度の高い位置づけとすることにより、遊技者に「リムが表示されたら期待度が高い」と、一定の演出ルールを認識させることができ、商品としての価値を高めることができる。

【０９３７】

図１０－２９（Ａ）に示すのは、図１０－２８（Ｄ）からの続きであり、リム出現演出の実行中でありキャラクタ（リム）が持つ銃から光線が放たれている様子である。放たれた光線は、図１０－２９（Ｂ）、図１０－２９（Ｃ）に示すように表示されている飾り図柄へ直撃し、図示は省略されているがはずれ結果を示す飾り図柄が破壊され、一旦消去（土煙などで視認ができない態様となる）されてから、図１０－２９（Ｄ）や図１０－２９（Ｅ）に示すように大当り結果を示す飾り図柄「６６６」や「７７７」が再度表示されている。なお、図柄３Ｒ大当りとなる場合には、飾り図柄として変動停止の際に「６６６」などの偶数の図柄を停止させ、図柄１０Ｒ大当りとなる場合には「７７７」など奇数の図柄を停止させてもよいことを上述したが、これに倣い、例えば洞窟発見演出においては偶数、奇数の両方の飾り図柄が停止する可能性があるが、リム出現演出においては奇数のみ、つまり図柄１０Ｒ大当りが確定するといった演出としてもよい。そのようにすることで、よりリム出現演出が発生することに対して遊技者の期待感を持たせることができる。

【０９３８】

図１０－２９（Ｆ）においては、図１０－２９（Ｅ）の続きとして、図柄１０Ｒ大当りを経て、バトルモード（９９回の時短）に制御される様子を示している。

【０９３９】

（図１０－９ 変動パターン６７４－Ａ６、６７４－Ａ１８による変動の演出例について）

図１０－３０（Ａ）に示すように、バトルリーチが実行されている様子を表しており、画面右下に６７４ＳＫＹ００６（ａ）のメータが表示されており、バトルリーチ開始時から遊技者が演出ボタンに対して動作を行う事によって、メータの目盛りが変化するようになっており現在の時点では未だ目盛りが一つも溜まっていない状態を示している。また図１０－３０（Ａ）の横側に表記している６７４ＳＫＹ００７はバトルリーチ中に図１記載の遊技機に取り付けられている３１Ｂを拡大し、遊技者によって操作されていることを示している図である。また６７４ＳＫＹ００７の下部に表示されている６７４ＳＫＹ００６（ｂ）のメータは、（Ａ）に記載している６７４ＳＫＹ００６（ａ）を拡大表示している図である。

【０９４０】

図１０－３０（Ａ）～図１０－３０（Ｄ）に示した演出態様は、上述してきたバトルリーチにおける演出態様とほぼ同様であるため詳細は省くが、それらと異なっている点は、メータの目盛りの溜まり方についてである。図１０－３０に示している演出例では、演出ボタンを押下しているにも関わらず最終的にバトルリーチが終了するまで一切目盛りが溜まっていない状況である。これは一見すると大当りとなる期待度が極端に低いように見えてしまうが、図１０－１４（Ａ）、図１０－１４（Ｂ）、図１０－１４（Ｃ）をそれぞれ見てわかるとおり、基本的には目盛りが溜まらなければ溜まらないほど有利状態に制御される期待度が低い（救済演出が実行される期待度が低い）が、逆に目盛りがゼロの場合には、図１０－１４（Ｂ）、図１０－１４（Ｃ）の当り用のメータ変動パターンにしか実行割合がないことからわかる通り、当りが確定するのである。これにより遊技者視点ではどうせ溜まらないのであれば、いっそのことゼロのままで溜まらないでほしいと願いながら遊技を進めることとなる。

【０９４１】
図１０－３１（Ａ）～（Ｄ）の演出の流れは、図１０－２５と同じ流れであるので説明は省略する。
【０９４２】
（特徴部６７６ＳＫＹに関する説明）
特徴部６７６ＳＫＹについて図１０－３２～図１０－３４にもとづいて説明する。図１０－３２に示しているのはバトルリーチの様子であり、これまで説明してきたバトルリーチと演出の流れはおおまかには同様となっている。図１０－３２に示すバトルリーチにおける演出結果は味方キャラクタ６７４ＳＫＹ００１が敵キャラクタ６７４ＳＫＹ００２に敗北するはずれ結果を示すものであり、メータは最終的に１４まで溜まることを示している。つまりは、救済演出が実行される可能性が高い状況である。次いで図１０－３２からの續木の演出例を示す図１０－３３にはアイキャッチ画像の表示後、通常変動中の画面復帰からの救済演出発生の流れを示している。このとき図１０－３３で実行される救済演出はリム出現演出となっているが、実行されるまでの過程の演出がこれまでと異なっている。図１０－３３（Ｃ）に示すように、洞窟発見演出が実行されることを示す画像６７４ＳＫＹ０３２（ａ）と、リム出現演出が実行されることを示す画像６７４ＳＫＹ０３２（ｂ）とが表示領域を二分する形で表示されており、図１０－３３（Ｄ）、図１０－３３（Ｅ）に示すようにそれぞれの画像が表示領域を取り合う様に動作し、いずれの救済演出が実行されるかを示唆する示唆演出を実行しており、この示唆演出においては最終的に図１０－３２（Ｆ）に示すように画像６７４ＳＫＹ０３２（ｂ）が表示領域全域に表示され、リム出現演出が実行されるこおが確定する演出例を示している。なお図示は省略しているが洞窟発見演出が実行されることが確定する場合には、今回とは逆に画像６７４ＳＫＹ０３２（ａ）が表示領域全域に表示される演出態様となる。
【０９４３】
（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ１３による変動の演出例について）
図１０－３２（Ａ）に示すように、バトルリーチが実行されている様子を表しており、画面右下に６７４ＳＫＹ００６（ａ）のメータが表示されており、バトルリーチ開始時から遊技者が演出ボタンに対して動作を行う事によって、メータの目盛りが変化するようになっており現在の時点で３つ溜まっている状態である。図１０－３２（Ａ）の横に表記している６７４ＳＫＹ００７はバトルリーチ中に図１記載の遊技機に取り付けられている３１Ｂが拡大して、操作されている様子を示している図である。また６７４ＳＫＹ００７の下部に表示されている６７４ＳＫＹ００６（ｂ）のメータは、（Ａ）に記載している６７４ＳＫＹ００６（ａ）を拡大表示している図である。ここから図１０－３２（Ｂ）～図１０－３２（Ｄ）については、前述のバトルリーチにおいて味方キャラクタが敗北しはずれ結果が報知されるまでの内容同じ流れであるため詳細な説明は省略する。
【０９４４】
図１０－３３（Ａ）に示すのは、図１０－３２（Ｄ）からの続きであり、バトルリーチにおいてはずれ結果が報知された後に、アイキャッチ画像を表示している状態である。この変動は、詳しくは後述するが、アイキャッチ画像が表示され、はずれ結果の飾り図柄が表示され、最終的にはリム出現演出により大当りが報知される演出例となっている。このときリム出現演出が発生するよりも前の段階において、示唆演出を行う場合の演出例について後述してゆく。
【０９４５】
図１０－３３（Ｂ）は、図１０－３３（Ａ）の続きであり、アイキャッチ画像を表示した後、通常変動中の画面へ復帰し「６５６」のはずれ結果の飾り図柄を表示していることを示している。図１０－３３（Ｃ）はこの直後に示唆演出が実行される演出例を示している。示唆演出は、救済演出として洞窟発見演出とリム出現演出とのいずれがこれ以降に実行されるかを示唆する演出である。
【０９４６】
図１０－３３（Ｃ）～図１０－３３（Ｅ）には、示唆演出が実行されている様子が示さ

れており、洞窟発見演出が実行されることを示す画像６７４ＳＫＹ０３２（ａ）と、リム出現演出が実行されることを示す画像６７４ＳＫＹ０３２（ｂ）とが表示領域を二分する形で表示され、それぞれの画像が互いに表示領域を取り合う様に拡大、縮小を続ける態様の演出が実行されている様子である。前述したようにリム出現演出が実行される場合は当該変動が大当りに制御されることになることが確定的となるため、遊技者としてはこの演出を出来る事ならばリム出現演出が実行される演出結果となってくれることを望みながら演出を見守ることとなる。なお、図１０－３３においては示唆演出について一態様を示しているが、これに限らず複数の演出態様に対応した演出パターンを有しており、パターンに応じていずれの救済演出が実行されるかの割合が異なっていてもよい。

【０９４７】

図１０－３３（Ｆ）に示すのは、画像６７４ＳＫＹ０３２（ｂ）が表示領域全域に表示され、示唆演出の演出結果としてリム出現演出が実行されることとなった部分である。当該示唆演出においてリム出現演出が実行されることとなったタイミングにおいては報知音の出力やエフェクト画像の表示、ＬＥＤを専用の発光態様にて発光させるなど、様々な演出手段を用いて報知し、演出結果が表示された事象を盛り上げている。この後、図１０－３３（Ｇ）～図１０－３３（Ｈ）、図１０－３４（Ａ）～図１０－３４（Ｂ）はリム出現演出によって大当たりとなることが報知される演出の流れとなるが、本来リム出現演出は通常変動中の画面においてリーチはずれ結果の飾り図柄が停止している視点から上方へ視点を移動させる演出態様にて実行し、その後リムが光線を放つという演出の流れであったが、示唆演出を経由してリム出現演出が実行される場合にはこのような前置きの演出部分は省略し、示唆演出直後の時点でリムを表示し直後に光線を放つ演出態様としている。このようにすることで演出が長くなりすぎることによって冗長となってしまう事を防止している。

【０９４８】

（特徴部６７７ＳＫＹに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部６７７のパチンコ機１について図１０－３５～図１０－４７にもとづいて説明する。特徴部６７７における実施の形態における図１０－３５は、遊技状態としては、通常状態（低確率、非時短状態）を示しており、演出状態としては図１０－３５（Ａ）に示すジャムステージから図１０－３５（Ｄ）に示す夢夢ステージへ移行する様子が示されており、夢夢ステージへ移行したあとの変動においてリーチが成立する様子を示している。特徴部６７７ＳＫＹの実施形態においては、遊技状態が通常状態のときに移行可能なステージが、ジャムステージ、ナナステージ、夢夢ステージの全部で３つ用意されており、通常状態に制御されているときに移行するべき条件が成立した場合にそれぞれのステージのいずれかへ移行することとなっている。また図１０－３５の各図面を見ての通り滞在しているステージ名を示す文字情報、ステージ名６７４ＳＫＹ００８が表示されている。図１０－３６は、夢夢ステージへの移行後、リーチ状態からバトルリーチへ発展し、大当りを報知するまでの演出例を示す説明図である。図１０－３７は、図１０－３６までとは遊技状態が異なり時短状態であるバトルモードの演出例を示しており、時短状態における変動で小当りに当選し、発生した小当り中にＶ入賞（特定領域を遊技媒体が通過する事象）し、大当りへ制御、さらにその後再度時短状態へ制御され、バトルモードが継続してゆく様を示している。図１０－３９は、通常状態に制御されたときにモードの選択を行っている状態を示す説明図である。モードはステージとは異なり、演出上の背景画像に対応したものではなく、演出の内部的な状態に対応しているものである。各モードの詳細については後述することとする。図１０－４０は、演出状態としてナナステージに滞在し、変動が実行されている様子と、次回の変動においてナナステージから夢夢ステージへ移行したことを表し、その変動中に遊技者の動作(ボタンの操作)により、自動ではステージ移行させないパワフルガールズ応援モードに設定されたことを示す説明図である。図１０－４０（Ｇ）に示すように制御されているモードを示す６７４ＳＫＹ０１０がシンプルモードからパワフルガールズ応援モードへ移行していることがわかる。図１０－４１はルーレットによって演出結果を示す態様のリーチ演出が実行され、はずれ結果

となり、通常変動中の画面に戻ってきたことを示しており、図１０－４０にて設定されたパワフルガールズ応援モードが変動停止に伴い確定され、これ以降の変動において適用され、夢夢ステージから他のステージへ移行しないようになったことを示す説明図である。
図１０－４２は、演出状態としてジャムステージに滞在している状態で、先読み予告の一種として夢夢ステージに移行したことを示しており、移行した夢夢ステージの変動において、パワフルガールズ応援モードへ設定されたことにより、夢夢ステージへステージが固定された状態を示している。
図１０－４３～図１０－４５はジャムステージに滞在し、かつパワフルガールズ応援モードに設定されている状態（つまり、ジャムステージから他のステージへ移行しない状況）であるにも関わらず夢夢ステージへステージ移行され、大当りすることを示している。またパワフルガールズ応援モードに設定されているときは、この夢夢ステージへ強制的に移行した後に大当りし、該大当り後において時短状態に制御されたことを経て、再度通常状態へ復帰したときには演出状態がジャムステージとして再開されることを示す説明図となっている。図１０－４６～図１０－４７は、特徴部６７７ＳＫＹの実施の形態における変形例を示す図であり、夢夢ステージに滞在し、パワフルガールズガールズ応援モードに設定されているときに、次回変動が大当りの変動であった場合にジャムステージに移行し、大当りしたことを示す説明図である。

【０９４９】

（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ８による変動の演出例について）

図１０－３５（Ａ）に示すように、変動中の状態を表しており、現在遊技されている６７４ＳＫＹ００８のステージ名が表示されている状態であり、キャラクタ６７４ＳＫＹ００９のステージとして現在ジャムステージであることが６７４ＳＫＹ００８に表示されている。各キャラクタを用いたステージは複数種類あり、またあるステージに滞在しているときに、他のステージへ移行させないようにできるモードであるパワフルガールズ応援モードや、予告演出の実行委頻度が他のモードよりも向上するワイワイモード、ワイワイモードとは反対に予告演出の実行頻度が少なくなるシンプルモードなどを遊技者が選択でき、現在のモードが何であるかを表示する６７４ＳＫＹ０１０のモード表示がある。

【０９５０】

図１０－３５（Ｂ）においては、図１０－３５（Ａ）で行われていた変動が停止された状態が示されており、次ぐ図１０－３５（Ｃ）に示す次回変動が開始されたときに、表示領域全体を覆う形で画像が表示され、ステージ移行が行われる直前の様子が示されている。なお本実施の形態においてはアイキャッチ画像を用いてステージ移行が行われることを報知しているが、これに限らずリーチハズレ後のアイキャッチ画像と、ステージ移行時に表示する画像とは異なる種類の画像を用いてもよいし、表示期間、音の出力、遊技枠や盤面のＬＥＤの発光態様なども異ならせてもよい。

【０９５１】

図１０－３５（Ｄ）に示すように、ジャムステージに滞在しているときにアイキャッチ画像の表示を経て夢夢ステージへ移行したことを表している。このとき、６７４ＳＫＹ０１１のステージ報知は移行したステージ名をわかりやすいように、大きく表示し、ステージに関係したキャラクタの表示６７４ＳＫＹ０１２を表示している。なお図１０－４６の説明においても後述するが、夢夢ステージ以外のジャムステージやナナステージへ移行する際にも同様にステージ報知を行うようになっている。

【０９５２】

図１０－３５（Ｅ）～図１０－３５（Ｈ）、さらに図１０－３６（Ａ）～図１０－３６（Ｅ）においては、夢夢ステージに移行した後の変動でリーチ状態となり、リーチ演出に発展した、当該リーチ演出が行われた変動によって大当たりに制御されることが示されている。次いで図１０－３６（Ｆ）、図１０－３６（Ｇ）は１０－３６（Ｅ）までの変動に対応した大当りに制御されているときの演出例を示しており、大入賞口が開放される所謂ラウンド遊技が行われている最中の様子である。この後、図１０―３６（Ｈ）に示すように大当り終了後はバトルモード、すなわち時短状態へ制御される。

【０９５３】
（図１０－１２　変動パターン６７４－Ａ３１による変動の演出例について）
　図１０－３７（Ａ）～図１０－３７（Ｈ）に示すように、バトルモードの演出が始まり、６７４ＳＫＹ００２、６７４ＳＫＹ０１３、６７４ＳＫＹ０１４のキャラクタのいずれかが選ばれることを表しており、（Ｂ）において対戦相手として６７４ＳＫＹ０１４のキャラクタが選ばれて戦っており、（Ｃ）で勝利し、小当りしたことを示している。特定領域に遊技球が進入すると大当り状態となり（Ｄ）（Ｅ）では特定領域に遊技球が進入したことを表している。（Ｆ）～（Ｈ）はＢＯＮＵＳ報知からラウンド間の演出を行い、バトルモードが継続したことを示している。
【０９５４】
（図１０－１２　変動パターン６７４－Ａ２８による変動の演出例について）
　図１０－３８（Ａ）～図１０－３８（Ｃ）に示すように、バトルモードが継続された後に行われる演出であり、所定回数決められている時短の変動を行い、所定回数の最後の変動において敵キャラクタの６７４ＳＫＹ００２が選ばれ、６７４ＳＫＹ００２と戦って負けた状態を表している。つまりその変動においてはずれたことを示している。
【０９５５】
　図１０－３８（Ｄ）に示すように、時短状態において連荘数と獲得した出玉の結果表示を表示するリザルト画面を表している。
【０９５６】
　図１０－３８（Ｅ）～図１０－３８（Ｈ）に示すのは、時短状態であるバトルモードが終了し、通常状態へと移行したさいの演出例である。図１０－３８（Ａ）は、時短状態から通常状態へ移行することに伴って背景画像（ステージ移行）が切り替わるときに、切り替えの間に一旦アイキャッチ画像が表示している演出態様を表している。このようにすることで背景画像がなんの前触れもなく切り替わり煩雑な演出であるとの印象を遊技者に与えてしまう事を防いでいる。次いで、図１０－３８（Ｆ）には通常状態へ移行した後に演出状態が夢夢ステージにて表示されていることを示している。この夢夢ステージは、直前の時短状態に制御されるきっかけとなった、通常状態における大当り（連荘のきっかけとなる最初の大当り）に対応する変動中において夢夢ステージへ滞在していたことに基いて移行している。すなわち通常状態から時短状態へ移行し連荘を経て通常状態へ戻ってきたときに、時短状態制御前に夢夢ステージに滞在していたときは、その後の通常状態も演出状態が夢夢ステージとして復帰する。通常状態復帰後の夢夢ステージは保留記憶の上限数分である４回の変動が行われるまで継続して滞在するようになっており、遊技者は仮にパワフルガールズ応援モードへ設定していなかった場合に、この期間を利用して夢夢ステージをパワフルガールズ応援モードにより固定できることとなる。夢夢ステージは、本実施の形態においては一種の予告演出として移行する演出状態であり、ジャムステージやナナステージのように予告演出に関連せず自動的に移行するものではないため、他の二つのステージと比べて出現頻度が少なく、遊技者が固定できるタイミングも少ないと言える。この実施の形態において連荘が終了した後も４回変動が経過するまでは夢夢ステージへ滞在するため、仮に夢夢ステージを固定することを忘れていたとしても、パワフルガールズ応援モードを設定でき、ステージを固定することができる。図１０－３８（Ｇ）や図１０－３８（Ｈ）は、連荘後の通常状態における夢夢ステージでの変動の様子を示しており、図１０－３９では上述したようにこの期間を利用して、パワフルガールズ応援モードを設定している様子である。なお、本実施の形態においてはこのような場合、連荘後に夢夢ステージに滞在するのは４変動としているが、これに限らず２０変動など任意の変動回数であってもよい。また変動の回数で区切らずに時間の経過（例えば１０分間）で区切ってもよいし、ＳＰリーチ（バトルリーチ）ハズレなど、アイキャッチ画像を表示し一旦画面を覆う演出が実行されるタイミングまで滞在してもよい。
【０９５７】
　図１０－３９（Ａ）に示すのは、変動が停止しているときに、遊技者が動作（演出ボタンの押下）を行うことによってメニュー表示が表示されたことを示している。ここではメ

