

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7366772号
(P7366772)

(45)発行日 令和5年10月23日(2023.10.23)

(24)登録日 令和5年10月13日(2023.10.13)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全222頁)

(21)出願番号	特願2020-12318(P2020-12318)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年1月29日(2020.1.29)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-115373(P2021-115373 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年8月10日(2021.8.10)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年9月21日(2022.9.21)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
早期審査対象出願			株式会社三共内
前置審査		審査官	牧 隆志

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、
前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
前記有利状態に対応する特定表示を表示可能であり、
前記特定表示の前面側に、遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、
前記特定表示の前面側に、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達した場合に表示される第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達した場合に表示される第2報知表示と、のうちの何れかの報知表示を表示可能であり、
前記付与量表示は、表示が開始されてから特定期間経過しても表示が継続する表示であり、
前記報知表示は、表示が開始されてから前記特定期間経過後に表示が終了する表示であり、
前記報知表示に含まれる文字表示は、前記付与量表示に含まれる文字表示よりも表示サイズが大きく、

前記付与量表示と、前記報知表示と、に含まれる文字表示は、文字表示を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字表示を含み、

前記付与量表示に含まれる特定文字表示の前記特定領域から前記特定表示が視認不可能であり、

前記報知表示に含まれる特定文字表示の前記特定領域から前記特定表示が視認可能であり、

前記表示手段は、

複数回の前記ラウンド遊技のうち初回の前記ラウンド遊技が開始されて前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示の表示を開始し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開始時に前記所定表示を表示することなく、前記所定表示とは異なる特別表示を表示可能であり、

動作する態様で前記報知表示を表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技者にとって有利な有利状態において付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示と、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示と、を表示可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2019-17403号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

遊技機は、例えば付与量表示や報知表示といった各種表示に、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字表示を用いている。また、遊技機は、例えば有利状態といった各種状態に対応する特定表示を表示する。このような特定文字表示と特定表示との関係については改善の余地がある。

【0005】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、特定文字表示を含む表示を、特定表示との関係において好適に表示することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

表示手段（例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等）と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、を備え、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、

前記有利状態に対応する特定表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等）、

前記特定表示の前面側に、遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、（例えば、画像表示装置 5 は、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示 20 SHK を表示可能であること等）

前記特定表示の前面側に、遊技用価値の付与量が第 1 所定量に到達した場合に表示される第 1 報知表示と、遊技用価値の付与量が第 2 所定量に到達した場合に表示される第 2 報知表示と、のうちの何れかの報知表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「ギリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示 20 SHKH として、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000 個」に到達したときに「1000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000 個」に到達したときに「2000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、

前記付与量表示は、表示が開始されてから特定期間経過しても表示が継続する表示であり、

前記報知表示は、表示が開始されてから前記特定期間経過後に表示が終了する表示であり（例えば、獲得数報知表示 20 SHKH は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、

前記報知表示に含まれる文字表示は、前記付与量表示に含まれる文字表示よりも表示サイズが大きく（例えば、獲得数報知表示 20 SHKH に用いられる文字は、獲得数表示 20 SHK に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、

前記付与量表示と、前記報知表示と、に含まれる文字表示は、文字表示を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字表示を含み（例えば、獲得数表示 20 SHK 及び獲得数報知表示 20 SHKH に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、

前記付与量表示に含まれる特定文字表示の前記特定領域から前記特定表示が視認不可能であり（例えば、獲得数表示 20 SHK に用いられる特定文字の特定領域から背景映像が視認不可能であること等）、

前記報知表示に含まれる特定文字表示の前記特定領域から前記特定表示が視認可能であり、

前記表示手段は、

複数回の前記ラウンド遊技のうち初回の前記ラウンド遊技が開始されて前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示の表示を開始し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開始時に前記所定表示を表示することなく、前記所定表示とは異なる特別表示を表示可能であり、

動作する態様で前記報知表示を表示可能である

ことを特徴としている。

このような構成によれば、特定文字表示を含む表示を、特定表示との関係において好適に表示することができる。

上記目的を達成するため、他の遊技機は、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、表示手段（例えば、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域の周りの領域であって該第 1 表示領域よりも狭い第 2 表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 20 S

10

20

30

40

50

H 5 1 と、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 の周りの領域であって第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 よりも狭い第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 と、を含むこと等)、前記表示手段は、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり(例えば、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 と第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 とにおいて、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等)、前記第 2 表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示 2 0 S H K を表示可能であること等)、少なくとも前記第 1 表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第 1 所定量に到達したことを報知する第 1 報知表示と、遊技用価値の付与量が第 2 所定量に到達したことを報知する第 2 報知表示と、を表示可能であり(例えば、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 において、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「ギリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示 2 0 S H K H として、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1 0 0 0 個」に到達したときに「1 0 0 0 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2 0 0 0 個」に到達したときに「2 0 0 0 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等)、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され(例えば、獲得数表示 2 0 S H K は、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等)、前記報知表示は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了し(例えば、獲得数報知表示 2 0 S H K H は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等)、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり(例えば、獲得数報知表示 2 0 S H K H に用いられる文字は、獲得数表示 2 0 S H K に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等)、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み(例えば、獲得数表示 2 0 S H K 及び獲得数報知表示 2 0 S H K H に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等)、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり(例えば、獲得数表示 2 0 S H K に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等)、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である(例えば、獲得数報知表示 2 0 S H K H に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等)、

さらに、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図 1 2 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 6 6、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分、図 1 2 - 1 9 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 4、ステップ 1 0 0 I W S 7 5 を実行する部分、図 1 2 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 7 2、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分)、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する(例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分)ことを特徴とする。

【 0 0 0 7 】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。さらに、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【0008】

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

【0009】

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

【0010】

そこで、この発明は、興趣に富む遊技機を提供することを目的とする。

【0011】

（手段A）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、可変表示が実行されているときに所定示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定示唆演出実行手段（例えば、図14-49に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811を実行する部分）と、特別条件が成立したことにもとづいて、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、図14-52（C1）、（C2）に示すように背景画像が変化する、図14-53（B）に示すように変動開始時にブラックアウトする、図14-54（C）に示すように変動終了時にブラックアウトする等）を実行可能な特別報知演出実行手段と（例えば、図14-23に示すように、演出制御用CPU120がステップ100IWS638を実行する部分）、をさらに備え、所定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の期間において、所定示唆演出を実行する割合が共通である（例えば、図14-44に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS802Aを実行する部分。図14-50参照）。

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

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-1】遊技効果ランプの点灯例を示す図である。

【図10-2】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10-3】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-4】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-5】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-6】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図10-7】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-8】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-9】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-10】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-11】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-12】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-13】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-14】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-15】遊技球が特別可変入賞球装置に挟まった状態の一例を示す図である。

【図10-16】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-17】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図10-18】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-19】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-20】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図10-21】エフェクト表示の一例を示す図である。

【図11-1】特徴部20SHの第1の形態に関連する背景技術を示す図である。

【図11-2】特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示等に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 3】特徴部 2 0 S H の第 1 の形態における獲得数表示の見え方を示す図である。

【図 1 1 - 4】特徴部 2 0 S H の第 1 の形態における獲得数表示と獲得数報知表示の演出動作例を示す図である。

【図 1 1 - 5】特徴部 2 0 S H の第 2 の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【図 1 1 - 6】特徴部 2 0 S H の第 2 の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の変形例 1 を示す図である。

【図 1 1 - 7】特徴部 2 0 S H の第 2 の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の変形例 2 を示す図である。

【図 1 1 - 8】特徴部 2 0 S H の第 3 の形態におけるリザルト表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

10

【図 1 1 - 9】特徴部 2 0 S H の第 3 の形態における大当たり遊技状態における各種演出の演出期間の一例を示す図である。

【図 1 1 - 1 0】特徴部 2 0 S H の第 3 の形態における大当たり遊技状態における各種演出の演出動作例を示す図である。

【図 1 1 - 1 1】特徴部 2 0 S H の第 3 の形態におけるエンディング背景映像による設定示唆の一例を示す図である。

【図 1 1 - 1 2】特徴部 2 0 S H の第 4 の形態に関連する背景技術を示す図である。

【図 1 1 - 1 3】特徴部 2 0 S H の第 4 の形態における残回数表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

20

【図 1 1 - 1 4】特徴部 2 0 S H の第 4 の形態における残回数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【図 1 1 - 1 5】特徴部 2 0 S H の第 4 の形態における残回数表示の見え方を示す図である。

【図 1 1 - 1 6】特徴部 2 0 S H の第 4 の形態における可変表示と残回数報知表示の表示態様の変化との関係の一例を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 7】特徴部 2 0 S H の第 1 の形態における残回数表示と残回数報知表示の演出動作例を示す図である。

【図 1 2 - 1】特徴部 1 9 S H におけるラウンド中に入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。

30

【図 1 2 - 2】特徴部 1 9 S H における各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図である。

【図 1 2 - 3】特徴部 1 9 S H におけるオーバー入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。

【図 1 2 - 4】特徴部 1 9 S H における各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図である。

【図 1 2 - 5】特徴部 1 9 S H におけるオーバー入賞演出による設定示唆の一例を示す図である。

【図 1 2 - 6】特徴部 1 9 S H における所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の一例を示す図である。

40

【図 1 2 - 7】特徴部 1 9 S H における所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の他の例を示す図である。

【図 1 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 1 4 - 1】特徴部 1 0 8 I W におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 4 - 2】設定値ごとの大当たり確率および時短はずれ確率を説明するための説明図である。

【図 1 4 - 3】設定値ごとの大当たり確率および時短はずれ確率を説明するための説明図である。

【図 1 4 - 4】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 4 - 5】時短種別判定テーブルを示す説明図である。

50

【図14-6】時短種別を説明するための説明図である。

【図14-7】特徴部108IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図14-8】特徴部108IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図14-9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図14-10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図14-11】特徴部108IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図14-12】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

10

【図14-13】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図14-14】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図14-15】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図14-16】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図14-17】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図14-18】外部出力信号の例を示す説明図である。

【図14-19】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図14-20】特徴部108IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図14-21】特徴部108IWにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。

20

【図14-22】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図14-23】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図14-24】客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。

【図14-25】テロップ表示実行抽選テーブルおよびテロップ態様決定抽選テーブルの具体例を示す説明図である。

【図14-26】客待ち中のテロップ表示の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図14-27】先読予告設定処理を示すフローチャートである。

【図14-28】先読予告演出実行決定テーブル、先読予告演出種別決定テーブルおよび先読予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

30

【図14-29】先読み予告演出の各演出種別の具体例を説明するための説明図である。

【図14-30】大当り経由の時短状態と救済経由の時短状態とにおける変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートである。

【図14-31】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図14-32】予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図14-33】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図14-34】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図14-35】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図14-36】救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

40

【図14-37】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図14-38】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図14-39】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図14-40】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図14-41】時短突入見せかけ演出の演出態様の具体例を説明するための説明図であ

50

る。

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 1 4 - 5 0】実施例 2 における予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 5 1】実施例 2 における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

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

【図 1 4 - 5 3】実施例 2 の変形例 1 における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

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

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 3】

（基本説明）

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

【0 0 1 4】

（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。

【0 0 1 5】

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

【0 0 1 6】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともい

10

20

30

40

50

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。

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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。

【0024】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド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。

【0025】

10

20

30

40

50

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 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 3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 15 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 10 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。当該枠ランプ 9 b は、図示するように、左側下部分の左下ランプ 9 b L1 と左側上部分の左上ランプ 9 b L2 と、右側下部分の右下ランプ 9 b R1 と右側上部分の右上ランプ 9 b R2 とがある。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。また、スピーカ 8 L、8 R 部分には、それぞれに対応してスピーカランプ 9 e L、9 e R が設けられている。遊技盤 2 における画像表示装置 5 の下方位置には表示装置下ランプ 9 f が設けられており、表示装置下

10

20

30

40

50

ランプ 9 f は、図示するように、左側表示装置下ランプ 9 f L と右側表示装置下ランプ 9 f R とがある。また、遊技領域の左下方 3 箇所に設けられた一般入賞口 10 の近傍には一般入賞口近傍ランプ 9 g が設けられている。

【0035】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f、一般入賞口近傍ランプ 9 g とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f、一般入賞口近傍ランプ 9 g は、LED を含んで構成されている。

10

【0036】

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。

【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、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。

20

【0038】

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 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A 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 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 3 参照）により検出される。

【0039】

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 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 3 参照）により検出される。

30

【0040】

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 31 A やプッシュボタン 31 B 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。

【0041】

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

40

【0042】

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

【0043】

表示モニタ 29 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比

50

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

【0044】

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

10

【0045】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー500Aが取り付けられている。セキュリティカバー500Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー500Aは、短片500Aaおよび長片500Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

20

【0046】

（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。

【0047】

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）。

30

【0048】

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。

【0049】

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。

40

【0050】

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。

【0051】

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

50

図柄、例えば「ー」)が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0052】

特図ゲームでの表示結果が「大当たり」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たり遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当たり」になった後には、小当たり遊技状態に制御される。

【0053】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29.5秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0054】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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。大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

【0055】

なお、「大当たり」には、大当た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、大当たり遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない大当たり種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。

【0056】

小当たり遊技状態では、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、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当た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、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

【0057】

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

【0058】

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。

【0059】

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「大当たり」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「大当たり」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。

【0060】

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、次回の大当たり遊技

10

20

30

40

50

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。

【0061】

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

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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。

【0068】

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、演出態様に基づいて表示結果（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

10

20

30

40

50

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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0069】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される(飾り図柄の変表示の表示結果が「大当たり」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。

【0070】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり(通常大当たり)」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状態となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0071】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の変表示の表示結果として、予め定められた小当た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(飾り図柄の変表示の表示結果が「小当たり」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、一部の大当たり種別(小当たり遊技状態と同様の状態の大当たり遊技状態の大当たり種別)の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

【0072】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の変表示の状態がリーチ状態とならずに、飾り図柄の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、飾り図柄の変表示の状態がリーチ状態となった後に、飾り図柄の変表示の表示結果として、大当た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(飾り図柄の変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる)こともある。

【0073】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示(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、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の変表示中に実行される。予告演出には、実行中の変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の変表示(実行が保留されている変表示)における大当たり信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示状態を通常とは異なる状態に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0074】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の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。

【0075】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知

10

20

30

40

50

する小当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。

【0076】

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

【0077】

（基板構成）

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

【0078】

パチンコ遊技機1では、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17により主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【0079】

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。

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

10

20

30

40

50

）であってもよい。

【0083】

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、普通図柄保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0084】

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

【0085】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0086】

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。

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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

10

20

30

40

50

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、ROM 121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、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【0092】

演出制御用CPU 120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。

【0093】

表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)などを備え、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0094】

表示制御部123は、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

20

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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CPU 120が実行するようにしてもよい。

30

【0098】

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CPU 120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。

【0099】

演出制御基板12に搭載されたI/O 125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。

40

【0100】

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。

【0101】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0102】

50

(主基板 1 1 の主要な動作)

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

【0 1 0 3】

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

10

【0 1 0 4】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップ S 3)。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

20

【0 1 0 5】

復旧条件が成立した場合には(ステップ S 3 ; Yes)、復旧処理(ステップ S 4)を実行した後に、設定確認処理(ステップ S 5)を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0 1 0 6】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップ S 3 ; No)、初期化处理(ステップ S 6)を実行した後に、設定変更処理(ステップ S 7)を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

30

【0 1 0 7】

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

40

【0 1 0 8】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0 1 0 9】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハン

50

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

【0110】

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

10

【0111】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

20

【0112】

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

【0113】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

30

【0114】

クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化处理とともにステップS7の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップS4の復旧処理とともにステップS5の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップS4の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

40

【0115】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS8）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9）、割込みを許可する（ステップS10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0116】

50

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図5のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図5に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

10

【0117】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0118】

20

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

【0119】

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

30

【0120】

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

【0121】

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

40

【0122】

50

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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 S 1 1 0 ～ S 1 2 0 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 S 1 1 0 ～ S 1 2 0）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 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 1 2 4 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 1 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。

【 0 1 2 6 】

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。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグが

オフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 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。

10

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 5 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 2 3 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 8 2 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。

20

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 6 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。

30

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 1 7 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。

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 1 8 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。

40

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 1 9 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“ 1

50

0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【0135】

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。

【0136】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状

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

【0141】

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

10

【0142】

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

20

【0143】

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

【0144】

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

30

【0145】

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

40

【0146】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ

50

）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が $1/200$ 、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が $1/320$ で小当たり確率が $1/50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（いわゆる 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1～3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1～3 のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4～6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1～3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4～6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

10

【0147】

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

20

【0148】

（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 CPU 120 が起動して、図 8 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 8 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S71）、RAM 122 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。

30

【0149】

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。

40

【0150】

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、

50

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。

【0151】

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。

【0152】

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

【0153】

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。

【0154】

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

【0155】

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。

【0156】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 7 1 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 1 2 3 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

10

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 7 2 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 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 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 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 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 L E D 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 1 1 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。

20

【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 7 3 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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

30

40

【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 1 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。

【 0 1 6 1 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実

50

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。

【0162】

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

10

【0163】

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。

20

【0164】

(基本説明の変形例)

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

【0165】

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。

【0166】

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、「ー」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「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

30

【0167】

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。

40

【0168】

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

【0169】

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

50

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

【0170】

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

【0171】

（特徴部042AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部042AKにおける遊技機につき、図10-1～図10-21を参照して説明する。本実施の形態の特徴部042AKにおけるパチンコ遊技機1は、最初のラウンド遊技においてアタッカーが開放状態となった所定期間後に獲得出玉数の表示を開始するもので、所定期間内にアタッカーに入賞しなかった場合には獲得出玉数が増加していないことを示す所定表示を行い、当該所定期間内にアタッカーに入賞した場合には所定表示とは異なる特定表示を行う。以下、このような特徴を有する特徴部042AKにおけるパチンコ遊技機1について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【0172】

図10-1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、メインランプ9a、枠ランプ9b（左下ランプ9bL1、左上ランプ9bL2、右下ランプ9bR1、右上ランプ9bR2）、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f（左側表示装置下ランプ9fL、右側表示装置下ランプ9fR）、一般入賞口近傍ランプ9gといった遊技効果ランプ9を全て点灯させた場合の点灯例を示す図である。本実施の形態の特徴部042AKでは、詳しくは後述するが、メインランプ9a、枠ランプ9b（左下ランプ9bL1、左上ランプ9bL2、右下ランプ9bR1、右上ランプ9bR2）、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f（左側表示装置下ランプ9fL、右側表示装置下ランプ9fR）、一般入賞口近傍ランプ9gといった遊技効果ランプ9について、左下方から右下方へと順次点灯させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆することが可能である。

【0173】

図10-2は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10-2に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS001）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップ042AKS001；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップ042AKS002）。例えば、ステップ042AKS002の処理では、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、RAM102に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0174】

ステップ042AKS002の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ042AKS003）。例えば、ステップ042AKS003の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当たりフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ042AKS004）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ042AKS005）。例えば、ステップ042AKS005では、確変

10

20

30

40

50

フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ042AKS006）、特別図柄停止処理を終了する。

【0175】

ステップ042AKS001にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ042AKS001；No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS007）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップ042AKS007；No）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ042AKS008）。例えば、ステップ042AKS008の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0176】

ステップ042AKS008の処理に続いて、ステップ042AKS003の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ042AKS009）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ042AKS010）。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する（ステップ042AKS011）。

【0177】

また、ステップ042AKS007にて小当りフラグがオフである場合には（ステップ042AKS007；No）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ042AKS012）。ステップ042AKS011、ステップ042AKS012の処理のいずれかを実行した後は、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ042AKS013）。例えば、ステップ042AKS003の処理では、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウント値）を、例えば1減算または1加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定が行われる。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップ042AKS013の処理を終了すればよい。こうした確変状態や時短状態の終了判定を実行した後は、特別図柄停止処理が終了する。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短状態である場合のみ行うようにして、確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続されるようにしてもよい。あるいは、例えばRAM102に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変状態終了決定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。

【0178】

図10-3は、大当り開放前処理として、図6のステップS114にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10-3に示す大当り開放前処理において、CPU103は、まず、大当り開始時フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS021）。ここで、大当り開始時フラグは、図6に示すステップS113の特別図柄停止処理にて、大当りフラグがオンであることに対応してオン状態にセットされる。ステップ042AKS021にて大当り開始時フラグがオンであれば（ステップ042AKS021；Yes）、大当り開始時演出の待機中であるか否かを判定する（ステップ042AKS022）。一例として、図3に示すステップS113の特別図柄停止処理では、特図プロセスフラグの値を“4”に更新するとき、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS312の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が所定の待機時間経過判定値（例えば「0」など）と合致しないことに対応して、大当り開始時演出の待機中であると判定し

10

20

30

40

50

、合致したことに対応して、大当り開始時演出の待機中ではないと判定すればよい。

【0179】

ステップ042AKS022にて大当り開始時演出の待機中であればステップ042AKS022; Yes)、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算するなどして更新した後(ステップ042AKS023)、大当り開放前処理を終了する。これに対して、ステップ042AKS022にて大当り開始時演出の待機中ではない場合には(ステップ042AKS022; No)、大当り開始時フラグをクリアするとともに(ステップ042AKS024)、大入賞口開放回数カウンタをクリアして(ステップ042AKS025)、RAM102に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出し(ステップ042AKS026)、大当り種別バッファ値に対応した開放制御パターンを設定する。本実施の形態の特徴部042AKでは、大当り種別に関わらず共通の開放制御パターンが設定されるが、例えば、「突確」の大当り種別がある場合には、「確変」や「非確変」の大当り種別とは異なる開放制御パターンに設定されればよい。また、「確変」や「非確変」の大当り種別であっても、例えば「確変1」と「確変2」の大当り種別で異なる開放制御パターンに設定されるなど、大当り種別に応じて異なる開放制御パターンに設定されてもよい。

10

【0180】

ステップ042AKS026の処理を実行した後は、次のラウンドにて大入賞口を開放するまでの待機中(次回開放待機中)であるか否かを判定する(ステップ042AKS027)。一例として、ステップ042AKS027の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が次回開放待機終了判定値と合致するか否かの判定を行い、合致しなければ次回開放待機中であると判定する一方で、合致すれば次回開放待機中ではないと判定すればよい。ステップ042AKS027にて次回開放待機中であれば(ステップ042AKS027; Yes)、ステップ042AKS023に進んで遊技制御プロセスタイマ値の更新を行う。なお、ステップ042AKS023にて更新される遊技制御プロセスタイマ値は、図10-2に示すステップ042AKS002にて大当り開始時待ち時間としてセットされた時間、または図6のステップS116の大当り開放後処理にて各ラウンド間のインターバル時間としてセットされた時間である。

20

【0181】

ステップ042AKS027にて次回開放待機中ではないと判定された場合には(ステップ042AKS027; No)、設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値に対応して、大入賞口を開放するための設定を行う(ステップ042AKS028)。一例として、ステップ042AKS028の処理では、大入賞口開放時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされることなどにより、特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口を開放状態とする時間の上限である大入賞口開放時間が設定される。また、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされることなどにより、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。

30

【0182】

このときには、例えば大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」～「15」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として29.5秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

40

【0183】

そして、CPU103は、演出制御基板12に対して大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップ042AKS029)。ステップ042AKS029の処理を実行した後は、大入賞口開放回数カウンタ値を1加算するなどして更新するとともに(ステップ042AKS030)、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に対応した値である“5”に更新してから(ステップ042AKS031)、大入賞口開放前処理を終了する。

【0184】

50

図10-4は、大当り開放中処理として、図6のステップS115にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10-4に示す大当り開放中処理において、CPU103は、まず、例えばカウントスイッチ23がオンになったか否かを判定することなどにより、大入賞口への遊技球の入賞があったか否かを判定する（ステップ042AKS041）。ステップ042AKS041にて大入賞口への遊技球の入賞がなければ（ステップ042AKS041; No）、ステップ042AKS044の処理へと進む。

【0185】

これに対して、ステップ042AKS041にて大入賞口への遊技球の入賞があれば（ステップ042AKS041; Yes）、CPU103は、入賞個数カウント値を1加算して更新するとともに、遊技球が大入賞口へ入賞したことを示す入賞指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信する設定を行う（ステップ042AKS042）。そして、CPU103は、更新後の入賞個数カウント値が所定数（例えば10個）になっているか否かを判定する（ステップ042AKS043）。入賞個数カウント値が所定数になっていなければ（ステップ042AKS043; No）、遊技制御プロセスタイマ値を1減算して更新した後（ステップ042AKS044）、例えば遊技制御プロセスタイマ値が29.5秒間に対応するタイマ値に合致したか否かなどに応じて、大入賞口を開放してから29.5秒間が経過したか否かを判定する（ステップ042AKS045）。このとき、29.5秒間が経過していなければ（ステップ042AKS045; No）、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。

【0186】

ステップ042AKS043にて更新後の入賞個数カウント値が所定数になっていると判定された場合や（ステップ042AKS043; Yes）、ステップ042AKS045にて大入賞口を開放してから29.5秒間が経過したと判別された場合（ステップ042AKS043; Yes）、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力停止とすることなどにより、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行うとともに（ステップ042AKS046）、入賞個数カウント値をクリアする（ステップ042AKS047）。

【0187】

ステップ042AKS047の処理を実行した後は、演出制御基板12に対して大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（ステップ042AKS048）、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放後処理に対応した値である“6”に更新してから（ステップ042AKS049）、大当り開放中処理を終了する。

【0188】

このように、図10-2に示す特別図柄停止処理、図10-3に示す大当り開放前処理、図10-4に示す大当り開放中処理など（大当り開放後処理や大当り終了処理なども含む）が実行されることで、当り開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、入賞指定コマンドおよび大入賞口開放後指定コマンドなどといった各種演出制御コマンドの送信設定が行われる。そして、図5のステップS27のコマンド制御処理が実行され、送信設定された演出制御コマンドが演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送されることで、演出制御基板12の側では、大当りの開始や大入賞口の開放（ラウンドの開始）や閉鎖（ラウンドの終了）、大入賞口への入賞や大当りの終了などといった各タイミングを把握している。

【0189】

図10-5は、各種表示処理として、図9のステップS176の大当り中演出処理内で行われる処理の一例を示すフローチャートである。図10-5に示す各種表示処理において、演出制御用CPU120は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ042AKS051）。当該当り終了指定コマンドは、図6のステップS116の大当り開放後処理において、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と判定された場合に、主基板11の側から送信されるコマン

10

20

30

40

50

ドであり、大当たり中演出を終了させエンディング演出を実行させるためのコマンドである。

【0190】

当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ042AKS051；No）、演出制御用CPU120は、第nRを開始してから所定期間が経過したか否か（第nR所定期間経過）、を判定する（ステップ042AKS052）。なお、nはラウンド数を示す変数であり、初期値を「1」として後述するステップ042AKS066の処理にて順次1ずつ加算され、ステップ042AKS068にて「1」にクリアされる。所定期間は0.6秒であり、ラウンド遊技の開始とともにタイマ値としてセットされ、当該タイマ値が「0」となることで第nRのラウンド開始から所定期間が経過したと判定すればよい。より具体的には、大入賞口が完全に開放状態となったこと（大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したこと）に対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信され、当該コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始すればよい。

【0191】

なお、本実施の形態の特徴部042AKでは、後述するように、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから所定期間経過後に、獲得出玉数の表示である獲得数表示やラウンド数を示すラウンド表示が行われる。演出制御基板12の側では、大当たりとなってから終了するまでの期間（ファンファーレからエンディングまでの期間）、大入賞口に遊技球が入賞したことを示す入賞指定コマンドを受信する度に、獲得数を15加算する処理を継続して行っている。演出制御基板12の側では、当該入賞指定コマンドを受信した場合、まずコマンドを解析し、獲得数を加算し、当該加算した獲得数を表示する、という一連の処理を行う必要があり、入賞から表示までに所定の期間を要する。そのため、所定期間を短くしすぎると、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから当該所定期間が経過するまでの入賞について、当該一連の処理が間に合わず、獲得数表示として「0000」が表示され、入賞したにも関わらず「0015」が表示される処理が追いつかないことがある（「0000」が表示された後に「0015」となってしまう、遊技者に違和感を与えてしまう）。そのため、本実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間として0.6秒を設け、開放タイミングにおいて大入賞口上部に存在する遊技球が、当該開放からラウンド数の表示が出るまでに入賞した場合に、獲得数表示として「0000」が表示されることなく直接「0015」と表示される期間を確保している。一方で、本実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間を、連続して発射した場合の発射間隔と同一の0.6秒としており、発射してから大入賞口に入賞するまでの期間を考慮しても、連続して発射された遊技球が大入賞口に入賞するまでに要する時間間隔は発射間隔となる。そのため、大入賞口が開放されてから獲得数表示が行われるまでに当該大入賞口に入賞する個数が1個となる。したがって、獲得数表示やラウンド数表示が行われる前の状態における入賞数が多くなることで、ラウンド数表示が開始されたタイミングにおける獲得数表示が多くなり遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。なお、本実施の形態の特徴部042AKにおける所定期間は発射間隔と同一の0.6秒である例を示したが、所定期間は0.6秒に限られず、適宜変更可能であってよい。

【0192】

第nRを開始してから所定期間が経過していないと判定した場合（ステップ042AKS052；No）、演出制御用CPU120は、n=1であるか否か、すなわち第1ラウンドであるか否かを判定する（ステップ042AKS053）。nはラウンド数を示す変数で、RAM122の所定領域に記憶されており、上述したように初期値を「1」として、ステップ042AKS066の処理にて順次1ずつ加算され、ステップ042AKS068にて「1」にクリアされる。ステップ042AKS053の処理では、nの値を確認することで、n=1であるか否かを判定する。

【0193】

n=1であると判定した場合（ステップ042AKS053；Yes）、演出制御用CPU120は、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち演出を行うとともに、大

10

20

30

40

50

当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出の動作制御を行う（ステップ042AKS054）。一方、 $n \neq 1$ であると判定した場合（ステップ042AKS053；No）、演出制御用CPU120は、第 $n-1$ Rに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第 $n-1$ Rの大当たり中演出の動作制御を行う（ステップ042AKS055）。ステップ042AKS055の処理では、例えば、 $n=2$ の場合、第1ラウンドであることを示すラウンド表示と、獲得数表示を行うとともに、第1ラウンドに対応する大当たり中演出の動作制御を行う。ステップ042AKS055の処理では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置5に表示し、遊技効果ランプ9を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ8L、8Rから所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ9の発光パターンは予め設定されていればよい。

10

【0194】

ステップ042AKS054またはステップ042AKS055の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ042AKS056）。なお、当該ステップ042AKS056の処理では、第 n Rを開始してから所定期間までの入賞について判定している。入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ042AKS056；No）、演出制御用CPU120は、そのまま各種表示処理を終了する。

【0195】

入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち第 n Rを開始してから所定期間までに大入賞口への入賞があった場合（ステップ042AKS056；Yes）、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「15」加算する（ステップ042AKS057）。なお、獲得出玉数のカウント値はRAM122の所定領域に、初期値を「0」として予め記憶されており、当該ステップ042AKS057の処理や後述するステップ042AKS063の処理により「15」加算される。当該獲得出玉数は、所謂連荘中は継続してカウントされ、可変表示結果が「大当たり」となることなく時短制御が終了したタイミング、すなわち連荘の終了タイミングにおいて「0」にクリアされる。ステップ042AKS057の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、アタッカランプ9cを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力する（ステップ042AKS058）。なお、ステップ042AKS058の処理におけるアタッカランプ9cの発光（ステップ042AKS064も同様）は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光する。したがって、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。なお、アタッカランプ9cの発光についても、入賞時と大当たり中演出時とで、入賞時の方が単位時間あたりの発光回数が多い態様であってよい。なお、大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ9cを発光させることに加え、入賞音を出力する。したがって遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【0196】

ステップ042AKS058の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ042AKS053と同様に、 $n=1$ であるか否かを、すなわち第1ラウンド（第1R）であるか否かを判定する（ステップ042AKS059）。 $n=1$ であれば、すなわち第1ラウンドであれば（ステップ042AKS059；Yes）、そのまま各種表示処理を終了する。一方、 $n \neq 1$ であれば、すなわち第1ラウンドでなければ（ステップ042AKS059；No）、ステップ042AKS057にて加算した獲得出玉数のカウント値を表示し（獲得数表示を行い）、獲得数を更新表示してから（ステップ042AKS060）、各種表示処理を終了する。なお、本実施の形態の特徴部042AKでは、ステップ042AKS060の処理において獲得数更新表示を行う際に、ステップ042AKS057にて加算した獲得出玉数のカウント値をそのまま表示するのではなく、図10-12（a-23）に示すようにカウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示

40

50

）を行ってから当該獲得数表示を行う。そのため、獲得出玉数が増加することが遊技者に認識しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。

【0197】

図10-5のステップ042AKS052において第nRを開始してから所定期間が経過したと判定した場合（ステップ042AKS052；Yes）、演出制御用CPU120は、第nRに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第nRの大当たり中演出の動作制御を行う（ステップ042AKS061）。n=1の場合、すなわち第1ラウンドである場合、当該ステップ042AKS061にて初めてラウンド数表示と獲得数表示が行われることとなる。この場合、所定期間経過前に入賞があれば当該ステップ042AKS061では獲得数更新表示を行う。具体的に、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞した場合にはステップ042AKS057にて獲得数が「15」加算されていることから、ステップ042AKS061では、図10-11（a-20）に示すようにカウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから図10-11（a-21）に示すように、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことを示す所定表示とは別の（特定表示としての）獲得数表示（「0015」の表示）を行う（連荘中であれば、前回大当たり時の獲得数に「15」を加算した表示をカウントアップの後に行えばよい）。一方、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞していない場合は、獲得数が「0」のまま、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことから、図10-11（a-22）に示すように、所定表示として、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（「0000」の表示）を行う（連荘中であれば前回大当たり時の獲得数のままの表示を行えばよい）。なお、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（所定表示）としては「0000」の他、例えば「———」や、「未増加」といったように、数字以外の表示を行うようにしてもよい。また、ステップ042AKS061では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置5に表示し、遊技効果ランプ9を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ8L、8Rから所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ9の発光パターンは予め設定されていればよい。このように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行う。したがって、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。また、大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させるため、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0198】

ステップ042AKS061の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ042AKS062）。入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち大入賞口へ入賞があった場合（ステップ042AKS062；Yes）、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「15」加算し（ステップ042AKS063）、アタッカランプ9cを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力し、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う獲得数更新表示を行う（ステップ042AKS064）。

【0199】

ステップ042AKS064の処理を実行した後、またはステップ042AKS062にて入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ042AKS062；No）、演出制御用CPU120は、第nRの次のラウンドである第n+1Rが開始したか否かを判

定する（ステップ042AKS065）。ステップ042AKS065では、例えば、主基板11の側から第 $n+1$ Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。第 $n+1$ Rが開始していない場合、すなわち大入賞口開放中指定コマンドを受信しておらず第 n Rのままである場合（ステップ042AKS065；No）、演出制御用CPU120は、そのまま各種表示処理を終了する。一方、第 $n+1$ Rが開始した場合、すなわち第 $n+1$ Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信した場合（ステップ042AKS065；Yes）、 n を「1」加算してから（ステップ042AKS066）各種表示処理を終了する。例えば、 $n=1$ 、すなわち第1ラウンドである場合、ステップ042AKS066にて $n=2$ となる。なお、 $n=2$ であり第2ラウンドであるものの、所定期間が経過するまでは、ステップ042AKS052および053にてNoと判定され、ステップ042AKS055にて、第 $n-1$ Rである第1ラウンドに対応するラウンド表示が行われ、所定期間経過後に第 n Rである第2ラウンドに対応するラウンド表示が行われる（ステップ042AKS052にてYesと判定された後ステップ042AKS061の処理にて表示される）。

【0200】

ステップ042AKS051にて当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ042AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当り中演出を終了させる設定を行うとともに（ステップ042AKS067）、 n を1にクリアして（ステップ042AKS068）各種表示処理を終了する。