ニュー表示が表示され、遊技者が動作によって選択できる演出モードについて説明を行う。メニュー表示時に選択肢として表示されているのは「シンプルモード」、「ワイワイモード」、「パワフルガールズ応援モード」の三種であり、シンプルモードは、予告演出の実行頻度が低くなるように設定することができ、ワイワイモードは、逆に予告演出の実行頻度が高くなるように設定することができ、パワフルガールズ応援モードは通常状態に変動が行われているときに特定のキャラクタに対応したステージ（夢夢ステージ、ジャムステージ、ナナステージのいずれか）を、他のステージへと移行させないように設定することが出来るモードである。例えばジャムステージに滞在しているときに、パワフルガールズ応援モードへ設定した場合には基本的にジャムステージから他のステージには移行しないものとすることが出来る。

【０９５８】

（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ３による変動の演出例について）

図１０－４０（Ａ）～図１０－４０（Ｂ）には、演出状態としてナナステージに滞在し、変動している様子を示している。次いで、図１０－４０（Ｃ）～図１０－４０（Ｈ）においてはこの直前の変動の次の変動から、夢夢ステージに移行し、バトルリーチへ発展するまでの演出の流れを示している。つまりここで夢夢ステージに移動したのは、予告演出の一種としてであり、６７４－Ａ３の変動パターンコマンドに対応した変動を行うことに基いている。ここで、図１０－４０（Ｇ）に示すように画面右下に表示しているモード表示が遊技者の動作により、パワフルガールズ応援モードへ切り替わったことが示されている。つまり遊技者は夢夢ステージへ演出状態を固定したということである。

【０９５９】

変動中に、モードの変更が可能であるが、図示しているように、現在設定しているモード表示６７４ＳＫＹ０１０はリーチ演出に発展する前まで表示されており、リーチ演出に発展してしまうと消去されるようになっている。つまりリーチ演出が行われるとモードの変更ができなくなってしまう。リーチ演出中まで、モードの表示が継続したままだとリーチ演出の邪魔になってしまう可能性やリーチ演出そのものに注目させることができなくなってしまう可能性があるので、変動中においてモードの設定期間はリーチ前までとしている。（図１０－３５（Ｈ）～図１０－３６（Ａ））

図１０－４１（Ａ）～図１０－４１（Ｅ）は、図１０－４０でリーチ状態となった後にバトルリーチが実行される様子を示している。当該バトルリーチでは味方キャラクタが敵キャラクタに敗北し、はずれ結果となっている。次いでこれまでと同様に図１０－４０（Ｆ）に示すアイキャッチ画像の表示後、通常変動中の画面へ復帰している。このとき、図１０－４０（Ｇ）においてバトルリーチよりも前に操作したことにより表示が切り替わっていたパワフルガールズ応援モードについて、当該変動終了後、図１０－４０（Ｈ）の次変動の開始時に設定されたモードが確定するようになっている。すなわちモードの選択動作を、変動中に遊技者が行った場合には当該変動中にはモードは確定せず、次回変動においてモードが確定する制御となっている。

【０９６０】

（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ３による変動の演出例について）

図１０－４２（Ａ）～図１０－４２（Ｈ）に示すのは、バトルリーチが実行されるよりも前の変動で夢夢ステージへ移行するという、所謂先読み予告として夢夢ステージへの移行が行われた場合の演出例である。おおまかな演出の流れは、図１０－４１等と変化はないため省略するが、このような場合、先読み予告としてバトルリーチの変動が実行されるより前にステージを夢夢ステージに固定することも可能である。

【０９６１】

（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ８、図１０－１２　変動パターン６７４－Ａ２８、）

図１０－４３～図１０－４５に示すのは、演出状態としてジャムステージに滞在しているときに、パワフルガールズ応援モードに設定し、ジャムステージに固定した場合の演出の制御例である。図１０－４３（Ａ）、図１０－４３（Ｂ）ではジャムステージにてパワ

フルガールズ応援モードに設定されている、つまりジャムステージを遊技者が固定している状態を示している。次いで図１０－４３（Ｃ）ではアイキャッチ画像の表示を挟んで、次変動において、夢夢ステージへと演出状態が移行している。このとき移行した夢夢ステージは、当該変動においてバトルリーチが実行されるため予告演出として移行している。ここで、この夢夢ステージへは遊技者がジャムステージに演出状態を固定していたにも関わらず移行した状況である。これは演出状態をパワフルガールズ応援モードに設定することによって固定していた場合であっても、大当りに制御される変動に対応して夢夢ステージへ移行する決定がなされた場合には、強制的に予告演出の一種として夢夢ステージへ移行させるという演出である。遊技者はこの時点で、ステージを固定していたにも関わらず夢夢ステージへ移行したため、この後に大当りに制御されることを認識でき、優越感を持って変動を見守ることができる。図１０－４４、図１０－４５は時短状態に制御され、通常状態へ復帰するまでを示しているが、図１０－４５（Ｅ）～において示す通常状態中においては、直前の連荘（時短状態）の前の通常状態にて固定していたジャムステージにて通常状態が再開されるようになっている。これにより、夢夢ステージへの強制移行によるサプライズ的な予告演出は実行できつつも遊技者の好みの演出状態へしっかりと戻ってくる制御を実現できる。

【０９６２】

（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ１５による変動の演出例について）

特徴部６７７ＳＫＹの実施形態における変形例について以下に説明する。図１０－４６（Ａ）、図１０－４６（Ｂ）は演出状態として夢夢ステージに滞在しており、パワフルガールズ応援モードに設定されている状況で、つまりは夢夢ステージに固定されている状況である。図１０－４６（Ｃ）では、図０－４６（Ｂ）に示す変動の次の変動においてアイキャッチ画像が表示されていることを示しており、次いで図１０－４６（Ｄ）に示すようにアイキャッチ画像が消去された後にジャムステージに移行していることがわかる。ここで、上述してきたとおり、夢夢ステージへの移行は先読み予告演出を含む予告演出の一種として実行されるものであり、他のステージよりも移行頻度が低くレアなものである。そのため遊技者の心理で考えると、普段あまり見ることのできないステージに固定しようと、夢夢ステージ滞在中にパワフルガールズ応援モードに設定するのが一般的である。そして図１０－４６（Ｄ）～図１０―４６（Ｈ）、図１０－４７（Ａ）～図１０－４７（Ｅ）に示している通り、ジャムステージに移行した変動は大当りに制御される変動である。つまり、たとえ夢夢ステージに固定をしていた場合であっても、大当りとなる変動が開始される場合には普段は予告としての意味を持たないジャムステージやナナステージへ移行させることで、大当りとなる変動であることを予告させる役目を持たせている。これにより演出に意外性を持たせて興趣を向上させることができる。

【０９６３】

（特徴部６７８ＳＫＹに関する説明）

本実施の形態における特徴部６７８のパチンコ機１について図１０－４８～図１０－６０にもとづいて説明する。

【０９６４】

（図１０－９　変動パターン６７４－Ａ１５、図１０－１２　変動パターン６７４－Ａ２７による変動の演出例について）

図１０－４８～図１０－５０の演出の流れは図１０－３５～図１０－３７と同様であるので省略し、特徴点について説明する。図１０－５０（Ｄ）には、時短状態中に小当りし、「Ｖを狙え」の文字と矢印を表示することで、アタッカー（大入賞口）へ遊技球を発射することを促進する報知を行っている様子が示されている。図１０－５０（Ｅ）、図１０－５０（Ｆ）には、画面中央側にアタッカーの開放期間に応じて目盛りが減ってゆき、アタッカーへ遊技球を進入させることが出来る残り期間を示している。またキャラクタの表示と「急げー」や「終わるー」などのセリフの表示により、遊技者に遊技球を発射することを促すようにしている。図１０－５０（Ｆ）はまさに小当りによるアタッカーの開放が終了する直前の状態を示している。次いで、図１０－５０（Ｇ）に示すように小当りエン

ディング期間中において、キャラクタの表示によりアタッカーへ遊技球が進入せず、アタッカー内の特定領域に対しても遊技球が進入しなかった旨を報知している。本実施の形態においては、時短状態において、小当り後、特定領域を遊技球が通過しなかった場合には制御されている時短状態を通常状態とする制御が行われている。そのため図１０－５０（Ｈ）に示す通り、通常時短状態が終了する時と同様にリザルト表示を行い、時短状態が終了することを遊技者に報知している。

【０９６５】

（図１０－１０　変動パターン６７４－Ａ２１による変動の演出例について）

図１０－５１（Ａ）～においては図１０－５０からの続きの演出例を示している。図１０－５１（Ａ）、図１０－５１（Ｂ）、図１０―５１（Ｃ）では図１０－５０（Ｈ）におけるリザルト表示のあとに、通常状態に対応した背景画像へ移行させ、直前の時短状態において記憶していた第２特別図柄に対応した保留記憶の変動が実行される様子を示している。図１０－５１（Ｃ）に示すように時短状態で右打ちをしている状態から、通常状態へ戻ることに伴って左打をしている状態に戻すよう遊技者に対して促す矢印の表示と「ハンドルを左に戻してください」の文字情報を表示している。次いで図１０－５１（Ｄ）には、上述した第２特別図柄に対応した変動が開始された直後に画面がブラックアウトし、図１０－５１（Ｅ）には全員集合演出が実行されている様子が示されている。これは、直前に制御されていた時短状態において記憶された第２特別図柄の保留記憶が、大当りとなる変動に対応していたことにより実行されている。本実施の形態においては、通常状態に制御されているときに、第２特別図柄に対応する変動が実行され大当りとなる場合には当該変動において、全員集合演出が実行される制御となっている。全員集合演出は、通常状態に制御されているときに第１特別図柄に対応した変動において行われた場合であっても同じように大当りとなることが確定的であることを示す演出である。また、全員集合演出は通常状態において大当りとなる変動において、選択される割合が最も低い割合となっており、実行頻度が低くレアな位置づけとなっている。本実施の形態においては、このように時短状態において特定領域へ何らかの理由により遊技球を通過させられず、時短状態が終了してしまった場合に、残った第２特別図柄の保留記憶が大当りだった場合には図１０－１０（Ｃ）のテーブルに基いて、６７４－Ａ２１の変動パターンが選択され、当該変動パターンの変動パターンコマンドを演出制御手段が受信したことに基いて全員集合演出が実行されている。このようにすることで、時短が終了してしまい落胆している遊技者に対して、レアな演出を見せ、遊技興趣が低下しないようにすることができる。また、図１０－１０（Ｃ））に示すように、通常状態において、何らかの理由で第２特別図柄に対応した大当りとなる変動が実行される場合と、今回のように時短状態中に記憶された第２特別図柄に対応した大当りとなる保留記憶が通常状態において変動する場合とでは、同じ６７４－Ａ２１の変動パターンを選択し変動する。また図１０－１０（Ｄ）に示すように、時短状態中において時短回数を消化し、当該時短状態において記憶した第２特別図柄の保留記憶の変動において大当りとなる場合には、同じく６７４－Ａ２１の変動パターンが選択され、全員集合演出とは異なるルーレット演出により大当りとなることが報知される。上述した「通常状態において実行される第２特別図柄の大当りの変動」は一律に６７４－Ａ２１の変動パターンが選択されるように構成されるが、６７４－Ａ２１に対応した変動パターンコマンドを受信した演出制御手段は、「非時短終了指定コマンド」および「時短終了指定コマンド」との記載があるように、これらのコマンドの受信の有無で同じ通常状態において第２特別図柄の変動が実行される場合であっても確定演出として全員集合演出か、ルーレット演出を選択し実行するように構成されている。時短終了コマンドとは、時短状態において設定された時短回数をすべて変動し消化した際に送信されるコマンドであり、該時短終了コマンドを記憶しておくことによって、正規の時短終了後の通常状態において第２特別図柄が変動したのか、何らかの理由で通常状態中に第２特別図柄が変動したのか、もしくは特定領域を遊技球が通過しなかったために制御された通常状態において第２特別図柄が変動したのかを特定している。なお時短終了コマンドの受信後は、フラグ制御などによりそれを特定し、その後の残っている第２特別図柄の保留記憶をすべて変動させ消

化したときに当該フラグをオフにしている。図１０－５１（Ｆ）に示すのは当り結果を示す「７７７」の飾り図柄を表示している様子である。なお、図１０－５において示す変動は、図柄１０Ｒ大当りとなる変動である。すなわち図９－２を見ての通り、当該大当りに制御されたあとの時短状態は最高で９９回の時短状態に制御されることとなるため、小当り確率１／７．３５であることから考えると実質的に次回大当たりが確定している時短状態と言える。そこで本実施の形態においては、通常の時短状態であれば、「バトルモード」と称しているところを、「プレミアムバトルモード」としている。（図１０－５１（Ｇ））

図１０－５２（Ａ）～図１０－５２（Ｄ）においては上述したプレミアムバトルモードにおいて小当り後に大当り、その後にバトルモード（時短状態）が継続してゆく演出例を示している。次いで図１０－５３（Ａ）～においてはバトルモード中に実行されるリーチ演出について示している。時短状態であるバトルモードは演出上の見せ方として、第２特別図柄の変動におけるそれぞれの変動で敵キャラクタとバトルを連続して行い、小当りに制御されるかを続けて煽ってゆくようになっている。第２特別図柄のいずれかの変動において小当りに当選した場合ではその時点で実質的に大当りが確定し、大当り後に時短状態が継続してゆく。上述したように小当り後、アタッカーへ遊技球を侵入させず、特定領域を通過しなかった場合には通常状態へ転落してしまう。また、図１０－５３（Ｄ）においては時短状態および第２特別図柄に対応した保留記憶の変動すべてにおいて小当りに当選せずに最終的なバトルにも敗北し、図１０－５３（Ｅ）に示すようにリザルト表示したのち通常状態へ戻ってゆく。

【０９６６】

また、全員集合演出は、Ａ態様の全員集合演出とＢ態様の全員集合演出とを実行可能であり、６７４－Ａ２１の変動パターンコマンドを受信後、演出制御手段側において抽選にていずれの全員集合演出を実行するかを決定している。このとき、抽選割合については任意であるが、例えば、大当りの有利度合（時短回数の違いによる有利度の違い）などに応じて実行される態様を異ならせてもよい。また、図１０－６０には変形例を示しており、特定領域を通過させずに時短状態から通常状態へ移行する際の残っていた時短回数に応じていずれの態様の全員集合演出が実行されるかの頻度を異ならせてもよい。

【０９６７】

（図１０－１０　変動パターン６７４－Ａ２０による変動の演出例について）

図１０－５３（Ａ）～図１０－５３（Ｂ）に示すように、特別状態の所定回数終了後（７回）に実行される残り保留の演出であり、（以降ルーレット演出と称する。）ルーレット演出が実行され、はずれたことを示している。その後結果報知がされて通常状態に制御され、夢夢ステージが表示されることを示す。

【０９６８】

（図１０－１２　変動パターン６７４－Ａ３１、図１０－１０　変動パターン６７４－Ａ２１による変動の演出例について）

図１０－５４～図１０－５６の演出の流れは図１０－５０～図１０－５２の同じであるので、説明は省略する。特徴点について説明する。図１０－５５（Ｅ）～（Ｇ）において図１０－１０の大当り用変動パターン判定テーブルＡから全員集合演出Ａとは異なる全員集合演出Ｂが選ばれた状態である。

【０９６９】

（図１０－１２　変動パターン６７４－Ａ３１による変動の演出例について）

図１０－５７～図１０－５９に示すように、演出の流れは、図１０－５０～図１０－５２の同じであるので、説明は省略する。特徴点について説明する。図１０－５７（Ｇ）は特定領域に遊技球が入賞しなかったときに、本実施例においてはがっかりしたキャラクタが表示されるが、変形例として、保留内の残り保留が大当りしているときは、喜んでいるキャラクタが表示される。

【０９７０】

図１０－６０は図示に示す通り、図１０－１０における大当り変動用パターンテーブル

（Ａ）（６７４－Ａ２１）で実行される演出態様を表したものである。時短状態の何回転目で特定領域に遊技球が通過せずに通常状態に落ちた時に記憶されている保留が大当りしているときに実行する演出の割合を示している。

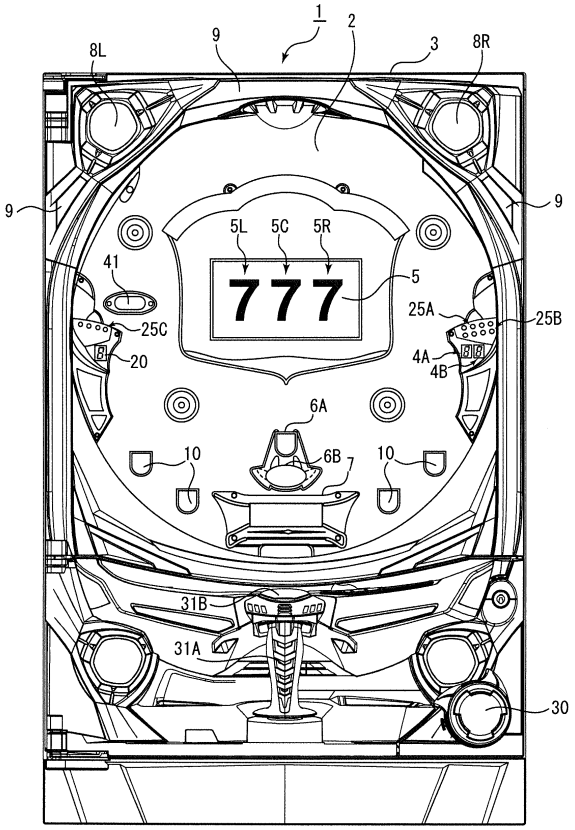
【符号の説明】

【０９７１】

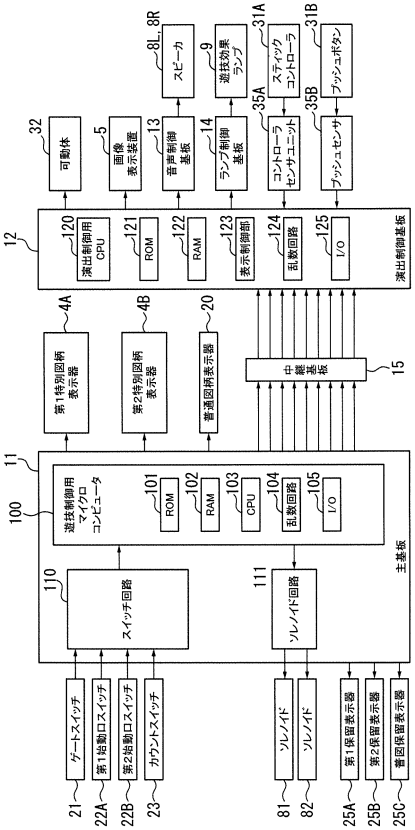
１　　パチンコ遊技機
４Ａ　　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　　第２特別図柄表示装置
５　　画像表示装置
１０３　　ＣＰＵ
１２０　　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