【0201】

続いて、ラウンド数表示や獲得数表示などの表示タイミングや演出動作例を、図10-6～図10-14を参照して具体的に説明する。なお、図示する例では、連荘中ではなく、所謂初当たり（1回目の大当り）である場合について示している。

【0202】

図10-6は、大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。図10-7～図10-14は、画像表示装置5における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図10-6および図10-7（a-1）に示すように大当りを構成する飾り図柄の組合せが停止表示すると大当り遊技状態となる。この段階では、図10-7（b-1）に示すように大入賞口は閉鎖状態である。また、大当りとなったことを遊技者に報知するため、図10-7（c-1）に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f、一般入賞口近傍ランプ9gといった各種演出効果ランプ9が点灯状態となる。図示する例では、上段を遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9、下段を遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9としている。

【0203】

大当りとなると、図10-6に示すように、第1ラウンドの所定期間が終了するまでの期間、右打ちすべきことを遊技者に報知する右打ち演出とファンファーレ演出が行われる（図10-5のステップ042AKS054）。なお、図10-6に示す大当りから第1R開始までの期間は、所定期間よりも十分に長い期間である。具体的には、まず、図10-7（a-2）に示すようにファンファーレの演出画像が画像表示装置5に表示され、これとともに、図10-7（c-2）に示すように、全ての演出効果ランプ9が一旦消灯する。そして、左下側から左上側、中央部分、右上側、そして右下側といった順に演出効果ランプ9を点灯させるとともに、画像表示装置に「右打ち」を大きく表示する右打ち演出を行う。なお、図10-7（a-2）に示す画像表示装置5の右上部分に表示されている小さな右打ち表示については、大当り遊技状態中継続して表示されればよい。

【0204】

具体的に、右打ち演出では、図10-7（a-3）～図10-10（a-19）に示すように、画像表示装置5において、ファンファーレ画像に重畳して「右打ち」の表示が継

10

20

30

40

50

続して行われる。そのため、以下では演出効果ランプ9の点灯順序について説明する。右打ち演出が開始されると、図10-7(c-3)に示すように、遊技領域の左下方に設けられた一般入賞口近傍ランプ9gがまず点灯し、続いて図10-7(c-4)に示すように左側下部分の枠ランプ9である左下ランプ9bL1が点灯する。続いて図10-7(c-5)に示すように、遊技盤2における画像表示装置5の下方位置に設けられた表示装置下ランプ9fのうち、左側表示装置下ランプ9fLが点灯し、その後図10-7(c-6)に示すように左側上部分の枠ランプ9である左上ランプ9bL2が点灯し、図10-8(c-7)に示すようにスピーカ8L部分に対応するスピーカランプ9eLが点灯する。このように、パチンコ遊技機1の左下側から左上側に向かって順に演出効果ランプ9が点灯する。なお、図10-8(b-7)に示すように、大入賞口は閉鎖状態であることから、発射された遊技媒体はこの段階では大入賞口に入賞しないものとなっている。図10-8(b-7)に示す例では、発射された遊技球が大入賞口扉の上部分の第2経路を通過して排出経路へ導かれている例を示している。

10

【0205】

次に、図10-8(c-8)に示すように、遊技盤2の中央上部分に設けられた可動体32に対応する可動体ランプ9dが点灯し、図10-8(c-9)に示すように、遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置のメインランプ9が点灯することで、パチンコ遊技機1の中央上部分に設けられた演出効果ランプ9が点灯する。

【0206】

次に、図10-8(c-10)に示すようにスピーカ8R部分に対応するスピーカランプ9eRが点灯し、その後図10-8(c-11)に示すように、右側上部分の枠ランプ9である右上ランプ9bR2が点灯し、図10-8(c-12)に示すように、遊技盤2における画像表示装置5の下方位置に設けられた表示装置下ランプ9fのうち、右側表示装置下ランプ9fRが点灯する。続いて図10-9(c-13)に示すように右側下部分の枠ランプ9である右下ランプ9bR1が点灯し、特別可変入賞球装置7の近傍位置に設けられたアタッカランプ9cが点灯する。このように、パチンコ遊技機1の右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ9が点灯する。これにより、パチンコ遊技機1の左下側から左上側、そして中央部分、続いて右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ9が点灯することで、演出効果ランプ9において遊技者に右打ちを示唆する右打ち演出が行われることとなる。なお、この例では、遊技機用枠3に設けられた演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられた演出効果ランプ9との両方を用いて右打ちを示唆する例を示したが、いずれかであってもよい。また、遊技機用枠3に設けられた演出効果ランプ9のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるとともに、遊技盤2に設けられた演出効果ランプ9のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるなど、両方をそれぞれ独立して、同時または時間差をつけて点灯させてもよい。

20

30

【0207】

演出効果ランプ9における右打ち演出が終了した後は、図10-9(c-15)に示すように、全ての演出効果ランプ9を消灯させる。なお、図10-9(a-15)に示すように、画像表示装置5における右打ち表示は継続して行われる(右打ち演出自体は実行中である)。

40

【0208】

次に、図10-6に示すように大入賞口の開放タイミングとなると、第1Rが開始され、図10-10(b-16)に示すように、大入賞口が開放される。この段階では、図10-10(a-16)に示すように画像表示装置5における右打ち表示は継続して行われ、所定期間が経過するまで、図10-10(c-16)に示すように、全ての演出効果ランプ9は消灯したままである(図10-10(a-19)および(c-19)まで同様である)。全ての演出効果ランプ9を消灯させなくとも、光度や輝度、照度といった指標のいずれかを通常よりも低い態様としてもよい。なお、また、図10-10(b-16)に示すように、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図10-7(c-3)~図10-9(c-13)に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右

50

打ちを示唆してもよい。この場合、大入賞口の開放前よりも各演出効果ランプの点灯速度を早くしてもよい（点灯期間を短くし、かつ推移する速度を早くしてもよい）。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ9cの点灯後は、図10-9（c-15）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0209】

そして、図10-10（b-17）に示すように大入賞口が完全に開放されると、当該第1Rに対応した所定期間としての0.6秒のカウントが開始され、図10-10（b-18）に示すように遊技球が大入賞口に入賞すると、カウントスイッチ23によって遊技球が検出され、主基板11の側から演出制御基板12の側へ入賞指定コマンドが送信される。なお、第1Rが開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第1Rに対応した所定期間内に入賞可能となる。当該演出制御基板12の側では、図10-5のステップ042AKS058の処理により、図10-10（b-18）に示すように入賞音が出力されるとともに、図10-10（c-18）に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ9cが点灯する。なお、上述したように、当該アタッカランプ9cの発光は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様で発光する。なお、図10-10（b-18）に示す例では、発射された遊技球が大入賞口方向の経路である第1経路を通過して、カウントスイッチ23が設けられた入賞経路へ導かれている例を示している。なお、特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ23によって検出されるまでの時間が所定期間である0.6秒以下となるよう構成されている。そのため、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ23により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0210】

図10-10（b-18）に示すように遊技球が大入賞口に入賞した後、または図10-10（b-17）に示す状態から入賞せずに時間が経過し、図10-10（a-19）、（b-19）および（c-19）に示すように所定期間が経過すると、図10-6に示すように、第1Rに対応するラウンド数表示および大当たり中演出の実行タイミングとなるとともに、獲得数表示の実行タイミングとなるため、図10-5のステップ042AKS061の処理が実行される。

【0211】

具体的に、図10-10（b-18）に示すように遊技球が所定期間経過前に大入賞口に入賞した場合には、図10-11（a-20）に示すように、第1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出（第1R中演出）として、図10-11（a-20）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BONUS中」の表示、およびキャラクタが表示される。なお、大当たり中演出（第1R中演出）として表示される大当たりを構成する飾り図柄や「BONUS中」の表示については、図示は省略しているが（後述する図10-20も同様）、図10-21に示すように右打ちすべきことを示唆する態様で表示される。具体的に、図10-21（A-1）に示すように、ファンファーレや右打ち演出が行われ、大入賞口が開放されてから所定期間が経過すると、大当たり中演出として、図10-21（A-2）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向いた態様で表示されるとともに、「BONUS中」の表示のうちの「B」の上部に星形の画像が表示される。次に図10-21（A-3）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が右奥方向へと傾いた態様となり、「BONUS中」の表示のうちの「O」の上部に星形の画像が移行する。続いて図10

－ 2 1 (A-4) に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「B O U N U S 中」の表示のうちの「N」の上部に星形の画像が移行する。その後図 1 0 - 2 1 (A-5) に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が左奥方向へと傾いた態様となり、「B O U N U S 中」の表示のうちの「U」の上部に星形の画像が移行する。そして図 1 0 - 2 1 (A-6) に示すように、再度大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「B O U N U S 中」の表示のうちの「S」の上部に星形の画像が移行し、図 1 0 - 2 1 (A-2) へ戻る。このように、大当り中演出では、大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させるとともに、「B O U N U S 中」の表示の左の文字から右方向へと星形の画像を移行させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆している。大当りを構成する飾り図柄の動作表示や星形の画像の移行表示をエフェクト表示と言い、エフェクト表示には、この他にも、例えば時計回りで所定の画像が回転表示したり、キャラクタが徐々に右方向を向くなどの表示が含まれる。すなわち、当該エフェクト表示は右打ちを示唆する態様で表示されればよい。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、右打ちを認識しやすくさせることができる。

10

【 0 2 1 2 】

なお、大当り中演出では、図 1 0 - 1 1 (c-20) に示すように、当該大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ 9 が点灯する。なお、この例では、遊技機用枠 3 に設けられている演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられている演出効果ランプ 9 とを交互に点灯させる発光パターンが設定されているものとする。そして、図 1 0 - 1 1 (a-21) に示すように、獲得数表示として「0 0 1 5」が表示される。このように、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまでは、図 1 0 - 9 (c-16) ~ (c-19) に示すように、演出効果ランプ 9 を発光させず、図 1 0 - 1 1 (c-20) や (c-22) に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ 9 を発光させる。したがって、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

20

【 0 2 1 3 】

一方、遊技球が大入賞口に入賞することなく所定期間が経過した場合、図 1 0 - 1 1 (a-22) に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「0 0 0 0」が表示される。なお、1 ラウンドであることを示す「1 R」のラウンド数表示が行われる点や、大当り中演出（第 1 R 中演出）として、大当りを構成する飾り図柄を表示や「B O U N U S 中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ 9 が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

30

【 0 2 1 4 】

次に、時間が経過して、図 1 0 - 1 2 (b-23) に示すように、第 1 R において 1 0 個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となる。なお、当該入賞に伴い、図 1 0 - 5 に示すステップ 0 4 2 A K S 0 6 4 の処理が実行され、図 1 0 - 1 2 (a-23) に示すようにカウントアップ表示が行われ、図 1 0 - 1 2 (a-24) に示すように「0 1 5 0」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図 1 0 - 1 2 (b-23) に示すように入賞音が出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ 9 の点灯に加えて、図 1 0 - 1 2 (c-23) に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ 9 c が点灯する。なお、大入賞口を開放することができる上限期間については、1 0 個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。具体的に、上限期間は開放後 2 9 . 5 秒であり、所定期間経過後であっても 2 8 . 9 秒間となっている。連続発射間隔は 0 . 6 秒であることから、1 0 個の入賞は十分に可能な期間となっている。したがって、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

40

【 0 2 1 5 】

第 1 R において 1 0 個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することが

50

できる上限期間となることから、図10-12(b-24)に示すように大入賞口が閉鎖状態となるよう制御される。その後、図10-6に示す第2Rが開始されるまでの期間、図10-12(b-25)に示すように大入賞口は完全に閉鎖状態に制御される。一方、第2Rの所定期間が経過するまで($n=2$ となってから所定期間が経過するまで)は、図10-12(a-25)に示すように、第1Rに対応するラウンド数表示、大当たり中演出が継続して行われ(獲得数表示については入賞に応じて更新表示される)、図10-12(c-25)に示すように演出効果ランプ9が大当たり中演出に対応して点灯する。

【0216】

なお、第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が10個目の遊技球に続けて大入賞口へ入賞する所謂オーバー入賞が発生する場合がある。当該オーバー入賞においても、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行われればよい。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図10-12(b-25)に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。そのため、第1Rにおいてオーバー入賞が発生したことを遊技者は認識しやすく、遊技興趣を向上させることができる。また、第1ラウンドに対応する開放における獲得数表示の更新が第2ラウンドに対応した開放における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれラウンドの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。また、オーバー入賞に対応する入賞音については、通常の入賞音とは異なる音(オーバー入賞音)であってもよい。この場合、カウント値が上限値である「10」を越えた入賞である場合に当該オーバー入賞音を出力すればよい。また、アタッカランプ9cについても、通常の入賞態様の発光とは異なり、オーバー入賞に対応した態様で発光させてもよい。

【0217】

そして、第2ラウンドに対応して図10-6に示すように大入賞口が再度開放状態となるタイミングとなり、図10-13(b-26)に示すように大入賞口が再度開放状態となるよう制御される。この際には、図10-5のステップ042AKS065にてYesと判定され、すなわち第 $n+1$ Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドが受信され、042AKS066の処理が実行されることで $n=2$ となる。この段階では、図10-5のステップ042AKS055の処理が実行されるため、図10-13(a-26)や(c-26)に示すように、第1Rに対応する大当たり中演出やラウンド数表示が行われる(図10-6も参照)。

【0218】

次に、大入賞口が完全に開放状態となり図10-13(b-27)に示すように、遊技球が大入賞口に入賞すると、第1Rのときとは異なり、図10-5のステップ042AKS060の処理にて、図10-13(a-27)に示すようにカウントアップ表示が行われ、図10-13(a-28)に示すように「0165」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図10-13(b-27)に示すように入賞音が出力され、大当たり中演出に対応した演出効果ランプ9の点灯に加えて、図10-13(c-27)に示すようにアタッカランプ9cが点灯する。このように、第1R以外のラウンドでは、所定期間中の入賞であっても当該所定期間中に獲得数が更新表示される。そして、第2Rの所定期間が経過すると、図10-5のステップ042AKS061の処理が実行されるため、図10-14(a-30)に示すように、第2ラウンドであることを示す「2R」のラウンド数表示が行われ、第2Rに対応した大当たり中演出が実行される。なお、この場合、第1ラウンドである「1R」のラウンド数表示のうち「1」の数字が「2」に変更される。すなわち、「R」については第1ラウンドから継続して表示されている。また、第2Rの所定期間が経過するまでは「1R」の表示が継続して表示されている。また、この実施の形態の特徴部042AKでは、ラウンド数に関わらず共通の大当たり中演出を実行する(演出効

10

20

30

40

50

果ランプ9の点灯制御についても同様である)例を示しているが、各ラウンドにおいて実行される大当たり中演出を異ならせてもよい。なお、演出効果ランプ9の点灯についても同様である。このように、第2ラウンドであることを示すラウンド数表示が行われる前に大入賞口が開放状態となることから、第1ラウンドから連続して発射し続けた遊技者の遊技球を早い段階で大入賞口に入賞させることができる。そのため、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【0219】

一方で、図10-13(a-26)、(b-26)、(c-26)に示すように第2Rに対応して大入賞口が開放制御され、図10-13(a-29)、(b-29)、(c-29)に示すように大入賞口が完全に開放状態となってから遊技球が入賞することなく所定期間経過した場合、図10-14(a-31)、(b-31)、(c-31)に示すように、第1Rにて獲得した獲得数表示をそのまま継続して行う。以降は、予め決定された最終ラウンドまで同様の処理を行い、図10-5のステップ042AKS051にて当り終了指定コマンドを受信したと判定すると、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当たり中演出を終了させる設定を行う。このように、第2ラウンド以降については、所定期間中に入賞しなかった場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方、所定期間中に入賞した場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示に当該獲得出玉数を加算して表示する。したがって、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくなることができる。

【0220】

なお、例えば最終ラウンドにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が図10-15に示すように、特別可変入賞球装置7(より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間)に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当たりとなった場合における第1Rの開始時(第1Rに対応する大入賞口開放時)に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第1Rの所定期間中における遊技球の入賞が発生する。この場合についても、図10-10(c-18)に示すようにアタッカランプ9cを入賞したことを報知する態様で点灯させ、当該所定期間の経過後に、図10-11(a-20)および(a-21)に示すように、カウントアップ表示を行ってから獲得数表示として「0015」を表示すればよい。また、このような場合、発射した遊技球が所定期間中にさらに入賞する可能性(2球目が入賞する可能性)があり、その場合には、当該所定期間経過後に、図10-11(a-20)および(a-21)に示すように、カウントアップ表示を行ってから、獲得数表示として「0000」や「0015」は表示せずに直接「0030」を表示すればよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0221】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部042AKのパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

【0222】

演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり第1ラウンドが開始された後の所定期間後に図10-5のステップ042AKS061の処理にて獲得数表示を行う。そして、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞しない場合には、当該所定期間後に、当該獲得数が増加していないことを示す所定表示を行い、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合には、当該所定期間後に、所定表示とは異なる特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0223】

また、演出制御用CPU120は、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球

が大入賞口に入賞した場合、所定表示としての「００００」の獲得数表示を行うことなく、直接特定表示としての「００１５」の獲得数表示を表示する。これによれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２２４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、獲得数が増加することの報知表示としてのカウントアップ表示を行ってから、特定表示としての「００１５」の獲得数表示を表示する。これによれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくなることができる。

【０２２５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態となったことに対応して主基板１１の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始し、所定期間経過後に獲得数表示を行う。これによれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２２６】

また、パチンコ遊技機１は、大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第２経路を通過させて排出経路へと導く一方で、大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第１経路を通過させ大入賞口へと導き、カウントスイッチ２３によって検出させる。そして、当該特別可変入賞球装置７は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されるまでの時間が、所定期間である０．６秒以下となるよう構成されている。これによれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ２３により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２２７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－６に示すように、大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図１０－７（ａ－３）に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示する。これによれば、大当たり中に発射すべき遊技領域が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０２２８】

大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板１１の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信される。これによれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２２９】

また、第１Ｒが開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第１Ｒに対応した所定期間内に入賞可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該所定期間内に入賞した場合、当該所定期間後に、特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、早打ちされた遊技球が無駄になることを防止できる。

【０２３０】

また、例えば最終ラウンドにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、１１個目の遊技球が図１０－１５に示すように、特別可変入賞球装置７（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠３ａとの間）に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当たりとなった場合における第１Ｒの開始時（第１Ｒに対応する大入賞口開放時）に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第１Ｒの所定期間中における遊技球の

10

20

30

40

50

入賞が発生し、演出制御用CPU120は、当該所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【0231】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能である。そして、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後は、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当たり中演出を実行可能である。これによれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【0232】

また、演出制御用CPU120は、図10-10(b-18)に示すように、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に、当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、図10-10(c-18)に示すようにアタッカランプ9cを点灯させる。また、図10-12(b-23)に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、図10-12(c-23)に示すようにアタッカランプ9cを点灯させる。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【0233】

また、演出制御用CPU120は、図10-5のステップ042AKS058の処理におけるアタッカランプ9cの発光(ステップ042AKS064も同様)を、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様(入賞したことを報知する態様)で発光させる。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0234】

また、演出制御用CPU120は、図10-10(b-18)に示すように、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に対応した入賞音を出力する。また、図10-12(b-23)に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、当該入賞に対応した入賞音を出力する。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0235】

また、演出制御用CPU120は、第1ラウンド以降のラウンドについても、当該ラウンドが開始された後の所定期間後に、図10-5のステップ042AKS061の処理にて、当該ラウンドに対応したラウンド数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【0236】

また、演出制御用CPU120は、第2ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図10-14(a-31)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方で、当該所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図10-14(a-30)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示する。これによれば、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくなる。

【0237】

10

20

30

40

50

また、演出制御用CPU120は、例えばオーバー入賞が発生した場合においても、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行う。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図10-12(b-25)に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。これによれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【0238】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図10-10(c-18)に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図10-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0239】

また、演出制御用CPU120は、図10-6に示すように第1ラウンドの開始前に右打ち演出とファンファーレ演出を実行可能であり、また、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図10-7(c-3)～図10-9(c-13)に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆してもよく、所定期間経過後については、例えば図10-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させる。これによれば、演出効果ランプ9を用いて右打ちを示唆することができる。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ9cの点灯後は、図10-9(c-15)に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよく、これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0240】

また、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。これによれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0241】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図10-9(c-16)～(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0242】

また、演出制御用CPU120は、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0243】

また、演出制御用CPU120は、図10-21に示すように、獲得数表示が行われるタイミングにおいて、大当たりを構成する飾り図柄や星型の画像を移行表示させるエフェク

10

20

30

40

50

ト表示を、右打ちを示唆する態様で行う。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、遊技者に右打ちすべきことを認識しやすくさせることができる。

【0244】

(特徴部042AKの変形例)

上記実施の形態では、図10-9(a-15)、(b-15)、(c-15)に示すように、演出効果ランプ9が順に点灯することで右打ちすべきことを示唆する演出効果ランプ9による右打ち演出が終了した後は、全ての演出効果ランプ9を消灯させる例を示したが、これは一例である。例えば、図10-9(a-15)、(b-15)、(c-15)に示す状態の後に、図10-16(a-16A)、(b-16A)、(c-16A)に示す状態に移行し、大入賞口が開放状態となるタイミング(図10-16(b-16A))において図10-16(c-16A)に示すように、特別可変入賞球装置7の近傍位置に設けられたアタッカランプ9cを点灯させてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となることを遊技者に容易に視認させることができる。なお、アタッカランプ9cは、所定期間が経過するまで、または開放期間中、継続して点灯すればよい。

【0245】

また、上記実施の形態では、第1ラウンドから第2ラウンドへとラウンド表示を更新する際、第1ラウンドである「1R」のラウンド数表示のうち「1」の数字が「2」に変更され、「R」については第1ラウンドから継続して表示されるとともに第2Rの所定期間が経過するまでは「1R」の表示が継続して表示されている例を示したが、これは一例である。例えば、図10-17に示すように、第1ラウンドに対応する開放状態の終了、すなわち大入賞口が閉鎖状態になったタイミングにおいて「1R」の表示のうちの「1」の表示を消去し、「R」の表示のみとしてもよい。そして、第2Rの所定期間が経過したタイミングで「2」の表示を行い、第2ラウンドであることを示す「2R」のラウンド表示を行うようにしてもよい。なお、第2ラウンド以降についても同様である。これによれば、各ラウンドの終了を視認することができ、遊技にメリハリをつけることができる。

【0246】

また、上記実施の形態では、大入賞口を開放することができる上限期間となる入賞個数が10個である(上限入賞数が10である)例を示したが、例えば、上限入賞を1とし、ラウンド数の表示前の所定期間中に2個入ったらオーバー入賞になるようにしてもよい。この場合、所定期間中のオーバー入賞の入賞音として、通常の入賞音とは異なる音(オーバー入賞音)を出力するとともに、アタッカランプ9cについてもオーバー入賞の発生を示す態様で発光させればよい。

【0247】

また、上記実施の形態では、獲得数表示について、大入賞口への遊技球の入賞をカウントする例を示したが、これに加え、大当たり中における一般入賞口10への入賞についてもカウントしてもよい。なお、大当たり中は右打ちが行われることから、当該入賞する一般入賞口については可変入賞球装置6Bの上方に設けられた一般入賞口10となる。図10-18は、大当たり中における一般入賞口10への入賞についてもカウントする場合における各種表示処理の一例を示すフローチャートである。なお、図10-5と同様の部分については説明を省略する。

【0248】

図10-18に示す各種表示処理では、ステップ042AKS056にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合(ステップ042AKS056; No)、さらに一般入賞口10へ遊技球が入賞したことを示す一般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042AKS081)。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口10への入賞があった場合(ステップ042AKS081; Yes)、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「3」加算する(ステップ042AKS082)。ステップ042AKS082の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口10への入賞もない場合(ステップ042AKS081; No)、ステップ042AKS059の処理に移行する。なお

、一般入賞口10への入賞に伴い、当該一般入賞口10に遊技球が入賞したことを示す入賞音（大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音）を出力してもよい。

【0249】

また、図10-18に示す各種表示処理では、ステップ042AKS062にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ042AKS062；No）、さらに一般入賞口10へ遊技球が入賞したことを示す一般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042AKS083）。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口10への入賞があった場合（ステップ042AKS083；Yes）、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「3」加算し（ステップ042AKS083）、獲得数を更新表示する（ステップ042AKS085）。ステップ042AKS085における獲得数更新表示を行う際においても、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う。ステップ042AKS085の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口10への入賞もない場合（ステップ042AKS083；No）、ステップ042AKS065の処理に移行する。なお、一般入賞口10への入賞に伴い、当該一般入賞口10に遊技球が入賞したことを示す入賞音（大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音）を出力してもよい。

【0250】

続いて一般入賞口10への入賞についてもカウントする場合の演出動作例等について、図10-19および図10-20を参照して説明する。図10-19および図10-20は、画像表示装置5における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図10-19に示す（a-16）、（b-16）、（c-16）、（a-17）、（b-17）、（c-17）は、図10-10に示す（a-16）、（b-16）、（c-16）、（a-17）、（b-17）、（c-17）と同様である。図示するように大入賞口が開放状態となると所定期間としての0.6秒のカウントが開始される。遊技球が一般入賞口10へ入賞すると、図10-19（a-18A）、（b-18A）、（c-18A）に示す状態に移行する。そして、図10-19（b-18A）に示すように遊技球が一般入賞口10に入賞した後、または図10-19（b-17）に示す状態から遊技球が大入賞口にも一般入賞口10にも入賞せずに時間が経過し、図10-19（a-19A）、（b-19A）および（c-19A）に示すように所定期間が経過すると、遊技球が一般入賞口10へ入賞した場合には、図10-20（a-20A）、（b-20A）、（c-20A）に示す状態に移行し、図10-20（a-20A）に示すように、第1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出（第1R中演出）として、図10-20（a-20A）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BONUS中」の表示、およびキャラクタが表示される。大当たり中演出では、図10-20（c-20A）に示すように、当該大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する。そして、図10-20（a-21A）に示すように、獲得数表示として「0003」が表示される。

【0251】

一方、遊技球が一般入賞口10に入賞することなく所定期間が経過した場合、図10-20（a-22A）に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「0000」が表示される。なお、1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われる点や、大当たり中演出（第1R中演出）として、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BONUS中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【0252】

このように、第1ラウンドの開始時において大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞した場合においても、上記実施の形態と同様に、当

10

20

30

40

50

該所定期間の経過後に、当該一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示として「0003」の表示が行われる。また、当該所定期間中に一般入賞口10にも遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「0000」を表示する。したがって、所定期間中に一般入賞口10に入賞した遊技球についても当該入賞に対応した獲得数表示が行われるため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【0253】

(特徴部042AKに係る手段の説明)

(1) 特徴部042AKに係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、表示手段(例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など)と、遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段(例えばラウンド遊技を行うCPU103など)と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば獲得数表示を行うなど)、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し(例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど)、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し(例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど)、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する(例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど)、ことを特徴とする。

【0254】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0255】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示する(例えば「0000」を表示するところなく「0015」を表示するなど)、ようにしてもよい。

【0256】

このような構成によれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【0257】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行う(例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「0015」を表示するなど)、ようにしてもよい。

【0258】

このような構成によれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

【0259】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記表示手段は、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へ変化したことを示すコマンドの受信後の前記所定期間経過後に前記付与量表示の表示を開始する(例えば主基板11の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値の

10

20

30

40

50

カウントを開始するなど）、ようにしてもよい。

【0260】

このような構成によれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0261】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記可変入賞手段は、前記第1状態となることで遊技媒体を入賞経路へ導く第1経路（例えば大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第1経路を通過させ大入賞口へと導くなど）と、前記第2状態となることで遊技媒体を排出経路へ導く第2経路（例えば大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第2経路を通過させて排出経路へと導くなど）とを含む経路形成手段と、前記入賞経路内に形成され遊技媒体の入賞を検知する検知手段（例えばカウントスイッチ23など）と、を含み、遊技媒体が前記経路形成手段から前記検知手段までの時間が前記所定期間内である（例えば特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ23によって検出されるまでの時間が、所定期間である0.6秒以下となるよう構成されているなど）、ようにしてもよい。

10

【0262】

このような構成によれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内に検知される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

20

【0263】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第1状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を行う（例えば大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図10-7(a-3)に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示するなど）、ようにしてもよい。

【0264】

このような構成によれば、有利状態中に行うべき操作が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

30

【0265】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記第1状態は、前記可変入賞手段に含まれる可変入賞扉が完全に開放された状態である（例えば大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信されるなど）、ようにしてもよい。

【0266】

このような構成によれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【0267】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記有利状態における最初の前記ラウンド遊技が開始されるよりも前に、前記操作促進表示が行われることで発射された遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する（例えば第1Rが開始される前に右打ち演出が行われることで発射された遊技球が、大入賞口が開放状態となるタイミングに入賞可能であり、当該所定期間内に入賞した場合、所定期間後に特定表示としての獲得数表示を行うなど）、ようにしてもよい。

【0268】

このような構成によれば、ラウンド遊技が開始されるよりも前に発射された遊技媒体が

50

無駄になることを防止できる。

【0269】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記有利状態における複数回の前記ラウンド遊技のうちの最後の前記ラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化するときに遊技媒体を挟んだ状態で前記有利状態が終了し(例えば最終ラウンドにおいて11個目の遊技球が図10-15に示すように、特別可変入賞球装置7(より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間)に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了するなど)、前記有利状態に再度制御されたときにおける最初の前記ラウンド遊技において前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化することで前記挟んだ状態の遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する(例えば次に大当たりとなった場合における第1Rの開始時に当該遊技球が大入賞口に入賞し、所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行うなど)、ようにしてもよい。

10

【0270】

このような構成によれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【0271】

(10) 上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり(例えば大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能であるなど)、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能である(例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当たり中演出を実行可能であるなど)。

20

【0272】

このような構成によれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【0273】

(特徴部043AKに係る手段の説明)

30

特徴部042AKは、下記の特徴部043AKを含んでいる。(1) 特徴部043AKに係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、表示手段(例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など)と、遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段(例えばラウンド遊技を行うCPU103など)と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば獲得数表示を行うなど)、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し(例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど)、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し(例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど)、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し(例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど)、発光手段(例えば演出効果ランプ9など)と、前記発光手段を制御する発光制御手段(例えば演出制御用CPU120など)と、をさらに備え、前記発光制御手段は、

40

50

前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、遊技媒体が入賞したことに対応する発光パターンで前記発光手段の制御を行う（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ9cを発光させるなど）、ことを特徴とする。

【0274】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【0275】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ9cなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ9c以外の演出効果ランプ9など）と、を含み、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときの前記特定発光手段の発光は、前記所定発光手段の発光よりも単位時間あたりの発光回数が多い（例えばステップ042AKS058の処理におけるアタッカランプ9cの発光（ステップ042AKS064も同様）を、大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させるなど）、ようにしてもよい。

【0276】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0277】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、音出力手段（例えばスピーカ8L、8Rなど）をさらに備え、前記音出力手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに入賞に対応する入賞音を出力し、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記入賞音を出力する（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらず入賞音を出力するなど）、ようにしてもよい。

【0278】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0279】

(特徴部044AKに係る手段の説明)

特徴部042AKは、下記の特徴部044AKを含んでいる。(1) 特徴部044AKに係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、表示手段（例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など）と、遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7など）と、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うCPU103など）と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示を表示可能であり（例えばラウンド数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示と該最初の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示とを表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示と獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち2回目以降の前記ラウンド遊技

10

20

30

40

50

が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の前記所定期間経過後に該2回目以降の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示を表示し（例えば第2ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示を行うなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）、ことを特徴とする。

【0280】

この構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【0281】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、前記2回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示を継続して表示し（例えば第2ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図10-14(a-31)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示するなど）、前記2回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示から、該入賞に対応して付与された前記遊技用価値に応じた付与量を加算して表示する（例えば所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図10-14(a-30)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示するなど）、ようにしてもよい。

【0282】

この構成によれば、2回目以降のラウンド遊技においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【0283】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、前記表示手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したことに応じて、表示中の前記付与量表示を更新表示可能であり、前記付与量表示の更新表示は、一旦前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態となった後、再度前記第1状態となるまでに終了する（例えば大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了するなど）、ようにしてもよい。

【0284】

この構成によれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【0285】

(特徴部045AKに係る手段の説明)

特徴部042AKは、下記の特徴部045AKを含んでいる。(1) 特徴部045AKに係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、表示手段（例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など）と、遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7など）と、前

10

20

30

40

50

記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うCPU103など）と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）、複数の発光手段（例えば演出効果ランプ9など）と、前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用CPU120など）と、をさらに備え、前記発光制御手段は、前記可変入賞手段が前記第1状態であって前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときの方が、前記可変入賞手段が前記第1状態であって前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときよりも多くの前記発光手段を発光させる制御を行う（例えば所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図10-10（c-18）に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図10-11（c-20）や（c-21）に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行うなど）、ことを特徴とする。

【0286】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0287】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第1状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を表示可能であり（例えば右打ち表示を行うなど）、前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ9cなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ9c以外の演出効果ランプ9など）と、を含み、前記可変入賞手段が前記第1状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記特定発光手段を発光させつつ前記所定発光手段を前記操作促進表示に対応した発光パターンで発光させ、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときは前記特定発光手段および前記所定発光手段を前記ラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させる（例えば大入賞口が開放された後に、所定期間が経過するまで、図10-7（c-3）～図10-9（c-13）に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆し、所定期間経過後については、例えば図10-11（c-20）や（c-21）に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ9cの点灯後は、図10-9（c-15）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態とするなど）、ようにしてもよい。

【0288】

この構成によれば、所定発光手段を用いて操作を促進することができるとともに、可変入賞手段が第1状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0289】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し(例えば10個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど)、前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間である(例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど)、ようにしてもよい。

【0290】

この構成によれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

10

【0291】

(4) 上記(1)に記載の遊技機において、前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し(例えば10個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど)、前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間であり(例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど)、前記可変入賞手段が前記第1状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記発光手段の発光を制限し、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されてから前記発光手段を発光させる(例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図10-9(c-16)~(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させるなど)、ようにしてもよい。

20

【0292】

この構成によれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0293】

(5) 上記(4)に記載の遊技機において、前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり(例えばファンファーレ演出を実行可能であるなど)、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能であり(例えばラウンド数表示、獲得数表示、および大当り中演出を所定期間の経過後に行うなど)、前記ラウンド中演出の実行タイミングと同様のタイミングで前記発光手段を発光させる(例えば図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、大当り中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させるなど)、ようにしてもよい。

30

【0294】

この構成によれば、ラウンド中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

40

【0295】

(6) 上記(1)~(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、遊技媒体が入賞可能な一般入賞手段(例えば一般入賞口10など)をさらに備え、前記表示手段は、前記一般入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量を前記付与量表示として表示可能であり(例えば一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示を表示するなど)、前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し(例えば所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「0000」を表示するなど)、前記

50

所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行う（例えば大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口１０に遊技球が入賞した場合、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口１０への入賞に対応して、獲得数表示として「０００３」の表示を行うなど）、ようにしてもよい。

【０２９６】

この構成によれば、所定期間中の一般入賞手段への入賞についても、一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行うため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【０２９７】

（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、前記可変入賞手段は遊技領域における所定領域に設けられ（例えば特別可変入賞球装置７が右側の遊技領域に設けられているなど）、前記表示手段は、前記付与量表示と同様のタイミングで第１画像（例えば大当りを構成する飾り図柄など）を表示可能であり、前記第１画像は前記有利状態中における前記付与量表示と同様のタイミングでエフェクト表示され（例えば大当りを構成する飾り図柄を動作させるエフェクト表示を行うなど）、前記エフェクト表示を、前記所定領域を示唆する態様にて表示する（例えばエフェクト表示として大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させ右打ちを示唆する態様で表示するなど）、ようにしてもよい。