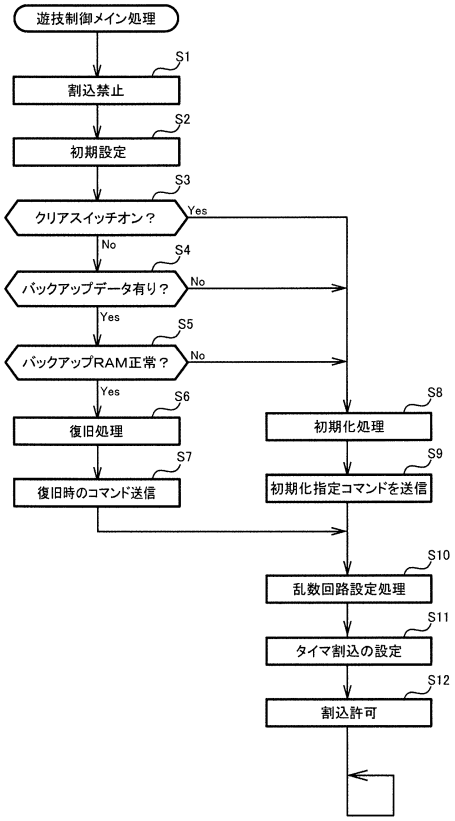
【図１】



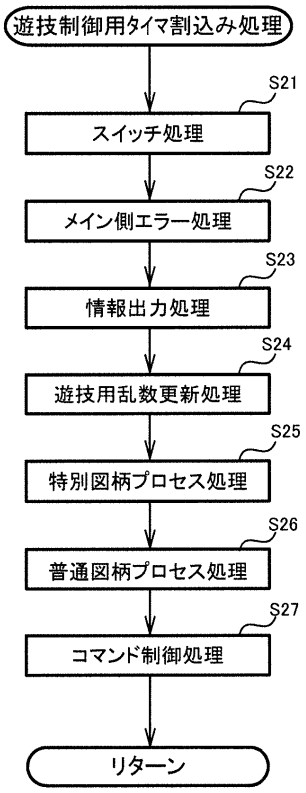
【図２】



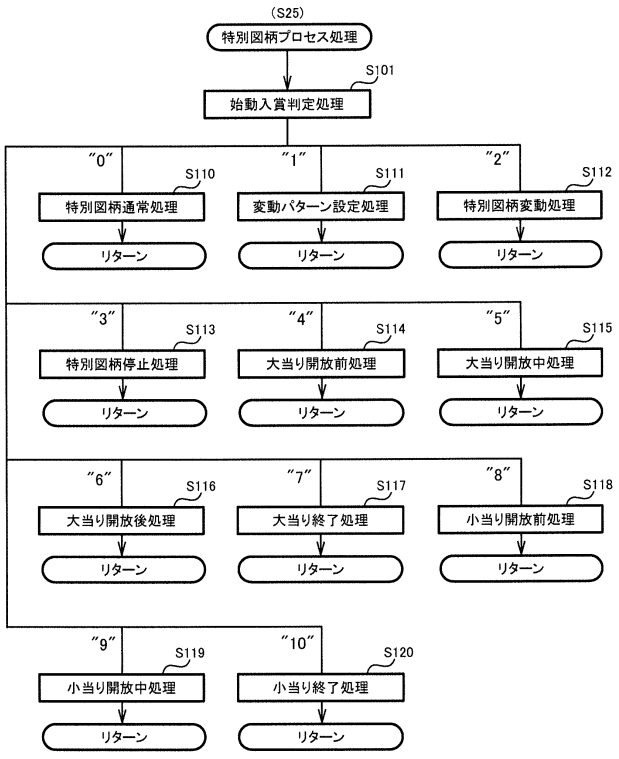
【図３】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
クリアスイッチオン？
Yes
No
S4
バックアップデータ有り？
No
Yes
S5
バックアップRAM正常？
No
Yes
S6
復旧処理
S7
復旧時のコマンド送信
S8
初期化処理
S9
初期化指定コマンドを送信
S10
乱数回路設定処理
S11
タイマ割込の設定
S12
割込許可

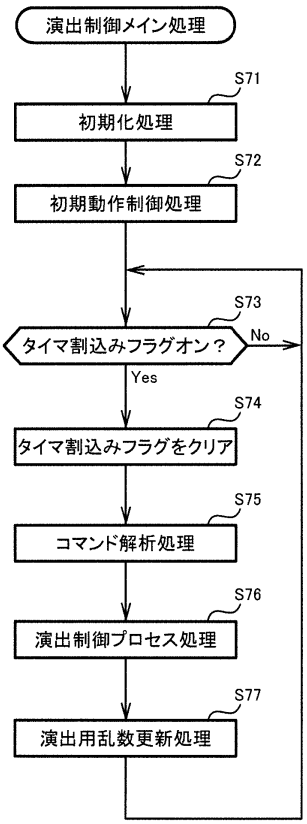
【図４】


遊技制御用タイマ割込み処理
S21
スイッチ処理
S22
メイン側エラー処理
S23
情報出力処理
S24
遊技用乱数更新処理
S25
特別図柄プロセス処理
S26
普通図柄プロセス処理
S27
コマンド制御処理
リターン

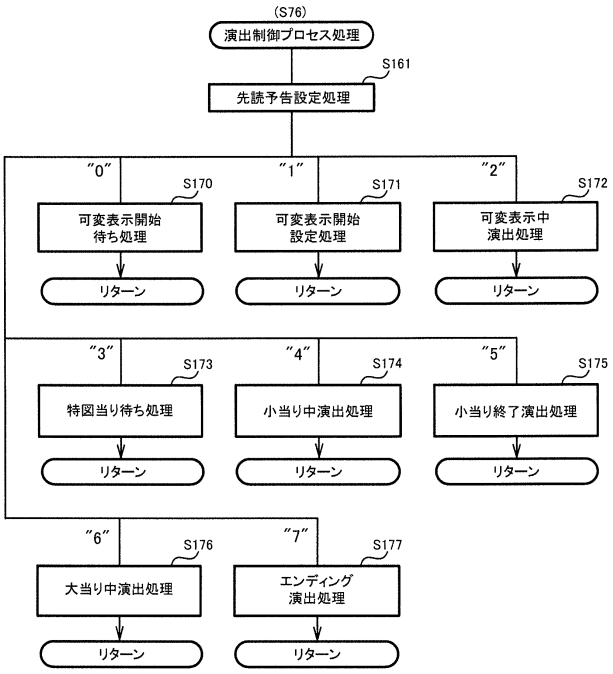
【図５】


(S25)
特別図柄プロセス処理
S101
始動入賞判定処理
"0"
S110
特別図柄通常処理
リターン
"1"
S111
変動パターン設定処理
リターン
"2"
S112
特別図柄変動処理
リターン
"3"
S113
特別図柄停止処理
リターン
"4"
S114
大当り開放前処理
リターン
"5"
S115
大当り開放中処理
リターン
"6"
S116
大当り開放後処理
リターン
"7"
S117
大当り終了処理
リターン
"8"
S118
小当り開放前処理
リターン
"9"
S119
小当り開放中処理
リターン
"10"
S120
小当り終了処理
リターン

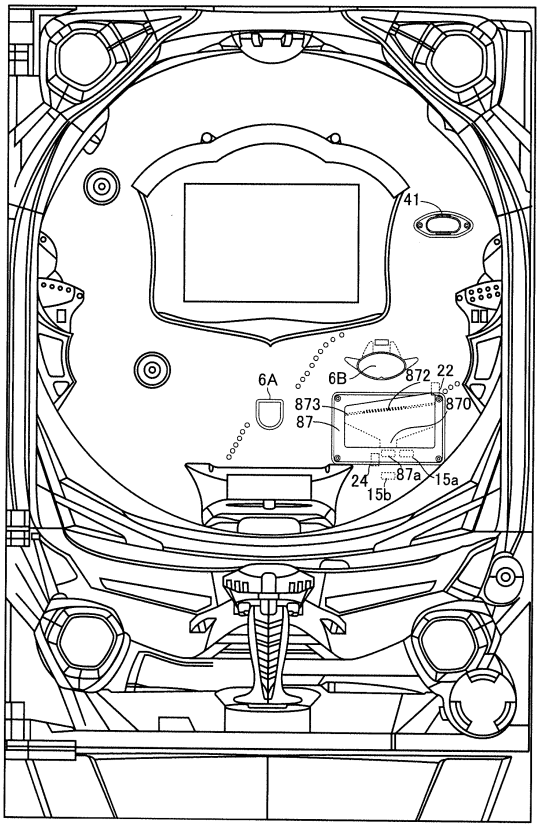
【図６】


演出制御メイン処理
S71
初期化処理
S72
初期動作制御処理
S73
タイマ割込みフラグオン？
No
Yes
S74
タイマ割込みフラグをクリア
S75
コマンド解析処理
S76
演出制御プロセス処理
S77
演出用乱数更新処理

【図７】



【図８－１】



【図８－２】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1，第2特別図柄 大当り判定	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	大入賞口15回 （各R29秒）
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 （第2特別図柄変動1回 又は第1，第2特別図柄 変動合計5回まで）	大入賞口4回 （各R29秒）
小当り経由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 ＋V入賞	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	V入賞装置1回 (0.1秒×10) ＋大入賞口15回 （各R29秒）
小当り経由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 ＋V入賞	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	V入賞装置1回 (0.1秒×10) ＋大入賞口8回 （各R29秒）
小当り経由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 ＋V入賞	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	V入賞装置1回 (0.1秒×10) ＋大入賞口4回 （各R29秒）

【図８－３】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～99	大当り種別判定用	0．002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0．002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	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
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0．002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0．002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図８－４】

(A)第１特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR〔0～65535〕と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

(B)第２特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR〔0～65535〕と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					

(C)第１図柄大当り種別判定テーブル(第１特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D)第２図柄大当り種別判定テーブル(第２特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
図柄15R時短大当り	7	100

(E)小当り経由大当り種別判定テーブル(第２特図に基づくV入賞大当り時)

大当り種類	小当り図柄	ランダム1(個数)
小当り経由16(15)R時短大当り	1	45
小当り経由9(8)R時短大当り	5	10
小当り経由5(4)R時短大当り	9	45

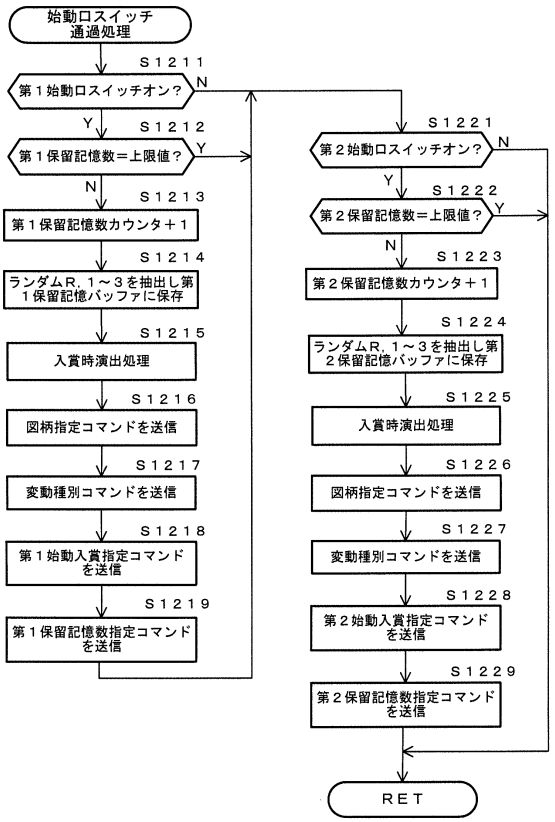
【図８－５】

MODE	EXT	名称	内容
80	××	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定(××＝変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(第1小当り)	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(第2小当り)	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(第3小当り)	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
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
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定 (小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定 (小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定 (小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX＝01(H)～0F(H))
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX＝01(H)～0F(H))
A3	01	大当り終了1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定 (小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定 (小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定 (小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを終了することの指定

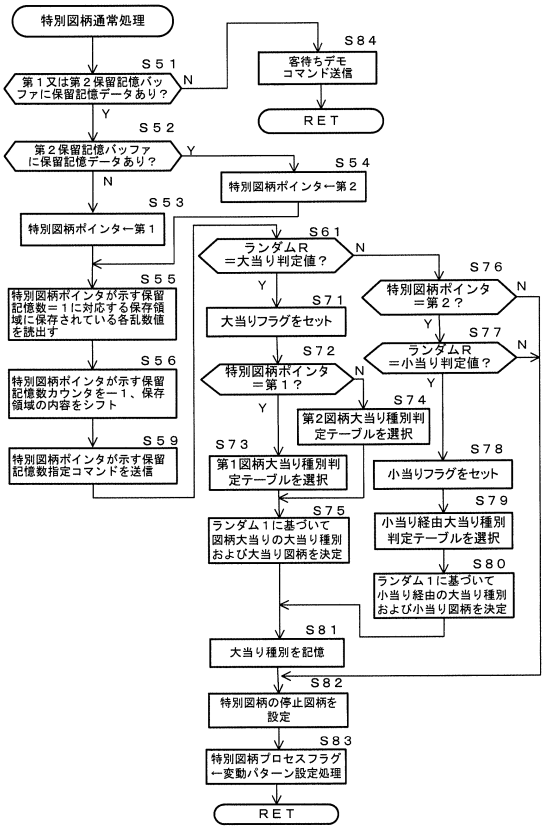
【図８－６】

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C1	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	××	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞球検出指定	V判定入賞装置への入賞球(V入賞球＋V入賞球以外)を検出したことの指定

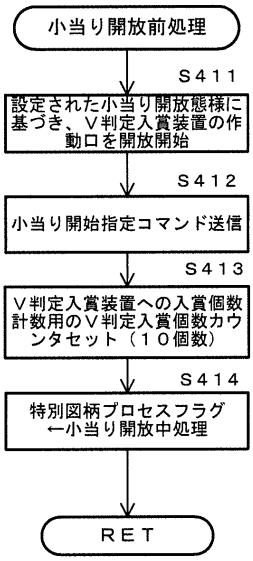
【図８－７】



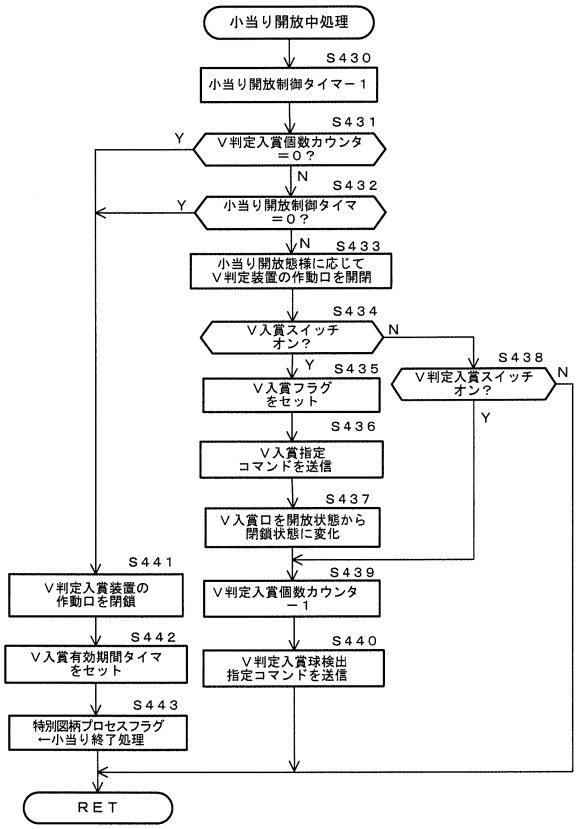
【図８－８】



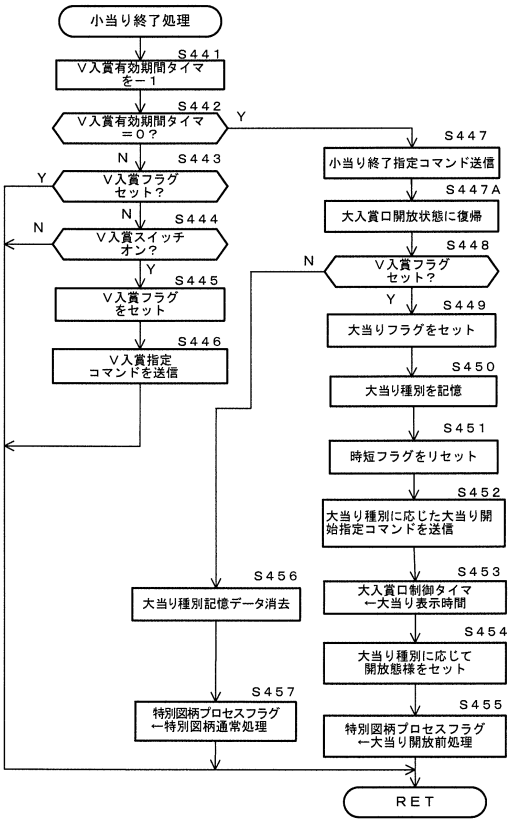
【図８－９】



【図８－１０】

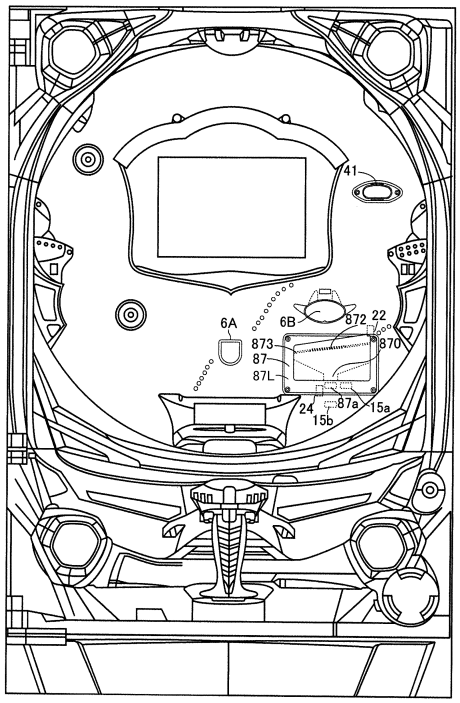


【図８－１１】



【図９－１】

【図9－1】



【図９－２】

【図9－2】

大当り種別テーブル

大当り種別	当り条件発生	当り後制御状態	開放回数	当りED
図柄１０Ｒ 時短大当り	第１,第２特別図柄 大当り判定	時短状態 （第２特別図柄変動 ９９回まで）	大入賞口１０回 （各Ｒ２９秒）	大当りED １０秒
図柄３Ｒ 時短大当り	第１特別図柄 大当り判定	時短状態 （第２特別図柄変動 １回まで）	大入賞口３回 （各Ｒ２９秒）	大当りED １０秒
小当り経由 １１（１０）Ｒ 時短大当り	第２特別図柄小当り判定 ＋Ｖ入賞	時短状態 （第２特別図柄変動 ７回又は９９回まで）	Ｖ入賞装置１回 （0.1秒×１０） ＋大入賞口１０回 （各Ｒ２９秒）	小当りED ３秒 大当りED １０秒
小当り経由 ６（５）Ｒ 時短大当り	第２特別図柄小当り判定 ＋Ｖ入賞	時短状態 （第２特別図柄変動 ７回まで）	Ｖ入賞装置１回 （0.1秒×１０） ＋大入賞口５回 （各Ｒ２９秒）	小当りED ３秒 大当りED １０秒
小当り経由 ４（３）Ｒ 時短大当り	第２特別図柄小当り判定 ＋Ｖ入賞	時短状態 （第２特別図柄変動 ７回まで）	Ｖ入賞装置１回 （0.1秒×１０） ＋大入賞口３回 （各Ｒ２９秒）	小当りED ３秒 大当りED １０秒

【図９－３】

【図9－3】

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

【図９－４】

【図9－4】

（Ａ１）
[第1特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 （ＭＲ１[0～65535]と比較）	
大当り	1/199

（Ａ２）
[第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 （ＭＲ１[0～65535]と比較）	
大当り	1/199
小当り	1/7.35

（Ｂ１）
[第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	ＭＲ２ [0～299]
図柄10Ｒ時短大当り	９９回	0～2 （３％）
図柄3Ｒ時短大当り	１回	3～299 （９７％）

（Ｂ２－１）
[第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	ＭＲ２ [0～299]
図柄10Ｒ時短大当り	９９回	0～299 （１００％）

（Ｂ２－２）
[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由 大当り種別	時短制御	ＭＲ２ [0～299]
小当り経由11(10)Ｒ 時短大当り	９９回	0～29 （１０％）
	７回	30～149 （４０％）
小当り経由6(5)Ｒ 時短大当り	７回	150～164 （５％）
小当り経由4(3)Ｒ 時短大当り	７回	165～299 （４５％）

【図９－５】

【図9−5】

（Ａ）[ハイパーラッシュモード時短１～９９回転目用]変動パターン判定テーブル

（Ａ１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3
短縮変動はずれ [２秒]	1~900
短縮ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁはずれ [１０秒]	901~997

（Ａ２）[大当り／小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3
短縮ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ大当り／小当り [１５秒]	1~997

（Ｂ）[ハイパーラッシュモード残保留１～４回転目用]変動パターン判定テーブル

（Ｂ１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

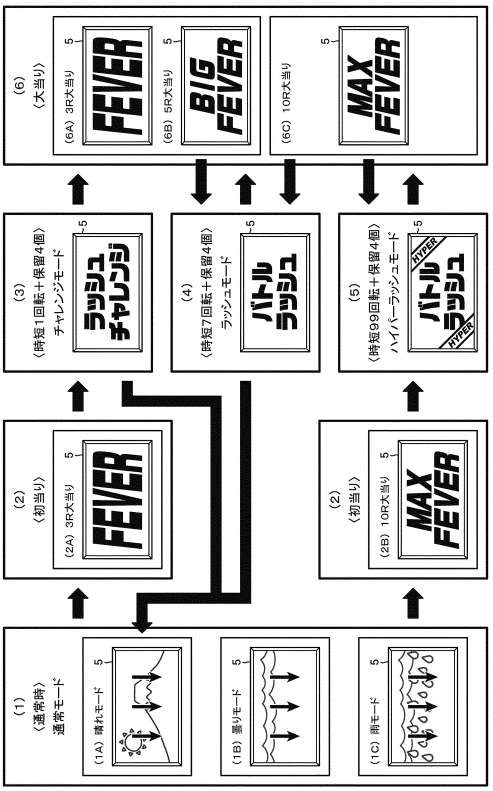
変動パターン [変動時間]	MR3
超短縮変動はずれ （リザルト表示） [１秒]	1~997

（Ｂ２）[大当り／小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3
超短縮変動大当り／小当り （リザルト表示＋復活演出） [１＋９＝１０秒]	1~997

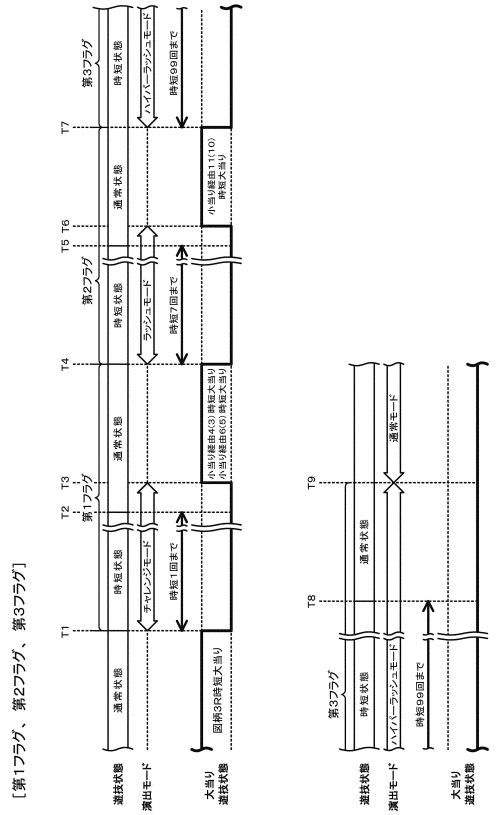
【図９－６】

【図9−6】



【図９－７】

【図9−7】

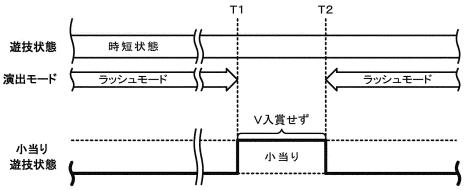


【図９－８】

【図9−8】

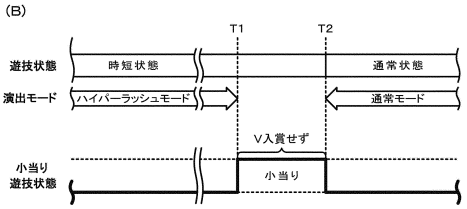
［ラッシュモード中の小当りでV入賞しなかった場合］

(A)



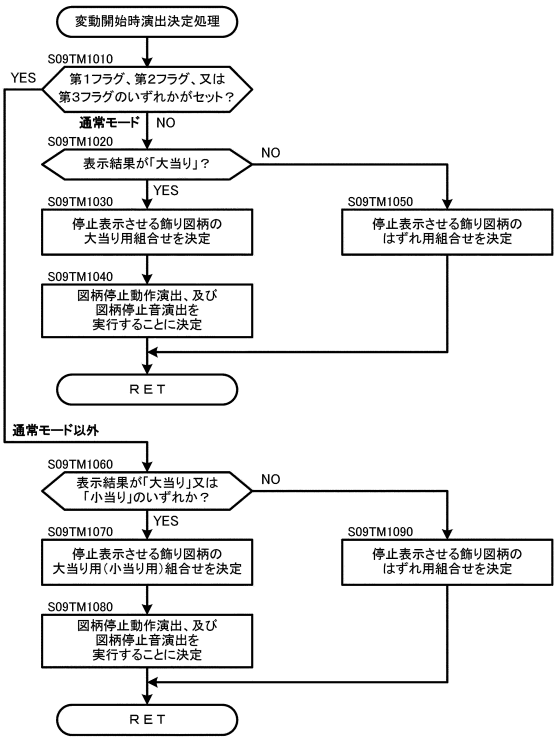
［ハイパーラッシュモード中の小当りでV入賞しなかった場合］

(B)



【図９－９】

【図9－9】



【図９－１０】

【図9－10】

飾り図柄の大当り用組合せ決定テーブル

（A）［第１特別図柄用］飾り図柄の大当り用組合せ決定テーブル

表示結果	当り種別	飾り図柄の大当り用組合せ						
		111	222	333	444	555	666	777
大当り	図柄３Ｒ時短大当り	15％	20％	10％	20％	15％	20％	
	図柄１０Ｒ時短大当り							100％

（Ｂ１）［第２特別図柄用］飾り図柄の大当り用組合せ決定テーブル

表示結果	当り種別	飾り図柄の大当り用組合せ						
		111	222	333	444	555	666	777
大当り	図柄１０Ｒ時短大当り							100％

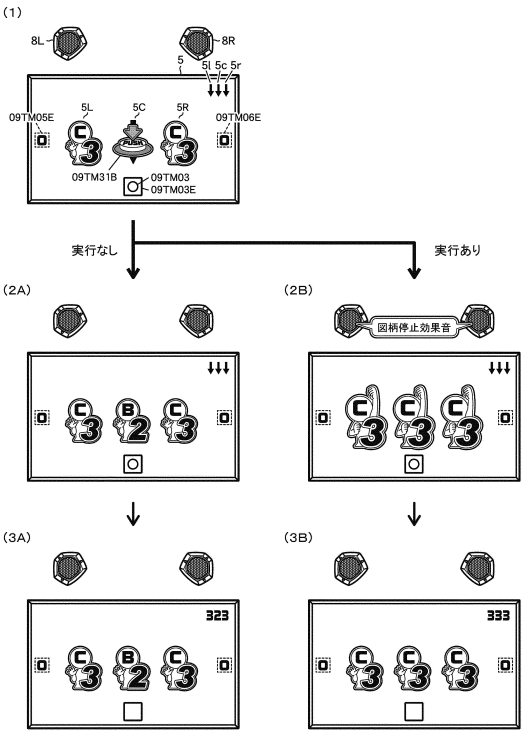
（Ｂ２）［第２特別図柄用］飾り図柄の大当り用（小当り用）組合せ決定テーブル

表示結果	当り種別	飾り図柄の大当り用組合せ（飾り図柄の小当り用組合せ）						
		111（1V1）	222（2V2）	333（3V3）	444（4V4）	555（5V5）	666（6V6）	777（7V7）
小当り	小当り基本1１(1６)Ｒ時短大当り	10％	10％	10％	10％	10％	10％	40％
	小当り基本6(5)Ｒ時短大当り	15％	20％	10％	20％	15％	20％	
	小当り基本4(3)Ｒ時短大当り	15％	20％	10％	20％	15％	20％	

【図９－１１】

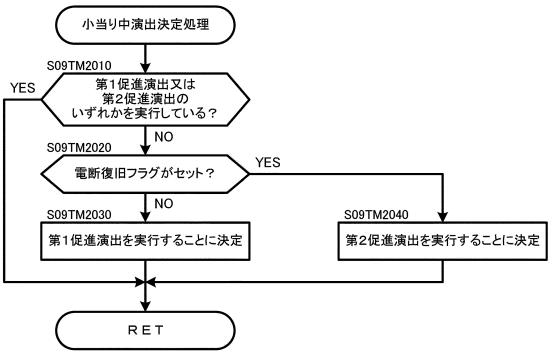
【図9－11】

［図柄停止動作演出、図柄停止音演出］



【図９－１２】

【図9－12】



【図９－１３】

【図9-13】

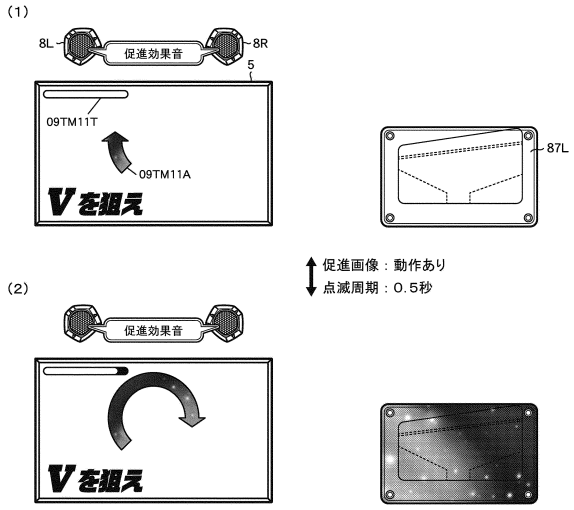
促進演出の演出態様テーブル

促進演出	促進点滅演出			促進効果音演出	促進画像演出		
	点滅周期	発光色		効果音種別	促進画像動作		表示色
第１促進演出	第１促進点滅演出			実行あり	第１促進画像演出		
	０．５秒	虹色（７色）		促進効果音	動作あり		虹色（７色）
第２促進演出	第２促進点滅演出			実行なし	第２促進画像演出		
	２秒	赤色（１色）			動作なし		白色（１色）

【図９－１４】

【図9-14】

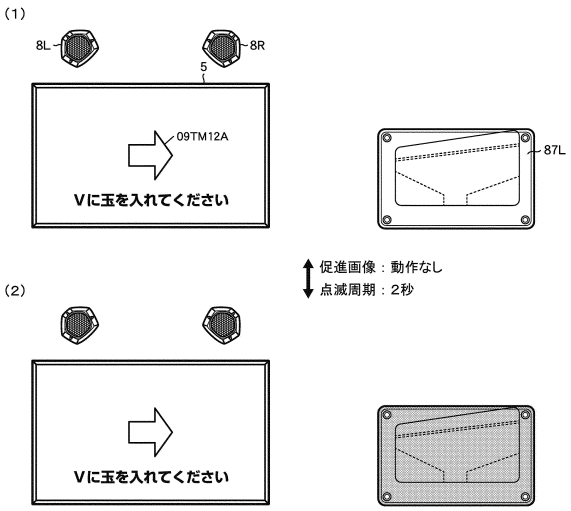
［第1促進演出］



【図９－１５】

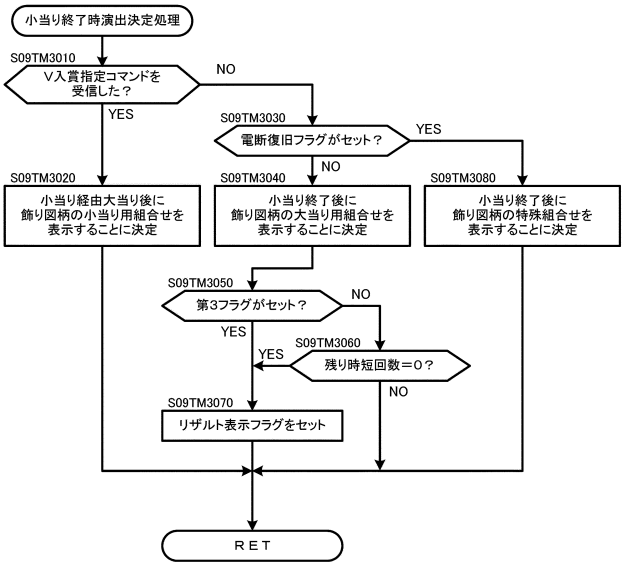
【図9-15】

［第2促進演出］



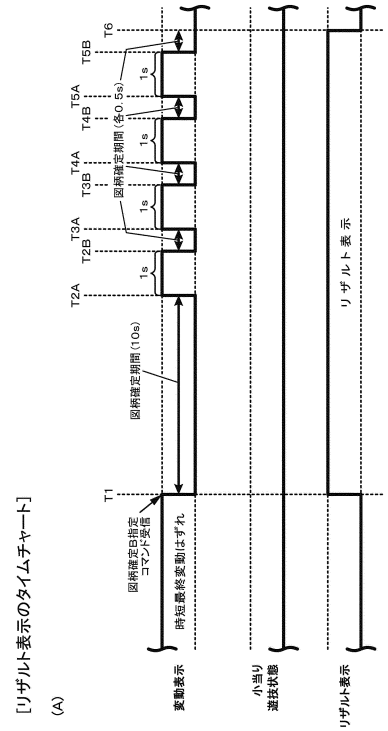
【図９－１６】

【図9-16】



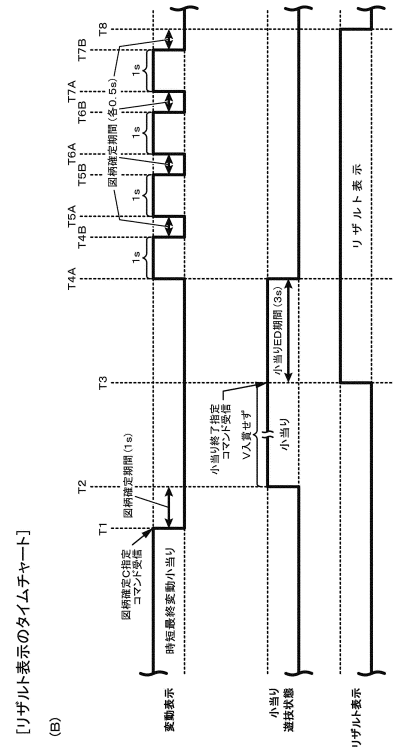
【図９－１７】

【図9－17】



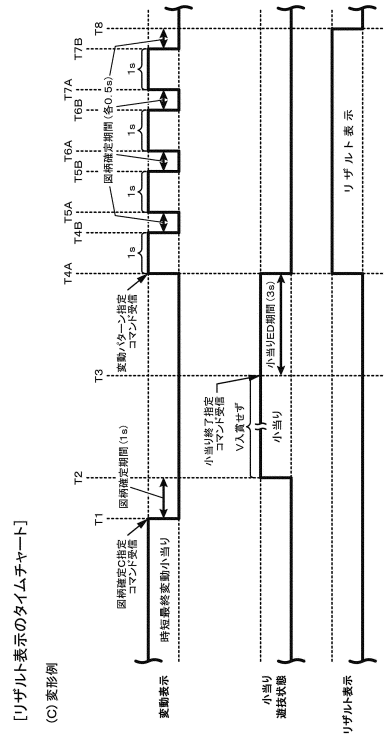
【図９－１８】

【図9－18】



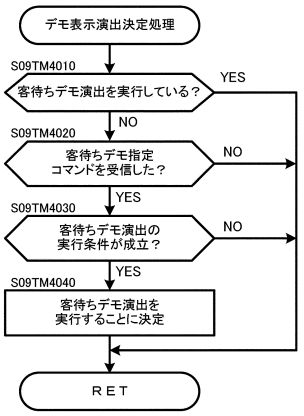
【図９－１９】

【図9－19】



【図９－２０】

【図9－20】



【図９－２１】

【図9−21】

（A）客待ちデモ演出の実行条件テーブル

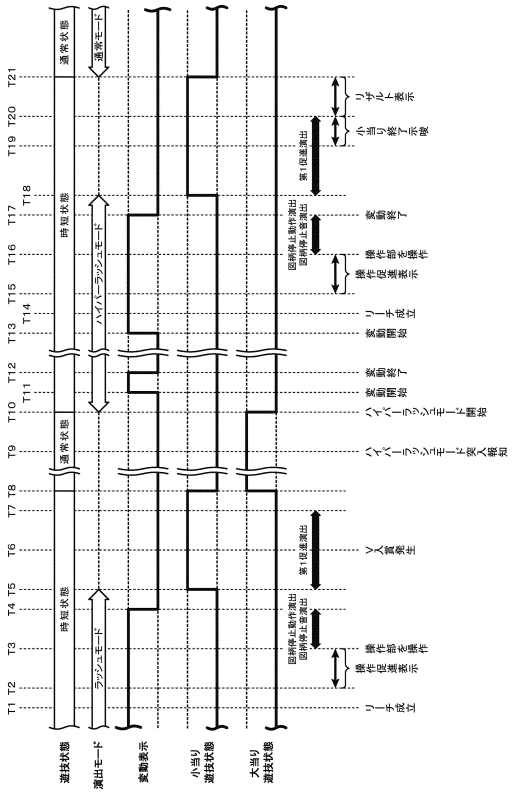
条件No.	客待ちデモ演出の実行条件	
	電断復旧フラグのセット有無	客待ち待機期間
SP-01	セットされていない	６０秒以上
SP-02	セットされている	１０秒以上