【０２９８】

この構成によれば、エフェクト表示により発射すべき遊技領域が示唆され、遊技者に発射すべき遊技領域を認識しやすくさせることができる。

【０２９９】

（特徴部２０ＳＨの第１の形態に関する説明）

次に、特徴部２０ＳＨの第１の形態に関する遊技機について、図１１－１～図１１－４を参照して説明する。特徴部２０ＳＨの第１の形態に関するパチンコ遊技機１では、大当り遊技状態において付与された賞球数に関する獲得数表示と、大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に到達したことを報知する獲得数報知表示と、を表示可能である。獲得数表示及び獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。獲得数表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能である。獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認可能である。

【０３００】

以下、このような特徴を有する特徴部２０ＳＨの第１の形態に関するパチンコ遊技機１について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【０３０１】

（特徴部２０ＳＨの第１の形態に関連する背景技術）

図１１－１は、特徴部２０ＳＨの第１の形態に関連する背景技術を示す図である。

【０３０２】

パチンコ遊技機は、大当り遊技状態に制御されているときに、図１１－１（Ａ）に示すように、大当り遊技状態において付与された賞球数に関する獲得数表示を表示することがある。図１１－１（Ａ）に示す例では、獲得出玉数が１２０個であることに対応して「ポイント１２０」との獲得数表示が表示されている。

【０３０３】

獲得数表示には、賞球数を表示するための数字と、獲得数表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。獲得数表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。図１１－１（Ａ）に示す獲得数表示は、獲得数表示であることを認識させるための「ポイント」との文字と、賞球数を表示するための「１２０」との数字と、が用いられている。

【０３０４】

10

20

30

40

50

獲得数表示に用いられる文字の中には、特定領域が形成される文字がある。ここで、特定領域とは、文字を形成する線によってまわりを取り囲まれた領域であって、文字を形成する線の外側の領域に通じていない領域である。ここで、「文字を形成する線の外側の領域に通じていない」とは、「特定領域」が「文字を形成する線」によって「文字を形成する線の外側の領域」から完全に隔離されている場合と、「特定領域」が「文字を形成する線」によって「文字を形成する線の外側の領域」から完全に隔離されていないものの一見して別の領域であるように見える場合と、を含む。以下の説明では、特定領域が形成される文字を「特定文字」と称する。

【0305】

例えば、アラビア数字の場合、「0」、「4」、「6」、「8」、「9」が特定文字に該当する。即ち、アラビア数字「0」、「6」、「8」、「9」の場合、文字を形成する曲線によってまわりを取り囲まれた略円形の領域が特定領域である。アラビア数字「8」は、2つの特定領域が形成されている。アラビア数字「4」の場合、文字を形成する3つの直線によってまわりを取り囲まれた三角形の領域が特定領域である。

【0306】

また、パチンコ遊技機は、大当り遊技状態に制御されているときに、図11-1(A)に示すように、画像表示装置の表示領域の全体に、大当り遊技状態に関する大当り中背景映像を表示する。図11-1(A)に示す例では、「チョウ」が飛んでいる大当り中背景映像が表示されている。大当り中背景映像は、大当り遊技状態において画像表示装置に表示される他の表示よりも背面側に表示される映像である。大当り中背景映像には、アニメーションの絵やエフェクトを表現している線が多く含まれる。

【0307】

獲得数表示は、画像表示装置の表示領域における大当り中背景映像の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。大当り中背景映像が経時的に変化すると、獲得数表示の背面に大当り中背景映像の線が重なることがある。そして、獲得数表示に特定文字が表示されている場合、図11-1(A)の二点鎖線で囲んだアラビア数字の「0」の部分のように、特定文字の特定領域の背面に大当り中背景映像の線が重なると、大当り中背景映像の線が特定文字を形成する線と同化して、特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまうことがある。

【0308】

図11-1(B)は、図11-1(A)において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「0」の部分の拡大図である。図11-1(A)、(B)に示す例では、獲得数表示に用いられている特定文字「0」の特定領域の背面に大当り中背景映像の「チョウ」の線が重なっており、大当り中背景映像の「チョウ」の線が特定文字「0」を形成する線と同化して、特定文字「0」がアラビア数字の「0」ではなくアラビア数字の「8」に見えている。

【0309】

このように、獲得数表示の文字が本来の文字と異なる文字に誤認されると、大当り遊技状態において付与された賞球数を正確に認識させることができない。しかしながら、例えば、特定文字の特定領域に大当り中背景映像の線が重ならないように、大当り中背景映像に含まれる線の位置を調整することは困難である。

【0310】

特徴部20SHの第1の形態は、このような背景に鑑みてなされたものである。以下、特徴部20SHの第1の形態について説明する。

【0311】

(特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示)

図11-2(A)は、特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0312】

特徴部20SHの第1の形態では、獲得数表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI1が、透

10

20

30

40

50

明でない表示態様であって、文字を形成する線 20SHS1 の表示態様と異なる表示態様で表示されている。図 11-2 (A) に示す例では、獲得数表示に用いられるアラビア数字の線 20SHS1 の色が「黒色」であるのに対し、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域 20SHI1 が「白色」で表示されている。

【0313】

また、特定領域 20SHI1 の表示態様は、文字を形成する線 20SHS1 の色と異なる色に限定されるものではなく、特定領域 20SHI1 と文字を形成する線 20SHS1 とを正確に識別できる程度に、文字を形成する線 20SHS1 の表示態様に対してコントラストが高い表示態様であればよい。

【0314】

例えば、特定領域 20SHI1 の色が、文字を形成する線 20SHS1 の色に対してコントラストが高い色であればよい。その場合、特定領域 20SHI1 の明るさは、文字を形成する線 20SHS1 の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI1 の質感は、文字を形成する線 20SHS1 の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI1 のテクスチャは、文字を形成する線 20SHS1 のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0315】

また、例えば、特定領域 20SHI1 の明るさが、文字を形成する線 20SHS1 の明るさに対してコントラストが高い明るさであればよい。その場合、特定領域 20SHI1 の色は、文字を形成する線 20SHS1 の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI1 の質感は、文字を形成する線 20SHS1 の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI1 のテクスチャは、文字を形成する線 20SHS1 のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0316】

また、例えば、特定領域 20SHI1 の質感が、文字を形成する線 20SHS1 の質感に対してコントラストが高い質感であればよい。その場合、特定領域 20SHI1 の色は、文字を形成する線 20SHS1 の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI1 の明るさは、文字を形成する線 20SHS1 の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI1 のテクスチャは、文字を形成する線 20SHS1 のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0317】

また、例えば、特定領域 20SHI1 のテクスチャが、文字を形成する線 20SHS1 のテクスチャに対してコントラストが高いテクスチャであればよい。その場合、特定領域 20SHI1 の色は、文字を形成する線 20SHS1 の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI1 の明るさは、文字を形成する線 20SHS1 の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI1 の質感は、文字を形成する線 20SHS1 の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。

【0318】

獲得数表示に用いられる文字のうち、賞球数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、獲得数表示であることを認識させるための数字以外の文字のうちの特定文字も、図 11-2 (A) に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線の表示態様と異なる表示態様で表示される。

【0319】

(特徴部 20SH の第 1 の形態における獲得数報知表示)

図 11-2 (A) は、特徴部 20SH の第 1 の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【0320】

パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に到達したときに、その旨を報知する獲得数報知表示を表示する。

【0321】

ここで、大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御及び確変制御は、所定回数の特図ゲームが実行されること、あるいは、所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となること、により終了するが、例えば、大当り種別毎に時短制御及び確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当り種別の場合には、大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御及び時短制御が、大当り遊技状態の終了後において再び大当りが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような場合には、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

10

【0322】

パチンコ遊技機1は、連荘状態である場合、連荘状態における複数回の大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に到達したときに、その旨を報知する獲得数報知表示を表示する。

【0323】

獲得数報知表示には、大当り遊技状態において付与された賞球数が到達したときに、その所定数を表示するための数字と、獲得数報知表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。獲得数報知表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。

20

【0324】

獲得数報知表示に用いられる文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。特徴部20SHの第1の形態では、図11-2(B)に示すように、獲得数報知表示に用いられる特定文字の特定領域が、透明の表示態様で表示されている。図11-2(B)に示す例では、獲得数報知表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI2が、透明の表示態様で表示されている。

【0325】

獲得数報知表示に用いられる文字のうち、大当り遊技状態において付与された賞球数が到達したときに、その所定数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、獲得数報知表示であることを認識させるための数字以外の文字のうちの特定文字も、図11-2(B)に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明の表示態様で表示される。

30

【0326】

(特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示の見え方)

図11-3(A)は、特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示の見え方を示す図である。図11-3(B)は、図11-1(A)において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「0」の部分の拡大図である。

【0327】

図11-3(A)、(B)に示す例では、獲得数表示20SHKに用いられている特定文字「0」の特定領域の背面に大当り中背景映像の「チョウ」の線が重なっているが、特定領域20SHI1が「白色」で表示されているため、特定領域20SHI1から大当り中背景映像が視認不可能である。そのため、特定領域20SHI1において大当り中背景映像の「チョウ」の線20SHHSが特定文字「0」を形成する線20SHS1と同化しておらず、特定文字「0」がアラビア数字の「0」として正確に認識することができる。

40

【0328】

画像表示装置5には、獲得数表示20SHKの他にも、大当り遊技状態に制御されていることを認識させるための大当り表示20SHOと、大当り遊技状態に制御されるときに導出表示された大当り組合せとなる確定飾り図柄を示す飾り図柄表示20SHZと、大当り遊技状態におけるラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド数表示20SHRと、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち表示20SHMと、が表示されている。大当

50

り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM も、獲得数表示 20SHK と同様に、画像表示装置 5 の表示領域における大当り中背景映像の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。

【0329】

大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM に用いられる文字は、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字と、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含んでいてもよい。この実施の形態では、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH の文字には、図 11-4 に示すように「数字」と「片仮名」が用いられている。一方、大当り表示 20SHO には、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字である「アルファベット」と「漢字」が用いられている。また、飾り図柄表示 20SHZ には、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字である「数字」が用いられている。また、ラウンド数表示 20SHR、には、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字である「数字」と、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字である「アルファベット」と、が用いられている。また、右打ち表示 20SHM には、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字である「漢字」と「平仮名」と「記号」が用いられている。

【0330】

大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM に用いられる文字の中にも、その文字の種類にかかわらず、特定文字に該当する文字がある。大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM に用いられる特定文字の特定領域も、獲得数表示 20SHK の特定領域 20SHI1 と同様に、透明でない表示態様であって、文字を形成する線 20SHS1 の表示態様と異なる表示態様で表示されるため、特定領域 20SHI1 から大当り中背景映像が視認不可能である。

【0331】

(特徴部 20SH の第 1 の形態における獲得数表示と獲得数報知表示の演出動作例)

図 11-4 は、獲得数表示と獲得数報知表示の演出動作例を示す図である。

【0332】

この実施の形態では、画像表示装置 5 の表示領域を、図 11-4 (A) に示すように、第 1 表示領域 20SH51 と、第 1 表示領域 20SH51 の周りの領域であって第 1 表示領域 20SH51 よりも狭い第 2 表示領域 20SH52 と、を区別して、各種の表示を行っている。図 11-4 (A) に示す例では、二点鎖線の内側の領域を第 1 表示領域 20SH51 とし、二点鎖線の外側の領域を第 2 表示領域 20SH52 としている。

【0333】

図 11-4 (A) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、大当り中背景映像を表示する。また、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の第 2 表示領域 20SH52 において、大当り中背景映像の前面側に、獲得数表示 20SHK を表示する。また、図 11-4 (A) に示すように、第 2 表示領域 20SH52 には、大当り表示、飾り図柄表示、ラウンド数表示、右打ち表示も表示されている。

【0334】

ここで、前述のとおり、この実施の形態では、大入賞口に遊技球が進入したときに、15 個の遊技球が賞球として払い出される。図 11-4 (A) では、「ポイント 990」との獲得数表示 20SHK が表示されていることから、大当り遊技状態において 990 個の遊技球が賞球として払い出されたことを認識することができる。演出制御用 CPU 120 は、大当り遊技状態において遊技球が払い出される度に、獲得数表示 20SHK の数字を更新する。

【0335】

このような状況において、大入賞口に遊技球が進入し、15個の遊技球が賞球として払い出されたとする。

【0336】

演出制御用CPU120は、15個の遊技球が払い出されたことに対応して、図11-4(B)～(G)に示すように、獲得数表示20SHKの数字を、「990」から「1005」まで、1ずつカウントアップする。その場合、獲得数表示20SHKの数字は、「1000」という切りの好い数値である、いわゆる「ギリバン」を経由することになる。換言すれば、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したことになる。

【0337】

ここで、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態において「1000個」遊技球が払い出される度に、獲得数報知表示を表示する。例えば、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態における賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示し、大当たり遊技状態における賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示する。

【0338】

演出制御用CPU120は、獲得数表示20SHKの数字がギリバンの「1000」になったときに、図11-4(D)に示すように、画像表示装置5の表示領域の右端に、獲得数報知表示20SHKHの一部を表示する。そして、演出制御用CPU120は、図11-4(E)～(G)に示すように、獲得数表示20SHKの数字が「1000」から「1005」に変化する間の映像の各フレームにおいて表示される獲得数報知表示20SHKHの表示位置を、画像表示装置5の表示領域の右端から第1表示領域20SH51の中央へ向けて移動させる。そして、獲得数表示20SHKの数字が「1005」になったとき、演出制御用CPU120は、図11-4(G)に示すように、画像表示装置5の第1表示領域20SH51の中央に獲得数報知表示20SHKHを停止させて表示する。このとき、獲得数報知表示20SHKHは、少なくとも第1表示領域20SH51において表示されていればよく、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とに跨って表示されてもよい。

【0339】

このような表示制御により、獲得数報知表示20SHKHは、画像表示装置5の表示領域の外側から内側へフレームインするように表示される。

【0340】

そして、獲得数報知表示20SHKHの表示を開始してから所定期間が経過すると、演出制御用CPU120は、獲得数報知表示20SHKHの表示を終了する。図11-4(H)に示す例では、演出制御用CPU120は、映像の各フレームにおいて表示される獲得数報知表示20SHKHの表示位置を、画像表示装置5の第1表示領域20SH51の中央から表示領域の左端へ向けて移動させる。

【0341】

このような表示制御により、獲得数報知表示20SHKHは、画像表示装置5の表示領域の内側から外側へフレームアウトするように表示され、画像表示装置5の表示領域に表示されなくなったことを以て表示を終了する。

【0342】

演出制御用CPU120は、獲得数表示20SHKの数字が「ギリバン」になったときに獲得数報知表示20SHKHの一部を表示したことを以て獲得数報知表示20SHKHの表示を開始したとみなし、そのタイミングから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示20SHKHの表示を終了するための表示制御を行ってもよい。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1表示領域20SH51に獲得数報知表示20SHKHを停止させて表示したことを以て獲得数報知表示20SHKHの表示を開始したとみなし、そのタイミングから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示20SHKHの表示を終了するための表示制御を行ってもよい。

10

20

30

40

50

【0343】

前述のとおり、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字の特定領域は、透明の表示態様で表示されている。したがって、図11-4(E)～(H)に示すように、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字の特定領域から大当たり中背景映像が視認可能である。例えば、図11-4(E)～(H)に示す例では、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字であるアラビア数字の「0」の特定領域から大当たり中背景映像が見えている。

【0344】

また、獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、図11-4(D)～(H)に示すように、獲得数表示20SHKに用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。

10

【0345】

なお、獲得数報知表示20SHKHを第1表示領域20SH51に停止させて表示するときの演出態様は、獲得数報知表示20SHKHをフレームインさせて停止させてからフレームアウトさせる態様に限定されない。例えば、獲得数報知表示20SHKHをフレームインさせる演出に代えて、獲得数報知表示20SHKHが画面の背面側から前面側に飛び出すような演出としてもよいし、獲得数報知表示20SHKHが徐々に浮き出てくるような演出としてもよいし、キャラクタが登場してキャラクタのセリフを示す吹き出しの中に獲得数報知表示20SHKHを表示するような演出としてもよい。また、獲得数報知表示20SHKHをフレームアウトさせる演出に代えて、獲得数報知表示20SHKHが画面の前面側から背面側に吸い込まれるような演出としてもよいし、獲得数報知表示20SHKHが徐々に消えるような演出としてもよいし、キャラクタのセリフを示す吹き出しの中に獲得数報知表示20SHKHを表示したときに、そのキャラクタが去っていくような演出としてもよい。

20

【0346】

以上説明したように、特徴部20SHの第1の形態に関するパチンコ遊技機1は、大当たり遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備える。画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含む。そして、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当たり遊技状態に対応する大当たり中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、大当たり中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能である。また、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、大当たり中背景映像の前面側に、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示20SHKHとして、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能である。そして、獲得数表示20SHKは、大当たり遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新される。一方、獲得数報知表示20SHKHは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了する。獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、獲得数表示20SHKに用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。そして、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、獲得数表示20SHKに用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像が視認不可能である。一方、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像が視認可能である。

30

40

【0347】

このような構成によれば、特定文字を含む獲得数表示20SHKや獲得数報知表示20SHKHを、大当たり中背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、大当たり遊技状態における賞球数を確認するとき、獲得数表示20SHKを確認

50

するが、獲得数表示 20SHK は狭い第 2 表示領域 20SH52 において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から大当り中背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当り中背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、獲得数報知表示 20SHKH は、獲得数表示 20SHK のように大当り遊技状態において常時表示されるものではなく、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第 1 表示領域 20SH51 において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域から大当り中背景映像が視認可能とすることにより、第 1 表示領域という目立つ表示位置において、大当り中背景映像を少しでも見せることが可能となる。

10

【0348】

また、上述したように、特定文字は、アラビア数字の「0」、「4」、「6」、「8」、「9」を含む。

【0349】

このような構成によれば、アラビア数字を用いた獲得数表示 20SHK や獲得数報知表示 20SHKH を、大当り中背景映像との関係において好適に表示することができる。

【0350】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、獲得数表示 20SHK を表示しているときに、獲得数報知表示 20SHKH を表示する。

20

【0351】

このような構成によれば、獲得数報知表示 20SHKH が表示されるときにも、獲得数表示 20SHK により大当り遊技状態における賞球数を正確に把握することができる。

【0352】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、獲得数報知表示 20SHKH を表示可能である。

【0353】

このような構成によれば、獲得数報知表示 20SHKH が遊技者の目につきやすくなり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを好適に報知することができる。

30

【0354】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20SH52 において、大当り中背景映像の前面側に、大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM を表示可能である。大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM に用いられる文字は、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字と同じ種類の文字と、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含み、いずれの種類の文字も、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能である。

40

【0355】

このような構成によれば、大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM についても、特定文字を正確に認識させることができる。

【0356】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、獲得数報知表示 20SHKH を第 1 表示領域 20SH51 に停止させて表示可能であり、獲得数報知表示 20SHKH が第 1 表示領域 20SH51 における停止位置までフレームインさせてから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示 20SHKH をフレームアウトさせる。

50

【0357】

このような構成によれば、獲得数報知表示20SHKHが表示されるとき演出効果を向上させることができる。

【0358】

(特徴部20SHの第2の形態)

次に、特徴部20SHの第2の形態に関する遊技機について、図11-5～図11-7を参照して説明する。特徴部20SHの第2の形態に関するパチンコ遊技機1では、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字が、獲得数表示20SHKに用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域に対する特定領域の部分の大きさの割合が小さい。

【0359】

以下、このような特徴を有する特徴部20SHの第2の形態に関するパチンコ遊技機1について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【0360】

(特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示)

図11-5(A)は、特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0361】

特徴部20SHの第2の形態に関するパチンコ遊技機1は、獲得数報知表示に立体文字を用いる。ここで、立体文字とは、文字が前面側に飛び出たように視覚させる文字の書式である。立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域20SHS21と、立体文字の奥行きを表現する領域20SHS22と、を含む。

【0362】

このような立体文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。図11-5(A)に示す例では、獲得数報知表示に用いられる立体のアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI3が、透明の表示態様で表示されており、大当たり中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域20SHI3から大当たり中背景映像が視認可能となる。

【0363】

(非立体文字と立体文字との比較)

図11-5(B)は、獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較する説明図である。

【0364】

獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較すると、非立体文字を形成する線の領域20SHI1の大きさと、立体文字を形成する線の領域うちの文字を表現する領域20SHS21の大きさと、が同じ大きさである。そして、非立体の特定文字では、文字を形成する線の領域20SHI1の内周のアウトラインによって囲まれた領域が特定領域20SHI1となる。一方、立体の特定文字では、文字を形成する線の領域が文字の奥行きを表現する領域20SHS22を含んでいるため、文字を表現する領域20SHS21の内周のアウトラインと、その内周側に位置する文字の奥行きを表現する領域20SHS22のアウトラインと、によって囲まれた領域が特定領域20SHI3となる。したがって、獲得数報知表示に用いられる立体の特定文字は、獲得数表示に用いられる非立体の特定文字よりも、文字を表現する領域20SHS21の内周側にある文字の奥行きを表現する領域20SHS22の大きさの分だけ特定領域の大きさが小さくなっており、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さくなっている。

【0365】

(特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示の変形例)

図11-6(A)は、特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の変形例1を示す図である。

【0366】

図11-6(A)に示す例では、獲得数報知表示に用いられる立体のアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI4が「白色」で表示されており、大当たり中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域20SHI3から大当たり中背景映像が視認不可能となる。

【0367】

(変形例に1における非立体文字と立体文字との比較)

図11-6(B)は、変形例1における、獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較する説明図である。

【0368】

変形例1においても、獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較すると、非立体文字を形成する線の領域20SHI1の大きさと、立体文字を形成する線の領域うちの文字を表現する領域20SH31の大きさと、が同じ大きさである。そして、非立体の特定文字では、文字を形成する線の領域20SHI1の内周のアウトラインによって囲まれた領域が特定領域20SHI1となる。一方、立体の特定文字では、文字を形成する線の領域が文字の奥行きを表現する領域20SH32を含んでいるため、文字を表現する領域20SH31の内周のアウトラインと、その内周側にある文字の奥行きを表現する領域20SH32のアウトラインと、によって囲まれた領域が特定領域20SHI4となる。したがって、獲得数報知表示に用いられる立体の特定文字は、獲得数表示に用いられる非立体の特定文字よりも、文字を表現する領域20SH31の内周側に位置する文字の奥行きを表現する領域20SH32の大きさの分だけ特定領域の大きさが小さくなっており、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さくなっている。

【0369】

(特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示の変形例)

図11-7(A)は、特徴部20SHの第2の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の変形例2を示す図である。

【0370】

変形例2では、図11-7(A)に示すように、獲得数報知表示に用いられる文字が、文字を形成する線の領域が3色のグラデーションで表示されており、3色のグラデーションの組み合わせが異なる表示態様A～表示態様Gのうちのいずれかの表示態様で表示される。

【0371】

表示態様Aの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「赤色」、中央の領域20SHSCが「橙色」、下方の領域20SHSDが「黄色」の3色のグラデーションで彩色されている。表示態様Bの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「橙色」、中央の領域20SHSCが「黄色」、下方の領域20SHSDが「緑色」の3色のグラデーションで彩色されている。表示態様Cの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「黄色」、中央の領域20SHSCが「緑色」、下方の領域20SHSDが「水色」の3色のグラデーションで彩色されている。表示態様Dの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「緑色」、中央の領域20SHSCが「水色」、下方の領域20SHSDが「青色」の3色のグラデーションで彩色されている。表示態様Eの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「水色」、中央の領域20SHSCが「青色」、下方の領域20SHSDが「紫色」の3色のグラデーションで彩色されている。表示態様Fの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「青色」、中央の領域20SHSCが「紫色」、下方の領域20SHSDが「赤色」の3色のグラデーションで彩色されている。表示態様Gの文字を形成する線の領域は、上方の領域20SHSUが「紫色」、中央の領域20SHSCが「赤色」、下方の領域20SHSDが「黄色」の3色のグラデーションで彩色されている。

【0372】

画像表示装置5は、獲得数報知表示に用いられる文字の態様を、表示態様A→表示態様

10

20

30

40

50

B→表示態様C→表示態様D→表示態様E→表示態様F→表示態様G→表示態様A→・・・の順に、経時的に変化させて表示する。

【0373】

図11-7(B)は、変形例2における獲得数報知表示の動作に伴う色の変化の一例を示す図である。

【0374】

変形例2では、図11-7(B)に示すように、獲得数報知表示が画像表示装置5の第1表示領域20SH51に停止しているときと、獲得数報知表示が移動(フレームイン・フレームアウト)しているときとで、獲得数報知表示の表示態様が変化する速さが異なる。

【0375】

図11-7(B)に示す例では、獲得数報知表示は、0.35秒かけて画像表示装置5の表示領域の右端から第1表示領域20SH51の中央まで移動(フレームイン)する間に、表示態様Aから表示態様Dまで順に変化する。その後、獲得数表示は、画像表示装置5の第1表示領域20SH51の中央に1秒間停止して表示される間に、表示態様Dから表示態様Gまで順に変化する。その後、獲得数報知表示は、0.35秒かけて第1表示領域20SH51の中央から画像表示装置5の表示領域の左端まで移動(フレームアウト)する間に、表示態様Gから表示態様Cまで順に変化する。

【0376】

以上説明したように、特徴部20SHの第2の形態に関するパチンコ遊技機1は、大当たり遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備える。画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52とを含む。そして、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当たり遊技状態に対応する大当たり中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、大当たり中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示を表示可能である。また、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、大当たり中背景映像の前面側に、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「ギリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示として、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能である。そして、獲得数表示は、大当たり遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新される。一方、獲得数報知表示は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了する。獲得数報知表示に用いられる文字は、獲得数表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。そして、獲得数表示及び獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、獲得数表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像が視認不可能である。そして、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、獲得数表示に用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さい。

【0377】

このような構成によれば、特定文字を含む獲得数表示や獲得数報知表示を、大当たり中背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、大当たり遊技状態における賞球数を確認するとき、獲得数表示を確認するが、獲得数表示は狭い第2表示領域20SH52において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。

【0378】

また、獲得数報知表示に用いられる文字は、立体文字である。そして、立体文字を形成

10

20

30

40

50

する線の領域は、文字を表現する領域と、文字の奥行きを表現する領域と、を含む。

【0379】

このような構成によれば、獲得数報知表示による演出効果を高めることができる。

【0380】

また、上述したように、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域20SHI3から大当たり中背景映像が視認可能である。

【0381】

このような構成によれば、獲得数報知表示は、獲得数表示のように大当たり遊技状態において常時表示されるものではなく、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域20SH51において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域20SHS21、20SHS22の大きさに対する特定領域20SHI3の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域20SHI3から大当たり中背景映像を視認可能としても文字を誤認させてしまうリスクを抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域20SHI3から大当たり中背景映像を視認可能とすることで演出効果を高めることができる。

【0382】

また、上述したように、変形例1における獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域20SHI4から大当たり中背景映像が視認不可能である。

【0383】

このような構成によれば、獲得数報知表示は、獲得数表示のように大当たり遊技状態において常時表示されるものではなく、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域20SH51において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像を視認不可能としても違和感を抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像を視認不可能とすることで文字を誤認させないようにすることができる。

【0384】

また、上述したように、変形例2における獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線の領域が3色のグラデーションで表示される。そして、画像表示装置5は、獲得数報知表示に用いられる文字の態様を、表示態様A→表示態様B→表示態様C→表示態様D→表示態様E→表示態様F→表示態様G→表示態様A→・・・の順に、経時的に変化させて表示する。そして、獲得数報知表示が画像表示装置5の第1表示領域20SH51に停止しているときと、獲得数報知表示が移動（フレームイン・フレームアウト）しているときとで、獲得数報知表示の表示態様が変化する速さが異なる。

【0385】

このような構成によれば、獲得数報知表示の移動速度に応じて表示態様が変化するため、演出効果を高めることができる。

【0386】

（特徴部20SHの第3の形態に関する説明）

次に、特徴部20SHの第3の形態に関する遊技機について、図11-8～図11-11を参照して説明する。特徴部20SHの第3の形態に関するパチンコ遊技機1では、リザルト表示に用いられる特定文字は、特定領域からエンディング背景映像が視認可能である。

【0387】

以下、このような特徴を有する特徴部20SHの第3の形態に関するパチンコ遊技機1について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【0388】

（リザルト表示に用いられるアラビア数字）

図11-8は、特徴部20SHの第3の形態におけるリザルト表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0389】

パチンコ遊技機1は、最終ラウンドのラウンド遊技を終了すると、大当り遊技状態が終了することに対応するエンディング演出を実行する。このとき、画像表示装置5は、エンディング背景映像を表示する。また、画像表示装置5は、エンディング背景映像を表示しているときに、大当り遊技状態において付与された総賞球数を報知するリザルト表示を表示する。

【0390】

リザルト表示には、大当り遊技状態において付与された総賞球数を表示するための数字と、リザルト表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。リザルト表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。

【0391】

リザルト表示に用いられる文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。特徴部20SHの第3の形態では、図11-8に示すように、リザルト表示に用いられる特定文字の特定領域が、透明の表示態様で表示されている。図11-8に示す例では、リザルト表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI5が、透明の表示態様で表示されている。

【0392】

リザルト表示に用いられる文字のうち、大当り遊技状態において付与された総賞球数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、リザルト表示であることを認識させるための数字以外の文字も、図11-8に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明の表示態様で表示される。

【0393】

(大当り遊技状態における各種演出)

図11-9は、大当り遊技状態における各種演出の演出期間の一例を示す図である。図11-10は、大当り遊技状態における各種演出の演出動作例を示す図である。

【0394】

演出制御用CPU120は、大当り遊技状態において保留情報が記憶されているときに、記憶されている保留情報に対応して大当り遊技状態に制御されることを示唆する保留内連荘予告を実行可能である。例えば、全10ラウンドの大当り遊技状態である場合、演出制御用CPU120は、図11-9、図11-10(A)～(B)に示すように、9ラウンドのラウンド遊技が終了して最終ラウンドである10ラウンドのラウンド遊技を開始するタイミングT1に保留内連荘予告を開始する。

【0395】

保留内連荘予告が実行されると、画像表示装置5の第2表示領域20SH52には、図11-10(B)に示すように、大当り遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応する大当り中背景映像の前面側に、保留内連荘予告のエフェクト映像が表示される。図11-10(B)に示す例では、保留内連荘予告のエフェクト映像として、「炎」のエフェクト映像20SHEが表示されている。

【0396】

ここで、図11-10(B)に示す例では、獲得数表示20SHKに用いられている特定文字「0」の特定領域の背面側にエフェクト映像の「炎」の線が重なっているが、特定領域が「白色」で表示されているため、特定領域からエフェクト映像が視認不可能である。そのため、特定領域においてエフェクト映像の「炎」の線が特定文字「0」を形成する線と同化しておらず、特定文字「0」がアラビア数字の「0」として正確に認識することができる。

【0397】

そして、図11-9、図11-10(B)～(C)に示すように、最終ラウンドのラウンド遊技を終了してエンディング演出を開始するタイミングT2になると、演出制御用C

10

20

30

40

50

P U 1 2 0 は、保留内連荘予告を終了してエンディング演出を開始する。エンディング演出が開始されると、画像表示装置 5 における第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 において、エンディング背景映像の表示を所定の明度で開始する。図 1 1 - 1 0 (C) に示す例では、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 において、画面奥から桜吹雪が舞うエンディング背景映像が表示されている。また、エンディング背景映像の前面には、大当たり遊技状態が終了することに対応して「大当たり終了」との文字が表示されている。

【 0 3 9 8 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイミング T 2 にエンディング背景映像の表示が開始する前に、保留内連荘予告を終了している。したがって、エンディング背景映像が表示されているときには、保留内連荘予告のエフェクト映像 2 0 S H E は表示されない。換言すれば、保留内連荘予告のエフェクト映像 2 0 S H E は、エンディング背景映像が表示されていないときに表示される。

10

【 0 3 9 9 】

エンディング背景映像は、少なくとも第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 において表示される映像であればよく、図 1 1 - 1 0 (D) に示すように、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 と第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 とに跨って表示されることがあってもよい。図 1 1 - 1 0 (D) に示す例では、エンディング背景映像として表示されている桜吹雪が画面全体に舞っている。

【 0 4 0 0 】

そして、図 1 1 - 9、図 1 1 - 1 0 (D) ~ (E) に示すように、リザルト表示を開始するタイミング T 3 になると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、エンディング背景映像の明度を所定の明度よりも暗い特定の明度に落とし、エンディング背景映像の進行を一時停止させて静止画として表示する。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、エンディング背景映像の前面側に、エンディング背景映像の静止画の特定の明度よりも明るい明度でリザルト表示 2 0 S H R E を表示する。図 1 1 - 1 0 (E) に示す例では、舞っていた桜吹雪が静止し、リザルト表示 2 0 S H R E が白色の文字で表示されている。

20

【 0 4 0 1 】

前述のとおり、リザルト表示 2 0 S H R E に用いられる特定文字は、特定領域 2 0 S H I 5 が透明の表示で表示されている。したがって、リザルト表示 2 0 S H R E に用いられる特定文字は、特定領域 2 0 S H I 5 からエンディング背景映像が視認可能である。

【 0 4 0 2 】

なお、リザルト表示 2 0 S H R E に用いられる文字は、図 1 1 - 1 0 (A)、(B)、(E) に示すように、獲得数表示 2 0 S H K に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。また、リザルト表示 2 0 S H R E は、少なくとも第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 において表示されればよく、図 1 1 - 1 0 (E) に示すように、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 と第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 とに跨って表示されることがあってもよい。

30

【 0 4 0 3 】

(エンディング背景映像による設定示唆)

図 1 1 - 1 1 は、エンディング背景映像による設定示唆演出の演出態様の一例を示す図である。

【 0 4 0 4 】

上述したように、パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率が変わる構成とされている。具体的には、図 6 に示す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、大当たりの当選確率が変わるようになっている。設定値は「1」～「6」の 6 段階からなり、「1」が最も出玉率が低く、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。即ち、設定値として「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、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。この実施の形態では、設定値「1」～「3」を「低設定」と称し、設定値「4」～「6」を「高設定」と称する。

40

【 0 4 0 5 】

50

特徴部 20SH の第 3 の形態に関するパチンコ遊技機 1 では、設定値を変更可能に構成されると共に、設定値を示唆する設定示唆演出として、上述したエンディング背景映像を表示可能に構成されている。例えば、演出制御用 CPU 120 は、設定値が低設定であるときに、図 11-11 (A) に示すように、画面奥から桜吹雪が舞うエンディング背景映像を表示する。一方、演出制御用 CPU 120 は、設定値が高設定であるときに、図 11-11 (B) に示すように、左右の満開の桜の木から大量の桜吹雪が舞うエンディング背景映像を表示する。

【0406】

なお、エンディング背景映像による設定示唆は、設定値が低設定であるか高設定であるかを確定的に示唆するものでなくてもよい。例えば、設定値が低設定であるときに、十分に低い割合で図 11-11 (B) に示す態様のエンディング背景映像を表示することがあってもよいし、設定値が高設定であるときに、十分に低い割合で図 11-11 (A) に示す態様のエンディング背景映像を表示することがあってもよい。

【0407】

また、エンディング背景映像は、遊技者にとって最も有利度が高い設定値「6」であるときと設定値「6」でないときとで演出態様が異なってもよい。また、エンディング背景映像は、奇数の設定値であるときと偶数の設定値であるときとで演出態様が異なってもよい。