（B）復旧報知演出の実行期間決定テーブル

復旧時遊技状態	復旧報知演出の実行期間
小当り遊技状態	０.５秒以下
小当り遊技状態以外	５秒

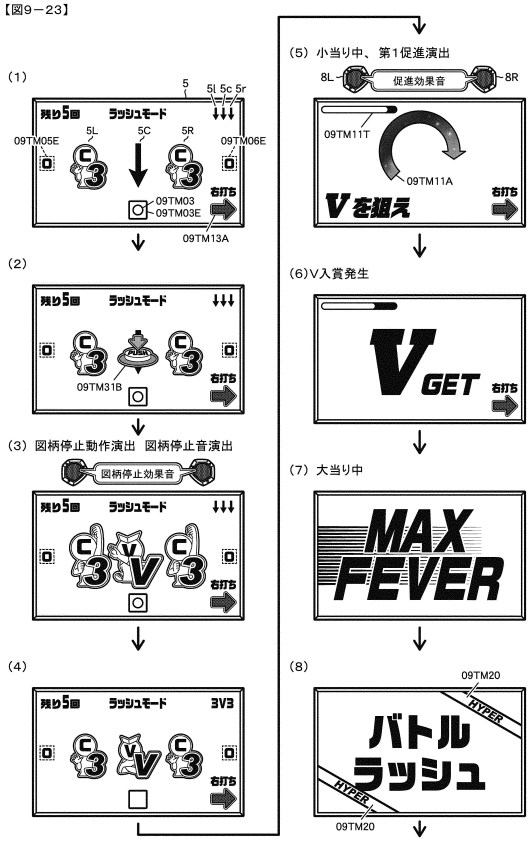
【図９－２２】

【図9−22】



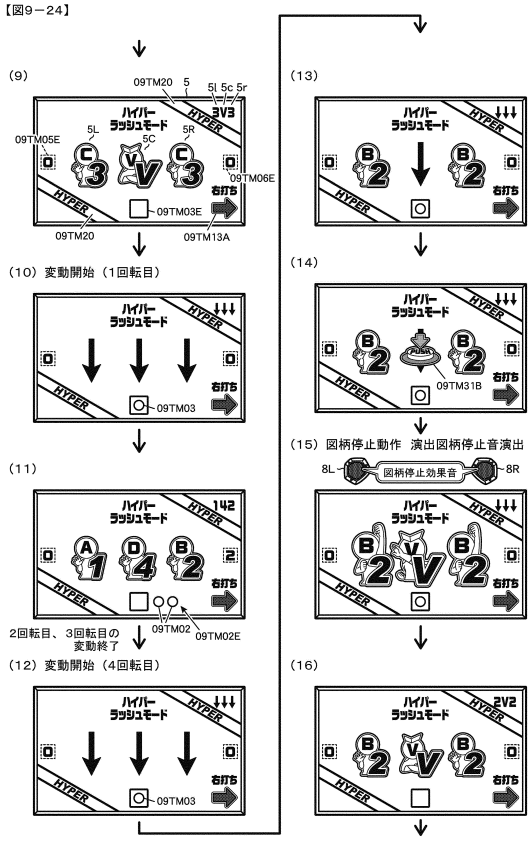
【図９－２３】

【図9−23】



【図９－２４】

【図9−24】

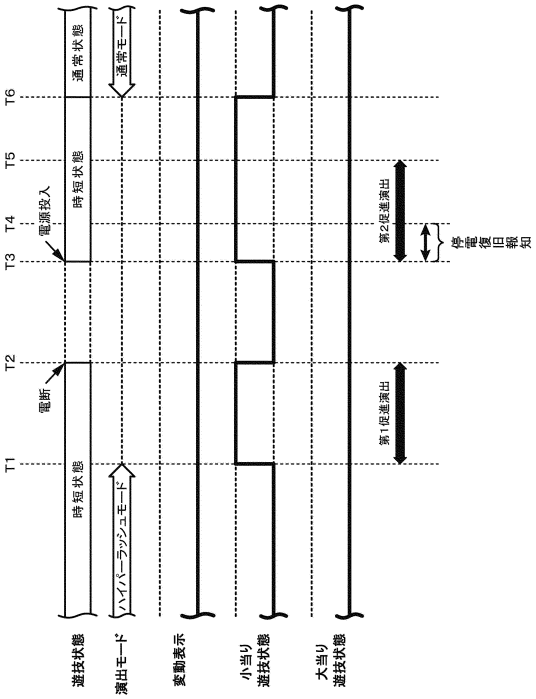


【図９－２５】

【図9－25】

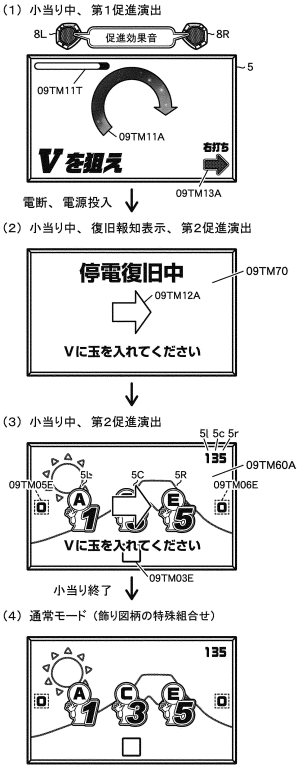
【図９－２６】

【図9－26】



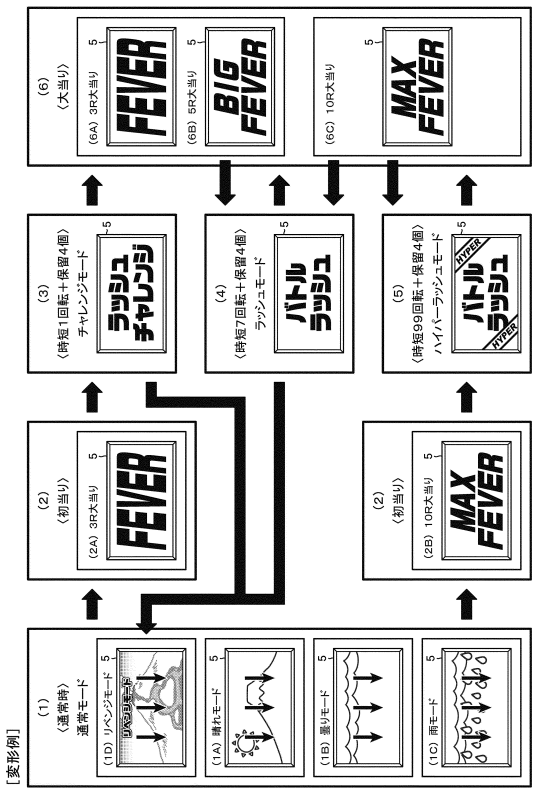
【図９－２７】

【図9－27】



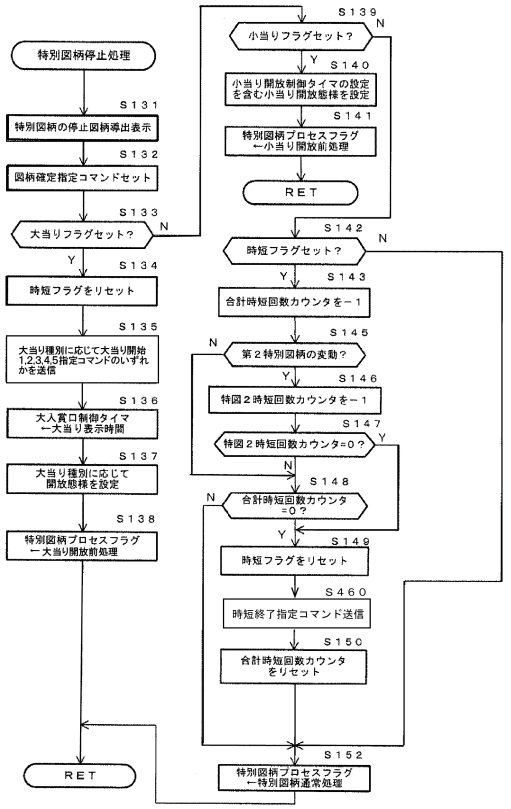
【図９－２８】

【図9－28】



【図１０－１】

【図１０－１】



【図１０－２】

【図１０－２】

MODE	EXT	名称	内容
80	××変動パターン××指定		図柄の変動パターンの指定（××＝変動パターン番号）
8C	01	表示結果1指定（はずれ）	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定（図柄4R時短大当り）	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定（図柄15R時短大当り）	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（第1小当り）	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定（第2小当り）	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定（第3小当り）	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
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
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定（図柄4R時短大当り）	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定（図柄15R時短大当り）	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定（小当り経由5(4)R時短大当り）	小当り経由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定（小当り経由9(8)R時短大当り）	小当り経由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定（小当り経由16(15)R時短大当り）	小当り経由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	××大入賞口開放中指定		XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX=01(H)～0F(H)）
A2	××大入賞口開放後指定		XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX=01(H)～0F(H)）
A3	01	大当り終了1指定（図柄4R時短大当り）	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定（図柄15R時短大当り）	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定（小当り経由5(4)R時短大当り）	小当り経由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定（小当り経由9(8)R時短大当り）	小当り経由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定（小当り経由16(15)R時短大当り）	小当り経由16(15)R時短大当りを終了することの指定

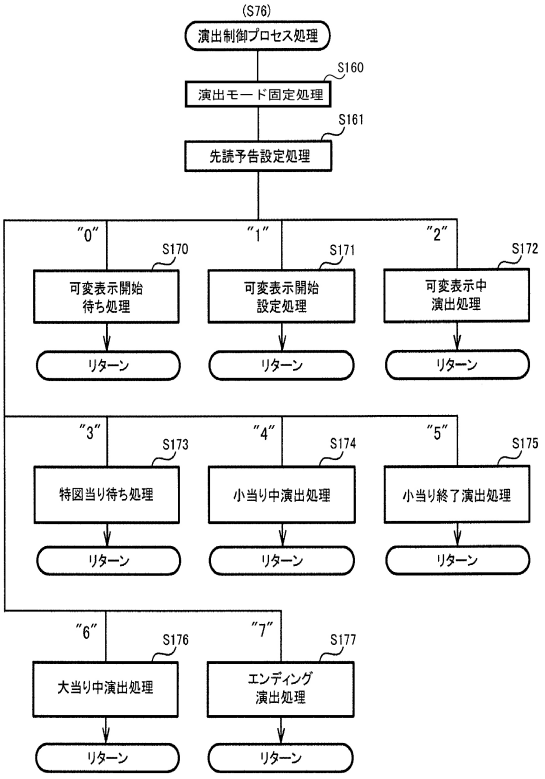
【図１０－３】

【図１０－３】

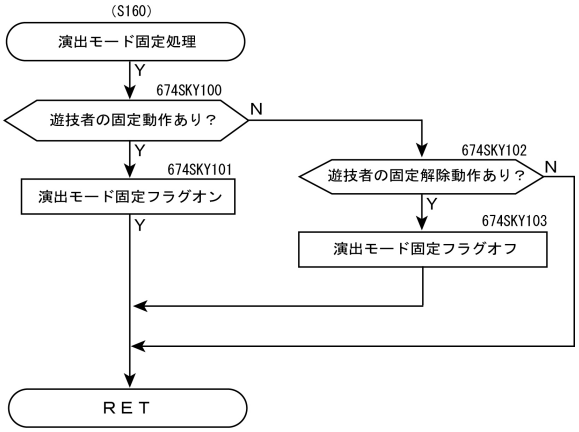
MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C1	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C3	××	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞球検出指定	V判定入賞装置への入賞球（V入賞球＋V入賞球以外）を検出したことの指定
C7	01	時短終了指定	時短が終了したことの指定

【図１０－４】

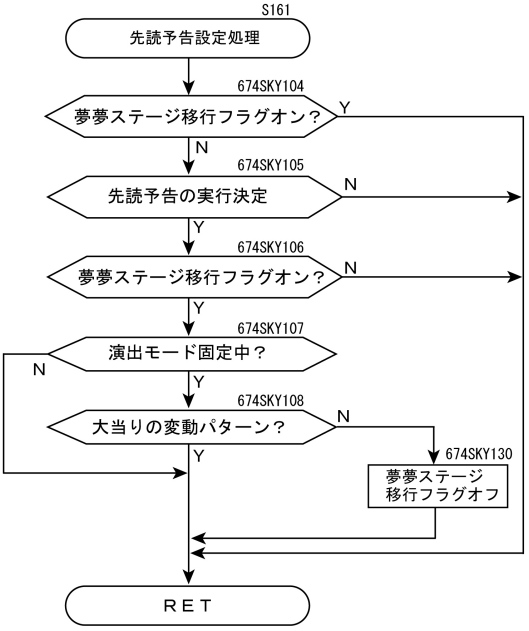
【図１０－４】



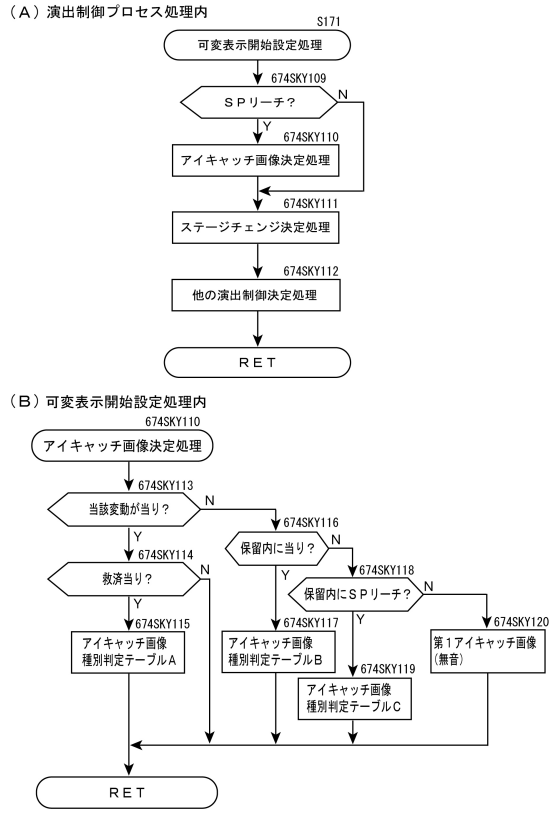
【図１０－５】
【図１０－５】



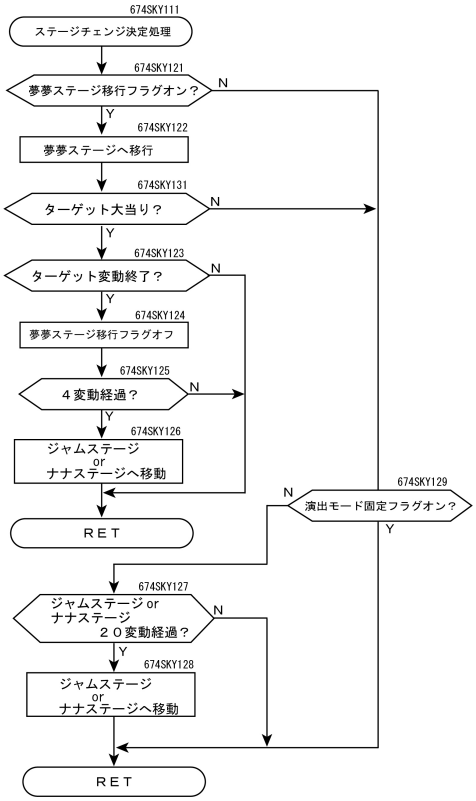
【図１０－６】
【図１０－６】



【図１０－７】
【図１０－７】



【図１０－８】
【図１０－８】



【図１０－９】

【図１０－９】

通常状態　低確低Ｂ

第１特別図柄変動

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＡ

変動パターン	変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３	
非リーチ　ハズレ	7000	60	674-A1
ノーマルリーチＡ　ハズレ	20000	10	674-A2
ＳＰリーチＡ　ハズレ（夢夢ＶＳボインゴ）	30000	15	674-A3
ＳＰリーチＢ　ハズレ（夢夢ロボＶＳボインゴ）	40000	5	674-A4
ＳＰリーチＡ　救済Ａガセ　ハズレ（洞窟発見）	60000	5	674-A5
ＳＰリーチＢ　救済Ａガセ　ハズレ（洞窟発見）	60000	5	674-A6

（Ｂ）図柄１０Ｒ時短大当り用変動パターン判定テーブルＡ

変動パターン	変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３	
ノーマルリーチＡ　大当り	35000	9	674-A7
ＳＰリーチＡ　大当り（夢夢Ｖボインゴ）	45000	15	674-A8
ＳＰリーチＢ　大当り（夢夢ロボＶＳボインゴ）	55000	30	674-A9
ＳＰリーチＡ　救済Ａ　大当り（洞窟発見）	75000	5	674-A10
ＳＰリーチＢ　救済Ａ　大当り（洞窟発見）	75000	10	674-A11
ＳＰリーチＡ　救済Ｂ　大当り（リム）	75000	20	674-A12
ＳＰリーチＢ　救済Ｂ　大当り（リム）	75000	10	674-A13
確定演出大当り（全員集合演出Ａor ルーレット演出 ）	80000	1	674-A14

（Ｃ）図柄３Ｒ時短大当り用変動パターン判定テーブルＡ

変動パターン	変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３	
ＳＰリーチＡ　大当り（夢夢ＶＳボインゴ）	45000	40	674-A15
ＳＰリーチＢ　大当り（夢夢ロボＶＳボインゴ）	55000	20	674-A16
ＳＰリーチＧ　大当り　救済（ＶＳボインゴ）	75000	10	674-A25
ＳＰリーチＡ　救済Ａ　大当り（洞窟発見）	75000	20	674-A17
ＳＰリーチＢ　救済Ａ　大当り（洞窟発見）	75000	10	674-A18

【図１０－１０】

【図１０－１０】

通常状態　低確低Ｂ

第２特別図柄変動

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＢ
（通常時に特図２が変動したとき）
（時短中にｖ入賞しなかった場合の残保留）

変動パターン	変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３	
非リーチＡ　ハズレ	7000	100	674-A19

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＣ（時短終了後の残保留）

変動パターン	変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３	
ルーレット演出　ハズレ	65000	100	674-A20

（Ｃ）大当り用変動パターン判定テーブルＡ（非時短終了指定コマンド）

【（通常時に特図２が変動したとき）
・【第１特別図柄用】大当り種別判定テーブル
図柄１０Ｒ時短大当り（９９回）
図柄３Ｒ時短大当り（１回）
（時短中にｖ入賞しなかった場合の残保留）
・【第２特別図柄用】小当り経由大当り種別判定テーブル
小当り経由１１Ｒ時短大当り（７回）
小当り経由６Ｒ時短大当り（７回）
小当り経由４Ｒ時短大当り（７回）】

変動パターン	変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３	
確定演出大当り（全員集合演出Ａ，Ｂ）	80000	100	674-A21

（Ｄ）大当り用変動パターン判定テーブルＢ（時短終了指定コマンド）
（時短終了後の残保留）

【・【第２特別図柄用】小当り経由大当り種別判定テーブル
小当り経由１１Ｒ時短大当り（７回）
小当り経由６Ｒ時短大当り（７回）
小当り経由４Ｒ時短大当り（７回）】

変動パターン	変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３	
確定演出大当り（ルーレット演出）	80000	100	674-A21

【図１０－１１】

【図１０－１１】

時短状態　低確高Ｂ

第１特別図柄

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＤ

変動パターン	変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３	
超短縮非リーチＡ　ハズレ	3000	100	674-A23

（Ｂ）大当り用変動パターン判定テーブルＣ

【【第１特別図柄用】大当り種別判定テーブル
図柄１０Ｒ時短大当り
図柄３Ｒ時短大当り】

変動パターン	変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３	
超短縮リーチＡ　大当り	5000	100	674-A24

【図１０－１２】

【図１０－１２】

時短状態　低確高Ｂ

第２特別図柄変動

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＥ

変動パターン	変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３	
超短縮非リーチＢ　ハズレ	3000	70	674-A25
ＳＰリーチＤ　ハズレ（ＶＳ爆チュー）	20000	15	674-A26
ＳＰリーチＥ　ハズレ（ＶＳ犬ロボ）	30000	10	674-A27
ＳＰリーチＦ　ハズレ（ＶＳボインゴ）	40000	5	674-A28

（Ｂ）大当り用変動パターン判定テーブルＤ

【・【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】小当り経由大当り種別判定テーブル
小当り経由１１Ｒ時短大当り（７回）
小当り経由６Ｒ時短大当り（７回）
小当り経由４Ｒ時短大当り（７回）】

変動パターン	変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３	
超短縮リーチＢ　大当り	5000	27	674-A29
ＳＰリーチＤ　大当り（ＶＳ爆チュー）	20000	20	674-A30
ＳＰリーチＥ　大当り（ＶＳ犬ロボ）	30000	32	674-A31
ＳＰリーチＦ　大当り（ＶＳボインゴ）	40000	21	674-A32

（Ｃ）大当り用変動パターン判定テーブルＥ

【・【第２特別図柄用】大当り種別判定テーブル
図柄１０Ｒ時短大当り（９９回）
・【第２特別図柄用】小当り経由大当り種別判定テーブル
小当り経由１１Ｒ時短大当り（９９回）】

変動パターン	変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３	
ＳＰリーチＤ　大当り＋昇格演出	25000	30	674-A33
ＳＰリーチＥ　大当り＋昇格演出	35000	30	674-A34
ＳＰリーチＦ　大当り＋昇格演出	45000	40	674-A35

【図１０－１３】

【図１０－１３】

（Ａ）アイキャッチ画像種別判定テーブルＡ

アイキャッチ種別	実行割合
第１アイキャッチ画像（無音）	５％
第２アイキャッチ画像（無音）	５％
第１アイキャッチ画像（第１音）	３０％
第２アイキャッチ画像（第１音）	２５％
第１アイキャッチ画像（第２音）	２０％
第２アイキャッチ画像（第２音）	１５％