【0408】

ここで、上述した保留内連荘予告は、大当たり信頼度を予告する複数種類の予告演出のうちの 1 つであるが、保留内連荘予告による設定示唆演出は実行しない。

【0409】

以上説明したように、特徴部 20SH の第 3 の形態に関するパチンコ遊技機 1 は、大当たり遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備える。画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 20SH51 と、第 1 表示領域 20SH51 の周りの領域であって第 1 表示領域 20SH51 よりも狭い第 2 表示領域 20SH52 と、を含む。そして、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応する大当たり中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において、大当たり遊技状態が終了することに対応するエンディング背景映像を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、エンディング背景映像が表示されていないときに、第 2 表示領域 20SH52 において、大当たり中背景映像の前面側に、記憶されている保留情報に対応して大当たり遊技状態に制御されることを示唆する保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20SH52 において、大当たり中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示 20SHK を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、エンディング背景映像が表示されているときに、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において、エンディング背景映像の前面側に、大当たり遊技状態において付与された総賞球数を報知するリザルト表示 20SHRE を表示可能である。リザルト表示 20SHRE に用いられる文字は、獲得数表示 20SHK に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。獲得数表示 20SHK 及びリザルト表示 20SHRE に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、獲得数表示 20SHK に用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像及び保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE が視認不可能である。一方、リザルト表示 20SHRE に用いられる特定文字は、特定領域 20SHI5 からエンディング背景映像が視認可能である。

【0410】

このような構成によれば、特定文字を含む獲得数表示 20SHK を大当たり中背景映像や保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE との関係において好適に表示することができ、特定文字を含むリザルト表示 20SHRE をエンディング背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、大当たり遊技状態における賞球数を確認す

10

20

30

40

50

るとき、獲得数表示 20SHK を確認するが、獲得数表示 20SHK は狭い第 2 表示領域 20SH52 において小さいサイズの文字で表示され、保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE とも重なることがあることから、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像や保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像や保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。一方、リザルト表示 20SHE は、広い第 1 表示領域 20SH51 において大きいサイズの文字で表示され、保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE とも重なることがないことから、特定文字の特定領域からエンディング背景映像を視認可能とすることにより、第 1 表示領域 20SH51 という目立つ表示位置において、エンディング背景映像を少しでも見せることが可能となる。

10

【0411】

また、上述したように、パチンコ遊技機 1 は、大当たり当選確率が異なる複数種類の設定値「1」～「6」のうちのいずれかの設定値を設定可能である。そして、画像表示装置 5 は、設定された設定値を示唆する態様でエンディング背景映像を表示可能である。保留内連荘予告のエフェクト映像 20SHE は、大当たり信頼度を予告する複数種類の予告演出のうちの 1 つであるが、保留内連荘予告による設定示唆演出は実行しない。

【0412】

このような構成によれば、エンディング背景映像による設定示唆演出が実行される可能性があるため、リザルト表示 20SHE に用いられる特定文字の特定領域 20SHI5 からエンディング背景映像が視認可能であることの意義が高まる。

20

【0413】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、所定の明度でエンディング背景映像の表示を開始する。そして、画像表示装置 5 は、リザルト表示 20SHE の表示を開始するタイミング T3 において、所定の明度よりも暗い特定の明度でエンディング背景映像を一時停止させて表示すると共に、特定の明度よりも明るい明度でリザルト表示 20SHE を表示する。

【0414】

このような構成によれば、リザルト表示 20SHE の視認性を高めることができる。

【0415】

30

（特徴部 20SH の第 4 の形態に関する説明）

次に、特徴部 20SH の第 4 の形態に関する遊技機について、図 11-12～図 11-16 を参照して説明する。特徴部 20SH の第 4 の形態に関するパチンコ遊技機 1 では、確変状態における ST 回数の残回数に関する残回数表示と、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示と、を表示可能である。残回数表示及び残回数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。残回数表示に用いられる特定文字は、特定領域から ST 中背景映像が視認不可能である。残回数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域から ST 中背景映像が視認可能である。

【0416】

40

以下、このような特徴を有する特徴部 20SH の第 4 の形態に関するパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【0417】

（特徴部 20SH の第 4 の形態に関連する背景技術）

図 11-12 は、特徴部 20SH の第 4 の形態に関連する背景技術を示す図である。

【0418】

パチンコ遊技機は、基本的に、確変状態や時短状態、大当たり遊技状態等の遊技者にとって有利な状態と、通常状態と、を比較すると、有利な状態で遊技を行う期間よりも通常状態で遊技を行う期間の方が長くなるように設計されている。

【0419】

50

例えば、パチンコ遊技機では、第1特図ゲームであるか第2特図ゲームであるかにかかわらず、上限数の保留情報が記憶されているときには、上限数の保留情報が記憶されていないときよりも、可変表示時間が短い短縮変動が実行され易い。そして、時短制御を伴う確変状態では、可変入賞球装置が開放状態に変化することから通常状態よりも入賞が発生し易いことから、通常状態よりも短縮変動が実行され易く、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能である。そのため、時短制御を伴う確変状態で遊技を行う期間よりも通常状態で遊技を行う期間の方が長くなる。

【0420】

確変制御は、大当たり遊技状態の終了後に、所定のST回数の特図ゲームが実行されるときと、可変表示の表示結果が「大当たり」となるときとのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。したがって、確変制御が行われているときに可変表示の表示結果が「大当たり」とならなかった場合であっても、所定のST回数の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了する。なお、所定のST回数は、例えば、70回である。

10

【0421】

また、時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間は、時短制御が行われていないときに比べて短縮される。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に、所定の時短回数の特図ゲームが実行されるときと、可変表示の表示結果が「大当たり」となるときとのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。したがって、時短制御が行われているときに可変表示の表示結果が「大当たり」とならなかった場合であっても、所定の時短回数の特図ゲームを消化した場合には、時短制御は終了する。なお、所定の時短回数は、例えば、70回である。

20

【0422】

なお、ST回数の設定値と時短回数の設定値とを異なる値としてもよい。

【0423】

パチンコ遊技機は、確変状態に制御されているときに、図11-12(A)に示すように、確変状態におけるST回数の残回数に関する残回数表示を表示することがある。図11-12(A)に示す例では、ST回数の残回数が30回であることに対応して「残り30回」との残回数表示が表示されている。

【0424】

残回数表示には、ST回数の残回数を表示するための数字と、残回数表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。残回数表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。図11-12(A)に示す残回数表示は、残回数表示であることを認識させるための「残り」、「回」との文字と、ST回数の残回数を表示するための「30」との数字と、が用いられている。

30

【0425】

残回数表示に用いられる文字の中にも、特定領域が形成される特定文字がある。

【0426】

また、パチンコ遊技機は、確変状態に制御されているときに、図11-12(A)に示すように、画像表示装置の表示領域の全体に、確変状態に対応するST中背景映像を表示する。図11-12(A)に示す例では、画面がひび割れたような態様のST中背景映像が表示されている。ST中背景映像は、確変状態において画像表示装置に表示される他の表示よりも背面側に表示される映像である。ST中背景映像には、アニメーションの絵やエフェクトを表現している線が多く含まれる。

40

【0427】

残回数表示は、画像表示装置の表示領域における飾り図柄の可変表示の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。ST中背景映像が経時的に変化すると、残回数表示の背面にST中背景映像の線が重なることがある。そして、残回数表示に特定文字が表示されている場合、図11-12(A)の二点鎖線で囲んだアラビア数字の「0」の部分のように、特定文字の特定領域の背面にST中映像の線が重なると、ST中背景映像の線が特定文字を形成する線と同化して、特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまうこと

50

がある。

【0428】

図11-12(B)は、図11-12(A)において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「0」の部分の拡大図である。図11-12(A)、(B)に示す例では、残回数表示に用いられている特定文字「0」の特定領域の背面にST中背景映像の線が重なっており、ST中背景映像の線が特定文字「0」を形成する線と同化して、特定文字「0」がアラビア数字の「0」ではなくアラビア数字の「8」に見えている。

【0429】

このように、残回数表示の文字が本来の文字と異なる文字に誤認されると、確変状態におけるST回数の残回数を正確に認識させることができない。しかしながら、例えば、特定文字の特定領域にST中背景映像の線が重ならないように、ST中背景映像の線の位置を調整することは困難である。

【0430】

特徴部20SHの第4の形態は、このような背景に鑑みてなされたものであり、以下、特徴部20SHの第4の形態について説明する。

【0431】

(特徴部20SHの第4の形態における残回数表示)

図11-13は、特徴部20SHの第4の形態における残回数表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0432】

特徴部20SHの第4の形態では、残回数表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI6が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線20SHS6の表示態様と異なる表示態様で表示されている。図11-13に示す例では、残回数表示に用いられるアラビア数字の線20SHS6の色が「黒色」であるのに対し、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI6が「白色」で表示されており、ST中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域20SHI6からST中背景映像が視認不可能となる。

【0433】

また、特定領域20SHI6の表示態様は、もじを形成する線20SHS6の色と異なる色に限定されるものではなく、特定領域20SHI6と文字を形成する線20SHS6とを正確に識別できる程度に、文字を形成する線20SHS6の表示態様に対してコントラストが高い表示態様であればよい。

【0434】

例えば、特定領域20SHI6の色が、文字を形成する線20SHS6の色に対してコントラストが高い色であればよい。その場合、特定領域20SHI6の明るさは、文字を形成する線20SHS6の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域20SHI6の質感は、文字を形成する線20SHS6の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI6のテクスチャは、文字を形成する線20SHS6のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0435】

また、例えば、特定領域20SHI6の明るさが、文字を形成する線20SHS6の明るさに対してコントラストが高い明るさであればよい。その場合、特定領域20SHI6の色は、文字を形成する線20SHS6の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI6の質感は、文字を形成する線20SHS6の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI6のテクスチャは、文字を形成する線20SHS6のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0436】

また、例えば、特定領域 20SHI6 の質感が、文字を形成する線 20SHS6 の質感に対してコントラストが高い質感であればよい。その場合、特定領域 20SHI6 の色は、文字を形成する線 20SHS6 の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 の明るさは、文字を形成する線 20SHS6 の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 のテクスチャは、文字を形成する線 20SHS6 のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0437】

また、例えば、特定領域 20SHI6 のテクスチャが、文字を形成する線 20SHS6 のテクスチャに対してコントラストが高いテクスチャであればよい。その場合、特定領域 20SHI6 の色は、文字を形成する線 20SHS6 の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 の明るさは、文字を形成する線 20SHS6 の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 の質感は、文字を形成する線 20SHS6 の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。

【0438】

残回数表示に用いられる文字のうち、ST 回数の残回数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、残回数表示であることを認識させるための数字以外の文字のうちの特定文字も、図 11-13 に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線の表示態様と異なる表示態様で表示される。

【0439】

(特徴部 20SH の第 4 の形態における残回数報知表示)

図 11-14 は、特徴部 20SH の第 4 の形態における残回数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0440】

パチンコ遊技機 1 は、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示を表示する。

【0441】

残回数報知表示には、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を表示するための数字と、残回数報知表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。残回数報知表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。

【0442】

残回数報知表示は、図 11-14 に示すように、透過率が異なる複数種類の態様で表示される。図 11-14 (A) に示す残回数報知表示は、残回数報知表示の文字を形成する線の領域が透過しておらず、線の領域から文字の背景が見えない表示態様である。図 11-14 (B) に示す残回数報知表示は、残回数報知表示の文字を形成する線の領域が透過しており、線の領域から文字の背景が見える表示態様である。

【0443】

また、残回数報知表示は、立体文字で表示される。文字の背景が見えない表示態様では、立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域 20SHS71 と、立体文字の奥行きを表現する領域 20SHS72A と、を含む。文字の背景が透過して見える表示態様では、文字を表現する領域 20SHS71 が透過して表示されることにより、文字の背景が見えない表示態様では立体文字の奥行きを表現する領域 20SHS72A として表示されていた領域が、立体文字の底面を表現する領域 20SHS72B として表示される。

【0444】

このような立体文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。図 11-14 に示す例では、残回数報知表示に用いられる立体のアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域 20SHI7 が、透明の表示態様で表示されており、ST 中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域 20SHI7 から ST

10

20

30

40

50

中背景映像が視認可能となる。

【0445】

残回数報知表示の特定領域20SHI7は、図11-14に示すように、残回数報知表示が透過しない態様で表示されるときと透過する態様で表示されるときとで異なる。図11-14に示す例では、残回数報知表示が透過しない態様で表示されており、文字を形成する線の領域が文字の奥行きを表現する領域20SHS72Aを含んでいるため、文字を表現する領域20SHS71の内周のアウトラインと、その内周側に位置する文字の奥行きを表現する領域20SHS72Aのアウトラインと、によって囲まれた領域が特定領域20SHI7となる。一方、図11-14(B)に示す例では、残回数報知表示が透過する態様で表示されており、文字を表現する領域20SHS71が透過して表示されることから、立体文字の底面を表現する領域20SHS72Bの内周のアウトラインによって囲まれる領域が特定領域20SHI7となる。

10

【0446】

(特徴部20SHの第4の形態における残回数表示の見え方)

図11-15(A)は、特徴部20SHの第4の形態における残回数表示の見え方を示す図である。図11-15(B)は、図11-15(A)において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「0」の部分の拡大図である。

【0447】

図11-15(A)、(B)に示す例では、残回数表示20SHSTに用いられている特定文字「0」の特定領域の背面にST中背景映像の線が重なっているが、特定領域20SHI6が「白色」で表示されているため、特定領域20SHI6からST中背景映像が視認不可能である。そのため、特定領域20SHI6においてST中背景映像の線20SHHS2と同化しておらず、特定文字「0」がアラビア数字の「0」として正確に認識することができる。

20

【0448】

画像表示装置5には、残回数表示20SHSTのほかにも、獲得数表示20SHKと、右打ち表示20SHMと、確変状態に制御されていることを認識させるための確変表示20SHRUと、が表示されている。獲得数表示20SHK、右打ち表示20SHM、確変表示20SHRUも、残回数表示20SHSTと同様に、画像表示装置5の表示領域における飾り図柄の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。

30

【0449】

獲得数表示20SHK、右打ち表示20SHM、確変表示20SHRUに用いられる文字は、残回数表示20SHST及び残回数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字と、残回数表示20SHST及び残回数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含んでもよい。この実施の形態では、残回数表示20SHST及び残回数報知表示20SHSTHの文字には、図11-17に示すように「数字」と「平仮名」と「漢字」が用いられている。一方、確変表示20SHRUには、残回数表示20SHST及び残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字と異なる種類の文字である「アルファベット」が用いられている。また、獲得数表示20SHKには、残回数表示20SHST及び残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字と同じ種類の文字である「数字」と、残回数表示20SHST及び残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字と異なる種類の文字である「片仮名」と、が用いられている。また、右打ち表示20SHMには、残回数表示20SHST及び残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字と同じ種類の文字である「平仮名」と「漢字」と、残回数表示20SHST及び残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字と異なる種類の文字である「記号」と、が用いられている。

40

【0450】

獲得数表示20SHK、右打ち表示20SHM、確変表示20SHRUに用いられる文字の中にも、その文字の種類にかかわらず、特定文字に該当する文字がある。獲得数表示20SHK、右打ち表示20SHM、確変表示20SHRUに用いられる特定文字の特定領域も、残回数表示20SHSTの特定領域20SHI6と同様に、透明でない表示態様

50

であって、文字を形成する線 20SHS6 の表示態様と異なる表示態様で表示されるため、特定領域 20SHI6 から ST 中背景映像が視認不可能である。

【0451】

(特徴部 20SH の第 4 の形態における残回数表示と残回数報知表示の演出動作例)

図 11-16 は、特徴部 20SH の第 4 の形態における可変表示と残回数報知表示の表示態様の変化との関係の一例を示す説明図である。図 11-17 は、特徴部 20SH の第 1 の形態における残回数表示と残回数報知表示の演出動作例を示す図である。

【0452】

図 11-17 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の第 2 表示領域 20SH51 において残回数表示 20SHST を表示する。図 11-17 (A) ~ (B) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、可変表示が実行される度に、残回数表示 20SHST の ST 回数の残回数を表示するための数字を 1 減算させて表示する。

【0453】

図 11-16、図 11-17 (A) ~ (B) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、残回数表示によって示される残回数が所定回数となる可変表示が開始されるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示 20SHSTH を、透過しない表示態様で表示を開始する。例えば、演出制御用 CPU 120 は、残回数表示によって示される残回数が 60 回、50 回、40 回、30 回、20 回、10 回となる可変表示が開始されるときに、その回数を報知する残回数報知表示 20SHSTH の表示を、透過しない表示態様で表示を開始する。図 11-17 (B) ~ (D) に示すように、残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字は、残回数表示 20SHST に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。また、図 11-17 に示す例では、残回数報知表示 20SHSTH が表示されているときに獲得数表示 20SHK も表示されているが、残回数報知表示 20SHSTH は、獲得数表示 20SHK が表示される表示領域とは異なる表示領域において表示されている。そして、図 11-16、図 11-17 (B) ~ (C) に示すように、残回数報知表示 20SHSTH の表示を開始してから第 1 期間が経過したとき、演出制御用 CPU 120 は、残回数報知表示 20SHSTH の表示態様を、透過しない表示態様から透過する表示態様に変化させる。そして、図 11-16、図 11-17 (B) ~ (E) に示すように、残回数報知表示 20SHSTH の表示態様を変化させてから第 2 期間が経過したとき、演出制御用 CPU 120 は、残回数報知表示 20SHSTH の表示を終了する。

【0454】

ここで、パチンコ遊技機 1 は、可変表示時間が異なる複数種類の変動パターンに基づく可変表示を実行可能である。

【0455】

残回数報知表示 20SHSTH は、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知するための表示である。したがって、残回数報知表示 20SHSTH が複数回の可変表示に跨って表示されると、ST 回数の残回数を誤認させてしまう可能性がある。

【0456】

そこで、この実施の形態では、一の可変表示において残回数報知表示 20SHSTH を終了することができるように、残回数報知表示 20SHSTH を透過しない表示態様で表示する第 1 期間と残回数報知表示 20SHSTH を透過する表示態様で表示する第 2 期間との合計期間が、可変表示時間が最も短い種類の変動パターンの可変表示時間よりも短くなるように設定されている。

【0457】

このような構成によれば、図 11-16 に示すように、残回数表示によって示される残回数が所定回数となる可変表示において、いずれの種類の変動パターンに基づく可変表示が実行されても、その一の可変表示において残回数報知表示 20SHSTH の表示を終了することができる。

【0458】

ここで、第1表示領域20SH51は、上述した「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを含んでいる。一方、残回数報知表示20SHSTHは、少なくとも第1表示領域20SH51における各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、識別情報の前面側に表示される。したがって、透過しない残回数報知表示20SHSTHが表示されているときに可変表示の表示結果が導出表示されると、表示結果を認識させることができない可能性がある。

【0459】

そこで、この実施の形態では、可変表示の表示結果を認識させることができるように、残回数報知表示20SHSTHを透過しない表示態様で表示する第1期間が、可変表示時間が最も短い種類の変動パターンの可変表示における表示結果が導出されるタイミングよりも前に終了するように設定されている。

【0460】

このような構成によれば、図11-16に示すように、残回数表示によって示される残回数が所定回数となる可変表示において、いずれの種類の変動パターンに基づく可変表示が実行されても、可変表示の表示結果を好適に認識させることができる。

【0461】

図11-17(D)に示す例では、可変表示の表示結果が導出されているときに残回数報知表示20SHSTHが表示されているが、残回数報知表示20SHSTHの表示態様が透過する表示態様に変化しているので、残回数報知表示20SHSTHの文字を形成する線の領域から文字の背景にある識別情報を視認することができる。

【0462】

なお、この実施の形態では、可変表示の表示結果が導出表示されているときに残回数報知表示20SHSTHが透過する表示態様で表示されるように、残回数報知表示20SHSTHの表示態様の变化を制御しているが、残回数表示20SHSTによって示される残回数が所定回数となる可変表示において擬似連演出が実行される場合、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させるときに、残回数報知表示20SHSTHを透過する表示態様で表示するようにしてもよい。

【0463】

以上説明したように、特徴部20SHの第4の形態に関するパチンコ遊技機1は、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能な時短制御を伴う確変状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備える。画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含む。そして、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、ST中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、ST中背景映像の前面側に、確変状態におけるST回数の残回数に関する残回数表示20SHSTを表示可能である。また、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、ST中背景映像の前面側に、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示20SHSTHとして、残回数表示20SHSTによって示される残回数が60回となるときに「60」を報知する残回数報知表示20SHSTHと、残回数表示20SHSTによって示される残回数が50回となるときに「50」を報知する残回数報知表示20SHSTHと、を表示可能である。そして、残回数表示20SHSTは、可変表示が実行される度に更新される。一方、残回数報知表示20SHSTHは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了する。残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字は、残回数表示20SHSTに用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。残回数表示20SHST及び残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域を含む。そして、残回数表示20SHSTに用いられる特定文字は、特定領域20SHI6からST中背景映像が視認不可能である。一方、残回数報知表示20SHSTHに用いられる特定文字は、特定領域20SHI7からST中背景映像が視認可能である。

【0464】

このような構成によれば、特定文字を含む残回数表示20SHSTや残回数報知表示20SHSTHを、ST中背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、確変状態におけるST回数の残回数を確認するとき、残回数表示20SHSTを確認するが、残回数表示20SHSTは狭い第2表示領域20SH52において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域20SHI6からST中背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域20SHI6からST中背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、残回数報知表示20SHSTHは、残回数表示20SHSTのように常時表示されるものではなく、残回数表示20SHSTによって示される残回数が所定回数となることについて、遊技者に注意喚起する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域20SH51において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域20SHI7からST中背景映像が視認可能とすることにより、第1表示領域20SH51という目立つ表示位置において、ST中背景映像を少しでも見せることが可能となる。

10

【0465】

また、上述したように、画像表示装置5は、残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字を、文字を形成する線の部分から背面の画像が透過して視認しうる透過する表示態様で表示可能である。

20

【0466】

このような構成によれば、残回数報知表示20SHSTHを表示しているときに背景の画像を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

【0467】

また、上述したように、第1表示領域20SH51は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを含む。そして、画像表示装置5は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の前面側に、残回数報知表示20SHSTHを表示可能である。

【0468】

このような構成によれば、残回数報知表示20SHSTHを表示しているときに飾り図柄の可変表示を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

30

【0469】

また、上述したように、画像表示装置5は、可変表示の表示結果が導出表示されている場合、残回数報知表示20SHSTHを透過する表示態様で表示する。

【0470】

このような構成によれば、残回数報知表示20SHSTHを表示しているときに可変表示の表示結果が導出表示されても、可変表示の表示結果を認識させることができる。

【0471】

また、上述したように、画像表示装置5は、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能である。そして、画像表示装置5は、獲得数表示20SHKが表示される表示領域とは異なる表示領域において、残回数報知表示20SHSTHを表示する。

40

【0472】

このような構成によれば、残回数報知表示20SHSTHが表示されることに起因して、獲得数表示20SHKの視認性が低下することを防止することができる。

【0473】

上記説明では、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み合わ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

50

実行可能なスロット機にも本発明を適用可能である。

【0474】

(特徴部20SHに係る手段の説明)

(1) 特徴部20SHの第1の形態に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって(例えば、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御可能であること等)、表示手段(例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等)、を備え、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み(例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等)、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当り遊技状態に対応する大当り中背景映像を表示可能であること等)、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等)、少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達したことを報知する第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達したことを報知する第2報知表示と、を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、大当り中背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示20SHKHとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等)、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され(例えば、獲得数表示20SHKは、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等)、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し(例えば、獲得数報知表示20SHKHは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等)、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり(例えば、獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、獲得数表示20SHKに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等)、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み(例えば、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等)、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり(例えば、獲得数表示20SHKに用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能であること等)、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である(例えば、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認可能であること等)、ことを特徴とする。

【0475】

このような構成によれば、特定文字を含む付与量表示や報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、有利状態において付与された遊技用価値の付与量を確認するとき、付与量表示を確認するが、付与量表示は狭い第2表示領域において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、報知表示は、付与量表示のように有利状態において常時表

10

20

30

40

50

示されるものではなく、有利状態において付与された遊技用価値の付与量が所定量に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域から背景映像が視認可能とすることにより、第1表示領域という目立つ表示位置において、背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【0476】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記特定文字は、アラビア数字の0、4、6、8、9を含む(例えば、特定文字は、アラビア数字の「0」、「4」、「6」、「8」、「9」を含むこと等)、ようにしてもよい。

【0477】

このような構成によれば、アラビア数字を用いた付与量表示や報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。

【0478】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記表示手段は、前記付与量表示を表示しているときに、前記報知表示を表示する(例えば、画像表示装置5は、獲得数表示20SHKを表示しているときに、獲得数報知表示20SHKHを表示すること等)、ようにしてもよい。

【0479】

このような構成によれば、報知表示が表示されるときにも、付与量表示により大当たり遊技状態において付与された遊技用価値の付与量を正確に把握することができる。

【0480】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記報知表示を表示可能である(例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、獲得数報知表示20SHKHを表示可能であること等)、ようにしてもよい。

【0481】

このような構成によれば、報知表示が遊技者の目につきやすくなり、有利状態において付与された遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを好適に報知することができる。

【0482】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、前記有利状態に関する特定表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、大当たり中背景映像の前面側に、大当たり表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMを表示可能であること等)、前記特定表示に用いられる文字は、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字と、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含み、いずれの種類の文字も、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み(例えば、大当たり表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMに用いられる文字は、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字と同じ種類の文字と、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字と異なる種類の文字と、を含み、いずれの種類の文字も、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等)、前記特定表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能である(例えば、大当たり表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMに用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像が視認不可能であること等)。

【0483】

このような構成によれば、特定表示についても、特定文字を正確に認識させることができる。

【0484】

10

20

30

40

50

(6) 特徴部 20SH の第 2 の形態に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって（例えば、大当り遊技状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域の周りの領域であって該第 1 表示領域よりも狭い第 2 表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 20SH51 と、第 1 表示領域 20SH51 の周りの領域であって第 1 表示領域 20SH51 よりも狭い第 2 表示領域 20SH52 と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、大当り遊技状態に対応する大当り中背景映像を表示可能であること等）、前記第 2 表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20SH52 において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示を表示可能であること等）、少なくとも前記第 1 表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第 1 所定量に到達したことを報知する第 1 報知表示と、遊技用価値の付与量が第 2 所定量に到達したことを報知する第 2 報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において、大当り中背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「ギリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示として、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000 個」に到達したときに「1000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000 個」に到達したときに「2000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示は、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示に用いられる文字は、獲得数表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示及び獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記付与量表示に用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域の大きさに対する前記特定領域の大きさの割合が小さい（例えば、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、獲得数表示に用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいこと等）、ことを特徴とする。

【0485】

このような構成によれば、特定文字を含む付与量表示や報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、有利状態において付与された遊技用価値の付与量を確認するとき、付与量表示を確認するが、付与量表示は狭い第 2 表示領域において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。

【0486】

(7) 上記 (6) の遊技機において、前記報知表示に用いられる文字は、立体文字であり（例えば、獲得数報知表示に用いられる文字は、立体文字であること等）、前記立体文

10

20

30

40

50

字を形成する線の領域は、文字を表現する領域と、文字の奥行きを表現する領域と、を含む、ようにしてもよい。

【0487】

このような構成によれば、報知表示による演出効果を高めることができる。

【0488】

(8) 上記(6)又は(7)の遊技機において、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である(例えば、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域20SHI3から大当たり中背景映像が視認可能であること等)、ようにしてもよい。

【0489】

このような構成によれば、報知表示は、付与量表示のように有利状態において常時表示されるものではなく、有利状態において付与された遊技用価値の付与量が所定量に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域から背景映像を視認可能としても文字を誤認させてしまうリスクを抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域から背景映像を視認可能とすることで演出効果を高めることができる。

【0490】

(9) 上記(6)又は(7)の遊技機において、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能である(例えば、変形例1における獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域20SHI4から大当たり中背景映像が視認不可能であること等)、ようにしてもよい。

【0491】

このような構成によれば、獲得数報知表示は、獲得数表示のように大当たり遊技状態において常時表示されるものではなく、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域20SH51において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域から背景映像を視認不可能としても違和感を抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域から背景映像を視認不可能とすることで文字を誤認させないようにすることができる。

【0492】

(10) 上記(1)から(9)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、前記報知表示の態様を特定態様に変化させて可能であり(例えば、画像表示装置5は、獲得数報知表示20SHKHを第1表示領域20SH51に停止させて表示可能であること等)、前記報知表示の態様が前記特定態様に変化してから前記特定期間が経過したときに、該報知表示の態様を前記特定態様とは異なる態様に変化させる(例えば、獲得数報知表示20SHKHが第1表示領域20SH51における停止位置までフレームインさせてから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示20SHKHをフレームアウトさせること等)、ようにしてもよい。

【0493】

このような構成によれば、報知表示が表示されときの演出効果を向上させることができる。

【0494】

(11) 上記(10)の遊技機において、前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線の領域が複数種類の色で表示され(例えば、特徴部20SHの第2の形態に関する変形例2における獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線の領域が3色のグラデーションで表示されること等)、前記表示手段は、前記複数種類の色を組み合わせを経時的に変化させて表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、獲得数報知表示に用いられる文字の態様を、表示態様A→表示態様B→表示態様C→表示態様D→表示態様

10

20

30

40

50

E→表示態様F→表示態様G→表示態様A→・・・の順に、経時的に変化させて表示すること等）、前記報知表示が前記特定態様で表示されているときと前記特定態様とは異なる態様で表示されているときとで、前記複数種類の色の組み合わせが変化する速さが異なる（例えば、獲得数報知表示が画像表示装置5の第1表示領域20SH51に停止しているときと、獲得数報知表示が移動（フレームイン・フレームアウト）しているときとで、獲得数報知表示の表示態様が変化する速さが異なること等）、ようにしてもよい。

【0495】

このような構成によれば、報知表示の移動速度に応じて表示態様が変化するため、演出効果を高めることができる。

【0496】

(12) 特徴部20SHの第4の形態に係る遊技機は、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能な特別状態に制御可能な遊技機であって（例えば、パチンコ遊技機1は、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能な時短制御を伴う確変状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記特別状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、ST中背景映像を表示可能であること等）、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、前記特別状態における変動回数に関する変動回数表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、ST中背景映像の前面側に、確変状態におけるST回数の残回数に関する残回数表示20SHSTを表示可能であること等）、少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、前記変動回数表示の値が所定値となるときに変動回数を報知する回数報知表示として、前記変動回数表示の値が第1所定値となるときに変動回数を報知する第1回数報知表示と、前記変動回数表示の値が第2所定値となるときに変動回数を報知する第2回数報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、ST中背景映像の前面側に、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示20SHSTHとして、残回数表示20SHSTによって示される残回数が60回となるときに「60」を報知する残回数報知表示20SHSTHと、残回数表示20SHSTによって示される残回数が50回となるときに「50」を報知する残回数報知表示20SHSTHと、を表示可能であること等）、前記変動回数表示は、可変表示が実行される度に更新され（例えば、残回数表示20SHSTは、可変表示が実行される度に更新されること等）、前記回数報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、残回数報知表示20SHSTHは、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記回数報知表示に用いられる文字は、前記変動回数表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字は、残回数表示20SHSTに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記変動回数表示及び前記回数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、残回数表示20SHST及び残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域を含むこと等）、前記変動回数表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、残回数表示20SHSTに用いられる特定文字は、特定領域20SHI6からST中背景映像が視認不可能であること等）、前記回数報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、残回数報知表示20SHSTHに用いられる特定文字は、特定領域20SHI7からST中背景映像が視認可能であること等）、ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

【0497】

このような構成によれば、特定文字を含む変動回数表示や回数報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、特別状態における変動回数を確認するとき、変動回数表示を確認するが、変動回数表示は狭い第2表示領域において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、回数報知表示は、変動回数表示のように常時表示されるものではなく、変動回数表示によって示される残回数が所定回数となることについて、遊技者に注意喚起する意味で特定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域から背景映像が視認可能とすることにより、第1表示領域という目立つ表示位置において、背景映像を少しでも見せることが可能となる。

10

【0498】

(13) 上記(12)の遊技機において、前記表示手段は、前記回数報知表示に用いられる文字を、文字を形成する線の領域から背面の画像が透過して視認し得る透過態様で表示可能である(例えば、画像表示装置5は、残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字を、文字を形成する線の部分から背面の画像が透過して視認しうる透過する表示態様で表示可能であること等)。

【0499】

このような構成によれば、回数報知表示を表示しているときに背景の画像を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

20

【0500】

(14) 上記(13)の遊技機において、前記第1表示領域は、識別情報の可変表示が行われる可変表示領域を含み(例えば、第1表示領域20SH51は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを含むこと等)、前記表示手段は、前記可変表示領域において、前記識別情報の前面側に、前記回数報知表示を表示可能である(例えば、画像表示装置5は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の前面側に、残回数報知表示20SHSTHを表示可能であること等)。

【0501】

このような構成によれば、回数報知表示を表示しているときに識別情報の可変表示を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

30

【0502】

(15) 上記(14)の遊技機において、前記表示手段は、識別情報が認識可能に表示されている場合、前記回数報知表示を前記透過態様で表示する(例えば、画像表示装置5は、可変表示の表示結果が導出表示されている場合、残回数報知表示20SHSTHを透過する表示態様で表示すること等)。

【0503】

このような構成によれば、回数報知表示を表示しているときに識別情報が認識可能に表示されても、可変表示の表示結果を認識させることができる。

40

【0504】

(16) 上記(12)から(15)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等)、前記付与量表示が表示される表示領域とは異なる表示領域において、前記回数報知表示を表示する(例えば、画像表示装置5は、獲得数表示20SHKが表示される表示領域とは異なる表示領域において、残回数報知表示20SHSTHを表示すること等)。

【0505】

このような構成によれば、回数報知表示が表示されることに起因して、付与量表示の視

50

認性が低下することを防止することができる。

【0506】

(17) 特徴部20SHの第1の形態に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって（例えば、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記有利状態が進行していることに対応する第1背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当り遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応する大当り中背景映像を表示可能であること等）、少なくとも前記第1表示領域において、前記有利状態が終了することに対応する第2背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、大当り遊技状態が終了することに対応するエンディング背景映像を表示可能であること等）、前記第2背景映像が表示されていないときに、前記第2表示領域において、前記第1背景映像の前面側に、遊技の進行に関する示唆を行う特定示唆映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、エンディング背景映像が表示されていないときに、第2表示領域20SH52において、大当り中背景映像の前面側に、記憶されている保留情報に対応して大当り遊技状態に制御されることを示唆する保留内連荘予告のエフェクト映像20SHEを表示可能であること等）、前記第2表示領域において、前記第1背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等）、前記第2背景映像が表示されているときに、少なくとも前記第1表示領域において、前記第2背景映像の前面側に、該有利状態において付与された遊技用価値の付与量を報知する結果報知表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、エンディング背景映像が表示されているときに、少なくとも第1表示領域20SH51において、エンディング背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された総賞球数を報知するリザルト表示20SHREを表示可能であること等）、前記結果報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、リザルト表示20SHREに用いられる文字は、獲得数表示20SHKに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記結果報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示20SHK及びリザルト表示20SHREに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記第1背景映像及び前期特定示唆映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示20SHKに用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像及び保留内連荘予告のエフェクト映像20SHEが視認不可能であること等）、前記結果報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記第2背景映像が視認可能である（例えば、リザルト表示20SHREに用いられる特定文字は、特定領域20SHI5からエンディング背景映像が視認可能であること等）、ことを特徴とする。

【0507】

このような構成によれば、特定文字を含む付与量表示を第1背景映像や特定示唆映像との関係において好適に表示することができ、特定文字を含む結果報知表示を第2背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、有利状態において付与された遊技用価値の付与量を確認するとき、付与量表示を確認するが、付与量表示は狭い第2表示領域において小さいサイズの文字で表示され、特定示唆映像とも重なることがあることから、特定文字の特定領域から第1背景映像や特定示唆映像が見えてしまうと特

10

20

30

40

50

定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像や特定示唆映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。一方、結果報知表示は、広い第1表示領域において大きいサイズの文字で表示され、特定示唆映像とも重なることがないことから、特定文字の特定領域から第2背景映像を視認可能とすることにより、第1表示領域という目立つ表示位置において、第2背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【0508】