（Ｂ）アイキャッチ画像種別判定テーブルＢ

アイキャッチ種別	実行割合
第１アイキャッチ画像（無音）	５％
第２アイキャッチ画像（無音）	５％
第１アイキャッチ画像（第１音）	３０％
第２アイキャッチ画像（第１音）	２５％
第１アイキャッチ画像（第２音）	２０％
第２アイキャッチ画像（第２音）	１５％

（Ｃ）アイキャッチ画像種別判定テーブルＣ

ＳＰリーチＡ　ハズレ（夢夢ＶＳボインゴ）

アイキャッチ種別	実行割合
第１アイキャッチ画像（無音）	６０％
第２アイキャッチ画像（無音）	４０％
第１アイキャッチ画像（第１音）	０％
第２アイキャッチ画像（第１音）	０％
第１アイキャッチ画像（第２音）	０％
第２アイキャッチ画像（第２音）	０％

ＳＰリーチＢ　ハズレ（夢夢ロボＶＳボインゴ）

アイキャッチ種別	実行割合
第１アイキャッチ画像（無音）	３０％
第２アイキャッチ画像（無音）	７０％
第１アイキャッチ画像（第１音）	０％
第２アイキャッチ画像（第１音）	０％
第１アイキャッチ画像（第２音）	０％
第２アイキャッチ画像（第２音）	０％

【図１０－１４】

【図１０－１４】

メータの目盛りの変動パターン決定処理

（Ａ）救済Ａ　はずれ（洞窟発見）のメータ変動パターン

メータの目盛り	割合
０	０％
７	７０％
１０	２０％
１４	１０％
１５	０％

（Ｂ）救済Ａ　当り（洞窟発見）のメータ変動パターン

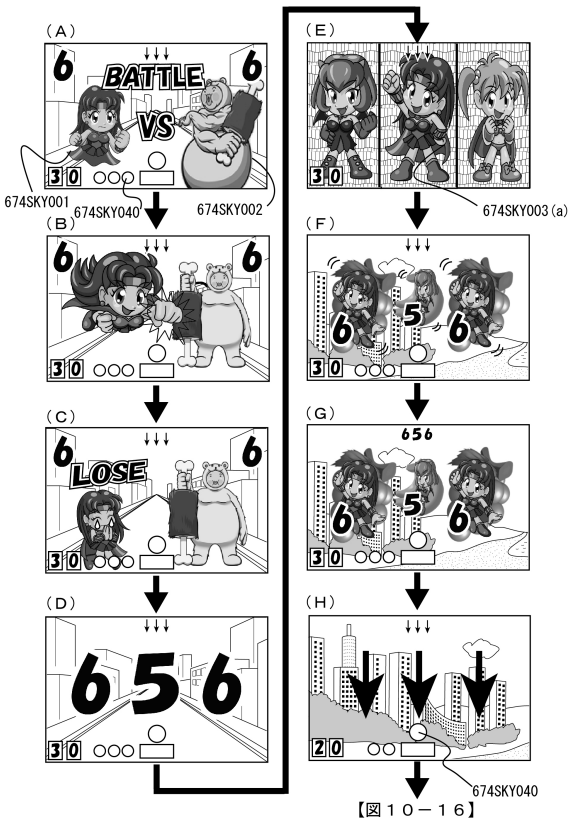
メータの目盛り	割合
０	２０％
７	１５％
１０	５５％
１４	１０％
１５	０％

（Ｃ）救済Ｂ　当り（リム）のメータ変動パターン

メータの目盛り	割合
０	１０％
７	５％
１０	１５％
１４	４０％
１５	３０％

【図１０－１５】

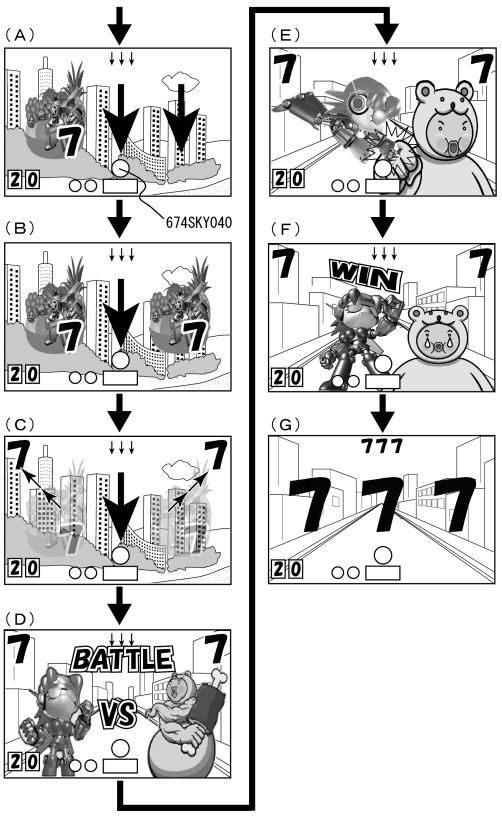
【図１０－１５】



【図１０－１６】

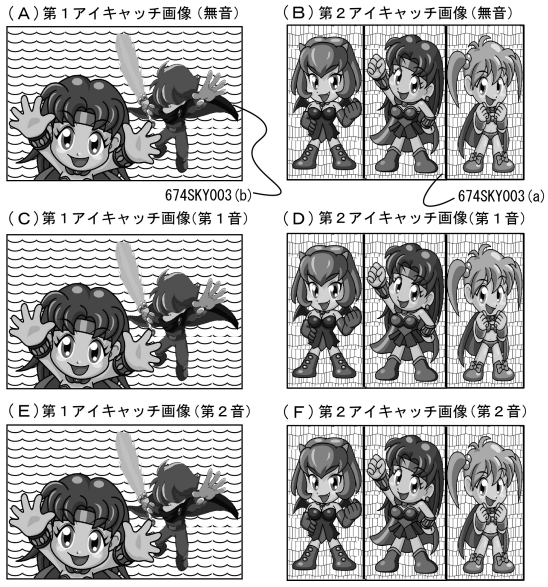
【図１０－１６】

【図１０－１６】



【図１０－１７】

【図１０－１７】

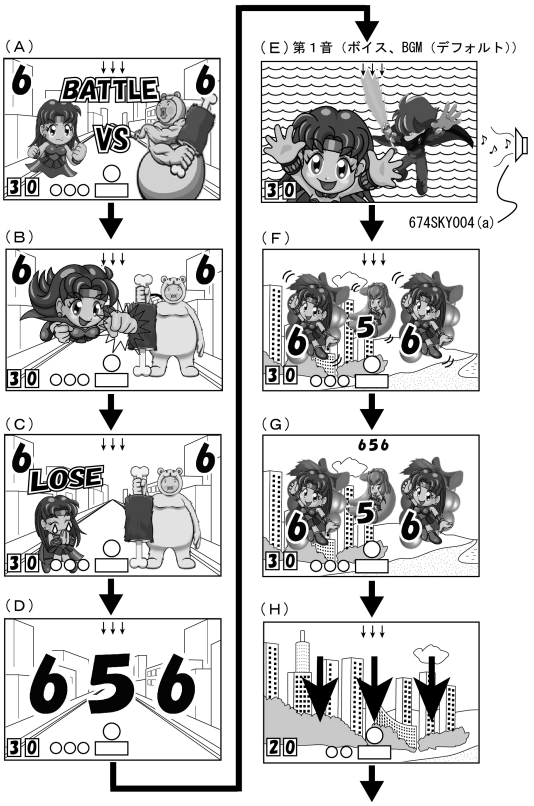


（Ｇ）

	無音	第１音	第２音
第１アイキャッチ画像	(A) デフォルトのアイキャッチ	(C) 当該変動の前に溜まっている保留内のいずれかが大当りもしくは当該変動の復活大当りの示唆	(E) 当該変動の復活大当りの示唆
第２アイキャッチ画像	(B) 当該変動の前に溜まっている保留内のいずれかがリーチ発展以上の示唆	(D) 当該変動の前に溜まっている保留内のいずれかが大当りもしくは当該変動の復活大当りの示唆	(F) 当該変動の復活大当りの示唆