(18) 上記(17)の遊技機において、遊技者にとって有利度が異なる複数種類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(例えば、パチンコ遊技機1は、大当たり選確率が異なる複数種類の設定値「1」～「6」のうちのいずれかの設定値を設定可能であること等)、を備え、前記表示手段は、前記設定手段によって設定された設定値を示唆する態様で前記第2背景映像を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、設定された設定値を示唆する態様でエンディング背景映像を表示可能であること等)、前記特定示唆映像は、前記有利状態に関する示唆を行う複数種類の示唆映像の一態様であり、前記設定手段によって設定された設定値を示唆しない(例えば、保留内連荘予告のエフェクト映像20SHREは、大当たり信頼度を予告する複数種類の予告演出のうちの1つであるが、保留内連荘予告による設定示唆演出は実行しないこと等)。

【0509】

このような構成によれば、第2背景映像による設定値の示唆が行われる可能性があるため、結果報知表示に用いられる特定文字の特定領域から第2背景映像が視認可能であることの意義が高まる。

【0510】

(19) 上記(17)又は(18)の遊技機において、前記表示手段は、所定の明度で前記第2背景映像の表示を開始し(例えば、画像表示装置5は、所定の明度でエンディング背景映像の表示を開始すること等)、前記結果報知表示の表示を開始するタイミングにおいて、前記所定の明度よりも暗い特定の明度で前記第2背景映像を一時停止させて表示すると共に、前記特定の明度よりも明るい明度で前記結果報知表示を表示する(例えば、画像表示装置5は、リザルト表示20SHREの表示を開始するタイミングT3において、所定の明度よりも暗い特定の明度でエンディング背景映像を一時停止させて表示すると共に、特定の明度よりも明るい明度でリザルト表示20SHREを表示すること等)。

【0511】

このような構成によれば、結果報知表示の視認性を高めることができる。

【0512】

(特徴部19SHに関する説明)

次に、特徴部19SHに関する遊技機について、図12-1～図12-6を参照して説明する。特徴部19SHに関するパチンコ遊技機1の画像表示装置5は、大当たり遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示と、大当たり遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示と、を表示可能である。また、画像表示装置5は、オーバー入賞が発生したときに、獲得予定数表示を視認不能又は困難にするエフェクト表示を表示可能である。そして、画像表示装置5は、エフェクト表示によって獲得予定数表示が視認不能又は困難になっているときに、獲得予定数表示の値を更新する。一方、演出制御用CPU120は、エフェクト表示によって獲得予定数表示が視認不能又は困難になる前に、オーバー入賞演出を開始する。

【0513】

以下、このような特徴を有する特徴部19SHに関するパチンコ遊技機1について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【0514】

(ラウンド遊技中に入賞が発生したときの演出動作)

図12-1は、ラウンド遊技中に入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。図12-2は、各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図で

ある。

【0515】

この実施の形態の演出制御用CPU120は、図12-1(A)に示すように、大当り遊技状態に制御されているときに、獲得数表示20SHKとして、大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示20SHK1と、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示20SHK2と、を表示する。図12-1(A)に示す例では、獲得数表示20SHKが、「135/1500」のように、中央の括線「/」を隔てて、分子に「135」との獲得数表示20SHK1が配置され、分母に「1500」との獲得予定数表示20SHK2が配置される、分数の様式で表示されている。即ち、図12-1(A)に示す獲得数表示20SHKは、大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで付与された賞球数が135球であり、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数が1500個であることを示している。

10

【0516】

また、この実施の形態においても、獲得数表示20SHKは画像表示装置5の第2表示領域20SH52に表示されており、第2表示領域20SH52には大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMも表示されている。また、画像表示装置5には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応して、キャラクタ20SHCAが登場する大当り中背景映像が表示されている。なお、大当り中背景映像は、図12-2に示すように、獲得数表示20SHKが表示される表示レイヤーよりも背面側に配置された表示レイヤーに表示される。

20

【0517】

大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで賞球が付与されると、演出制御用CPU120は、図12-1(B)～(F)に示すような演出態様により獲得数表示20SHKの値を更新する。

【0518】

大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで賞球が付与されると、演出制御用CPU120は、まず、図12-1(B)に示すように、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7の位置に近い表示領域においてエフェクト表示の表示を開始する。ここで、この実施の形態のパチンコ遊技機1では、遊技者から見て画像表示装置5の右下の位置に特別可変入賞球装置7が配置されている。そのため、図12-1(B)に示す例では、竜巻を模したエフェクト表示20SHEFが、画像表示装置5の表示領域における右下端に表示されている。なお、このタイミングでは、獲得数表示20SHKを視認可能であるが、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

30

【0519】

そして、演出制御用CPU120は、図12-1(C)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域に向けてエフェクト表示20SHEFを移動させる。図12-1(C)に示す例では、獲得数表示20SHKが画像表示装置5の表示領域における上方に表示されていることから、表示領域の右下端において表示が開始されたエフェクト表示20SHEFが表示領域の上方に向かって移動している。また、図12-1(C)に示す例では、エフェクト表示20SHEFのサイズが移動に伴い大きくなっている。なお、このタイミングにおいても、獲得数表示20SHKを視認可能であるが、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

40

【0520】

そして、演出制御用CPU120は、図12-1(D)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動させる。ここで、エフェクト表示20SHEFは、図12-2に示すように、獲得数表示20SHKが表示される表示レイヤーよりも前面側に配置された表示レイヤーに表示される。したがって、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動したことにより、獲得数表示20SHKが視認不能となる。なお、このタイミングにおいては、獲得数表示20SHK

50

を視認不能であるが、図12-2(D)に示すように、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

【0521】

図12-1(D)に示す例では、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動したことにより、獲得数表示20SHKが視認不能となっているが、獲得数表示20SHKの値を認識することができない程度であれば、獲得数表示20SHKの一部が視認可能であってもよい。即ち、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動したことにより、獲得数表示20SHKが視認困難となるようにしてもよい。

【0522】

そして、演出制御用CPU120は、図12-1(D)～(E)、図12-2(D)～(E)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域にエフェクト表示20SHEFを表示することにより、獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となっているときに、獲得数表示20SHK1の値を更新する。ここで、この実施の形態では、前述のとおり、大入賞口に遊技球が進入したときには、15個の遊技球が賞球として払い出される。そのため、図12-1(D)～(E)、図12-2(D)～(E)に示す例では、獲得数表示20SHK1の値が「135」から「150」に更新されている。

【0523】

そして、演出制御用CPU120は、図12-1(F)に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示を終了する。図12-1(F)に示す例では、エフェクト表示20SHEFの表示が終了したことにより獲得数表示20SHKが視認可能となっており、獲得数表示20SHK1の値が更新されたことを確認することができる。

【0524】

このような演出態様によれば、まず、エフェクト表示20SHEFが表示されることでエフェクト表示20SHEFに注目させることができる。そして、エフェクト表示20SHEFが獲得数表示20SHKの表示領域に近づくにつれて、獲得数表示20SHKに対する注目を高めることができる。そして、エフェクト表示20SHEFによって獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となっているときに獲得数表示20SHK1の値を更新することで、エフェクト表示20SHEFの表示が終了して獲得数表示20SHKが視認可能となったときに、注目されていた獲得数表示20SHK1の値が更新されたことを好適に認識させることができる。

【0525】

(オーバー入賞が発生したときの演出動作例)

図12-3は、オーバー入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。図12-4は、各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図である。

【0526】

この実施の形態のパチンコ遊技機1は、一のラウンド遊技において10個目の遊技球が大入賞口に進入した場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が10個目の遊技球に続けて大入賞口へ進入する、いわゆるオーバー入賞が発生する場合がある。オーバー入賞が発生した場合、演出制御用CPU120は、図12-3に示すような演出態様により獲得数表示20SHKの値を更新する。

【0527】

オーバー入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、まず、図12-3(A)～(B)に示すように、10個目までの入賞が発生したときと同じように、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7の位置に近い表示領域においてエフェクト表示の表示を開始する。図12-3(B)に示す例では、竜巻を模したエフェクト表示20SHEFが、画像表示装置5の表示領域における右下端に表示されている。なお、このタイミングでは、獲得数表示20SHKを視認可能であるが、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

【0528】

そして、演出制御用CPU120は、図12-3(C)に示すように、獲得数表示20

10

20

30

40

50

S H Kの表示領域に向けてエフェクト表示 2 0 S H E Fを移動させる。図 1 2 - 3 (C)に示す例では、獲得数表示 2 0 S H Kが画像表示装置 5の表示領域における上方に表示されていることから、表示領域の右下端において表示が開始されたエフェクト表示 2 0 S H E Fが表示領域の上方に向かって移動している。また、図 1 2 - 3 (C)に示す例では、エフェクト表示 2 0 S H E Fのサイズが移動に伴い大きくなっている。なお、このタイミングにおいても、獲得数表示 2 0 S H Kを視認可能であるが、獲得数表示 2 0 S H Kの値は更新されていない。

【 0 5 2 9 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0は、図 1 2 - 3 (C)に示すように、獲得数表示 2 0 S H Kの表示領域にエフェクト表示 2 0 S H E Fが到達する前に、換言すれば、エフェクト表示 2 0 S H E Fにより獲得数表示 2 0 S H Kが視認不能又は困難となる前に、オーバー入賞が発生したことを報知するオーバー入賞演出を開始する。図 1 2 - 3 (C)に示す例では、キャラクタ C H C Bが登場するオーバー入賞演出映像が画像表示装置 5に表示されている。

10

【 0 5 3 0 】

なお、演出制御用 C P U 1 2 0は、オーバー入賞演出として、他の演出装置による演出を実行可能である。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0は、図 1 2 - 3 (C)に示すように、オーバー入賞演出として、通常の入賞時の音とは異なる態様のオーバー入賞音を、スピーカ 8 L、8 Rから出力する。図 1 2 - 3 (C)に示す例では、「ピコンピコン」とのオーバー入賞音がスピーカ 8 L、8 Rから出力されている。また、演出制御用 C P U 1 2 0は、オーバー入賞演出として、アタッカランプ 9 cを、通常の入賞時の音とは異なる発光態様で発光させてもよい。

20

【 0 5 3 1 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0は、図 1 2 - 3 (D)に示すように、獲得数表示 2 0 S H Kの表示領域までエフェクト表示 2 0 S H E Fを移動させる。ここで、エフェクト表示 2 0 S H E Fは、図 1 2 - 4に示すように、獲得数表示 2 0 S H Kが表示される表示レイヤーよりも前面側に配置された表示レイヤーに表示される。したがって、獲得数表示 2 0 S H Kの表示領域までエフェクト表示 2 0 S H E Fを移動したことにより、獲得数表示 2 0 S H Kが視認不能となる。なお、このタイミングにおいては、獲得数表示 2 0 S H Kを視認不能であるが、図 1 2 - 4 (D)に示すように、獲得数表示 2 0 S H Kの値は更新されていない。

30

【 0 5 3 2 】

図 1 2 - 3 (D)に示す例では、獲得数表示 2 0 S H Kの表示領域までエフェクト表示 2 0 S H E Fを移動したことにより、獲得数表示 2 0 S H Kが視認不能となっているが、獲得数表示 2 0 S H Kの値を認識することができない程度であれば、獲得数表示 2 0 S H Kの一部が視認可能であってもよい。即ち、獲得数表示 2 0 S H Kの表示領域までエフェクト表示 2 0 S H E Fを移動したことにより、獲得数表示 2 0 S H Kが視認困難となるようにしてもよい。

【 0 5 3 3 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0は、図 1 2 - 3 (D) ~ (E)、図 1 2 - 4 (D) ~ (E)に示すように、獲得数表示 2 0 S H Kの表示領域にエフェクト表示 2 0 S H E Fを表示することにより、獲得数表示 2 0 S H Kが視認不能又は困難となるときに、獲得数表示 2 0 S H K 1と獲得予定数表示 2 0 S H K 2の値を更新する。図 1 2 - 3 (D) ~ (E)、図 1 2 - 4 (D) ~ (E)に示す例では、獲得数表示 2 0 S H K 1の値が「 1 5 0」から「 1 6 5」に更新され、獲得予定数表示 2 0 S H K 2の値が「 1 5 0 0」から「 1 5 1 5」に更新されている。

40

【 0 5 3 4 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0は、図 1 2 - 3 (F)に示すように、エフェクト表示 2 0 S H E Fの表示を終了する。図 1 2 - 3 (F)に示す例では、エフェクト表示 2 0 S H E Fの表示が終了したことにより獲得数表示 2 0 S H Kが視認可能となっており、獲得

50

数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2の値が更新されたことを確認することができる。

【0535】

このような演出態様によれば、まず、エフェクト表示20SHEFが表示されることでエフェクト表示20SHEFに注目させることができる。そして、エフェクト表示20SHEFが獲得数表示20SHKの表示領域に近づくにつれて、獲得数表示20SHKに対する注目を高めることができる。そして、エフェクト表示20SHEFによって獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となっているときに獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2の値を更新することで、エフェクト表示20SHEFの表示が終了して獲得数表示20SHKが視認可能となったときに、注目されていた獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2の値が更新されたことを好適に認識させることができる。

10

【0536】

特に、オーバー入賞が発生したときには、獲得数表示20SHK1のみならず獲得予定数表示20SHK2の値も更新しているので、大当たり遊技状態において付与される予定の総賞球数が、オーバー入賞により付与された賞球数の分だけ増加したことを好適に認識させることができる。

【0537】

エフェクト表示20SHEFの表示を終了した後、演出制御用CPU120は、図12-3(G)に示すように、オーバー入賞演出を終了する。図12-3(G)に示す例では、オーバー入賞演出として画像表示装置5に表示されていたオーバー入賞演出映像の表示が終了し、キャラクタ20SHCAが登場する大当たり中背景映像が表示されている。

20

【0538】

(オーバー入賞演出による設定示唆)

上述したように、パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率が変わる構成とされている。具体的には、図6に示す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、大当たりの当選確率が変わるようになっている。設定値は「1」～「6」の6段階からなり、「1」が最も出玉率が低く、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。即ち、設定値として「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、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。この実施の形態では、設定値「1」～「3」を「低設定」と称し、設定値「4」～「6」を「高設定」と称する。

30

【0539】

この実施の形態のパチンコ遊技機1では、設定値を変更可能に構成されると共に、設定値を示唆する設定示唆演出として、上述したオーバー入賞演出を実行可能に構成されている。例えば、演出制御用CPU120は、設定値が低設定であるときに、図12-5(A)に示すように、キャラクタCHCBが登場するオーバー入賞演出映像を画像表示装置5に表示し、「ピコーンピコーン」とのオーバー入賞音をスピーカ8L、8Rから出力する。一方、演出制御用CPU120は、設定値が高設定であるときに、図12-5(B)に示すように、キャラクタCHCCが登場するオーバー入賞演出映像を画像表示装置5に表示し、「ピーポーピーポー」とのオーバー入賞音をスピーカ8L、8Rから出力する。

40

【0540】

なお、オーバー入賞演出による設定示唆演出は、設定値が低設定であるか高設定であるかを確定的に示唆するものでなくてもよい。例えば、設定値が低設定であるときに、十分に低い割合で図12-5(B)に示す態様のオーバー入賞演出を実行することがあってもよいし、設定値が高設定であるときに、十分に低い割合で図12-5(A)に示す態様のオーバー入賞演出を実行することがあってもよい。

【0541】

また、オーバー入賞演出は、遊技者にとって最も有利度が高い設定値「6」であるとき

50

と設定値「6」でないときとで演出態様が異なってもよい。また、オーバー入賞演出は、奇数の設定値であるときと偶数の設定値であるときとで演出態様が異なってもよい。

【0542】

(所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合)

図11-6は、特徴部19SHにおける所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の一例を示す図である。

【0543】

前述のとおり、大当り遊技状態の開放状態は、所定期間の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【0544】

図12-6(A)～(B)に示す例では、1ラウンドのラウンド遊技において、9個の入賞があったものの、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達する前に29.5秒間が経過して1ラウンドのラウンド遊技が終了し、2ラウンドのラウンド遊技が開始されている。この例では、1ラウンドのラウンド遊技中に9個の入賞があったことに対応して、図12-6(B)に示すように、「135/1500」との獲得数表示20SHKが表示されている。なお、この例では、10ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数が1500個であるものとして説明する。

【0545】

そして、2ラウンドのラウンド遊技において、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達して2ラウンドのラウンド遊技が終了し、3ラウンドのラウンド遊技においても、10個の入賞があったものとする。即ち、2ラウンドと3ラウンドのラウンド遊技において、300個の賞球が付与されたものとする。その場合、獲得数表示20SHK1の値は、図12-6(C)に示すように、2ラウンド開始時の「135」から「435」に更新される。

【0546】

そして、3ラウンドのラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したものとする。その場合、図12-6(D)に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示が開始され、エフェクト表示20SHEFが移動しているときにオーバー入賞演出が実行される。

【0547】

そして、図12-6(E)に示すように、エフェクト表示20SHEFによって獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となるが、獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となっていたときに、獲得数表示20SHKの値が更新される。そして、図12-6(F)に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示が終了すると、獲得数表示20SHKが視認可能となる。この例では、獲得数表示20SHK1の値が「435」から「450」に更新され、獲得予定数表示20SHK2の値が「1500」から「1515」に更新されている。

【0548】

そして、4ラウンド～10ラウンドのラウンド遊技において、それぞれ、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達して各ラウンドのラウンド遊技が終了したものとする。その場合、獲得数表示20SHK1の値は、図12-6(G)に示すように、4ラウンド開始時の「450」から「1500」に更新される。

【0549】

そして、全10ラウンドのラウンド遊技が終了すると、図12-6(H)に示すようにエンディング演出が実行され、リザルト表示20SHによって、大当り遊技状態において付与された総賞球数が1500個であることが報知される。

【0550】

ここで、この例では、10ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数は1500個であったところ、3ラウンドのラウンド遊技に

10

20

30

40

50

においてオーバー入賞が発生したため、最終的な獲得予定数表示 20SHK2 の値が「1515」となっている。しかしながら、1 ラウンドのラウンド遊技において 9 個の入賞しなかったため、最終的な獲得数表示 20SHK1 の値は「1515」ではなく「1500」となっている。

【0551】

このような実施の形態によれば、所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合に、獲得数表示 20SHK1 の値が獲得予定数表示 20SHK2 の値よりも少ない値となるため、最終的な獲得数表示 20SHK を確認することで、所定個数入賞しなかったラウンドがあったことと、オーバー入賞が発生したラウンドがあったことが分かり易い。

【0552】

図 11-7 は、特徴部 19SH における所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の他の例を示す図である。

【0553】

図 12-7 (A) ~ (B) に示す例では、1 ラウンドのラウンド遊技において、9 個の入賞があったものの、大入賞口に進入した遊技球の数が 10 個に達する前に 29.5 秒間が経過して 1 ラウンドのラウンド遊技が終了し、2 ラウンドのラウンド遊技が開始されている。この例では、1 ラウンドのラウンド遊技中に 9 個の入賞があったことに対応して、図 12-7 (B) に示すように、「135 / 1500」との獲得数表示 20SHK が表示されている。なお、この例では、10 ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数が 1500 個であるものとして説明する。

【0554】

そして、2 ラウンドのラウンド遊技において、大入賞口に進入した遊技球の数が 10 個に達して 2 ラウンドのラウンド遊技が終了し、3 ラウンドのラウンド遊技においても、10 個の入賞があったものとする。即ち、2 ラウンドと 3 ラウンドのラウンド遊技において、300 個の賞球が付与されたものとする。その場合、獲得数表示 20SHK1 の値は、図 12-7 (C) に示すように、2 ラウンド開始時の「135」から「435」に更新される。

【0555】

そして、3 ラウンドのラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したものとする。その場合、図 12-7 (D) に示すように、エフェクト表示 20SHEF の表示が開始され、エフェクト表示 20SHEF が移動しているときにオーバー入賞演出が実行される。

【0556】

そして、図 12-7 (E) に示すように、エフェクト表示 20SHEF によって獲得数表示 20SHK が視認不能又は困難となるが、獲得数表示 20SHK が視認不能又は困難となっていたときに、獲得数表示 20SHK1 の値が更新される。そして、図 12-7 (F) に示すように、エフェクト表示 20SHEF の表示が終了すると、獲得数表示 20SHK が視認可能となる。この例では、獲得数表示 20SHK1 の値が「435」から「450」に更新されているが、獲得予定数表示 20SHK2 の値は更新されておらず「1500」のままである。

【0557】

そして、4 ラウンド ~ 10 ラウンドのラウンド遊技において、それぞれ、大入賞口に進入した遊技球の数が 10 個に達して各ラウンドのラウンド遊技が終了したものとする。その場合、獲得数表示 20SHK1 の値は、図 12-7 (G) に示すように、4 ラウンド開始時の「450」から「1500」に更新される。

【0558】

そして、全 10 ラウンドのラウンド遊技が終了すると、図 12-7 (H) に示すようにエンディング演出が実行され、リザルト表示 20SH によって、大当り遊技状態において付与された総賞球数が 1500 個であることが報知される。

【0559】

ここで、この例では、10ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数は1500個であったところ、3ラウンドのラウンド遊技においてオーバー入賞が発生しているが、最終的な獲得予定数表示20SHK2の値が「1500」のままである。しかしながら、1ラウンドのラウンド遊技において9個の入賞しなかったため、最終的な獲得数表示20SHK1の値は「1500」となっている。

【0560】

このような実施の形態によれば、所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合に、獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2との値による違和感が生じないようにすることができる。

【0561】

以上説明したように、特徴部19SHに関するパチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備える。また、パチンコ遊技機1は、遊技球が入賞容易な開放状態と、遊技球が入賞不能又は困難な閉鎖状態と、に変化可能な特別可変入賞球装置7を備える。また、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御されているときに、特別可変入賞球装置7を閉鎖状態から開放状態に変化させた後に閉鎖状態に変化させるラウンド遊技を実行可能なCPU103を備える。また、パチンコ遊技機1は、一のラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したときに、オーバー入賞演出を実行可能な演出制御用CPU120を備える。そして、画像表示装置5は、遊技球が特別可変入賞球装置7に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示20SHK1と、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示20SHK2と、を表示可能である。また、画像表示装置5は、オーバー入賞が発生したときに、獲得予定数表示20SHK2を視認不能又は困難にするエフェクト表示20SHEFを表示可能である。また、画像表示装置5は、エフェクト表示20SHEFによって獲得予定数表示20SHK2が視認不能又は困難になっているときに、エフェクト表示20SHEFの値を更新する。一方、演出制御用CPU120は、エフェクト表示20SHEFによって獲得予定数表示20SHK2が視認不能又は困難になる前に、オーバー入賞演出を開始する。

【0562】

このような構成によれば、獲得予定数表示20SHK2を視認可能としたまま獲得予定数表示20SHK2の値を更新する場合よりも、獲得予定数表示20SHK2の値が更新されたときに違和感が生じることを抑制することができる。

【0563】

また、上述したように、パチンコ遊技機1は、スピーカ8L、8Rを備える。そして、演出制御用CPU120は、オーバー入賞演出として、画像表示装置5による演出と、スピーカ8L、8Rによる演出と、を実行可能である。

【0564】

このような構成によれば、オーバー入賞演出の演出効果を高めることができる。

【0565】

また、上述したように、画像表示装置5は、遊技球が特別可変入賞球装置7に入賞したときに、特別可変入賞球装置7に近い表示領域においてエフェクト表示20SHEFの表示を開始し、エフェクト表示20SHEFを移動させて獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2とを視認不能又は視認困難にする。

【0566】

このような構成によれば、特別可変入賞装置7に遊技球が進入したことについて、画像表示装置5における表示演出によって表現することができ、興趣を向上させることができる。また、エフェクト表示20SHEFにより獲得予定数表示20SHK2のみならず獲得数表示20SHK1も視認不能又は困難となるため、違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

【0567】

また、上述したように、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2は、

エフェクト表示 20SHEF が移動しているときに視認可能であり、獲得数表示 20SHK1 及び獲得予定数表示 20SHK2 が表示されている表示領域にエフェクト表示 20SHEF が到達したときに視認不能又は視認困難となる。

【0568】

このような構成によれば、獲得数表示 20SHK1 及び獲得予定数表示 20SHK2 が表示されている表示領域にエフェクト表示 20SHEF が近づいたときに、自ずと獲得数表示 20SHK1 及び獲得予定数表示 20SHK2 が視界に入るため、エフェクト表示 20SHEF に対する注目に起因して、値が更新される前の状態の獲得数表示 20SHK1 及び獲得予定数表示 20SHK2 にも注目させることができる。

【0569】

また、上述したように、演出制御用 CPU120 は、獲得数表示 20SHK1 及び獲得予定数表示 20SHK2 が表示されている表示領域にエフェクト表示 20SHEF が到達する前に、オーバー入賞演出を開始する。

【0570】

このような構成によれば、オーバー入賞演出が実行されることによりオーバー入賞が発生したことを事前に認識させることができるため、獲得予定数表示 20SHK2 が更新されたときに違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

【0571】

また、上述したように、パチンコ遊技機 1 は、大当たり当選確率が異なる複数種類の設定値「1」～「6」のうちのいずれかの設定値を設定可能である。そして、画像表示装置 5

【0572】

このような構成によれば、オーバー入賞演出に対する注目を高めることができる。

【0573】

また、上述したように、演出制御用 CPU120 は、エフェクト表示 20SHEF の表示が終了した後に、オーバー入賞演出を終了する。

【0574】

このような構成によれば、オーバー入賞演出が継続している状態で、獲得予定数表示 20SHK2 の更新された値が視認可能となるため、獲得予定数表示 20SHK2 が更新されたことに起因する違和感を、より効果的に抑制することができる。

【0575】

(特徴部 19SH に関する変形例)

特徴部 19SH に関する遊技機は、上記実施の形態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。

【0576】

例えば、不測の停電等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、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その他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。不測の停電等によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止しても、このような電源供給停止時処理が実行されることにより、CPU103 は、は、電断復旧後に、電断前の遊技を継続することができる。

【0577】

一方、演出制御用 CPU120 は、演出を進行するための各種データをバックアップしていない。そのため、演出制御用 CPU120 は、電断復旧後に、電断前の遊技の情報に基づく演出を継続することができない。

【0578】

例えば、ラウンド遊技中に不測の停電等によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止し

10

20

30

40

50

た場合、演出制御用CPU120は、電断復旧後に、ラウンド遊技に対応する演出を実行しない。その場合、演出制御用CPU120は、電断復旧後のラウンド遊技において、獲得数表示20SHK1、獲得予定数表示20SHK2の表示も行わないか、「????/????」といった具体的な値を表示しない態様で獲得数表示20SHK1、獲得予定数表示20SHK2を表示する。また、演出制御用CPU120は、電断復旧後のラウンド遊技において入賞が発生しても、画像表示装置5によるラウンド遊技に対応する演出を実行していないことから、エフェクト表示20SHEFの表示を行わない。一方、演出制御用CPU120は、電断復旧後の1ラウンドのラウンド遊技においてオーバー入賞が発生したことを特定することができれば、画像表示装置5によるオーバー入賞演出を実行しない一方で、スピーカ8L、8Rやアタッカランプ9cによるオーバー入賞演出を実行可能である。なお、演出制御用CPU120は、例えば、オーバー入賞であることを通知する演出制御コマンドによって、オーバー入賞が発生したことを特定可能である。

【0579】

このような構成によれば、電断復旧後に獲得数表示20SHK1、獲得予定数表示20SHK2の値を確認することができない状況において、エフェクト表示20SHEFの表示を行わないことで違和感が生じないようにする一方で、オーバー入賞が発生すれば、その旨を報知することができる。

【0580】

(特徴部19SHに係る手段の説明)

(1) 特徴部19SHにかかる遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって(例えば、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御可能であること等)、表示手段と(例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等)、遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能又は困難な第2状態と、に変化可能な可変入賞手段と(例えば、パチンコ遊技機1は、遊技球が入賞容易な開放状態と、遊技球が入賞不能又は困難な閉鎖状態と、に変化可能な特別可変入賞球装置7を備えること等)、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と(例えば、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御されているときに、特別可変入賞球装置7を閉鎖状態から開放状態に変化させた後に閉鎖状態に変化させるラウンド遊技を実行可能なCPU103を備えること等)、一の前記ラウンド遊技において、所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したときに、特定演出を実行可能な特定演出実行手段と(例えば、パチンコ遊技機1は、一のラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したときに、オーバー入賞演出を実行可能な演出制御用CPU120を備えること等)、を備え、前記表示手段は、遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する第1付与量表示と、前記有利状態において付与される予定の遊技用価値の付与量に関する第2付与量表示と、を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、遊技球が特別可変入賞球装置7に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示20SHK1と、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示20SHK2と、を表示可能であること等)、前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したときに、前記第2付与量表示を視認不能又は困難にする特定表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、オーバー入賞が発生したときに、獲得予定数表示20SHK2を視認不能又は困難にするエフェクト表示20SHEFを表示可能であること等)、前記特定表示によって前記第2付与量表示が視認不能又は困難になっているときに、該第2付与量表示の値を更新し(例えば、画像表示装置5は、エフェクト表示20SHEFによって獲得予定数表示20SHK2が視認不能又は困難になっているときに、エフェクト表示20SHEFの値を更新すること等)、前記特定演出実行手段は、前記特定表示によって前記第2付与量表示が視認不能又は困難になる前に、前記特定演出を開始する(演出制御用CPU120は、エフェクト表示20SHEFによって獲得予定数表示20SHK2が視認不能又は困難になる前に、オーバー入賞演出を開始すること等)、ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

【0581】

このような構成によれば、第2付与量表示を視認可能としたまま第2付与量表示の値を更新する場合よりも、第2付与量表示の値が更新されたときに違和感が生じることを抑制することができる。

【0582】

(2) 上記(1)の遊技機において、音声出力手段(例えば、パチンコ遊技機1は、スピーカ8L、8Rを備えること等)、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記表示手段による演出と、前記音声出力手段による演出と、を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、オーバー入賞演出として、画像表示装置5による演出と、スピーカ8L、8Rによる演出と、を実行可能であること等)。

10

【0583】

このような構成によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。

【0584】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記表示手段は、遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したときに、該可変入賞手段に近い表示領域において前記特定表示の表示を開始し、該特定表示を移動させて前記第1付与量表示と前記第2付与量表示とを視認不能又は困難にする(例えば、画像表示装置5は、遊技球が特別可変入賞球装置7に入賞したときに、特別可変入賞球装置7に近い表示領域においてエフェクト表示20SHEFの表示を開始し、エフェクト表示20SHEFを移動させて獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2とを視認不能又は視認困難にすること等)。

20

【0585】

このような構成によれば、可変入賞手段に遊技球が進入したことについて、表示手段における表示演出によって表現することができ、興趣を向上させることができる。また、特定表示により第2付与量表示のみならず第1付与量表示も視認不能又は困難となるため、違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

【0586】

(4) 上記(3)の遊技機において、前記第1付与量表示及び前記第2付与量表示は、前記特定表示が移動しているときに視認可能であり、該第1付与量表示及び該第2付与量表示が表示されている表示領域に前記特定表示が到達したときに視認不能又は困難になる(例えば、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2は、エフェクト表示20SHEFが移動しているときに視認可能であり、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2が表示されている表示領域にエフェクト表示20SHEFが到達したときに視認不能又は視認困難となること等)。

30

【0587】

このような構成によれば、第1付与量表示及び第2付与量表示が表示されている表示領域に特定表示が近づいたときに、自ずと第1付与量表示及び第2付与量表示が視界に入るため、特定表示に対する注目に起因して、値が更新される前の状態の第1付与量表示及び第2付与量表示にも注目させることができる。

【0588】

(5) 上記(4)の遊技機において、前記特定演出実行手段は、前記第1付与量表示及び前記第2付与量表示が表示されている表示領域に前記特定表示が到達する前に、前記特定演出を開始する(例えば、演出制御用CPU120は、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2が表示されている表示領域にエフェクト表示20SHEFが到達する前に、オーバー入賞演出を開始すること等)。

40

【0589】

このような構成によれば、特定演出が実行されることにより所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したことを事前に認識させることができるため、第2付与量表示が更新されたときに違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

【0590】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、遊技者にとって有利度が異

50

なる複数種類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（例えば、パチンコ遊技機 1 は、大当たり当選確率が異なる複数種類の設定値「1」～「6」のうちのいずれかの設定値を設定可能であること等）、を備え、前記特定演出実行手段は、前記設定手段によって設定された設定値を示唆する態様で前記特定演出を実行可能である（例えば、画像表示装置 5 は、設定された設定値を示唆する態様でオーバー入賞演出を実行可能であること等）。

【0591】

このような構成によれば、特定演出に対する注目を高めることができる。

【0592】

（7）上記（5）の遊技機において、前記特定演出実行手段は、前記特定表示の表示が終了した後に、前記特定演出を終了する（例えば、演出制御用 CPU 120 は、エフェクト表示 20 SHEF の表示が終了した後に、オーバー入賞演出を終了すること等）。

10

【0593】

このような構成によれば、特定演出が継続している状態で、第 2 付与量表示の更新された値が視認可能となるため、第 2 付与量表示が更新されたことに起因する違和感を、より効果的に抑制することができる。

【0594】

（時短状態への他の移行例）

また、上述した各特徴部や各変形例においては、時短状態への移行について、必ず特別可変入賞球装置 7 が作動する大当たり状態や小当たり状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明は、これに限定されるものではない。例えば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置 7 を作動させることなく時短状態に移行するようにしてもよい。

20

【0595】

なお、上述した時短図柄としては、これらの時短図柄をはずれ図柄の一部としてもよいし、小当たり図柄の一部としてもよい。

【0596】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、はずれ図柄の抽選乱数や大当たり図柄の抽選乱数や小当たり図柄の抽選乱数、大当たり抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数等の他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

30

【0597】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよく、その他の図柄である小当たり図柄やはずれ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当たり図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【0598】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とする。但し、これら時短図柄の抽選確率は、第 1 特図と第 2 特図とで異なる確率としてもよい。

40

【0599】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口への入賞時のタイミングとしてよい。

【0600】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数を用いる場合は専用の乱数による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当たり図柄乱数を用いる場合は特定の小当たり図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合

50

は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができ、構造物を用いた抽選、例えば、特別可変入賞球装置 7 内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【0601】

なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【0602】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にはずれ図柄乱数を用いる場合は特定のはずれ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

10

【0603】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングであればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態や高確率時においては実行されずに、低確率低ベース状態においてのみ実行される。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのいずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。

【0604】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄毎に時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

20

【0605】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、第1特別図柄と第2特別図柄とで、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【0606】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【0607】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

30

【0608】

また、時短終了図柄の導出抽選を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、あるいは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【0609】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【0610】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

40

【0611】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【0612】

また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が

50

規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【0613】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【0614】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0615】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0616】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【0617】

本発明の遊技機としては、他にも、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、表示手段（例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等）、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等）、少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達したことを報知する第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達したことを報知する第2報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示20SHKHとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示20SHKは、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示20SHKHは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、獲得数表示20SHKに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特

10

20

30

40

50

定文字を含み（例えば、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示 20SHK に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、獲得数報知表示 20SHKH に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等）、

さらに、

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

【0618】

このような構成によれば、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。さらに、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【0619】

つまり、付与量表示に用いられる特定文字は、有利状態において遊技用価値が付与される度に更新されるとともに、文字を形成する線によって囲われた特定領域から背景映像が視認不可能とされ、報知表示に用いられる文字は、付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であるとともに、特定領域から背景映像が視認可能とされるため、付与量表示は小さい文字でありながら常に確認しやすくなる一方、報知表示は所定量に到達した旨を大きい文字で背景映像を隠すことなく表示できるとともに、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報が更新されるため、例えば第 1 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示のいずれか一方が実行されたときのみ数値情報を更新するようにした場合よりも数値情報が特別回数に到達しやすくなって遊技者が救済されやすくなるので、遊技意欲を高めることができる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者が遊技用価値の付与量を把握しやすく所定量に到達したことを認識しやすく遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することができる。

【0620】

また、報知表示に用いる文字の大きさや線の種類によって大当たり期待度や大当りに制御された回数等を報知するようにしてもよい。そうすることで、報知演出の表示態様により期待感が持て興趣が向上する。

【0621】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機他の一例として、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な

遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、可変表示が実行されているときに所定示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定示唆演出実行手段（例えば、図14-49に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811を実行する部分）と、特別条件が成立したことにもとづいて、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、図14-52（C1）、（C2）に示すように背景画像が変化する、図14-53（B）に示すように変動開始時にブラックアウトする、図14-54（C）に示すように変動終了時にブラックアウトする等）を実行可能な特別報知演出実行手段と（例えば、図14-23に示すように、演出制御用CPU120がステップ100IWS638を実行する部分）、をさらに備え、所定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の期間において、所定示唆演出を実行する割合が共通である（例えば、図14-44に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS802Aを実行する部分。図14-50参照）遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【0622】

（他の形態例）

【0623】

（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13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。

【0624】

図13に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS901）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS902）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0625】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS903）。クリアスイッチは、例えば電源基板上に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS903；Yes）、初期化处理（ステップS908）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0626】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS909）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0627】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS903；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS904）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS904では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS904；No）、初期化処理（ステップS908）を実行する。

【0628】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS904；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS905）。ステップS905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。

【0629】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS905；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS908）を実行する。

【0630】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS905；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS906）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、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。

【0631】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS907）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0632】

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

10

20

30

40

50

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S9010）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9011）、割込みを許可する（ステップS9012）。その後、ループ処理に入る。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。

【0633】

次に、この実施の形態の特徴部108IWにおける実施例1に係る遊技機につき、図14-1～図14-47を参照して説明する。

【0634】

（盤面構成）

図14-1は、特徴部108IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部108IWにおけるパチンコ遊技機1では、図1に示したパチンコ遊技機1の盤面構成に加えて、図14-1に示すように、普図保留表示器25Cの下方に右打ちLED100IW10が設けられている。また、図14-1に示すように、画像表示装置5の右方に右打ち報知LED100IW20が設けられている。

【0635】

また、図14-1に示すように、画像表示装置5の左方および右方にそれぞれ第4図柄表示器100IW21a、21bが設けられている。このうち、画像表示装置5の左方に設けられた第4図柄表示器100IW21aは、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行する表示器である。また、画像表示装置5の右方に設けられた第4図柄表示器100IW21bは、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行する表示器である。本例では、第4図柄表示器100IW21a、21bは、それぞれ上下に配置された2つのLEDで構成され、それら2つのLEDが交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第4図柄の変動表示が実行される。

【0636】

また、図14-1に示すように、本特徴部108IWにおけるパチンコ遊技機1では、図1に示した通過ゲート41に代えて、画像表示装置5の右方に、遊技球が通過可能な通過ゲート100IW41が設けられている。本特徴部108IWでは、遊技球が通過ゲート100IW41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。従って、本特徴部108IWでは、確変状態や時短状態においては、普図当たり確率が高まるのであるから、遊技領域の右方を狙って発射操作（右打ち操作）を行った方が有利である。一方、本特徴部108IWでは、通常状態においては、遊技領域の左方を狙って発射操作（左打ち操作）を行った方が有利である。

【0637】

（大当たり確率、時短はずれ確率）

図14-2および図14-3は、設定値ごとの大当たり確率および時短はずれ確率を説明するための説明図である。このうち、図14-2は、第1特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および時短はずれ確率を示している。また、図14-3は、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および時短はずれ確率を示している。本例では、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図14-2および図14-3に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【0638】

図14-2（A）および図14-3（A）に示すように、第1特別図柄の変動表示を実

10

20

30

40

50

行する場合および第2特別図柄の変動表示を実行する場合ともに、非確変状態（低確率状態（通常状態や時短状態））では、設定値「1」の場合が大当たり確率「205/65536」と最も低く（約1/319）、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「242/65536」と最も高く（約1/270）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0639】

また、図14-2（B）および図14-3（B）に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合および第2特別図柄の変動表示を実行する場合ともに、確変状態（高確率状態）では、設定値「1」の場合が大当たり確率「2050/65536」と最も低く（約1/32）、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「2420/65536」と最も高く（約1/27）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図14-2および図14-3に示すように、本例では、確変状態では、非確変状態と比較して大当たり確率が10倍に高められている。

【0640】

また、図14-2に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「164/65536」と一定である（約1/400）。また、図14-3に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「328/65536」と一定である（約1/200）。すなわち、本例では、時短はずれ判定用の判定値は、設定値によらず共通である。

【0641】

上記のように設定値に応じて大当たり確率を異ならせる一方で時短はずれ確率は一定となるように構成する場合であっても、図14-2および図14-3に示すように、時短なしはずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【0642】

なお、さらに小当たり遊技状態に制御可能に構成してもよい。小当たりも決定可能に構成する場合、例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当たり確率が一定となるように構成すればよい。

【0643】

また、小当たりも決定可能に構成する場合、小当たりを契機として時短状態に制御する時短付き小当たりがあるように構成してもよい。

【0644】

なお、図14-2および図14-3に示した例は一例であり、大当たり確率や時短はずれ確率の設定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、本例では、図14-2および図14-3に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1/400であり、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1/200である場合を示したが、逆に、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1/200であり、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1/400であるように構成してもよい。

【0645】

（大当たり種別判定テーブル）

図14-4は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図14-4（A）は、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルの具体例を示している。また、図14-4（B）は、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルの具体例を示している。

【0646】

図14-4(A)に示すように、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当たりの種別を「通常大当たり」、「確変大当たり」、または「突然確変大当たり」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0647】

図14-4(B)に示すように、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当たりの種別を「通常大当たり」、「確変大当たり」、または「突然確変大当たり」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

10

【0648】

「通常大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当たりである。時短状態に移行すると、100回の変動表示を終了するか、次の大当たりが発生するまで時短状態を維持する。

【0649】

「確変大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである。確変状態に移行すると、100回の変動表示を終了するか、次の大当たりが発生するまで確変状態を維持する。なお、本例では、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御される。

【0650】

「突然確変大当たり」とは、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである。確変状態に移行すると、100回の変動表示を終了するか、次の大当たりが発生するまで確変状態を維持する。なお、本例では、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御される。

20

【0651】

なお、本例では、「通常大当たり」および「確変大当たり」となる場合には、大当たり遊技中の15ラウンドの各ラウンドにおいて、29秒間を経過するか所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御される（従って、大入賞口の長期間の開放が15回行われる）。一方、「突然確変大当たり」となる場合には、大当たり遊技の2ラウンドの各ラウンドにおいて、極めて短い0.5秒間にわたって大入賞口が開放状態に制御される（従って、大入賞口の短期間の開放が2回行われる）。従って、「突然確変大当たり」となる場合には、実質的に大入賞口への入賞は殆ど期待できず、確変状態に突然移行したように見せることができる。

30

【0652】

図14-4(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなる場合には、40%の確率で「通常大当たり」と決定され、40%の確率で「確変大当たり」と決定され、20%の確率で「突然確変大当たり」と決定される。また、図14-4(B)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなる場合には、40%の確率で「通常大当たり」と決定され、55%の確率で「確変大当たり」と決定され、5%の確率で「突然確変大当たり」と決定される。

40

【0653】

（時短種別判定テーブル）

図14-5は、ROM101に記憶されている時短種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図14-5(A)は、第1特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。また、図14-5(B)は、第2特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。

【0654】

図14-5(A)に示すように、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれA」、「時短はずれB」、または「時短はずれC」のいずれ

50

かに決定するために参照されるテーブルである。

【0655】

図14-5(B)に示すように、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれA」、「時短はずれB」、または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0656】

図14-5(A)、(B)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合、および第2特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合のいずれにおいても、 $1/3$ の確率で「時短はずれA」と決定され、 $1/3$ の確率で「時短はずれB」と決定され、 $1/3$ の確率で「時短はずれC」と決定される。

【0657】

なお、図14-5に示した例は一例では、時短種別の決定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、第1特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれC」の決定確率を高くする一方で、第2特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれA」の決定確率を高くするなど、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで時短種別の決定割合を異ならせてもよい。

【0658】

また、例えば、救済時短経由の時短状態中も時短はずれを決定可能に構成する場合、時短はずれとなっても一律に時短回数カウンタなどを上書きしないように構成してもよいし、時短はずれ図柄の種類によって時短回数カウンタなどを上書きする場合と上書きしない場合とがあるように構成してもよい。

【0659】

図14-6は、時短種別を説明するための説明図である。図14-6に示すように、本例では、通常状態中では、「時短はずれA」となる場合に時短回数100回の時短状態に制御され、「時短はずれB」となる場合に時短回数50回の時短状態に制御され、「時短はずれC」となる場合に時短回数30回の時短状態に制御される。また、時短状態中では、「時短はずれA」となる場合に次回大当たりとなるまで時短状態に制御され、「時短はずれB」となる場合に時短回数200回の時短状態に制御され、「時短はずれC」となる場合に時短回数100回の時短状態に制御される。また、通常状態および時短状態において、救済時短となる場合に、時短回数800回の時短状態に制御される。

【0660】

なお、本例では、後述するように、確変状態中では時短はずれと決定される場合はない。また、本例では、後述するように、救済時短による時短状態中でも時短はずれと決定される場合はない。また、本例では、後述するように、救済時短により時短回数800回の時短状態に制御された後、800回の変動表示を終了しても大当たりが発生しなかった場合には、再び救済時短により時短回数800回の時短状態（救済時短）に制御される。そのため、救済時短による時短回数は、実質的に次回の大当たりが発生するまでとなる。

【0661】

ここで、設定値毎の救済時短到達率について説明する。救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当たり遊技状態に制御されることなくn回（本例では800回）の変動を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Kは、以下のようにして算出できる。

$$K = (1 - ML) \cdot n = \{ (P - 1) \div P \} \cdot n$$

(K = 救済時短到達率、P = 大当たり確率MLの分母、n = 作動回数)

【0662】

具体的には、例えば、設定値「1」であれば大当たり確率MLが約 $1/319$ であるから救済時短到達率Kは8.1%となり、設定値「2」であれば大当たり確率MLが約 $1/310$ であるから救済時短到達率Kは7.5%となり、設定値「3」であれば大当たり確率ML

10

20

30

40

50

が約 $1/300$ であるから救済時短到達率 K は 6.9% となり、設定値「4」であれば大当たり確率 ML が約 $1/290$ であるから救済時短到達率 K は 6.3% となり、設定値「5」であれば大当たり確率 ML が約 $1/280$ であるから救済時短到達率 K は 5.7% となり、設定値「6」であれば大当たり確率 ML が約 $1/270$ であるから救済時短到達率 K は 5.1% となる。

【0663】

このように、大当たり確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなっている。これにより、大当たり確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【0664】

また、時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方は、図14-6に示したものに過ぎられない。例えば、同じ時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中と時短状態中とで時短回数100回で同じであるように制御するように構成してもよい。また、例えば、同じ時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中であれば時短回数100回に制御され、時短状態中であれば時短回数0回に制御される（すなわち、時短状態から通常状態に転落する）ように構成してもよい。そのように時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方として様々な態様が考えられる。

【0665】

（変動パターンテーブル）

図14-7および図14-8は、特徴部108IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図14-7（A）は、大当たり用の変動パターンテーブルAの具体例を示している。また、図14-7（B）は、通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBの具体例を示している。また、図14-7（C）は、大当たり経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCの具体例を示している。また、図14-7（D）は、時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDの具体例を示している。

【0666】

また、図14-8（E）は、救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEの具体例を示している。また、図14-8（F）、（G）は、救済時短となる直前10変動以内のはずれ用の変動パターンテーブルF、Gの具体例を示している。このうち、図14-8（F）に示す変動パターンテーブルFは、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が3以下である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。また、図14-8（G）に示す変動パターンテーブルFは、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が4以上である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。

【0667】

また、図14-8（H）は、確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHの具体例を示している。ただし、本例では、確変状態や時短状態であっても、保留記憶数が1以上でない場合（保留記憶がない場合）には、変動パターンテーブルBを用いて変動パターンが決定される。

【0668】

また、図14-8（I）は、救済時短となる変動表示のはずれ用の変動パターンテーブルIの具体例を示している。また、図14-8（J）は、救済時短となる変動表示の大当たり用の変動パターンテーブルJの具体例を示している。

【0669】

図14-7（A）に示すように、本例では、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB2-1（ノーマルリーチ）、変動パターンPB2-2（スーパーリーチ α ）、変動パターンPB2-3（スーパーリーチ β ）のいずれかに決定される。

【0670】

また、図14-7（B）に示すように、本例では、通常状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-1（通常変動）、変動パターンPA2-1

10

20

30

40

50

(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

【0671】

また、図14-7(C)に示すように、本例では、大当り経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

【0672】

また、図14-7(D)に示すように、本例では、時短はずれ経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

【0673】

また、図14-8(E)に示すように、本例では、救済時短経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

【0674】

図14-7(C)、図14-7(D)、および図14-8(E)に示すように、本例では、時短状態時には、変動パターンPA1-2(超短縮変動)や、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)が決定される割合が高く、通常状態時と比べて平均した変動時間が短くなっている。さらに、同じ時短状態時であっても、時短はずれ経由で制御された時短状態時には、大当り経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターンPA1-2(超短縮変動)の選択確率が80%と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。また、救済時短経由で制御された時短状態時には、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)の選択割合が99%と高くなっており、時短はずれ経由や大当り経由で制御された時短状態時と比べて、さらに平均した変動時間が短くなっている。このような構成により、変動表示の実行回数が所定回数(本例では900回)に達して救済時短となった場合(すなわち長期間大当りが発生していない場合)には、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)により変動表示が実行される割合が高くなり、次の大当りに制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。

【0675】

また、図14-7(C)、図14-7(D)、および図14-8(E)に示すように、本例では、と比べて、変動パターンPA1-2(超短縮変動)の選択確率が80%と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。また、救済時短経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由または大当り経由で制御された時短状態時とは異なり、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)に決定される場合はなく、スーパーリーチが実行される場合はない。すなわち、救済時短経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由または大当り経由で制御された時短状態時とは異なり、はずれ時にスーパーリーチが実行される場合がなく、平均した変動時間が短くなっている。このような構成により、変動表示の実行回数が所定回数(本例では900回)に達して救済時短となった場合(すなわち長期間大当りが発生していない場合)には、スーパーリーチではずれとはならないため、興趣の低下を抑えることができる。また、次の大当りに制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。なお、本例では、救済時短経由で制御された時短状態においては、はずれ時にスーパーリーチが実行されないが、実行されるように構成してもよい。例えば、救済時短経由で制御された時短状態においては、時短はずれ経由または大当り経由で制御

10

20

30

40

50

された時短状態時よりも、低い割合で、はずれ時にスーパーリーチが実行されるようにしてもよい。このような構成により、変動表示の実行回数が所定回数（本例では900回）に達して救済時短となった場合（すなわち長期間大当たりが発生していない場合）には、スーパーリーチではずれとなる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

【0676】

また、図14-8（F）に示すように、本例では、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が3以下であれば、変動パターンとして、変動パターンPA1-3（短縮変動）、または変動パターンPA2-1（ノーマルリーチ）のいずれかに決定され、変動パターンPA1-3（短縮変動）に決定される確率が95%と高くなっている。また、図14-8（G）に示すように、本例では、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が4以上であれば、変動パターンとして、変動パターンPA1-1（通常変動）、または変動パターンPA2-1（ノーマルリーチ）のいずれかに決定され、変動パターンPA1-1（通常変動）に決定される確率が95%と高くなっている。

【0677】

また、図14-8（F）、（G）に示すように、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）に決定される場合はなく、スーパーリーチが実行される場合はない。このような構成により、救済時短となる直前の期間においてスーパーリーチの変動表示が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。なお、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合にも、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）に決定されるようにしてもよい。例えば、救済時短となる直前10変動以内においては、救済時短となる直前10変動より前の期間（すなわち図14-7（C）に示す変動パターンテーブルCを用いる期間）よりも、低い割合で、はずれ時に変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）や変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）に決定されるようにしてもよい。

【0678】

また、図14-8（H）に示すように、本例では、確変状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2（超短縮変動）、変動パターンPA2-1（ノーマルリーチ）、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）、変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【0679】

図14-8（H）に示すように、本例では、確変状態時には、90%の高い確率で変動パターンPA1-2（超短縮変動）が決定され、時短状態時よりもさらに平均した変動時間が短くなっている。

【0680】

また、図14-8（I）に示すように、本例では救済時短となる変動表示であって、はずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-1（突入はずれ）に決定される。すなわち、変動パターンPA3-1（突入はずれ）は、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示（はずれ）にのみ用いられる救済時短時専用の変動パターンである。本例では、変動パターンが変動パターンPA3-1（突入はずれ）に決定された場合には、後述するように、時短状態（すなわち救済時短）に制御される旨を報知する時短突入演出（例えば、図14-38（G）、（H）参照）が実行される。このような構成により、救出時短となって時短状態に制御されることを遊技者に明確に報知することができるとともに、救出時短となった際の興趣を向上させることができる。

【0681】

また、図14-8（J）に示すように、本例では救済時短となる変動表示であって、大当たりはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-2（突入見せかけ大当たり）決定される。すなわち、変動パターンPA3-2（突入見せかけ大当たり）は、

救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示（大当たり）にのみ用いられる救済時短専用の変動パターンである。本例では、変動パターンPA3-2（突入見せかけ大当たり）に決定された場合には、後述するように、時短状態（すなわち救済時短）に制御される旨を報知する時短突入演出（例えば、図14-38（G）、（H）参照）と共通の態様の演出（例えば、図14-41（G'）参照）を実行した後に、大当たりとなることを報知する演出（例えば、図14-41（H'）参照）が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0682】

なお、図14-7および図14-8に示した変動パターンテーブルの設定の仕方は一例であり、様々な態様が考えられる。例えば、時短状態中に時短はずれとなって再び時短状態に制御される場合には、図14-7（C）に示す大当たり経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCと同じテーブルを用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

【0683】

また、例えば、時短はずれとなった場合のうち次回大当たりまで時短状態継続となる場合（本例では、時短状態中に時短はずれAとなる場合）のみ、図14-7（C）に示す大当たり経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCと同じテーブルを用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

【0684】

また、本例では、図14-8（E）に示すように、救済時短経由の時短状態中は1.5秒の極超短縮変動の変動パターンPA1-4の選択割合が高く、変動表示の消化速度が早いことから、実行可能な予告演出や先読み予告演出の種類が少ない。例えば、救済時短経由の時短状態中である場合には、画像表示装置5の表示画面の端部においてエフェクト画像を表示する演出や、ランプやLEDを点灯させる演出、所定の演出音や通常とは異なる変動停止音を出力する演出などが実行される。

【0685】

また、本例では、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルEを設ける場合を示しているが、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルEを設けず、例えば、大当たり経由の時短状態中の変動パターンテーブルC（図14-7（C）参照）を用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

【0686】

また、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となると変動パターンテーブルF、G（図14-8（F）、（G）参照）に切り替える場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って徐々にリーチ割合が少なくなるように変動パターンテーブルを切り替えるように構成してもよいし、残り変動回数100回や200回など区切りの回数の場合のみ変動パターンテーブルを切り替えて残り変動回数を示唆可能に構成してもよい。

【0687】

また、本例では、大当たり経由の時短状態と、はずれ時短経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、異なる変動パターンテーブルを用いる（すなわち平均した変動時間が異なる）ように構成されているが、そのような態様にかぎられない。例えば、いずれの場合も同じ変動パターンテーブルを用いる（すなわち平均した変動時間が同じとなる）ようにしてもよいし、救済時短経由の時短状態の方が、大当たり経由やはずれ時短経由の時短状態よりも、平均した変動時間が長くなるようにしてもよい。

【0688】

（演出制御コマンド）

図14-9および図14-10は、演出制御用CPU120に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図14-9および図14-10に示す例において、コマンド80XX（H）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可

10

20

30

40

50

変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド80XX（H）のいずれかを受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0689】

コマンド9000（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれ（時短なし）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果1指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。

【0690】

コマンド9001（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれAとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果2指定コマンド）（時短はずれA指定コマンド）である。コマンド9002（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれBとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果3指定コマンド）（時短はずれB指定コマンド）である。コマンド9003（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれCとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果4指定コマンド）（時短はずれC指定コマンド）である。

【0691】

コマンド9004（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果5指定コマンド（通常大当たり指定コマンド））である。コマンド9005（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果6指定コマンド（確変大当たり指定コマンド））である。コマンド9006（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を突然確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果7指定コマンド（突然確変大当たり指定コマンド））である。

【0692】

コマンド95XX（H）は、救済時短となるまでの残りの変動回数（126回以下の回数）を指定する演出制御コマンド（救済時短回数1指定コマンド）である。本例では、救済時短回数1指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの変動回数（126回以下の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が1回である場合には、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9501（H）が送信され、残りの変動回数が126回である場合には、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957E（H）が送信される。なお、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が127回以上の回数である場合には、EXTデータに最大値の7F（H）がセットされ、救済時短回数1指定コマンドとして一律にコマンド957F（H）が送信される。

【0693】

コマンド96XX（H）は、救済時短となるまでの残りの変動回数（100回単位の回数）を指定する演出制御コマンド（救済時短回数2指定コマンド）である。本例では、救済時短回数2指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの変動回数（100回単位の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回である場合には、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601（H）が送信され、残りの変動回数が800回である場合には、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9608（H）が送信される。

【0694】

コマンド97XX（H）は、電源復旧時の救済時短となるまでの残りの変動回数（100回単位の回数）を指定する演出制御コマンド（復旧時救済時短回数指定コマンド）である。本例では、電源復旧時に復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータに救済時短

10

20

30

40

50

となるまでの残りの変動回数に応じた値がセットされて送信される。例えば、電源復旧時に救済時短となるまでの残りの変動回数が100回以下である場合には、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9701(H)が送信され、残りの変動回数が701回以上かつ800回以下である場合には、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9708(H)が送信される。

【0695】

なお、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数を1回単位で特定可能に送信できるのは126回までで、127回以上の残り回数である場合には100回単位で特定可能に送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、2つのコマンドを組み合わせで送信して、127回以上の残り回数の場合であっても1回単位で特定可能に送信できるようにしてもよい。

10

【0696】

コマンドA000(H)は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が20秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第1図柄確定A指定コマンド)である。コマンドA001(H)は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が10秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第1図柄確定B指定コマンド)である。コマンドA002(H)は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第1図柄確定C指定コマンド)である。

【0697】

20

コマンドA100(H)は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が20秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第2図柄確定A指定コマンド)である。コマンドA101(H)は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が10秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第2図柄確定B指定コマンド)である。コマンドA102(H)は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第2図柄確定C指定コマンド)である。

【0698】

コマンドB000(H)は、大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当り開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当り終了指定コマンド:エンディング指定コマンド)である。

30

【0699】

コマンドB1XX(H)は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放中表示コマンド)である。なお、「XX」に表示するラウンド数が設定される。コマンドB2XX(H)は、大当り遊技中のラウンド後の表示(ラウンド間のインターバルの表示)を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放後表示コマンド)である。

【0700】

コマンドB400(H)は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド(大入賞口入賞指定コマンド)である。

40

【0701】

コマンドC000(H)は、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC001(H)は、第2保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド)である。コマンドC101(H)は、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数減算指定コマンド)である。

【0702】

50

コマンド E 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンド E 0 0 1 (H) は、大当り遊技終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態 A 指定コマンド）である。コマンド E 0 0 2 (H) は、時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態 B 指定コマンド）である。コマンド E 0 0 3 (H) は、救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態 C 指定コマンド）である。コマンド E 0 0 4 (H) は、遊技状態が確変状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（確変状態指定コマンド）である。

【0703】

コマンド E 1 0 0 (H) は、右打ち報知を開始することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知開始指定コマンド）である。コマンド E 1 0 1 (H) は、右打ち報知を終了することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知終了指定コマンド）である。

【0704】

コマンド F 0 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーションの表示を開始することを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。客待ちデモ指定コマンドは、例えば、図柄確定期間の終了時および大当り遊技の終了時に、保留記憶が記憶されていない場合（すなわち合算保留記憶数が 0 の場合）に送信される。また、客待ちデモ指定コマンドは、例えば、電源投入時にも送信される（初期化処理および復旧処理のいずれが実行される場合にも送信される）。また、例えば、設定変更処理を実行する設定変更モードまたは設定確認処理を実行する設定確認モードに移行される場合には、各モードの終了後に設定値指定コマンドが送信され、その後、客待ちデモ指定コマンドが送信される。なお、復旧処理または設定確認処理が実行される場合には、大当り遊技、小当り遊技および特図ゲームがいずれも実行されていないときであって、かつ保留記憶が記憶されていないときに、客待ちデモ指定コマンドが送信される。後述するように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信した場合には、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく 1 0 秒が経過すると、救済時短機能が搭載されていることを示すテロップ表示を開始する（本例では抽選によりテロップ表示を行うか否かを決定する）。また、客待ちデモ指定コマンドを受信してから他のコマンドを受信することなく 3 分が経過すると、デモンストレーションムービーの再生を行う。

【0705】

コマンド F 1 X X (H) は、設定されている設定値を指定する演出制御コマンド（設定値指定コマンド）である。なお、「X X」には設定値に相当する値が設定される。

【0706】

演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 CPU 1 2 0（具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0）は、主基板 1 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると図 1 4 - 9 および図 1 4 - 1 0 に示された内容に応じて画像表示装置 5 の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板 1 3 に対して音番号データを出力する。なお、図 1 4 - 9 および図 1 4 - 1 0 に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。

【0707】

（遊技制御メイン処理）

図 1 4 - 1 1 は、特徴部 1 0 8 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップ S 1 ~ S 7 の処理、ステップ S 8 ~ S 9 の処理、およびステップ S 1 0 ~ S 1 2 の処理は、図 1 3 で示したそれらの処理と同様である。

【0708】

本例では、ステップ S 7 において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU 1 0 3 は、救済時短となるまでの残りの変動回数をカウントするための救済

10

20

30

40

50

時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS11）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が100以下である場合には、CPU10は、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9701（H）を送信する制御を行う。また、例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が701以上かつ800以下である場合には、CPU10は、復旧時救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9708（H）を送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、復旧時救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの変動回数が通知される。また、復旧処理により復旧された保留記憶（すなわち電断前に記憶されていた保留記憶）にもとづいて変動表示が実行されることによって、救済時短となり得る。このような構成により、電断前に救済時短となる変動表示に対応する保留記憶が記憶されている状況において、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

10

【0709】

なお、本例では、電断復旧時に復旧時のコマンドとは別に復旧時救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップS7で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のEXTデータに救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

【0710】

また、ステップS9において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS12）。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「800」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された後、800回の変動表示を実行しても大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。なお、本例では、ステップS9において送信する初期化を指示する演出制御コマンドにもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能である。

20

【0711】

なお、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「800」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。例えば、RAMクリア処理が実行されたときに、時短状態であることを示す時短フラグA～Cや、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタ、保留記憶を初期化する一方で、救済時短回数カウンタの値を復旧するようにしてもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。また、意図的に救済時短回数カウンタが初期化されることを防ぐことができ、遊技者に対する救済度合いを高めることができる。

30

【0712】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップS3のY）してRAMクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM異常を検出（ステップS4，S5のN）してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

40

【0713】

（特別図柄通常処理）

図14-12および図14-13は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ100IWS51）。具体的には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウン

50

タのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS52）。具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップ100IWS53）。第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップ100IWS54）。

【0714】

この特徴部108IWでは、ステップ100IWS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0715】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

【0716】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する（ステップ100IWS55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

【0717】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ100IWS56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0718】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【0719】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数）=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0720】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数

10

20

30

40

50

カウンタのカウント値を1減算する（ステップ100IWS57）。なお、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0721】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ100IWS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ100IWS62）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図14-2および図14-3参照）と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとするに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値（図14-2（A）および図14-3（A）参照）を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値（図14-2（B）および図14-3（B）参照）を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値が図14-2および図14-3に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。

【0722】

大当りとするに決定した場合には（ステップ100IWS63のY）、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ100IWS64）。そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（通常大当りや、確変大当り、突然確変大当り）を大当りの種別に決定する（ステップ100IWS65）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ100IWS84に移行する。

【0723】

一方、大当りとするに決定しなかった場合には（ステップ100IWS63のN）、CPU103は、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS66）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ100IWS67）、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS68）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、変動終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ100IWS69）。

【0724】

なお、本例では、ステップ100IWS70以降の救済時短までの変動回数のカウント処理の前にステップ100IWS66～S69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ100IWS70以降の救済時短までの変動回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる変動表示である場合には、時短回数カウンタに「800」をセット（ステップ100IWS172参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる変動表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「901」をセットするように構成してもよい。

【0725】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS70）。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ100I

10

20

30

40

50

WS 79に移行する。救済時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ100IWS71）。なお、本例では、ステップ100IWS71の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態、時短状態、または確変状態のいずれであるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。また、本例では、ステップ100IWS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【0726】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ100IWS72）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ100IWS72のN）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数1指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9501（H）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957E（H）を送信する制御を行う。

【0727】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS74）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ100IWS79に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態に制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ100IWS75）。そして、ステップ100IWS84に移行する。

【0728】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ100IWS72のY）、CPU103は、EXTデータとして一律に7F（H）をセットして、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957F（H）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS76）。次いで、CPU103は、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数（本例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回）となっているか否かを確認する（ステップ100IWS77）。なお、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS78）。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601（H）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608（H）を送信する制御を行う。そして、ステップ100IWS79に移行する。

【0729】

なお、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）側で救済時短までの残り変動回数をカウントし、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り変動回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出、エフェクト演出を実行するように構成してもよい。

【0730】

また、例えば、後述するように救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「800」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能な構成においては、1

10

20

30

40

50

回目には救済時短となったときのみ救済時短回数 1 指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを送信するように構成し、2 回目以降に救済時短となったときには救済時短回数 1 指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0731】

次いで、CPU103は、救済時短経路で制御された時短状態であることを示す時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS79）。時短フラグCがセットされていれば（すなわち、救済時短経路の時短状態であれば）、ステップ100IWS84に移行する。本例では、ステップ100IWS79の処理が実行されることによって、救済時短経路の時短状態中である場合には、ステップ100IWS81の以降の時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

10

【0732】

なお、救済時短経路の時短状態中だけでなく、大当り経路の時短中および時短はずれ経路の時短状態中も含めて時短状態中は一律に時短はずれと決定しないように構成してもよい。すなわち、時短フラグCがセットされている場合だけでなく、時短フラグAや時短フラグBがセットされている場合も、一律にステップ100IWS81以降の時短はずれの判定処理を行わないようにし、そのまま時短なしのはずれとすることに決定してもよい。

【0733】

また、逆に、救済時短経路の時短状態中であっても、ステップ100IWS81以降の処理を実行して時短はずれを決定可能に構成してもよい。また、同じ変動表示で救済時短と時短はずれとが両方発生する場合があるように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短を優先して時短状態に制御するように構成してもよいし、時短はずれを優先した時短状態に制御するように構成してもよい。

20

【0734】

時短フラグCがセットされていなければ（すなわち、救済時短経路の時短状態でなければ）、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS80）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ100IWS84に移行する。本例では、ステップ100IWS80の処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ100IWS81の以降の時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

30

【0735】

確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、CPU103は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ100IWS81）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/400の確率で時短はずれとすることに決定する（図14-2参照）。また、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/200の確率で時短はずれとすることに決定する（図14-3参照）。

【0736】

時短はずれとすることに決定した場合には（ステップ100IWS82のY）、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（時短はずれAや、時短はずれB、時短はずれC）を時短はずれの種別に決定する（ステップ100IWS83）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。そして、ステップ100IWS84に移行する。

40

【0737】

なお、ステップ100IWS83では、ステップ100IWS65の大当り種別判定で用いられる種別判定用乱数と共通の種別判定用乱数を用いて時短種別判定が行われる。さ

50

らに、小当りも判定するように構成するとともに小当り種別も判定するように構成する場合には、大当り種別判定および時短種別判定に加えて小当り種別判定においても共通の種別判定用乱数を用いて判定処理を行うように構成すればよい。

【0738】

次いで、CPU103は、大当り種別および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ100IWS84）。この場合、例えば、通常大当りとするに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、確変大当りとするに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、突然確変大当りとするに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「9」と決定し、時短はずれAとするに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、時短はずれBとするに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「4」と決定し、時短はずれCとするに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「6」と決定し、はずれ（時短なし）とするに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ100IWS85）。

【0739】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ100IWS86）。

【0740】

（変動パターン設定処理）

図14-14は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1701）。大当りフラグがセットされていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS1701A）。救済時短回数カウンタの値が0である場合（すなわち救済時短となる変動表示であって、大当りとなる場合）には、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8（J）に示す救済時短変動大当り用の変動パターンテーブルJを選択する（ステップ100IWS1701B）。救済時短回数カウンタの値が0ではない場合には、CPU103は、変動パターンを決定するための

【0741】

大当りフラグがセットされていなければ（すなわち、はずれであれば）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS1702A）。救済時短回数カウンタの値が0である場合（すなわち救済時短となる変動表示であって、はずれとなる場合）には、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8（I）に示す救済時短変動はずれ用の変動パターンテーブルIを選択する（ステップ100IWS1702B）。救済時短回数カウンタの値が0ではない場合には、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が10以下であるか否かを確認する（ステップ100IWS1703）。救済時短回数カウンタの値が10以下であれば（すなわち、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば）、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値が3以下となっているか否かを確認する。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1保留記憶数カウンタや第2保留記憶数カウンタの値が3以下となっているか否かを確認するように構成してもよい。

【0742】

合算保留記憶数カウンタの値が3以下となっていれば（ステップ100IWS1704のY）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8（F）に示す救済時短直前のはずれ用の変動パターンテーブルFを選択する（ステップ100IWS1705）。合算保留記憶数カウンタの値が4以上となっていれば（ステップ1

00IWS1704のN)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8(G)に示す救済時短直前のはずれ用の変動パターンテーブルGを選択する(ステップ100IWS1706)。

【0743】

救済時短回数カウンタの値が10以下でなければ(ステップ100IWS1703のN)、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS1707)。確変フラグがセットされていれば(すなわち、確変状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8(H)に示す確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHを選択する(ステップ100IWS1708)。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルHを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば(すなわち、保留記憶がなければ)、図14-7(B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

10

【0744】

確変フラグがセットされていなければ、CPU103は、大当り経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグAがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS1709)。時短フラグAがセットされていれば(すなわち、大当り経由で制御された時短状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7(C)に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCを選択する(ステップ100IWS1710)。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルCを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば(すなわち、保留記憶がなければ)、図14-7(B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

20

【0745】

時短フラグAがセットされていなければ、CPU103は、時短はずれ経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグBがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS1711)。時短フラグBがセットされていれば(すなわち、時短はずれ経由で制御された時短状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7(D)に示す時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDを選択する(ステップ100IWS1712)。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルDを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば(すなわち、保留記憶がなければ)、図14-7(B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

30

【0746】

時短フラグBがセットされていなければ、CPU103は、救済時短経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグCがセットされているか否かを確認する(ステップ100IWS1713)。時短フラグCがセットされていれば(すなわち、救済時短経由で制御された時短状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8(E)に示す救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEを選択する(ステップ100IWS1714)。

40

【0747】

時短フラグCもセットされていなければ(すなわち、通常状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7(B)に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する(ステップ100IWS1715)。

【0748】

次に、CPU103は、ステップ100IWS1701B, S1702, S1702B, S1705, S1706, S1708, S1710, S1712, S1714, S1715にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファ

50

に格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図14-7および図14-8に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ100IWS1716）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間が決定される。なお、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【0749】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1717）。

【0750】

また、ステップ100IWS1716にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ100IWS1718）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ100IWS1719）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ100IWS1720）。

【0751】

（特別図柄変動処理）

図14-15は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理（ステップS112）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、大当たり種別の決定結果、および時短種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果7指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ100IWS1121）。

【0752】

次いで、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップ100IWS1122）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ100IWS1123）、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ100IWS1124）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ100IWS85で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【0753】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、右打ちLED100IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ100IWS1125）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1126）。

【0754】

ステップ100IWS1125の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED100IW10の点灯が開始される。