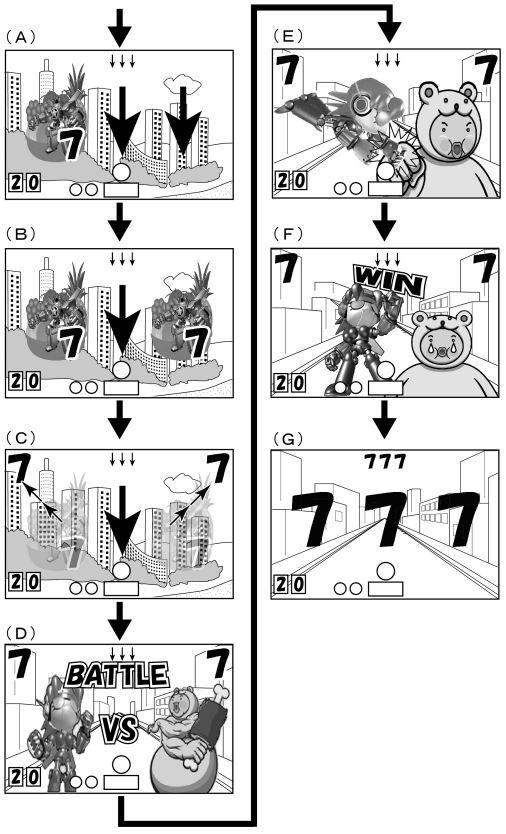
【図１０－１８】

【図１０－１８】



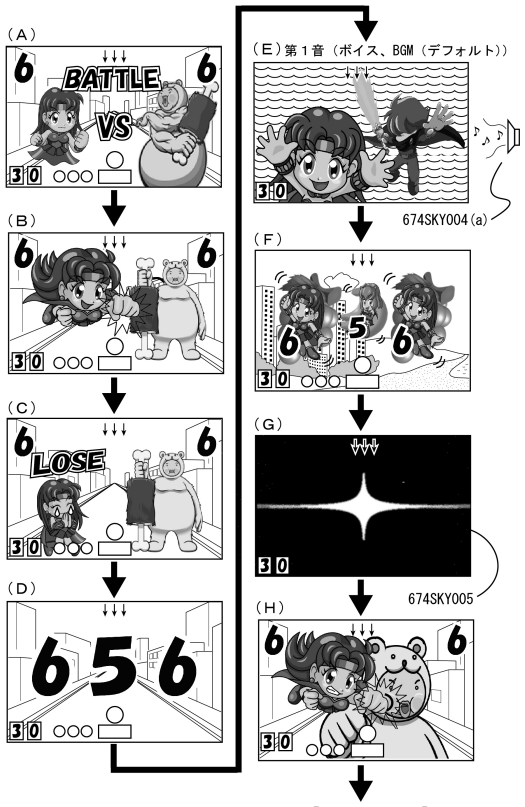
【図１０－１９】

【図１０－１９】



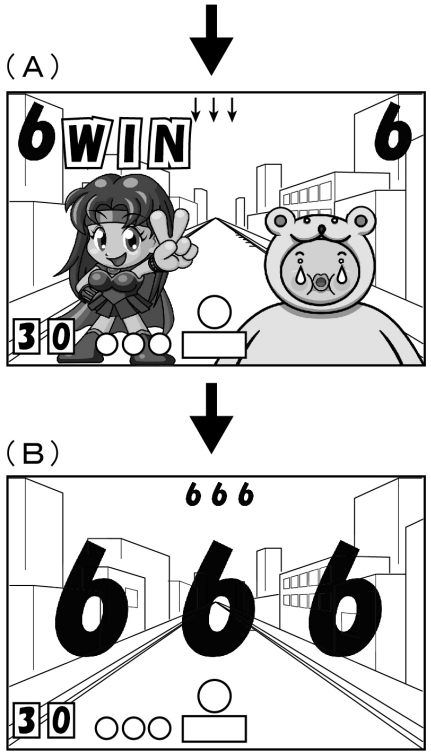
【図１０－２０】

【図１０－２０】

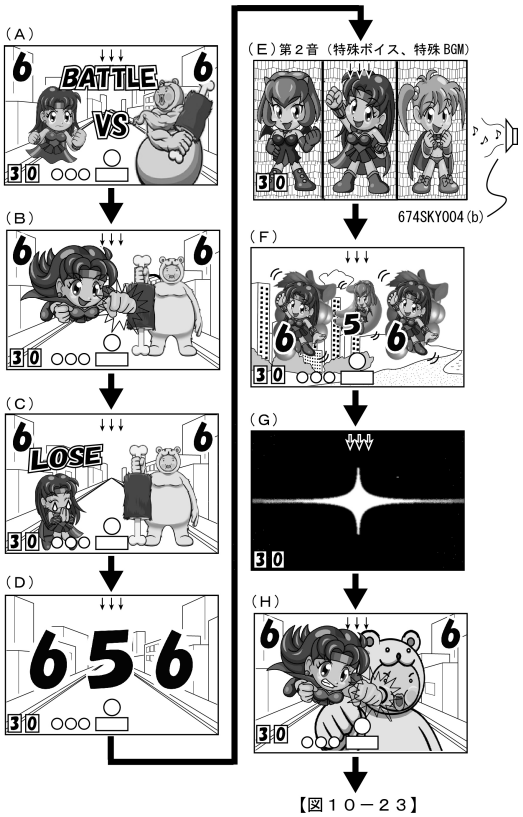


【図１０－２１】

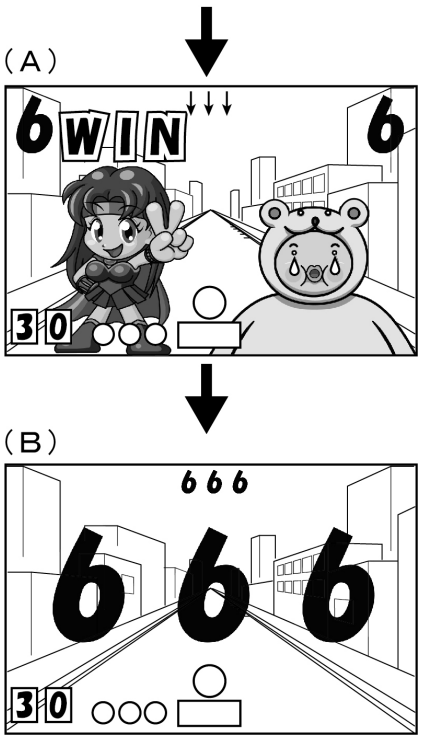
【図１０－２１】
【図１０－２１】



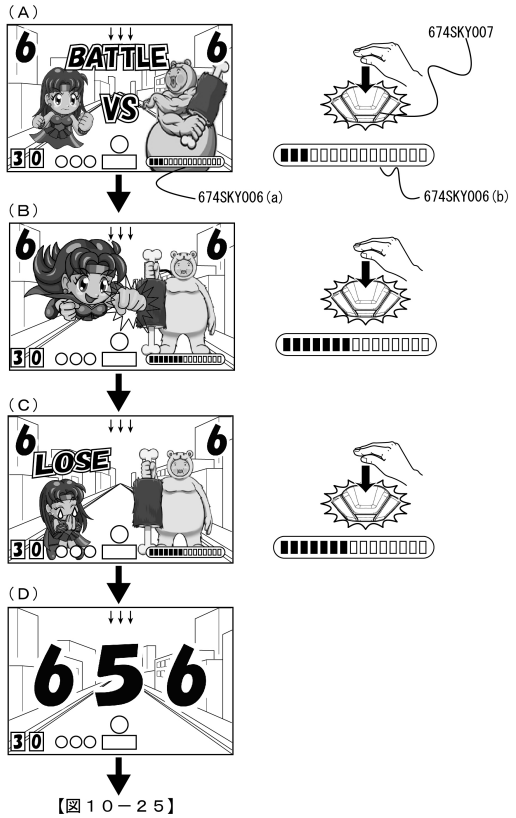
【図１０－２２】
【図１０－２２】



【図１０－２３】
【図１０－２３】

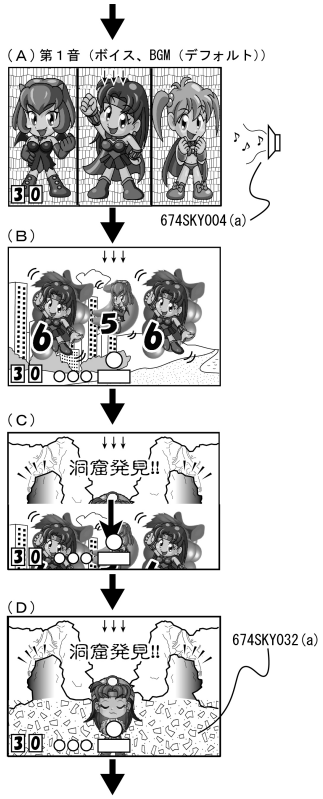


【図１０－２４】
【図１０－２４】



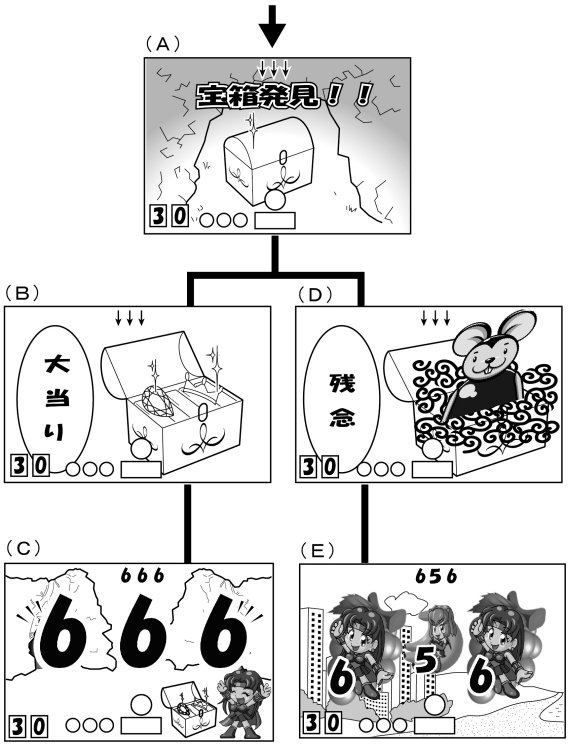
【図１０－２５】

【図１０－２５】



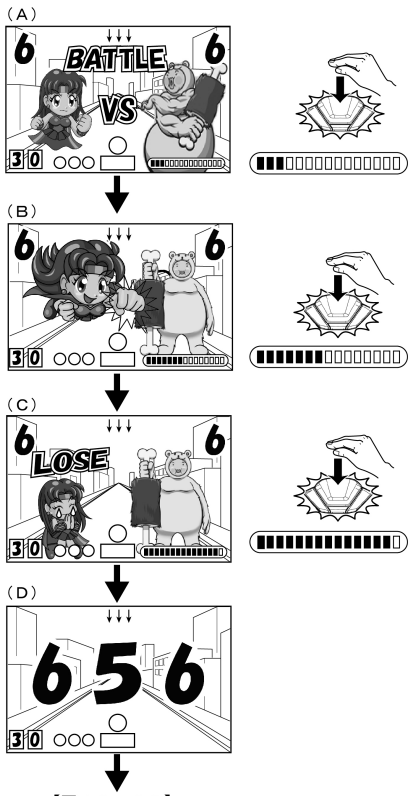
【図１０－２６】

【図１０－２６】



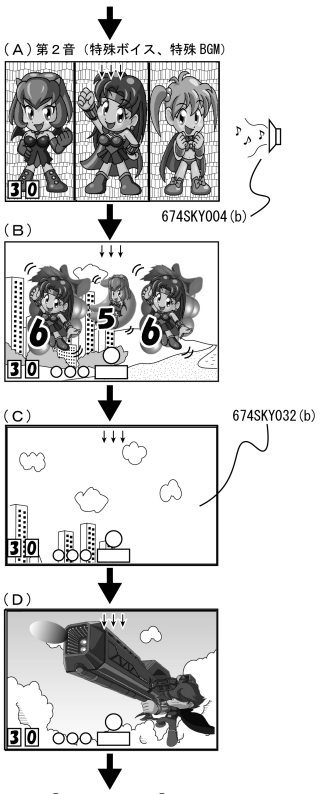
【図１０－２７】

【図１０－２７】



【図１０－２８】

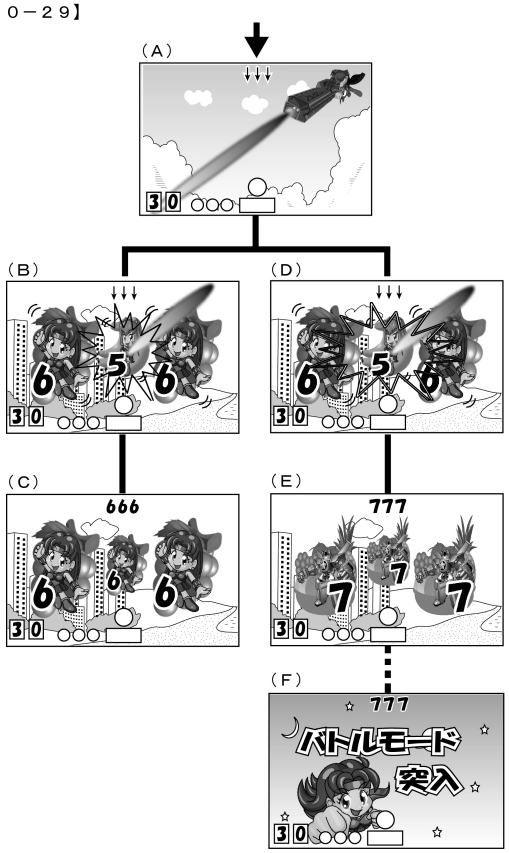
【図１０－２８】



【図１０－２９】

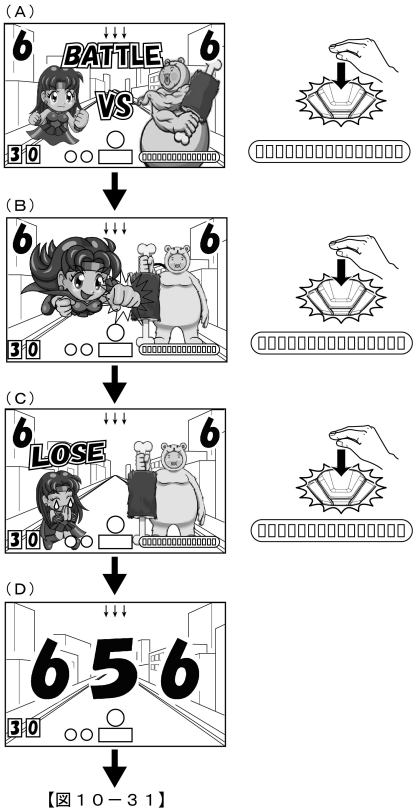
【図１０－２９】

【図１０－２９】



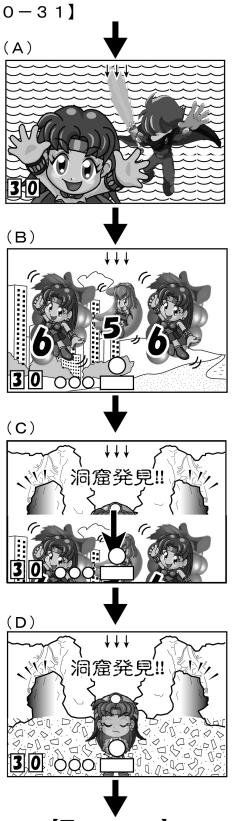
【図１０－３０】

【図１０－３０】



【図１０－３１】

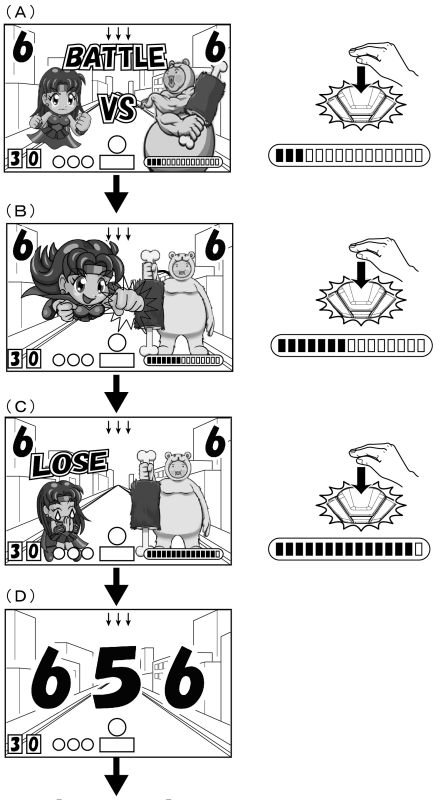
【図１０－３１】



【図１０－２６】

【図１０－３２】

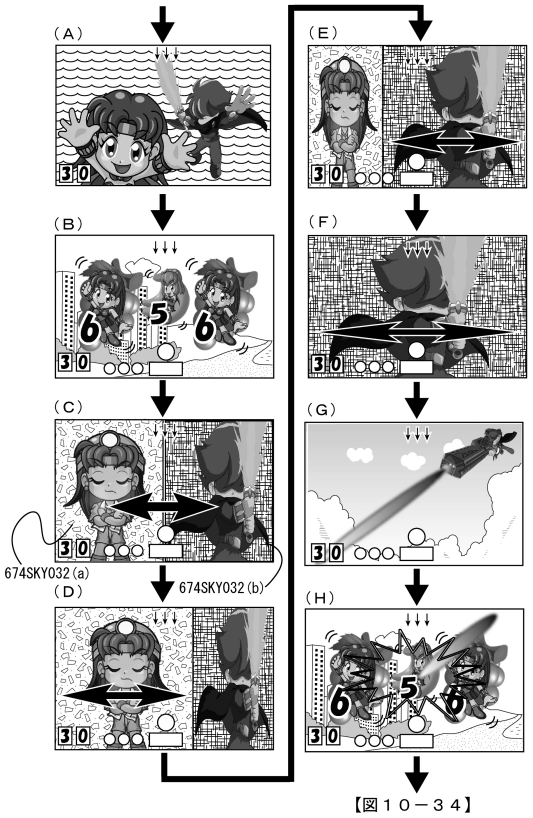
【図１０－３２】



【図１０－３３】

【図１０－３３】

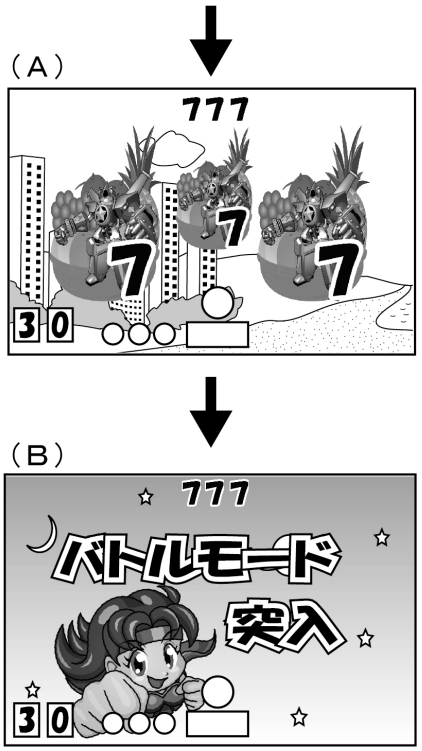
【図１０－３３】



【図１０－３４】

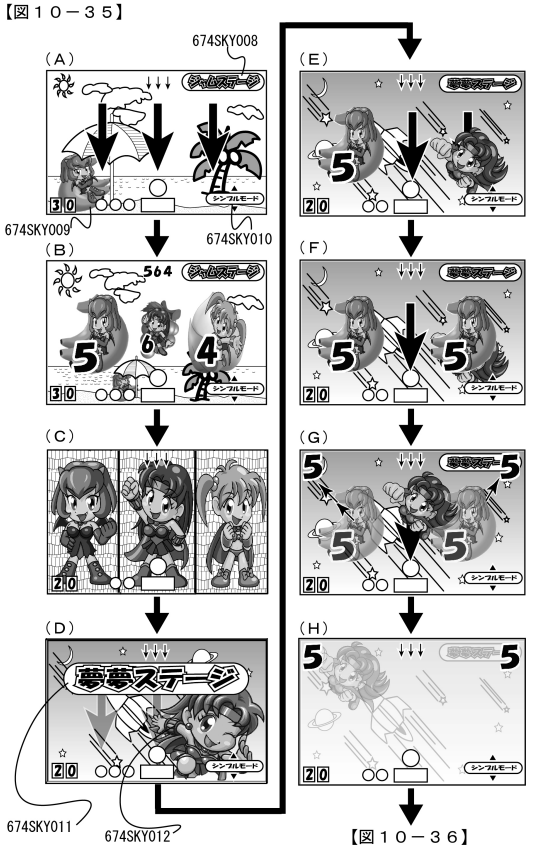
【図１０－３４】

【図１０－３４】



【図１０－３５】

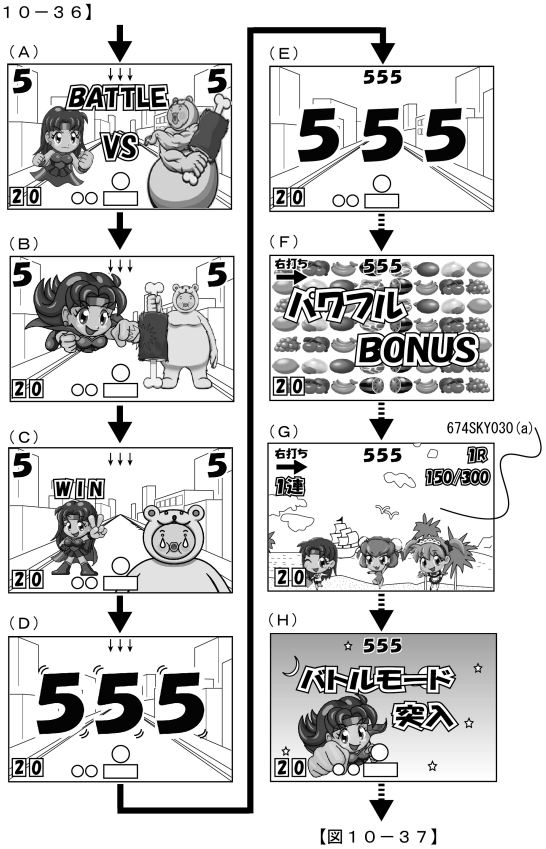
【図１０－３５】



【図１０－３６】

【図１０－３６】

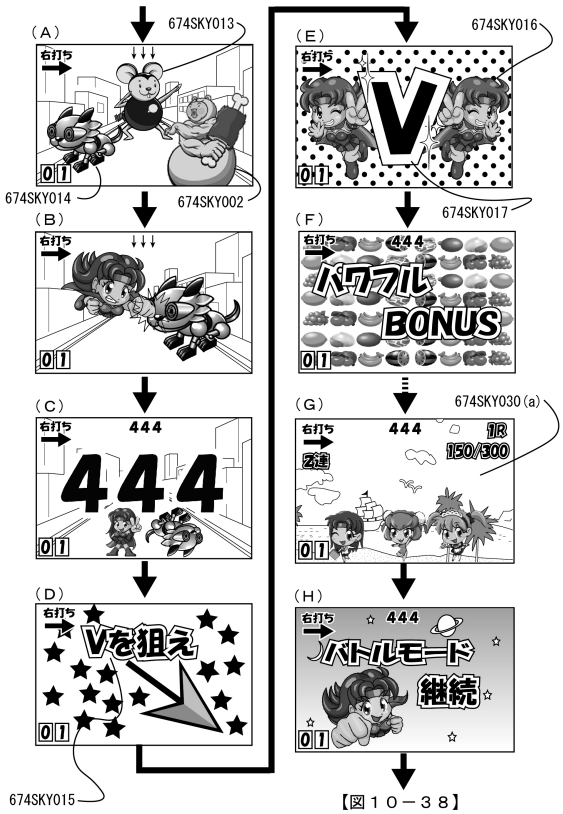
【図１０－３６】



【図１０－３７】

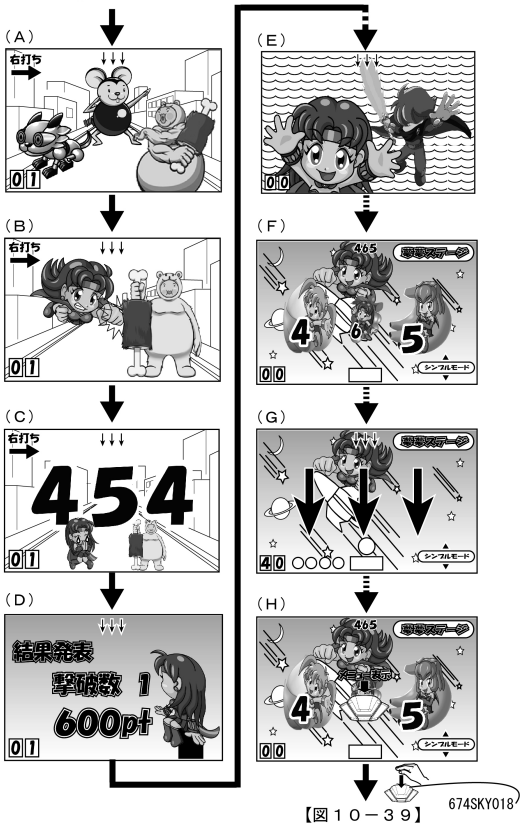
【図１０－３７】

【図１０－３７】



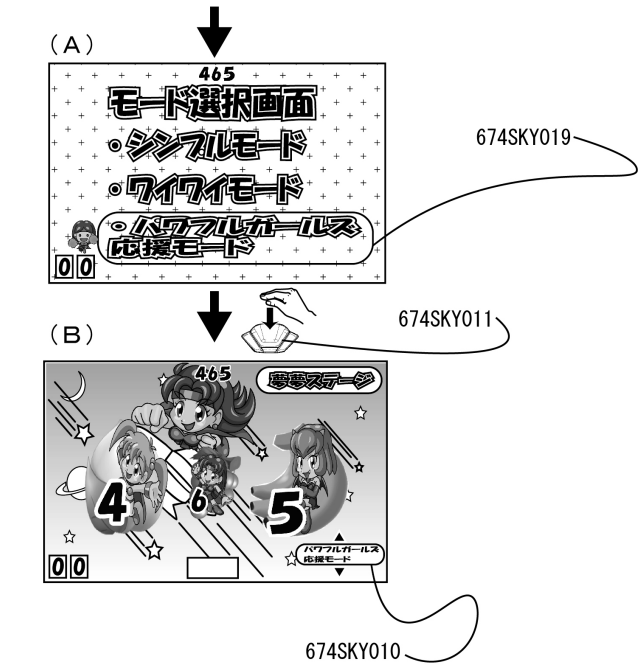