【0755】

次いで、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1127）。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていないければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする（ステップ100IWS1128）。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステッ

10

20

30

40

50

プ 1 0 0 I W S 1 1 2 9)。この場合、特別図柄ポインタの値が「第 1」を示す値である場合には第 1 図柄確定 A 指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第 2」を示す値である場合には第 2 図柄確定 A 指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 9 に移行する。

【 0 7 5 6 】

時短フラグ A または時短フラグ B がセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「1 0 秒」に応じた値をセットする（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 0）。また、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間が 1 0 秒であることを特定可能な第 1 図柄確定 B 指定コマンドまたは第 2 図柄確定 B 指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 1）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第 1」を示す値である場合には第 1 図柄確定 B 指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第 2」を示す値である場合には第 2 図柄確定 B 指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 9 に移行する。

【 0 7 5 7 】

時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 2 4 の N）、CPU 1 0 3 は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 2）。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU 1 0 3 は、右打ち LED 1 0 0 I W 1 0 の点灯を開始する制御を行う（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 3）。また、CPU 1 0 3 は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 4）。

【 0 7 5 8 】

ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 3 の処理が実行されることによって、本例では、救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ち LED 1 0 0 I W 1 0 の点灯が開始される。

【 0 7 5 9 】

次いで、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「2 0 秒」に応じた値をセットする（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 5）。また、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間が 2 0 秒であることを特定可能な第 1 図柄確定 A 指定コマンドまたは第 2 図柄確定 A 指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 6）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第 1」を示す値である場合には第 1 図柄確定 A 指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第 2」を示す値である場合には第 2 図柄確定 A 指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 9 に移行する。

【 0 7 6 0 】

救済時短決定フラグがセットされていなければ（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 2 の N）、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「0. 5 秒」に応じた値をセットする（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 7）。また、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間が 0. 5 秒であることを特定可能な第 1 図柄確定 C 指定コマンドまたは第 2 図柄確定 C 指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 8）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第 1」を示す値である場合には第 1 図柄確定 C 指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第 2」を示す値である場合には第 2 図柄確定 C 指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 9 に移行する。

【 0 7 6 1 】

そして、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3）に対応した値に更新する（ステップ 1 0 0 I W S 1 1 3 9）。

【 0 7 6 2 】

（特別図柄停止処理）

図 1 4 - 1 6 および図 1 4 - 1 7 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理

(ステップ S 1 1 3) を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、まず、図柄確定期間タイマの値を 1 減算し (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 1)、減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっているか否かを確認する (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 2)。

【0 7 6 3】

減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっていなければ (すなわち、まだ第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ)、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっていれば (すなわち、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば)、CPU 1 0 3 は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 3)。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 1 0 3 は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグ A、時短フラグ B、時短フラグ C、確変状態中の変動表示の実行回数をカウントするための確変回数カウンタ、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをリセットする (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 4)。

【0 7 6 4】

次いで、CPU 1 0 3 は、救済時短回数カウンタに「8 0 0」をセットする (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 5)。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「8 0 0」がセットされ、大当り遊技終了後に 8 0 0 回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

【0 7 6 5】

なお、本例では、ステップ 1 0 0 I W S 1 3 5 の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「8 0 0」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「8 0 0」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「8 0 0」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【0 7 6 6】

次いで、CPU 1 0 3 は、右打ち LED 1 0 0 I W 1 0 の点灯を開始する制御を行う (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 6)。また、CPU 1 0 3 は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 7)。

【0 7 6 7】

次いで、CPU 1 0 3 は、大当り開始指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に対して送信する制御を行う (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 8)。次いで、CPU 1 0 3 は、特別可変入賞球装置 7 を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間 (ファンファーレ時間) を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 9)。そして、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理 (ステップ S 1 4 4) に対応した値に更新する (ステップ 1 0 0 I W S 1 4 0)。

【0 7 6 8】

大当りフラグがセットされていなければ (ステップ 1 0 0 I W S 1 3 3 の N)、CPU 1 0 3 は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 1 0 0 I W S 1 4 1)。時短終了フラグがセットされていれば、CPU 1 0 3 は、時短終了フラグをリセットする (ステップ 1 0 0 I W S 1 4 2)。次いで、CPU 1 0 3 は、時短フラグ C がセットされているか否かを確認する (ステップ 1 0 0 I W S 1 4 3)。時短フラグ C がセットされていれば、CPU 1 0 3 は、救済時短回数カウンタに「8 0 0」をセットする (ステップ 1 0 0 I W S 1 4 4)。

【0 7 6 9】

本例では、後述するように、救済時短となった場合には時短回数 8 0 0 回の時短状態に制御される (ステップ 1 0 0 I W S 1 7 2, S 1 7 3 参照)。ステップ 1 0 0 I W S 1 4 3, S 1 4 4 の処理が実行されることによって、本例では、救済時短を契機として時短状

10

20

30

40

50

態に制御された場合には、その後、大当りや時短はずれとなることなく800回の変動表示を実行したことを契機として救済時短回数カウンタに「800」がセットされる。そして、その後、800回の変動表示を実行しても次の大当りや時短はずれが発生しなかった場合には、2回目の救済時短となり時短状態に制御されることになる。なお、本例では、救済時短を契機とする時短状態においては時短はずれが発生しないが、発生する場合があるととも発生時には救済時短回数カウンタの値がリセットされる（すなわち「800」がセットされる）ようにしてもよい。

【0770】

次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグA～Cのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ100IWS145）。そして、ステップ100IWS150に移行する。

10

【0771】

時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ100IWS141のN）、CPU103は、確変回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ100IWS146）。確変回数カウンタの値が0であれば、ステップ100IWS153に移行する。確変回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、確変回数カウンタの値を1減算し（ステップ100IWS147）、減算後の確変回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS148）。減算後の確変回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、確変フラグおよび時短フラグAをリセットし、確変状態を終了する（ステップ100IWS149）。そして、ステップ100IWS150に移行する。

20

【0772】

次いで、CPU103は、右打ちLED100IW10の点灯を終了する制御を行う（ステップ100IWS150）。また、CPU103は、右打ち報知終了指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS151）。また、CPU103は、通常状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS152）。そして、ステップ100IWS153に移行する。

【0773】

なお、本例では、ステップ100IWS141～S152の処理が実行されることによって、時短最終変動や確変最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動や確変最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

30

【0774】

また、本例では、確変最終変動において確変状態を終了するとともに時短状態も終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、確変状態のみを終了して時短状態は継続するように構成してもよい。

【0775】

次いで、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ100IWS153）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ100IWS85で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

40

【0776】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS154）。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、時短はずれAであれば（ステップ100IWS155のY）、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100IWS156）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0777】

50

時短はずれAでなければ、CPU103は、時短はずれBであれば（ステップ100IWS157のY）、時短回数カウンタに「50」をセットする（ステップ100IWS158）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0778】

時短はずれBでもなければ（すなわち、時短はずれCであれば）、CPU103は、時短回数カウンタに「30」をセットする（ステップ100IWS159）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0779】

時短フラグAまたは時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU103は、時短はずれAであれば（ステップ100IWS160のY）、時短回数カウンタの値を0にリセットする（ステップ100IWS161）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0780】

時短はずれAでなければ、CPU103は、時短はずれBであれば（ステップ100IWS162のY）、時短回数カウンタに「200」をセットする（ステップ100IWS163）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0781】

時短はずれBでもなければ（すなわち、時短はずれCであれば）、CPU103は、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100IWS164）。そして、ステップ100IWS165に移行する。

【0782】

次いで、CPU103は、セットされていれば、時短フラグAをリセットする（ステップ100IWS165）。また、CPU103は、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する（ステップ100IWS166）。

【0783】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS167）。従って、本例では、時短はずれを契機として救済時短回数カウンタに「800」がセットされ、時短はずれ後に800回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

【0784】

次いで、CPU103は、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS168）。

【0785】

ステップ100IWS166，S168の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に時短状態に制御されるとともに、時短状態B指定コマンドが送信されることによって時短はずれ経由の時短状態に応じた背景画像に切り替えられる。

【0786】

時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ100IWS153のN）、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS170）。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU103は、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ100IWS171）、時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS172）とともに、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS172A）。また、CPU103は、時短フラグCをセットし、時短状態に制御する（ステップ100IWS173）。また、CPU103は、時短状態C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS174）。

【0787】

なお、本例では、救済時短となったタイミングで時短状態に制御するとともに救済時短

10

20

30

40

50

回数カウンタの設定（「800」をセット）も行うことにより救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングでは時短状態に制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わず、その後、800回の変動表示を終了して通常状態に制御するタイミングで救済時短回数カウンタを設定する（ステップ100 IWS 144参照）ようにしてもよい。

【0788】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「800」をセットし、変動表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「0」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「0」をセットし、変動表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「800」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

10

【0789】

また、本例では、救済時短となる場合に図柄確定期間として通常よりも長い20秒間をセットしてモード移行演出などの演出期間を確保する場合を示したが、図柄確定期間中は画像表示装置5において飾り図柄を表示せず、小図柄のみを表示して、その小図柄が演出役物などにより隠蔽されることがないように構成してもよい。

【0790】

20

また、本例では、ステップ100 IWS 172の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの変動回数と同じ800回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ100 IWS 172において時短回数カウンタに「800」よりも大きい値をセットしてもよいし、少ない値をセットしてもよい。

【0791】

また、ステップ100 IWS 172において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「100」をセットし、2回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「800」をセットするように構成してもよい。

30

【0792】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ100 IWS 172において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、10%の確率で100回と決定し、90%の確率で800回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当たり種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

【0793】

そして、CPU 103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新する（ステップ100 IWS 175）。

40

【0794】

（外部出力信号）

図14-18は、パチンコ遊技機1から外部出力される外部出力信号の例を示す説明図である。図14-18に示すように、本例では、外部出力信号として、大当たり1信号、大当たり2信号、大当たり3信号、大当たり4信号、および変動停止信号が出力される。このうち、大当たり1信号は、大当たり遊技中に外部出力される信号である。また、大当たり2信号は、大当たり遊技中および時短状態中に外部出力される信号である。また、大当たり3信号は、時短はずれの図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、大当たり4信号は、救済時短となった変動表示の図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、変動停止信号

50

は、図柄確定期間の開始時に外部出力される信号である。

【0795】

本例では、大当たり遊技終了時に時短状態に移行される場合に加えて、時短はずれ図柄が導出表示された場合にも時短状態に移行される場合があるので、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当たり2信号の外部出力が開始される。また、救済時短となった場合にも時短状態に移行される場合があるので、救済時短となる変動表示のはずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当たり2信号の外部出力が開始される。

【0796】

なお、大当たり3信号および大当たり4信号は、図柄確定期間中だけでなく大当たり遊技中も出力するように構成してもよい。また、本例では、時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とで別々の外部出力信号（大当たり3信号と大当たり4信号）を出力する場合を示しているが、兼用の外部出力信号を出力するように構成してもよい。

【0797】

また、大当たり3信号や大当たり4信号は、図柄確定期間中の変動停止信号を出力した後のタイミングで出力するように構成してもよい。

【0798】

例えば、はずれ図柄の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当たり3信号を出力するようにしてもよいし、救済時短となる変動表示の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当たり4信号を出力するようにしてもよい。このような構成により、変動停止信号と大当たり3信号または大当たり4信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【0799】

また、大当たり3信号は、時短はずれ経由の時短状態中も継続して出力するように構成してもよい。また、大当たり4信号は、救済時短経由の時短状態中も継続して出力するように構成してもよい。そのように構成すれば、時短状態中もその時短の種類を好適に判別可能とすることができる。

【0800】

（大当たり終了処理）

図14-19は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS117）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU103は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ100IWS531）、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ100IWS535に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、大当たりフラグをリセットし（ステップ100IWS532）、大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ100IWS533）。そして、CPU103は、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置5において大当たり終了表示が行われている時間（大当たり終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ100IWS534）、処理を終了する。

【0801】

ステップ100IWS535では、CPU103は、大当たり終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU103は、大当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ100IWS536）。経過していなければ処理を終了する。

【0802】

大当たり終了表示時間が経過していれば（ステップ100IWS536のY）、CPU103は、時短フラグAをセットし、時短状態に制御する（ステップ100IWS537）。次いで、CPU103は、今回終了する大当たりが通常大当たりであるか否かを確認する（ステップ100IWS538）。なお、通常大当たりであるか否かは、例えば、ステップ100IWS85で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより

10

20

30

40

50

判定できる。通常大当りであれば、CPU103は、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100IWS539）。また、CPU103は、時短状態A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS540）。

【0803】

通常大当りでなければ（すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りであれば）、CPU103は、確変フラグをセットし、確変状態に制御する（ステップ100IWS541）。また、CPU103は、確変回数カウンタに「100」をセットする（ステップ100IWS542）。また、CPU103は、確変状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS543）。

【0804】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップS110）に応じた値に更新する（ステップ100IWS544）。

【0805】

（状態遷移）

次に、本特徴部108IWにおける状態遷移について説明する。図14-20は、本特徴部108IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。図14-20に示すように、通常状態において、確変大当りまたは突然確変大当りとなった場合には確変状態に制御され（ステップ100IWS541～S542参照）、通常大当りとなった場合には時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS537～S539参照）。また、通常状態において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS166参照）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や、大当りまたは時短はずれ後、次の大当りや時短はずれが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合）には時短状態C（救済時短経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS173参照）。

【0806】

また、図14-20に示すように、確変状態において、確変大当りまたは突然確変大当りとなった場合には再び確変状態に制御され（ステップ100IWS541～S542参照）、通常大当りとなった場合には時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS537～S539参照）。一方、確変状態においては時短はずれ図柄が導出表示される場合はなく（ステップ100IWS80のY参照）、救済時短となる場合もない。また、確変状態において、大当りが発生することなく100回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ100IWS146～S149参照）。

【0807】

また、図14-20に示すように、時短状態Aにおいて、確変大当りまたは突然確変大当りとなった場合には確変状態に制御され（ステップ100IWS541～S542参照）、通常大当りとなった場合には再び時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS537～S539参照）。また、時短状態Aにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS166参照）。また、時短状態Aにおいて、大当りが発生することなく100回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ100IWS66～S69，S145参照）。一方、時短状態Aにおいて救済時短となる場合はない。

【0808】

また、図14-20に示すように、時短状態Bにおいて、確変大当りまたは突然確変大当りとなった場合には確変状態に制御され（ステップ100IWS541～S542参照）、通常大当りとなった場合には時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS537～S539参照）。また、時短状態Bにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には再び時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ100IWS166参照）。また、時短状態A

10

20

30

40

50

において、大当たりが発生することなく30回、50回、100回、または200回の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ100 IWS 66～S 69，S 145参照）。ただし、時短状態中に時短はずれAとなって時短状態Bに制御された場合には、次回の大当たりが発生するまで時短状態Bが継続される（ステップ100 IWS 160，S 161参照）。一方、時短状態Bにおいて救済時短となる場合はない。

【0809】

また、図14-20に示すように、時短状態Cにおいて、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ100 IWS 541～S 542参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ100 IWS 537～S 539参照）。一方、時短状態Cにおいては時短はずれ図柄が導出表示される場合はない（ステップ100 IWS 79のY参照）。また、時短状態Cにおいて、大当たりが発生することなく800回の変動表示を終了した場合には、再び時短状態C（救済時短経由の時短状態）に制御される（ステップ100 IWS 170～S 173参照）。

【0810】

なお、本例では、時短状態A中に時短はずれ図柄が導出表示された場合に一律に時短状態Bに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と決定した時短種別に対応した時短回数とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Aを継続するように構成してもよい。

【0811】

なお、本例では、時短状態B中に通常大当たりが発生した場合に一律に時短状態Aに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と通常大当たり対応した時短回数（本例では、100回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Bを継続するように構成してもよい。

【0812】

また、本例では、時短状態C中には時短はずれ図柄が導出表示される場合はない（ステップ100 IWS 79のY参照）ように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態C中であっても時短はずれと決定可能に構成してもよい。

【0813】

また、本例では、確変状態に制御されると、100回の変動表示を実行したことにもとづいて確変状態を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示ごとに確変状態を終了するか否かを抽選処理により決定するように構成し、確変状態を終了すると決定したことにもとづいて確変状態を終了するように構成してもよい。

【0814】

（演出制御メイン処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図14-21は、特徴部108 IWにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。図14-21において、ステップS 71～S 76の処理は、図6で示したそれらの処理と同様である。

【0815】

次いで、演出制御用CPU 120は、小図柄プロセス処理を実行する（ステップ087 IWS 701）。本例では、ステップ087 IWS 701の小図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置5において、飾り図柄の変動表示とは別に、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示と同期して、画像表示装置5において、左中右の飾り図柄を縮小した態様の小図柄の変動表示が実行される。

【0816】

次いで、演出制御用CPU 120は、第4図柄プロセス処理を実行する（ステップ100 IWS 702）。本例では、ステップ100 IWS 702の第4図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置5において、飾り図柄の変動表示とは別に、第1特

10

20

30

40

50

別図柄および第2特別図柄の変動表示と同期して第4図柄の変動表示が実行される。なお、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置5の左方に設けられた第4図柄表示器100IW21aにおいて第4図柄の変動表示が実行される。また、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置5の右方に設けられた第4図柄表示器100IW21bにおいて第4図柄の変動表示が実行される。

【0817】

そして、ステップS77の処理は、図6で示したステップS77の処理と同様である。

【0818】

第4図柄の変動表示が実行される場合には、第4図柄表示器100IW21a, 21bにおいて、上下に配置された2つのLEDが交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第4図柄の変動表示が実行される。

10

【0819】

また、変動時間を終了した場合には、図柄確定期間の開始時に第4図柄の停止図柄を確定表示させる。この場合、大当たりとなる場合には大当たり図柄として上下に配置された2つのLEDが赤色で点灯された状態で停止表示される。また、時短はずれとなる場合には時短はずれ図柄として上下に配置された2つのLEDが青色で点灯された状態で停止表示される。また、はずれ（時短なし）となる場合にははずれ図柄（時短なし）として上下に配置された2つのLEDが消灯された状態で停止表示される。

【0820】

なお、第4図柄の停止図柄の態様は、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当たり種別や時短種別も区別可能な態様で第4図柄の停止図柄を導出表示するように構成してもよい。

20

【0821】

また、本例では、第4図柄の時短はずれ図柄として専用の図柄を設ける場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当たりの場合と時短はずれの場合とで第4図柄の停止図柄を共通の図柄としてもよい。

【0822】

（コマンド解析処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図14-22～図14-23は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

30

【0823】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ100IWS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ100IWS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップ100IWS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

40

【0824】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ100IWS614）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ100IWS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ100IWS616）。

【0825】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ100IWS6

50

17)、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する(ステップ100IWS618)。

【0826】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド(第1図柄確定A指定コマンド、第1図柄確定B指定コマンド、第1図柄確定C指定コマンド、第2図柄確定A指定コマンド、第2図柄確定B指定コマンド、第2図柄確定C指定コマンド)であれば(ステップ100IWS619)、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする(ステップ100IWS620)。例えば、第1図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第1確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第1確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第1確定Cコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第2確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第2確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第2確定Cコマンド受信フラグをセットする。

10

【0827】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば(ステップ100IWS621)、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ100IWS622)。受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば(ステップ100IWS623)、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ100IWS624)。

20

【0828】

受信した演出制御コマンドが救済時短回数1指定コマンドであれば(ステップ100IWS625)、演出制御用CPU120は、受信した救済時短回数1指定コマンドを、RAM122に形成されている救済時短回数1指定コマンド格納領域に格納する(ステップ100IWS626)。

【0829】

受信した演出制御コマンドが救済時短回数2指定コマンドであれば(ステップ100IWS627)、演出制御用CPU120は、受信した救済時短回数2指定コマンドを、RAM122に形成されている救済時短回数2指定コマンド格納領域に格納する(ステップ100IWS628)。

30

【0830】

受信した演出制御コマンドが復旧時救済時短回数指定コマンドであれば(ステップ100IWS629)、演出制御用CPU120は、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドにもとづいて、画像表示装置5において、救済時短までの回数に応じた初期出目を表示する制御を行う(ステップ100IWS630)。例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「01(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が100回以下である場合)、初期出目として「112」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が100回以下であることを示唆する。また、例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「02(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が101回以上かつ200回以下である場合)、初期出目として「223」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が101回以上かつ200回以下であることを示唆する。また、例えば、受信した復旧時救済時短回数指定コマンドのEXTデータが「08(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が701回以上かつ800回以下である場合)、初期出目として「889」と表示し、救済時短となるまでの残り変動回数が701回以上かつ800回以下であることを示唆する。

40

【0831】

なお、電源復旧時に残り変動回数を示唆する初期出目を表示する場合にかぎらず、例え

50

ば、電源復旧後1回目の変動表示において、救済時短となるまでの残り変動回数を示唆する表示を行ったり、残り変動回数を示唆する図柄の組み合わせを表示したりしてもよい。また、例えば、電源復旧後1～100変動以内に、救済時短となるまでの残り変動回数を示唆する表示を行ったり、残り変動回数を示唆する図柄の組み合わせを表示したりするなど、電源復旧後比較的早い段階で示唆表示を行うように構成してもよい。また、初期出目による救済時短となるまでの残り変動回数の示唆を行わないように構成してもよい（例えば、後述する実施例2の構成においては、初期出目による救済時短となるまでの残り変動回数の示唆を行わないようにしてもよい）。

【0832】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップ100IWS631）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常状態に応じた背景画像（例えば、海モードに応じた青色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ100IWS632）。

10

【0833】

受信した演出制御コマンドが時短状態A指定コマンドであれば（ステップ100IWS633）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態A（大当たり経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ100IWS634）。

【0834】

受信した演出制御コマンドが時短状態B指定コマンドであれば（ステップ100IWS635）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、森林モードに応じた緑色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ100IWS636）。

20

【0835】

受信した演出制御コマンドが時短状態C指定コマンドであれば（ステップ100IWS637）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、みかん畑モードに応じた橙色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ100IWS638）。

【0836】

本例では、ステップ100IWS633～S638の処理が実行されることによって、同じ時短状態であっても、大当たり経由の時短状態、時短はずれ経由の時短状態、または救済時短経由の時短状態のいずれであるかに応じて異なる背景画像を表示する。このような構成により、遊技状態の違いを遊技者に明確に報知することができ、興趣を向上させることができる。

30

【0837】

なお、本例で示した態様にかぎらず、大当たり経由の時短状態、時短はずれ経由の時短状態、または救済時短経由の時短状態のいずれであるかに関係なく、共通の背景画像を表示するように構成してもよい。例えば、ステップ100IW634とステップ100IWS636とステップ100IWS638とで共通の背景画像を表示して、大当たり経由の時短状態と時短はずれ経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とで共通の背景画像を表示するように構成してもよい。

40

【0838】

受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップ100IWS639）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、確変状態に応じた背景画像（例えば、炎モードに応じた赤色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ100IWS640）。

【0839】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知開始指定コマンドであれば（ステップ100IWS641）、演出制御用CPU120は、右打ち報知LED100IW20の点灯を開始する制御を行う（ステップ100IWS642）。なお、本例では、右打ち報知開始指

50

定コマンドは、時短はずれ図柄が導出表示される場合や救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に送信されるので（ステップ100 IWS 1126，S1134参照）、図柄確定期間の開始時に右打ち報知LED100 IW20の点灯が開始される。

【0840】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知終了指定コマンドであれば（ステップ100 IWS 643）、演出制御用CPU120は、右打ち報知LED100 IW20の点灯を終了する制御を行う（ステップ100 IWS 644）。

【0841】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ100 IWS 645）。例えば、大入賞口入賞指定コマンドを受信した場合であれば、大入賞口に入賞したことを示す大入賞口入賞フラグをセットする。そして、ステップ100 IWS 611に移行する。

【0842】

（客待ちデモ演出制御処理）

図14-24は、客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。上述したように、本例では、図柄確定期間の終了時および大当たり遊技の終了時に、保留記憶が記憶されていない場合（すなわち合算保留記憶数が0の場合）に、主基板11から演出制御基板12に対して客待ちデモ指定コマンドが送信される。

【0843】

客待ちデモ指定コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、10秒が経過すると（ステップ105 IWS 250のY）、テロップ表示実行抽選処理を実行する（ステップ105 IWS 251）。

【0844】

本例では、変動表示が行われていない期間において、救済時短機能を搭載していることを示すテロップ表示を行うことが可能である。ステップ105 IWS 251では、テロップ表示を行うか否かを抽選により決定する。

【0845】

図14-25は、テロップ表示実行抽選テーブルおよびテロップ態様決定抽選テーブルの具体例を示す説明図である。図14-25のうち、図14-25（A）は、設定値が「1」に設定されているときに用いるテロップ表示実行抽選テーブルであり、図14-25（B）は、設定値が「6」に設定されているときに用いるテロップ表示実行抽選テーブルである。

【0846】

図14-25（A），（B）に示すように、本例では、救済時短までの残り回数によって、客待ち中にテロップ表示を行う割合が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の有無によって救済時短までの残り回数を示唆することができる。

【0847】

また、図14-25（A），（B）に示すように、本例では、設定値によって、客待ち中にテロップ表示を行う割合が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の有無によって有利な設定値に設定されているかを示唆することができる。

【0848】

なお、図14-25には、説明を簡略化するために、設定値1と設定値6の例が示されているが、各設定値に対応するテーブルを設けるようにしてもよいし、複数の設定値（例えば、設定値1～3）に対応するテーブルを設けるようにしてもよい。

【0849】

テロップ表示を実行すると決定すると（ステップ105 IWS 252のY）、演出制御

10

20

30

40

50

用CPU120は、テロップ表示態様決定抽選処理を実行する（ステップ105IWS253）。そして、テロップ表示を開始する（ステップ105IWS254）。

【0850】

本例では、赤色の演出態様と青色の演出態様とによりテロップ表示を行うことが可能である。ステップ105IWS253では、テロップ表示の演出態様を抽選により決定する。

【0851】

図14-25（C）は、設定値が「1」に設定されているときに用いるテロップ態様決定抽選テーブルであり、図14-25（D）は、設定値が「6」に設定されているときに用いるテロップ態様決定抽選テーブルである。

【0852】

図14-25（C）、（D）に示すように、本例では、救済時短までの残り回数によって、客待ち中に表示されるテロップ表示の演出態様が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の演出態様によって救済時短までの残り回数を示唆することができる。

【0853】

また、図14-25（C）、（D）に示すように、本例では、設定値によって、客待ち中に表示されるテロップ表示の演出態様の割合が異なるように構成されている。このような構成により、客待ち中のテロップ表示の演出態様によって有利な設定値に設定されているかを示唆することができる。

【0854】

そして、客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、3分が経過すると（ステップ105IWS255のY）、演出制御用CPU120は、デモンストレーションムービーの再生を行う（ステップ105IWS256）。

【0855】

なお、客待ち中のテロップ表示やデモンストレーションムービーの再生は、始動入賞時の演出制御コマンド等を受信したときに終了する。

【0856】

図14-26は、テロップ表示の演出態様の具体例を説明するための説明図である。図14-26に示す例では、（A）（B）（C）の順、または（A）（D）（E）の順に画面が遷移する。

【0857】

図14-26（A）に示すように、図柄確定期間が経過した時点で保留記憶が記憶されていなければ、主基板11から演出制御基板12に対して客待ちデモ指定コマンドが送信される。

【0858】

そして、演出制御基板12側で客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、10秒が経過し、客待ち中のテロップ表示を行うと決定すると、画像表示装置5において、救済時短機能を搭載していることを示すテロップ表示が表示される。

【0859】

このとき、青色の演出態様によりテロップ表示を表示することに決定されている場合には、縁が青色のテロップ表示108IW001が表示される（図14-26（B）の例では、縁が白抜きの態様となっている）。また、赤色の演出態様によりテロップ表示を表示することに決定されている場合には、縁が赤色のテロップ表示108IW002が表示される（図14-26（D）の例では、縁が黒塗りの態様となっている）。

【0860】

そして、演出制御基板12側で客待ちデモ指定コマンドを受信してから、始動入賞時の演出制御コマンド等の他のコマンドを受信することなく、3分が経過すると、画像表示装置5において、デモンストレーションムービーの再生が行われる。なお、図14-26（

10

20

30

40

50

C) , (E) に示すように、デモンストレーションムービーの再生中もテロップ表示は継続して表示される。

【0861】

(先読予告設定処理)

図14-27は、図7に示された演出制御プロセス処理における先読予告設定処理(ステップS161)を示すフローチャートである。

【0862】

本例では、特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理(ステップS101)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る。そして、保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板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。

【0863】

先読予告設定処理(ステップS161)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。

【0864】

例えば、図14-27に示すように、演出制御用CPU120は、始動入賞時の演出制御コマンド(例えば、始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンド)を受信しているか否かを確認する(ステップ108IWS701)。

【0865】

始動入賞時の演出制御コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、新たに始動入賞時の演出制御コマンドを受信した保留記憶を含む保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多いか否かを判定する(ステップ108IWS702)。すなわち、始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となった後に実行されるものであるか否かを判定する。そして、保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多くない場合、すなわち始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となった後に実行されるものである場合には、先読予告設定処理を終了する。

【0866】

本例では、ステップ108IWS702の処理を実行することにより、救済時短となる前に記憶された保留記憶に対応する変動表示のうち、救済時短となるときの変動表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、救済時短となるときの変動表示より後の変動表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する。すなわち、遊技状態が変化する救済時短を跨いで先読み予告演出を実行することを制限するように構成されている。このような構成により、制御処理の煩雑化を回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【0867】

保留記憶数が救済時短までの残り回数よりも多い場合、すなわち始動入賞の発生によって新たに記憶された保留記憶に対応する変動表示が救済時短となる前に実行されるものである場合には、演出制御用CPU120は、先読み予告演出の実行の有無、実行する場合の演出種別および演出態様を決定する(ステップ108IWS703)。

【0868】

図14-28は、先読予告演出実行決定テーブル、先読予告演出種別決定テーブルおよ

10

20

30

40

50

び先読み予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。ステップ108 IWS 703では、図14-28に示す各テーブルを用いて先読み予告演出の実行の有無、実行する場合の演出種別および演出態様を決定する。

【0869】

具体的には、遊技状態が時短状態Cとは異なる状態である場合には、図14-28(A)に示す先読み予告演出実行決定テーブルを用いて、先読み予告演出の実行の有無を決定し、遊技状態が時短状態Cである場合には、図14-28(B)に示す先読み予告演出実行決定テーブルを用いて、先読み予告演出の実行の有無を決定する。

【0870】

図14-28(A)、(B)に示すように、本例では、表示結果が大当たりとなる場合とはずれとなる場合とのいずれの場合にも、先読み予告演出を実行可能であり、大当たりとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、先読み予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、先読み予告演出が実行されることにより、大当たりとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【0871】

このような構成において、さらに、図14-28(A)、(B)に示すように、時短状態Cの方が、時短状態C以外の遊技状態のときよりも、表示結果がはずれとなる場合に、先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、時短状態Cの場合(すなわち長期間大当たりが発生していない場合)には、先読み予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。

【0872】

ステップ108 IWS 703において、先読み予告演出の実行を決定すると、遊技状態が時短状態Cとは異なる状態である場合には、図14-28(C)に示す先読み予告演出種別決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出種別を決定し、遊技状態が時短状態Cである場合には、図14-28(D)に示す先読み予告演出種別決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出種別を決定する。具体的には、演出種別として、チャンス目演出と保留変化演出とのいずれかに決定する。

【0873】

チャンス目演出は、先読み予告演出の対象となる変動表示の前に実行される変動表示の表示結果がチャンス目(本例では「778」となることによって、先読み予告演出の対象となる変動表示が大当たりとなることを示唆する演出である。チャンス目演出では、例えば、表示結果がチャンス目(本例では「778」となるか否かを煽る演出が実行される。また、例えば、赤色の演出態様によりチャンス目演出が実行される場合には、赤色のチャンス目(本例では「778」)が停止表示され、青色の演出態様によりチャンス目演出が実行される場合には、青色のチャンス目(本例では「778」)が停止表示される。

【0874】

保留変化演出は、先読み予告演出の対象となる変動表示に対応する保留表示が通常態様とは異なる表示態様により表示されることにより、先読み予告演出の対象となる変動表示が大当たりとなることを示唆する演出である。また、例えば、赤色の演出態様により保留変化演出が実行される場合には、赤色の保留表示が表示され、青色の演出態様により保留変化演出が実行される場合には、青色の保留表示が表示される。

【0875】

図14-29は、先読み予告演出の各演出種別の具体例を説明するための説明図である。図14-29のうち、図14-29(A1)～(E1)は、チャンス目演出の具体例を示すものであり、図14-29(A2)～(B2)は、保留変化演出の具体例を示すものである。

【0876】

先読み予告演出として、チャンス目演出が実行される場合には、図14-29(A1)に示すように一の変動表示が開始された後、図14-29(B1)、(C1)に示すように、左右の飾り図柄が停止表示される。そして、図14-29(D1)に示すように、中

10

20

30

40

50

中央の飾り図柄が、チャンス目「778」となる「7」と、チャンス目「778」とはならない「6」とのいずれかで停止するかを煽る演出が実行される。その後、図14-29(E1)に示すように、中央の飾り図柄が「7」が停止して、チャンス目「778」が停止表示されると、保留記憶のうちに大当たりとなる変動表示に対応する保留記憶が存在する可能性が示唆されることになる。なお、煽る演出が実行された後に、チャンス目「778」とは異なる図柄（例えば、「768」など）が停止表示される場合があるようにしてもよい。

【0877】

先読み予告演出として、保留変化演出が実行される場合には、図14-29(A2)，(B2)に示すように、始動入賞が発生したときに、新たな保留表示が通常態様とは異なる表示態様（例えば赤色）で表示され、当該保留表示に対応する保留記憶にもとづいて大当たりとなる変動表示が実行される可能性が示唆されることになる。本例では、保留表示の表示態様はアクティブ表示の表示態様として引き継がれる。なお、保留変化演出については、図14-29に示す態様に限らず、新たな保留表示が通常態様により表示され、その後、対応する保留表示およびアクティブ表示の表示が終了するまでの任意のタイミングにおいて通常態様とは異なる表示態様に変化するようにしてもよい。

【0878】

図14-30は、大当たり経由の時短状態と救済経由の時短状態における変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートである。図14-30のうち、図14-30(A)は、大当たり経由の時短状態における変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートであり、図14-30(B)は、救済経由の時短状態における変動期間と先読み予告演出の実行期間とを説明するためのタイムチャートである。図14-30(A)，(B)に示す例では、同じタイミングで始動入賞が発生するものとする。

【0879】

図14-30(A)に示すように、先読み予告演出としてチャンス目演出を実行する場合には、始動入賞が発生した時点から先読み対象の変動表示が開始されるまでに実行される変動表示において、チャンス目図柄が停止するか否かを煽る演出が実行され、その後チャンス目図柄が停止表示される。このような煽る演出が含まれるため、チャンス目演出を実行する場合には、少なくとも一の変動表示中に所定期間（例えば、2秒間）の実行期間を確保する必要がある。

【0880】

一方、図14-30(A)に示すように、先読み予告演出として、保留変化演出を実行する場合には、始動入賞が発生したタイミング、または始動入賞が発生した時点から先読み対象の変動表示が終了するまでの複数の変動表示に亘る任意のタイミングにおいて、保留表示（またはアクティブ表示）の表示態様に変化する。そして、変化後の表示態様による保留表示およびアクティブ表示の表示は、先読み対象の変動表示が終了するまで継続される実行される。すなわち、保留変化演出を実行する場合には、始動入賞が発生した時点から先読み対象の変動表示が終了するまでの任意のタイミングで実行することができ、さらに先読み対象の変動表示が終了するまで継続することができる。

【0881】

このように、先読み予告演出でも、チャンス目演出と保留変化演出とでは、実行期間が異なる。すなわち、チャンス目演出が一の変動表示中の所定期間（例えば、2秒間）において実行されるのに対し、保留変化演出は複数の変動表示に亘って実行される。