【図１０－３８】

【図１０－３８】



【図１０－３９】

【図１０－３９】



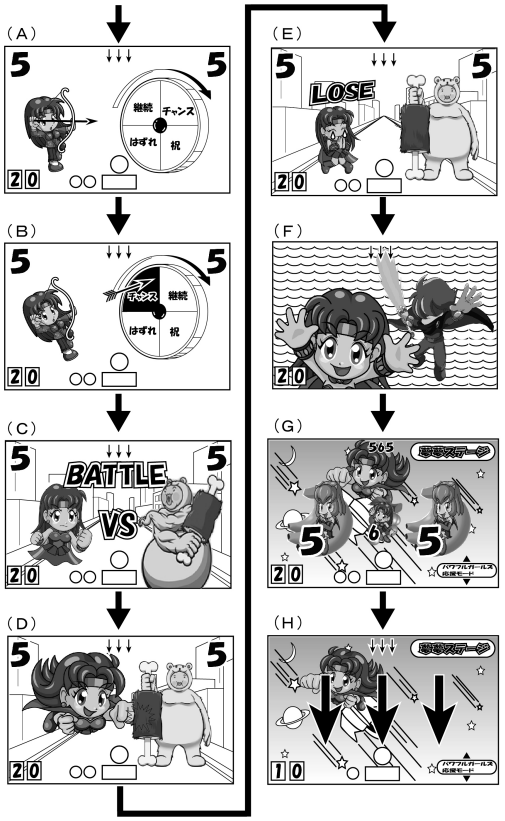
【図１０－４０】

【図１０－４０】

【図１０－４１】

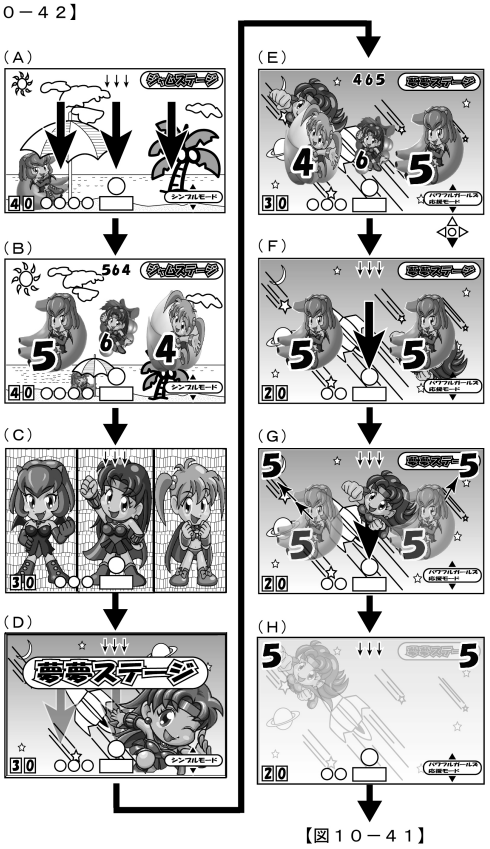
【図１０－４１】

【図１０－４１】



【図１０－４２】

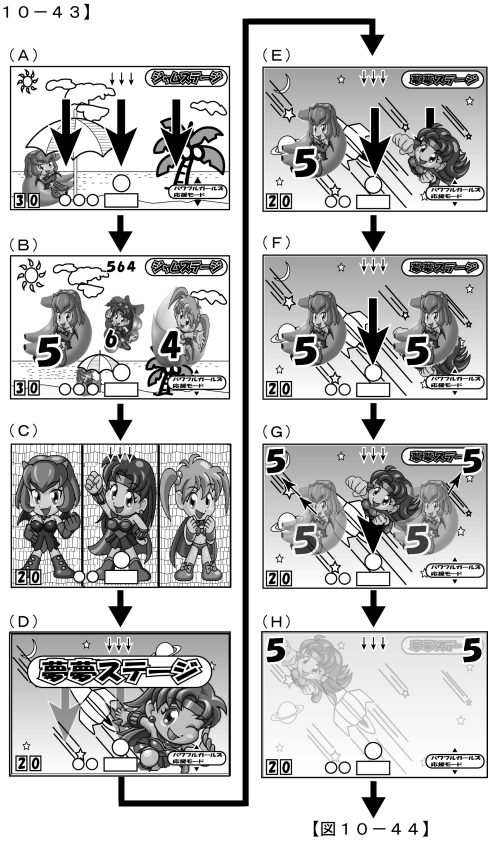
【図１０－４２】



【図１０－４１】

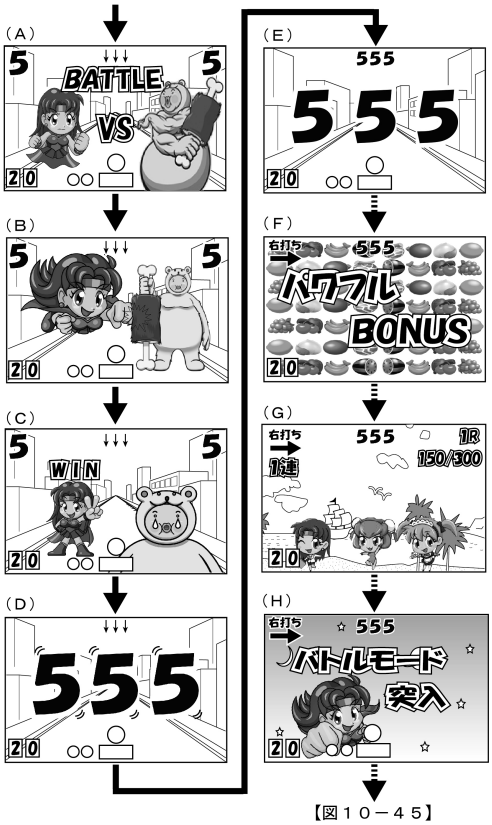
【図１０－４３】

【図１０－４３】



【図１０－４４】

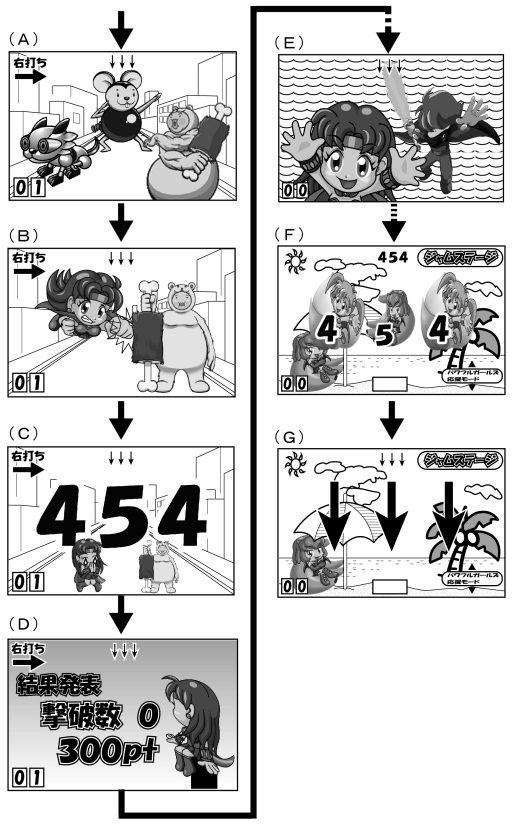
【図１０－４４】



【図１０－４５】

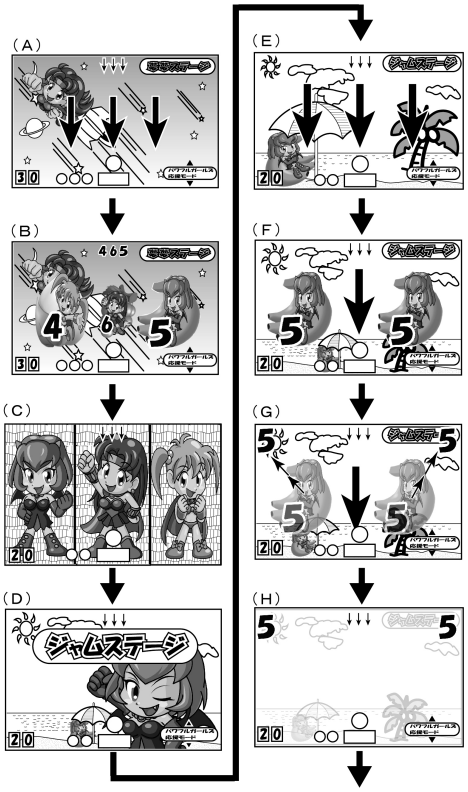
【図１０－４５】

【図１０－４５】



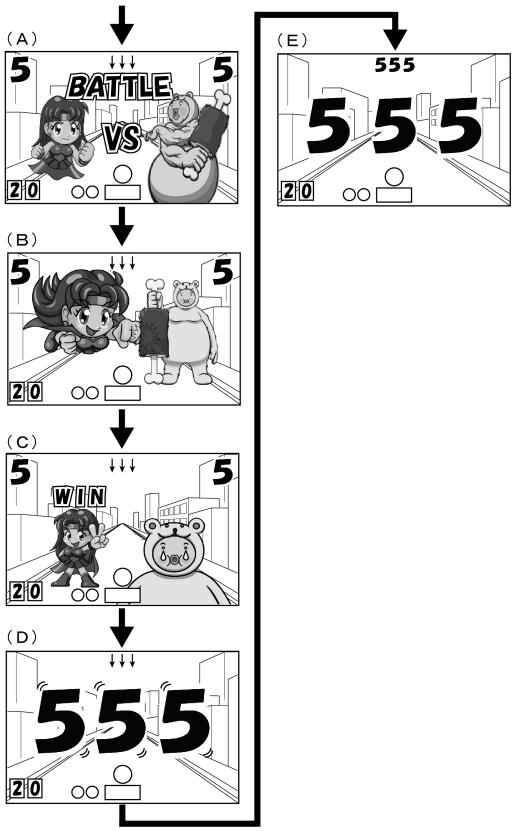
【図１０－４６】

【図１０－４６】



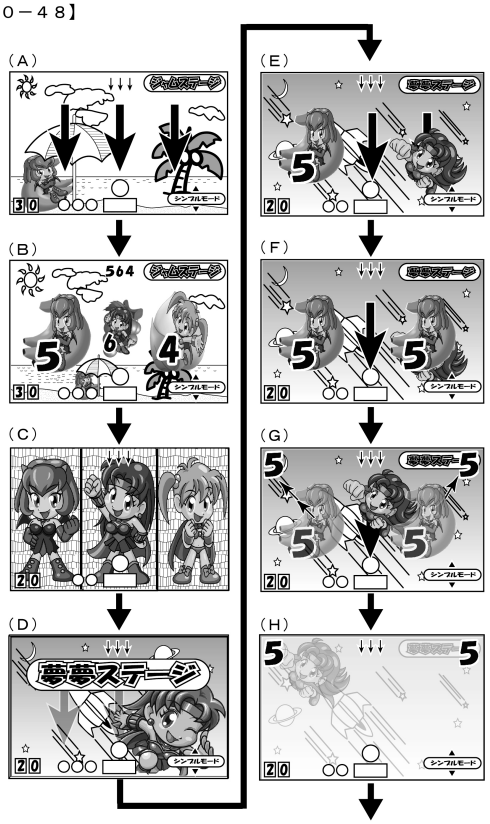
【図１０－４７】

【図１０－４７】



【図１０－４８】

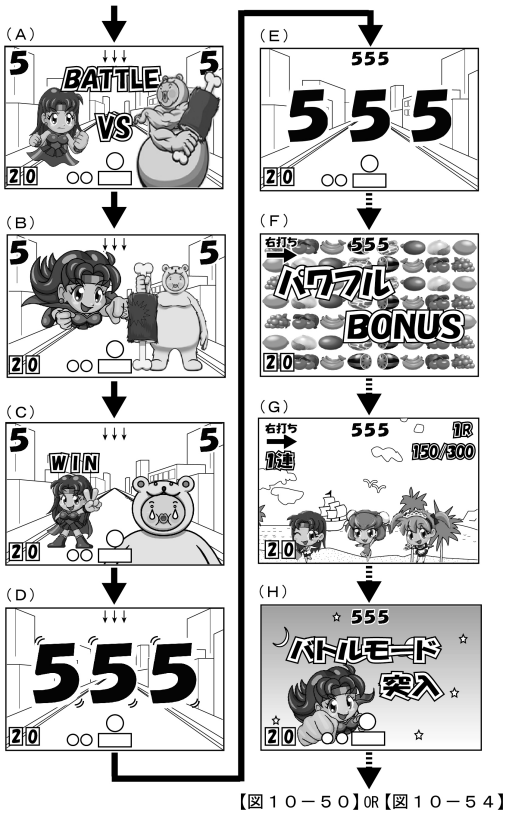
【図１０－４８】



【図１０－４９】

【図１０－４９】

【図１０－４９】



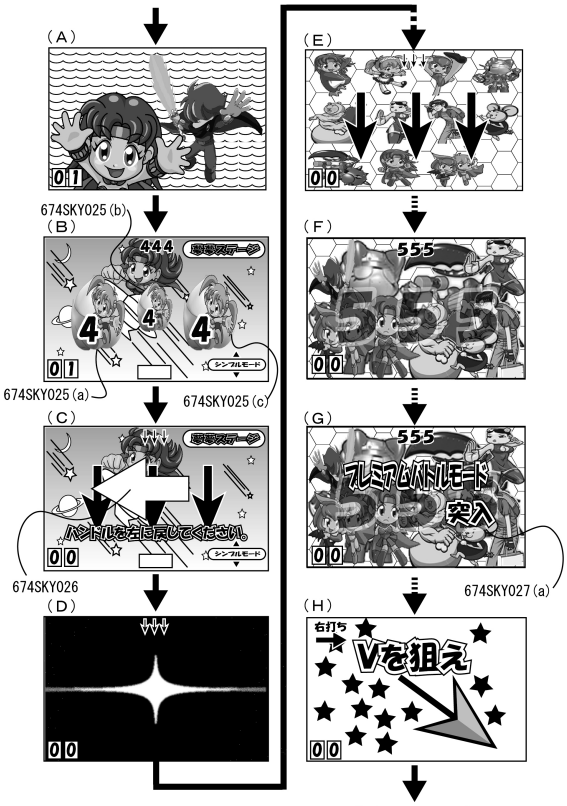
【図１０－５０】OR【図１０－５４】

【図１０－５０】

【図１０－５０】

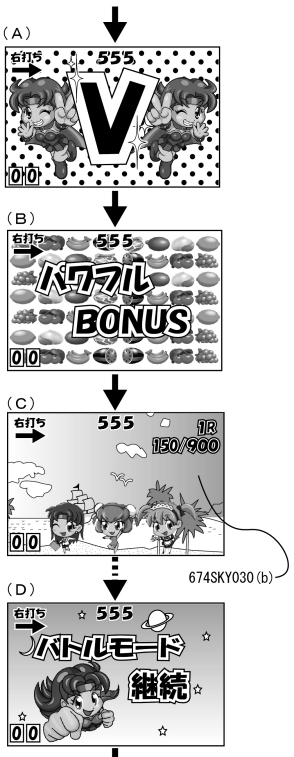
【図１０－５１】

【図１０－５１】



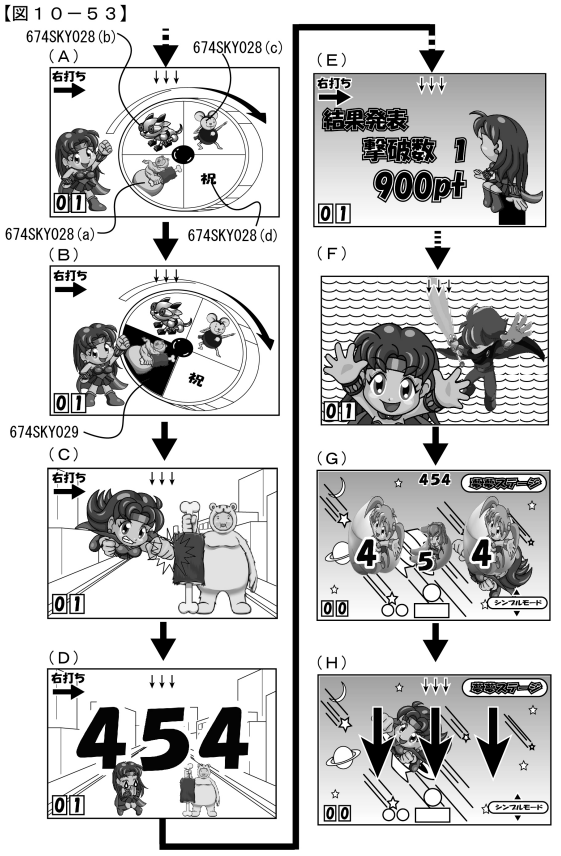
【図１０－５２】

【図１０－５２】

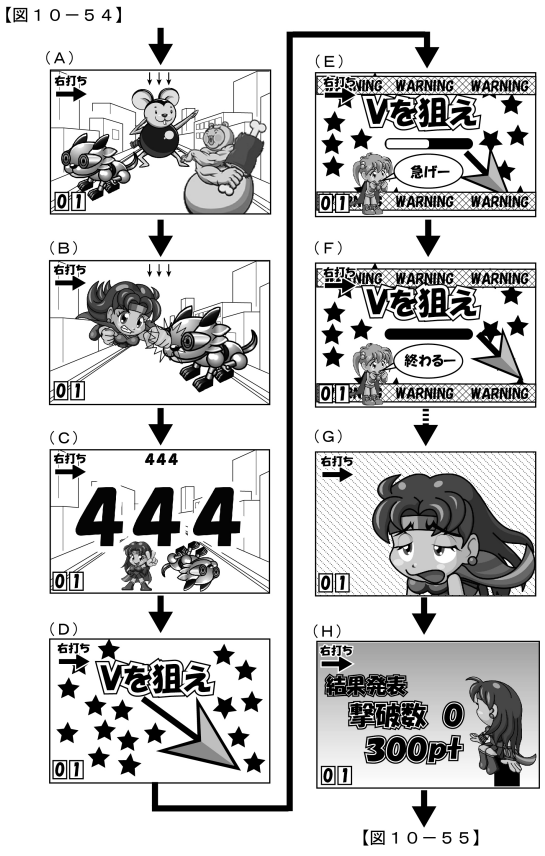


【図１０－５３】

【図１０－５３】

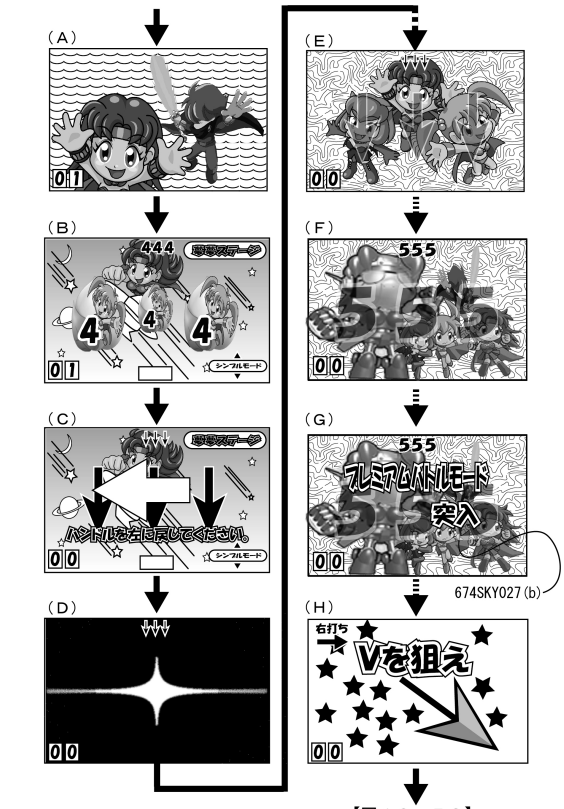


【図１０－５４】



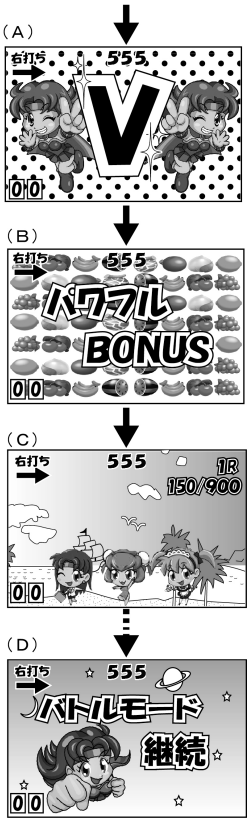
【図１０－５５】

【図１０－５５】



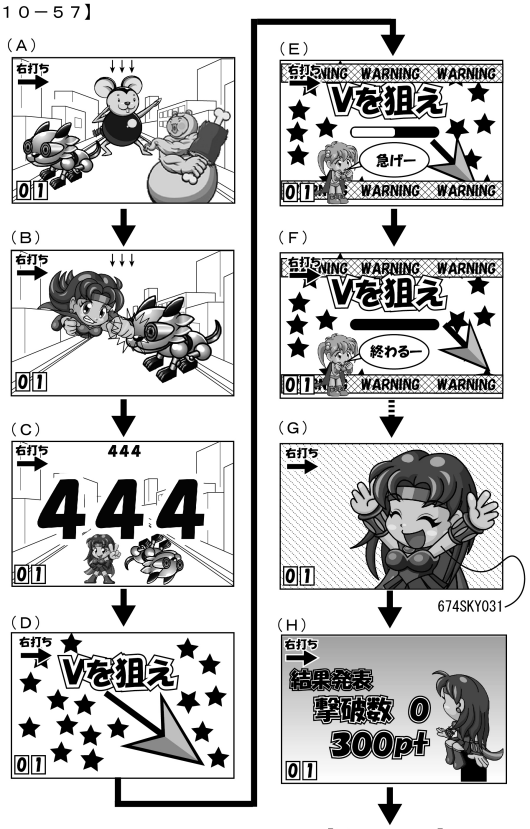
【図１０－５６】

【図１０－５６】



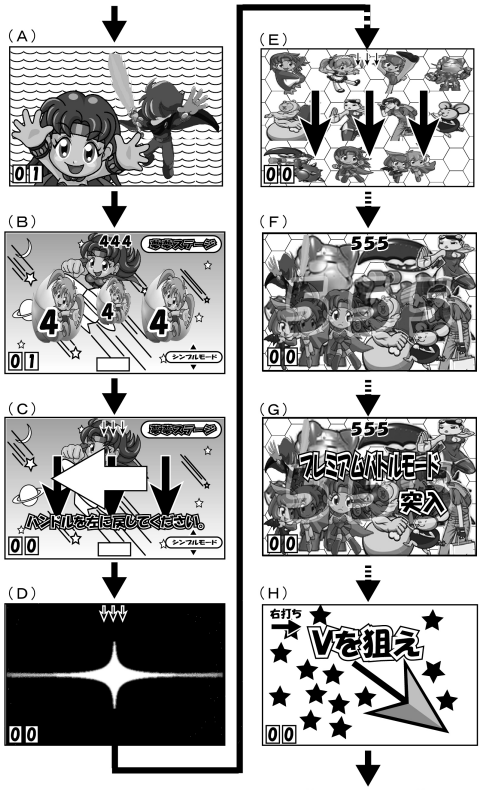
【図１０－５７】

【図１０－５７】



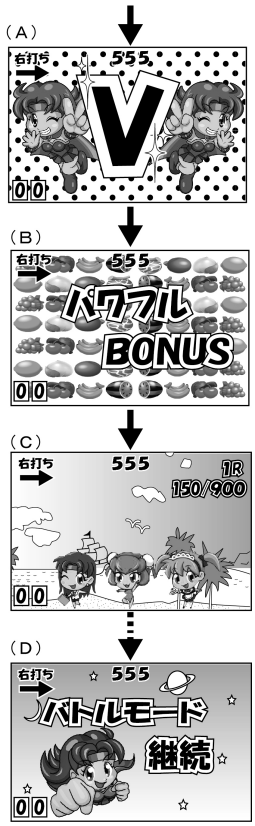
【図１０－５８】

【図１０－５８】



【図１０－５９】

【図１０－５９】



【図１０－６０】

【図１０－６０】

(C) 時短７回残り保留４回の場合

	時短１回目から５回目	時短６回目から７回目
全員集合演出A	実行頻度　低	実行頻度　高
全員集合演出B	実行頻度　高	実行頻度　低