【0882】

また、上述したように、大当たり経由の時短状態においては、はずれ時に極超短縮変動（1.5秒）は実行されず、主として短縮変動（5秒）が実行されるが、救済経由の時短状態においては、はずれ時に主として極超短縮変動（1.5秒）が実行される。そのため、図14-30に示すように、救済経由の時短状態においては、チャンス目演出を実行する期間を確保することが困難である。

【0883】

そこで、本例では、図14-28(C)，(D)に示すように、大当り経由の時短状態においては、先読み予告演出として、チャンス目演出と保留変化演出との両方を実行可能である一方、救済経由の時短状態においては、先読み予告演出として、チャンス目演出の実行を制限し、保留変化演出のみ実行可能としている。このような構成により、遊技状態に応じて好適に先読み予告演出を実行することができる。

【0884】

また、ステップ108IWS703において、先読み予告演出の実行を決定すると、遊技状態が時短状態Cとは異なる状態である場合には、図14-28(E)に示す先読予告演出態様決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出態様を決定し、遊技状態が時短状態Cである場合には、図14-28(D)に示す先読予告演出種別決定テーブルを用いて、実行する先読み予告演出の演出種別を決定する。具体的には、赤色の演出態様と青色の演出態様とのいずれかに決定する。

10

【0885】

図14-28(E)，(F)に示すように、本例では、赤色の演出態様と、青色の演出態様とにより先読み予告演出を実行可能であり、大当りとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、赤色の演出態様により先読み予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、赤色の演出態様の先読み予告演出が実行されることにより、大当りとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【0886】

このような構成において、さらに、図14-28(E)，(F)に示すように、時短状態Cのときには、赤色の演出態様でのみ先読み予告演出を実行するように構成されている。このような構成により、時短状態Cの場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、大当り期待度が低い青色の演出態様により先読み予告演出が実行されるときに興味の低下を抑えることができる。なお、本例では、時短状態Cのときには、赤色の演出態様でのみ先読み予告演出を実行するが、はずれ時には99%の割合で先読み予告演出を実行しない。そのため、赤色の演出態様で先読み予告演出が実行されたものの表示結果がはずれと場合が頻発しないように構成されている。

20

【0887】

本例では、図14-28に示すような決定割合とすることにより、時短状態Cである場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）と、時短状態Cではない場合とで、先読み予告演出の実行割合や、演出種別および演出態様の割合を異ならせることができ、興味を向上させることができる。

30

【0888】

なお、本例では、後述するように、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となると、予告演出の実行を制限する（期待度が高い予告演出のみを実行しないようにしてもよい）ように構成しているが、先読み予告演出についても実行を制限する（例えば、実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。この場合、はずれの場合の先読み予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ように構成してもよいし、期待度が高い種別の先読み予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。

40

【0889】

また、図14-28に示す例に限らず、例えば、時短状態Cであっても、大当りや時短はずれとなる変動表示が実行される場合には、先読み予告演出の実行を制限しないようにしてもよい。

【0890】

ステップ108IWS704の処理が終了すると、演出制御用CPU120は、決定した内容にもとづいて先読み予告演出の実行設定を行う（ステップ108IWS704）。例えば、チャンス目演出を実行すると決定した場合には、ステップ108IWS704において、チャンス目演出の実行設定として、チャンス目フラグをセットする。そして、後述する可変表示開始設定処理のステップ108IWS809～S810において、チャン

50

ス目フラグがセットされている場合に、チャンス目演出を含むプロセステーブルを選択することにより、チャンス目演出を実行する。なおチャンス目フラグは、先読み対象となる変動表示の直前の変動表示が実行されるとリセットされる。

【0891】

また、例えば、保留変化演出を実行すると決定した場合には、ステップ108IWS704において、始動入賞時のコマンドに対応する保留表示の表示態様を変化させることにより、保留変化演出を実行する。

【0892】

(可変表示開始設定処理)

図14-31は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ100IWS801)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ100IWS802)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ100IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(飾り図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄(例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ)も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ100IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0893】

ステップ100IWS802では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ(通常大当り図柄)を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ(確変大当り図柄)を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として「135」の飾り図柄の組合せ(突然確変大当り図柄)を決定する。

【0894】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄(例えば、星図柄)を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄(例えば、ハート型図柄や菱形図柄)を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。また、チャンス目演出の実行設定が行われている場合には、チャンス目図柄(本例では「778」)の飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0895】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0896】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、大当り図柄のうち、確変大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ奇数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を確変大当り図柄という。また、大当り図柄のうち、通常大当り（非確変大当り）を想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ偶数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を非確変大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0897】

次いで、演出制御用CPU120は、変動表示中に実行する予告演出の実行設定を行う（ステップ108 IWS802A）。予告演出として、例えば、変動開始後にカウントダウンが開始され、カウント数が「0」になったときに大当り期待度を示唆する演出画像が表示されるタイマ演出を実行可能とし、ステップ108 IWS802Aでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。

10

【0898】

図14-32は、予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。ステップ108 IWS802Aでは、救済時短までの残り回数が10回を超えている場合には、図14-32（A）に示す予告演出実行決定テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定し、救済時短までの残り回数が10回以下の場合には、図14-32（B）に示す予告演出実行決定テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定する。また、予告演出を実行すると決定すると、救済時短までの残り回数が10を超えている場合には、図14-32（C）に示す予告演出態様決定テーブルを用いて予告演出の演出態様を決定し、救済時短までの残り回数が10以下の場合には、図14-32（D）に示す予告演出態様決定テーブルを用いて予告演出の態様を決定する。

20

【0899】

図14-32（A）、（B）に示すように、本例では、表示結果が大当りとなる場合とはずれとなる場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、大当りとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、予告演出が実行されることにより、大当りとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【0900】

このような構成において、さらに、図14-32（A）、（B）に示すように、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間であって、後述するカウントダウン演出やエフェクト演出が実行される期間）において予告演出が実行されたものの大当りとならないときの興趣の低下を抑えることができる。

30

【0901】

また、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）においては、後述するカウントダウン演出やエフェクト演出が実行されるが、このときに予告演出としてタイマ演出を実行することを制限することにより、カウンタを示す数値が複数表示されることを避けることができ、互いに妨げとなることを防止することができる。

40

【0902】

図14-32（C）、（D）に示すように、本例では、赤色の演出態様（例えば、赤色の演出画像が表示される）と、青色の演出態様（例えば、青色の演出画像が表示される）とにより予告演出を実行可能であり、大当りとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、赤色の演出態様の予告演出が実行されることにより、大当りとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

50

【0903】

このような構成において、さらに、図14-32(C)，(D)に示すように、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において赤色の演出態様により予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。

【0904】

なお、大当たり期待度が異なる複数種別の予告演出を実行可能に構成している場合には、大当たり期待度が高い種別の予告演出（例えば、大当たり期待度が5段階に分類される場合には、大当たり期待度が4段階目以上の種別の予告演出）のみ、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において、実行を制限するようにしてもよい。

【0905】

また、図14-32に示す例に限らず、例えば、救済時短までの残り回数が10以下であっても、大当たりや時短はずれとなる変動表示が実行される場合には、予告演出の実行を制限しないようにしてもよい。

【0906】

また、上述したように、本例では、時短状態Cの場合には、先読み予告演出の実行を制限するように構成しているが、予告演出についても実行を制限する（例えば、実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。この場合、はずれの場合の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ように構成してもよいし、期待度が高い種別の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。

【0907】

次いで、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回であるか否かを確認する（ステップ100IWS803）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回であるか否かは、例えば、救済時短回数2指定コマンドを受信しているか否かを確認することにより判定できる。

【0908】

救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回であれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS804）。例えば、受信した救済時短回数2指定コマンドのEXTデータが「01(H)」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が100回である場合）、残りの変動回数「100回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数2指定コマンドのEXTデータが「08(H)」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が800回である場合）、残りの変動回数「800回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ108IWS812に移行する。

【0909】

救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、および800回のいずれでもなければ、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かを確認する（ステップ108IWS805）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が0となっているか否かを確認することにより判定できる。

【0910】

救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっている場合には、演出制御用CPU120は、表示結果が大当たりであるか否かを確認する（ステップ108 IWS806A）。表示結果が大当たりではない場合には、演出制御用CPU120は、救済時短により時短状態に制御されることを報知する時短突入演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100 IWS806B）。このような構成により、救済時短として時短状態に制御されることを時短突入演出により遊技者に明確に報知することができ、救済時短となる際の興趣を向上させることができる。

【0911】

一方、表示結果が大当たりである場合には、演出制御用CPU120は、時短突入演出と共通の態様の演出を実行した後に大当たりとなることを報知する時短突入見せかけ演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100 IWS806C）。そして、ステップ108 IWS812に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短となるまで残り変動回数が0となったことを一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0912】

なお、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合には、専用の救済時短変動大当たり用変動パターンを用いて時短突入見せかけ演出が実行されるが、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時短の変動回数に到達したとき以外では実行されない、3つの飾り図柄が揃ったまま変動する全回転演出（すなわち大当たり確定となる）が実行されるようにしてもよい。このように構成することにより、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0913】

また、例えば、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合に、通常と同様の大当たり用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。

【0914】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果がはずれとなる場合には、専用の救済時短変動はずれ用変動パターンが用いられるが、そのような態様にかぎらず、例えば、通常と同様のはずれ用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。このように構成することにより、救済時短の変動回数に到達するときと到達する前とで変動パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。なお、この場合には、図柄確定期間を経過すると、時短状態Cに移行され、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ078 IWS638参照）ため、この背景画像の変化によって救済時短により時短状態に制御されることを報知することができる。

【0915】

救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっていない場合には、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かを確認する（ステップ108 IWS807）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が10以下となっているか否かを確認することにより判定できる。

【0916】

救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ108 IWS808）。例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「0A（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が10回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「10」に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「01

10

20

30

40

50

（Ｈ）」である場合（救済時短となるまでの残りの変動回数が１回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「１」に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ１０８ＩＷＳ８１２に移行する。

【０９１７】

本例では、救済変動となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっているときには、カウントダウン演出およびエフェクト演出が実行されるように構成されている。このような構成により、遊技者に救済変動となることを期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、救済変動となる直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【０９１８】

なお、本例では、救済時短回数１指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドのＥＸＴデータにもとづいて救済時短となるまでの残りの変動回数を判定して、煽り演出やカウントダウン演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景画像を指定する背景指定コマンドを送信するように構成する場合、背景指定コマンドのＥＸＴデータに救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、受信した背景指定コマンドのＥＸＴデータにもとづいて残りの変動回数を判定して、煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。

【０９１９】

また、本例では、救済変動となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっているときには、必ずカウントダウン演出およびエフェクト演出が実行されるように構成されているが、抽選により実行するか否かを決定するようにしてもよい。また、例えば、救済変動となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっていないときに、いわゆるガセのカウントダウン演出およびエフェクト演出（例えば、カウントダウン演出およびエフェクト演出と共通の態様により実行されるが、カウント数「０」に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出まで継続して実行されることなく、途中で中断される。図１４－４２参照）を抽選により実行するか否かを決定するようにしてもよい。この場合には、救済変動となるまでの残りの変動回数が１０回以下となっているときの方が、１０回以下となっていないときよりも、カウントダウン演出およびエフェクト演出（本物と偽物とを含む）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。このような構成により、遊技者に救済変動となることを期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、救済変動となる直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【０９２０】

救済時短となるまでの残りの変動回数が１０回以下でもなければ（ステップ１０８ＩＷＳ８０７のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンス目演出の実行設定が行われているか否かを確認し（ステップ１０８ＩＷＳ８０９）、チャンス目演出の実行設定が行われている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンス目演出（チャンス目となるか否かを煽る演出を含む）を含むプロセステーブルを選択する（ステップ１０８ＩＷＳ８１０）。なお、チャンス目演出の実行設定が行われていない場合に、チャンス目となるか否かを煽る演出を実行した後にチャンス目図柄が停止表示されない演出（いわゆるガセのチャンス目演出）を抽選により実行するか否かを決定するようにしてもよい。

【０９２１】

チャンス目演出の実行設定がされていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１０８ＩＷＳ８１１）。そして、ステップ１０８ＩＷＳ８１２に移行する。

【０９２２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択したプロセステーブルのプロセステータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１０８ＩＷＳ８１２）。

【０９２３】

プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出装置の制御を実行する際に参照

10

20

30

40

50

するプロセステータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセステータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

10

【0924】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0925】

20

また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ108IWS813）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0926】

なお、この特徴部108IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

30

【0927】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ108IWS814）。

【0928】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ108IWS815）。

【0929】

40

（可変表示中演出処理）

図14-33および図14-34は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ100IWS841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ100IWS842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ100IWS843）、プロセステータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ100IWS844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ100IWS845

50

）。

【0930】

次いで、演出制御用CPU120は、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ100IWS846）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Aコマンド受信フラグまたは第2確定Aコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、モード移行演出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS847）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ100IWS848）。また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ100IWS849）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに20秒に応じた値をセットする（ステップ100IWS850）。そして、ステップ100IWS862に移行する。

【0931】

なお、本例では、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、通常状態中に時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とがある。ステップ100IWS847では、通常状態中に時短はずれとなった場合には時短はずれ用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択し、救済時短となった場合には救済時短用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する。なお、救済時短となって第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合であるか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「00（H）」となっているか否かを確認することにより判定できる。

【0932】

第1図柄確定A指定コマンドおよび第2図柄確定A指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ100IWS851）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Bコマンド受信フラグまたは第2確定Bコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、継続演出（時短状態が継続することを報知する演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS852）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ100IWS853）。また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ100IWS854）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに10秒に応じた値をセットする（ステップ100IWS855）。そして、ステップ100IWS862に移行する。

【0933】

第1図柄確定B指定コマンドおよび第2図柄確定B指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ100IWS856）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Cコマンド受信フラグまたは第2確定Cコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定C指定コマンドまたは第

2 図柄確定 C 指定コマンドを受信していれば、ステップ 1 0 0 I W S 8 5 8 に移行する。

【0934】

第 1 図柄確定 C 指定コマンドおよび第 2 図柄確定 C 指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ 1 0 0 I W S 8 5 7）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

【0935】

第 1 図柄確定 C 指定コマンドまたは第 2 図柄確定 C 指定コマンドを受信した場合（ステップ 1 0 0 I W S 8 5 6 の Y）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ 1 0 0 I W S 8 5 7 の Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 1 0 0 I W S 8 5 8）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、選択したプロセステーブルのプロセステーブル 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 1 0 0 I W S 8 5 9）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセステーブル 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R）の制御を実行する（ステップ 1 0 0 I W S 8 6 0）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに 0. 5 秒に応じた値をセットする（ステップ 1 0 0 I W S 8 6 1）。そして、ステップ 1 0 0 I W S 8 6 2 に移行する。

【0936】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ 1 0 0 I W S 8 5 7 参照）、ステップ 1 0 0 I W S 8 5 8 以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ 1 0 0 I W S 8 5 7 で Y と判定されてステップ 1 0 0 I W S 8 5 8 以降の処理に移行する場合はない。

【0937】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 1 0 0 I W S 8 6 2）。

【0938】

（特図当り待ち処理）

図 1 4 - 3 5 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、確定演出期間タイマの値を 1 減算し（ステップ 1 0 0 I W S 8 7 1）、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ 1 0 0 I W S 8 7 2）。減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていなければ、プロセスタイマの値を 1 減算し（ステップ 1 0 0 I W S 8 7 3）、プロセステーブル n の内容（表示制御実行データ n、ランプ制御実行データ n、音番号データ n）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R）の制御を実行する（ステップ 1 0 0 I W S 8 7 4）。

【0939】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ 1 0 0 I W S 8 7 5）、プロセステーブルの切替を行う（ステップ 1 0 0 I W S 8 7 6）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定し、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 8 7 I W S 8 7 7）。

【0940】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の停止図柄の確定表示中であるか否かを確認する（ステップ 1 0 0 I W S 8 7 8）。飾り図柄の停止図柄の確定表示中であれば、そのまま処理を終了する。飾り図柄の停止図柄の確定表示中でなければ、演出制御用 C P

10

20

30

40

50

U120は、決定されている停止図柄（はずれ図柄（時短なし）、時短はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ100IWS879）。

【0941】

ステップ100IWS879の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ100IWS880のY）、演出制御用CPU120は、大当り図柄を確定表示したことを示す大当り停止フラグをセットする（ステップ100IWS881）。そして、処理を終了する。

【0942】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば（すなわち、図柄確定期間を経過していれば）、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS882）。大当り停止フラグがセットされているれば、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ100IWS883）。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ（ステップ100IWS622参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【0943】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグをリセットする（ステップ100IWS884）。次いで、演出制御用CPU120は、モード移行演出（確変状態（確変モード）や時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知を含む大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ100IWS885）。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ100IWS886）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップ100IWS887）。

【0944】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ100IWS888）。

【0945】

大当り停止フラグがセットされていなければ（すなわち、はずれ図柄（時短なし）または時短はずれ図柄を停止表示した場合であれば）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ100IWS889）。

【0946】

（演出実行タイミング）

次に、救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングについて説明する。図14-36は、救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図14-36に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示（救済時短回数カウンタの値が1）では、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってははずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1137参照）。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が0となり救済時短となる変動表示（ステップ100IWS74, S75参照）では、特別図柄の変動表示中に画像表示装置5において時短突入演出が実行される（ステップ108IWS806B参照）。そして、特別図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、20秒間の図柄確定期間にわたってははずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1135参照）。また、図柄確定期間において、図14-36に示すように、画像表示装置5においてモード移行演出が実行される（ステップ100IWS84

10

20

30

40

50

7 参照)。次いで、図柄確定期間中において所定期間（例えば、10 秒）が経過すると、図 14-36 に示すように、画像表示装置 5 において、右打ち報知が開始される（ステップ 100 IWS 847 参照）。次いで、図柄確定期間を経過すると、時短状態 C に移行され、図 14-36 に示すように、画像表示装置 5 において、時短状態 C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ 100 IWS 638 参照）。このような構成により、通常状態で時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知するための期間を確保することができ、遊技状態を切り替える際の演出の明確化が図れるとともに、興趣を向上させることができる。

【0947】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態 C に移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図 14-37～図 14-40 は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図 14-37～図 14-40 において、（A）（B）（C）の順に演出画面が遷移する。

【0948】

図 14-37（A）に示すように、救済時短までの残り変動回数が 100 回転ごとに図柄の停止時に表示される。本例では、画像表示装置 5 において、飾り図柄 100 IW 100 が画面中央に表示され、右上に小図柄 100 IW 101 が表示される。そして、例えば、救済時短への移行まで残り 800 回転のときに、飾り図柄 100 IW 100 および小図柄 100 IW 101 が停止してはずれ図柄（本例では、「134」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、左上方に「あと 800 回転で救済時短開始！」という残り回転数表示 100 IW 102 が表示される。また、このとき、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）がテロップ表示 100 IW 103 により画面の下方に表示される。このような構成により、救済時短を備えた遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【0949】

また、図 14-37（B）に示すように、例えば、救済時短への移行まで残り 700 回転のときに、飾り図柄 100 IW 100 および小図柄 100 IW 101 が停止してはずれ図柄（本例では、「423」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、図 14-37（A）と同様に、左上方に「あと 700 回転で救済時短開始！」という残り回転数表示 100 IW 102 が表示される。また、このとき、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）がテロップ表示 100 IW 103 により画面の下方に表示される。

【0950】

なお、本例では、図 14-37（A），（B）に示すように、救済時短までの残り変動回数を示唆する煽り演出を 100 変動ごとに毎回実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短までの残り回数が 400 回～800 回までは煽り演出を実行せず、残り回数が 300 回以下（従って、残り回数が 300 回、200 回、100 回）のときに煽り演出を実行するように構成してもよい。

【0951】

また、その残り変動回数となったときに必ず煽り演出を実行するのではなく、例えば、救済時短回数 2 指定コマンドを受信すると、乱数にもとづく抽選処理を行い、煽り演出を実行すると決定した場合に図 14-37（A），（B）に示す態様で煽り演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って煽り演出の実行割合が高くなるように構成することが望ましい。

【0952】

そして、図 14-37（C）～図 14-38（E）に示すように、救済時短への移行まで残り 10 回転以降は、残りの回転数に応じたカウントダウン表示 100 IW 104 A が画面中央に表示される。例えば、カウントダウン表示 100 IW 104 A では、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「10」から「1」までカウントダウンする様子

10

20

30

40

50

が表示される。なお、各図でははずれ図柄（本例では、「6 5 3」「8 4 4」「1 2 3」の図柄の組み合わせ）が導出表示された例を示している。

【0953】

また、図14-37（C）～図14-38（E）に示すように、救済時短への移行まで残り10回転以降は、残りの回転数に応じた範囲のエフェクト表示100IW104Bが表示される。本例では、残りの回転数が少なくなるにつれて（すなわち救済時短が近づくにつれて）、エフェクト表示100IW104Bが表示される範囲が広くなる（表示される数が多くなる）ように表示される。

【0954】

そして、図14-38（E）に示すように、救済時短への移行まで残り1回転になり、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101の変動表示し、図柄が停止してはずれ図柄（本例では、「1 2 3」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。

【0955】

次いで、図14-38（F）に示すように、救済時短への移行まで残り0回転になり、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101の変動表示（すなわち救済時短となる変動表示）が開始されると、図14-38（G）に示すように、時短状態（救済時短）に制御される旨を報知する時短突入演出が開始され、画像表示装置5において時短突入演出表示100IW104Cが表示される。このような構成により、時短状態（救済時短）に制御されることを遊技者に明確に報知することができ、時短状態（救済時短）となった際の興趣を向上させることができる。

【0956】

また、図14-38（G）に示すように、時短突入演出が開始されると、飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101のみが表示される。そして、図14-38（H）に示すように、図柄の停止時に飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101（本例では、「2 5 4」の図柄の組み合わせ）のみが導出表示される。

【0957】

なお、時短突入演出において、プリペイドカード取り忘れの注意喚起報知や、のめり込み防止注意喚起報知といった、一般的に初当りのエンディング期間で行われる報知を行うようにしてもよいし、遊技機メーカーのロゴを表示するようにしてもよい。この場合、時短突入演出における報知時には、初当りのエンディング期間における報知時と共通の態様で行う報知するようにしてもよいし、簡略化した態様で報知するようにしてもよい。また、これらの報知について、時短突入演出では行わず、救済時短により時短状態に移行した後、一回目の大当りのエンディング期間で行うようにしてもよい。

【0958】

そして、図14-39（I）に示すように、図柄の確定期間に移行すると、「激熱！」というモード演出開始表示100IW105が表示され、モード移行演出が開始される。なお、以降、モード移行演出でも、飾り図柄100IW100は表示されず、小図柄100IW101のみが表示される。

【0959】

次いで、図14-39（J）に示すように、モード移行演出が開始されると、プッシュボタン31B（図14-1参照）を操作（押下）することを示唆する操作示唆画像100IW106が表示される。例えば、操作示唆画像100IW106では、プッシュボタン31Bの押下を促す画像とともに「押せ」という文字が表示される。

【0960】

そして、図14-39（K）に示すように、操作示唆画像100IW106が表示されたときにプッシュボタン31Bが操作されるか、または、操作示唆画像100IW106の表示から所定時間が経過すると、「V STOCK×1」という文字表示100IW107が表示され、救済時短が開始することが報知される。また、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108が小図柄100IW101の隣に表示される。

10

20

30

40

50

【0961】

なお、本例では、大当たりとなった場合にも図14-39(K)と同様に「V STOCK K×1」という文字表示を表示する演出を実行するように構成することができる。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、始動入賞判定処理(ステップS101)において、大当たりとなるか否かや変動パターン種別の先読み判定処理を行い、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120は、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、図14-39(K)と同様の態様の演出(いわゆる保留連演出)を実行する。例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが1つあると特定した場合には、「V STOCK×1」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。また、例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが2つあると特定した場合には、「V STOCK×2」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。

10

【0962】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が1.5秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い(図14-8(E)参照)のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当たりが発生しやすい。そのため、救済時短となった変動表示(本例では、図柄確定期間)においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図14-39(K)に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図14-39(K)に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

20

【0963】

「V STOCK×1」という文字表示100IW107の表示タイミングから右打ち指示表示100IW108の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示100IW108の表示開始タイミングは、本例で示したものにきぎられない。例えば、図14-38(H)に示す停止図柄の確定表示のタイミングから右打ち指示表示100IW108の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【0964】

そして、図14-39(L)に示すように、救済時短での演出モードを選択するモード選択画面100IW109が表示される。例えば、モードA～Dのうちのいずれかを選択する画面が表示される。モードの選択はスティックコントローラ31Aの操作によりカーソルを移動させることにより行われ、プッシュボタン31Bの操作により確定する。なお、演出モードを選択せずに所定時間が経過したときはカーソルが一致している演出モードに自動的に確定する。また、モード選択画面100IW109が表示されているときも、右打ち指示表示100IW108が小図柄100IW101の隣に表示されたままとなる。

30

【0965】

そして、図14-40(M)に示すように、演出モードの選択が終了すると、救済時短が開始されることを報知する開始報知画面100IW110が表示される。例えば、「救済短突入」という文字が表示される。そして、次変動が開始されると時短状態Cに移行し、救済時短が開始される。

40

【0966】

次に、時短突入見せかけ演出の演出態様について説明する。図14-41は、時短突入見せかけ演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。図14-41に示す例は、図14-37(A)～(D)の例に続いて行われるものである。

【0967】

図14-41(E)に示すように、救済時短への移行まで残り1回転になり、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101の変動表示し、図柄が停止してはずれ図柄(本例では、「123」の図柄の組み合わせ)が導出表示されたとする。

【0968】

50

次いで、図14-41(F')に示すように、救済時短への移行まで残り0回転になり、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101の変動表示が開始される。なお、この変動表示は、救済時短が成立するものではあるが、表示結果が大当りである。そのため、表示結果が導出表示された後には、救済時短により時短状態に移行することではなく、大当り遊技に移行することになる。

【0969】

次いで、図14-41(G')に示すように、時短突入見せかけ演出が開始され、画像表示装置5において時短突入演出と共通の態様の時短突入演出表示100IW104Cが表示される。なお、図14-41(G')に示すように、時短突入見せかけ演出が開始されると、時短突入演出が開始されたときと同様に、飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101のみが表示される。

10

【0970】

そして、図14-41(H)に示すように、時短突入演出表示100IW104Cの表示が終了すると、図柄の停止時に飾り図柄100IW100が表示されず、小図柄100IW101(本例では、「254」の図柄の組み合わせ)のみが導出表示される。飾り図柄100IW100および小図柄100IW101の変動表示が停止して、大当り図柄(本例では、「777」の図柄の組み合わせ)が導出表示される。その後、大当り遊技に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当りとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

20

【0971】

なお、本特徴部108IWの構成を、小当り遊技中に役物中の特定領域(V入賞領域)に遊技球が入賞(V入賞)したことにもとづいて大当り遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に適用する場合には、救済時短となる変動表示の表示結果が小当りとなるときに、時短突入見せかけ演出を実行して、小当りとなることを報知するようにしてもよい。

【0972】

次に、いわゆるガセのカウンtdown演出およびエフェクト演出の演出態様について説明する。図14-42は、いわゆるガセのカウンtdown演出およびエフェクト演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

30

【0973】

図14-42(A)～(C)に示すように、救済時短への移行まで残り49回転となる時点で、いわゆるガセのカウンtdown演出が実行されることにより、残りの回転数が10回の場合に応じたカウンtdown表示100IW104Aが画面中央に表示される。そして、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「10」からカウンtdownする様子が表示される。

【0974】

また、図14-42(A)～(C)に示すように、救済時短への移行まで残り49回転となる時点で、いわゆるガセのエフェクト演出が実行されることにより、残りの回転数が10回の場合に応じた範囲のエフェクト表示100IW104Bが表示される。そして、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに、エフェクト表示100IW104Bが表示される範囲が広がる(表示される数が多くなる)ように表示される。

40

【0975】

そして、図14-42(E)に示すように、カウンtdown表示100IW104Aおよびエフェクト表示100IW104Bは、救済時短への移行まで残りの回転数が1回の場合に応じた態様で表示される前に、表示が終了される。このとき、救済時短への移行まで残りの回転数は0ではないため、時短突入演出が実行されることもない。

【0976】

図14-42に示すような、いわゆるガセのカウンtdown演出およびエフェクト演出を実行可能に構成する場合には、図14-37(A)、(B)に示すような、救済時短ま

50

での残り変動回数を示唆する煽り演出を実行しないようにしてもよい。このような構成により、カウントダウン表示 100IW104A やエフェクト表示 100IW104B が表示されたときに、本物か偽物かを簡単に見分けられないようにすることができる。

【0977】

なお、本例では、図柄の停止時に救済時短までの残り回転数や救済時短での演出の説明、カウントダウン表示を行っているが、図柄の変動開始時や変動中に行ってもよい。

【0978】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を 20 秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の 0.5 秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

10

【0979】

また、本例では、RAM クリア処理の実行時や大当たり時、時短はずれ時に救済時短回数カウンタを「800」に初期設定する場合を示しているが、例えば、ストーリー系の演出（例えば、ストーリーリーチ演出や、高速変動とするかななどのストーリー）を実行するように構成する場合、そのストーリーの選択バッファやストーリーカウンタもクリアするように構成してもよい。また、救済時短の発動時にストーリーを設定可能に構成したり、遊技状態に応じて異なるストーリーを設定可能に構成したりしてもよい。

【0980】

（変形例 1）

20

上記の特徴部 108IW では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間として通常の 0.5 秒間よりも長い 20 秒間を設定し、その図柄確定期間においてモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、図柄確定期間としては通常と同様に 0.5 秒間を設定し、その後、次変動を開始するまでの延期期間を設け、その延期期間においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成してもよい。以下、次変動を開始するまでの延期期間を設けてモード移行演出や右打ち報知を実行する変形例 1 について説明する。

【0981】

図 14-43 は、変形例 1 における特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図 14-43 に示すように、変形例 1 では、特別図柄プロセス処理において、図 5 に示した処理に加えて、次変動延期処理（ステップ 100IWS114）が含まれる。なお、変形例 1 において、始動入賞判定処理（ステップ 100IWS101）は、図 5 に示した始動入賞判定処理（ステップ 101）と同様の処理が実行される。

30

【0982】

変形例 1 において、特別図柄通常処理（ステップ 100IWS110）は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。また、変動パターン設定処理（ステップ 100IWS111）は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。また、特別図柄変動処理（ステップ 100IWS112）は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。また、特別図柄停止処理（ステップ 100IWS113）は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。

40

【0983】

また、次変動延期処理（ステップ 100IWS114）は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。

【0984】

また、大当たり開放前処理（ステップ 100IWS115）は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。また、大当たり開放中処理（ステップ 100IWS116）は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。また、大当たり開放後処理（ステップ 100IWS117）は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。また、大当たり終了処理（ステップ 100IWS118）は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。

50

【0985】

また、小当り開放前処理（ステップ100IWS119）は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。また、小当り開放中処理（ステップ100IWS120）は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。また、小当り終了処理（ステップ100IWS121）は、特図プロセスフラグの値が“11”のときに実行される。

【0986】

変形例1では、特別図柄通常処理（ステップ100IWS110）および変動パターン設定処理（ステップ100IWS111）は、図5で示した特別図柄通常処理（ステップS110）および変動パターン設定処理（ステップS111）の処理と同様である。また、変形例1では、特別図柄変動処理（ステップ100IWS112）および特別図柄停止処理（ステップ100IWS113）において、救済時短となった場合であっても図柄確定期間として通常と同じ0.5秒間をセットし、第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを送信する点で、図5で示した特別図柄変動処理（ステップS112）および特別図柄停止処理（ステップS113）とは異なっている。

10

【0987】

なお、変形例1において、大当り開放前処理（ステップ100IWS115）～小当り終了処理（ステップ100IWS121）は、図5に示した大当り開放前処理（ステップS114）～小当り終了処理（ステップS120）の処理と同様である。

【0988】

図14-44は、変形例1における特別図柄停止処理（ステップ100IWS113）を示すフローチャートである。変形例1において、特別図柄停止処理のステップ100IWS131～S171の処理は、図14-16および図14-17に示したそれらの処理と同様である。変形例1では、ステップ100IWS171で救済時短決定フラグをリセットすると、CPU103は、次変動を開始するまでの延期期間を計測するための延期期間計測タイマに所定の延期期間（本例では、20秒間）に相当する値をセットする（ステップ100IWS171A）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を次変動延期処理（ステップ100IWS114）に対応した値に更新する（ステップ100IWS171B）。なお、ステップ100IWS175の処理は、図14-17に示した処理と同様である。

20

【0989】

図14-45は、変形例1における次変動延期処理（ステップ100IWS114）を示すフローチャートである。次変動延期処理において、CPU103は、まず、延期期間計測タイマの値を1減算し（ステップ100IWS191）、減算後の延期期間計測タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ100IWS192）。減算後の延期期間計測タイマの値が0となっていなければ、処理を終了する。

30

【0990】

減算後の延期期間計測タイマの値が0となっていれば、CPU103は、時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS193）とともに、救済時短回数カウンタに「800」をセットする（ステップ100IWS193A）。また、CPU103は、時短フラグCをセットし、時短状態に制御する（ステップ100IWS194）。また、CPU103は、時短状態C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS195）。

40

【0991】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ100IWS110）に対応した値に更新する（ステップ100IWS196）。

【0992】

なお、変形例1では、次変動延期処理において、次変動を開始するまでの延期期間（本例では、20秒間）を経過したタイミングで時短状態に移行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、次変動延期処理において右打ち報知を行うとともに、次変動を開始するまでの延期期間の開始時や延期期間の途中で時短状態に移行するよ

50

うに構成してもよい。すなわち、次変動延期処理において時短状態に制御するとともに右打ち報知に行うように構成してもよいし、時短状態には制御せずに右打ち報知のみを行うように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0993】

また、変形例1では、次変動延期処理において延期期間として一律に20秒間を計測する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「800」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、通常状態中に救済時短となった場合と時短状態中に救済時短となった場合とで異なる延期期間を設定してもよい。例えば、時短状態中に救済時短となる場合には、通常状態中に救済時短となる場合と比較して短い延期期間を設定して次変動延期処理において計測し、2回目以降の救済時短となる場合には延期期間が短くなるように構成してもよい。

10

【0994】

また、次変動延期処理の実行中は画像表示装置5において飾り図柄を表示せず、小図柄のみを表示して、その小図柄が演出役物などにより隠蔽されることがないように構成してもよい。

【0995】

また、変形例1では救済時短となる場合に次変動延期処理を実行して次変動を開始するまでの期間を延長する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、時短はずれの変動表示においても適用し、変形例1と同様の次変動延期処理を実行して次変動を開始するまでの期間を延長するように構成してもよい。

20

【0996】

また、上記のように、時短はずれの変動表示においても適用する場合、図14-17で示したステップ100 IWS 154～S 168の処理も次変動延期処理で実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、時短はずれとなる場合の変動表示の図柄確定期間を通常の変動表示と同じ0.5秒間に共通化することができ、右打ち報知などに関する処理も救済時短などの場合と同じプロセスにおいて実行することができる。

【0997】

図14-46は、変形例1における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図14-46に示すように、変形例1では、救済時短となる変動表示の直前の変動表示（救済時短回数カウンタの値が1）では、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100 IWS 1137参照）。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が0となり救済時短となる変動表示（ステップ100 IWS 74, S 75参照）では、特別図柄の変動表示中に画像表示装置5において時短突入演出が実行される（ステップ108 IWS 806B参照）。そして、特別図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、通常と同じ0.5秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ078 IWS 1135参照）。次いで、0.5秒間の図柄確定期間を終了すると、図14-46に示すように、20秒間の次変動延期期間に移行する（ステップ100 IWS 114参照）。そして、次変動延期期間において、図14-46に示すように、画像表示装置5においてモード移行演出が実行される。次いで、次変動延期期間中において所定期間（例えば、10秒）が経過すると、図14-46に示すように、画像表示装置5において、右打ち報知が開始される。次いで、次変動延期期間を経過すると、時短状態Cに移行され、図14-46に示すように、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる。

30

40

【0998】

変形例1のように構成する場合には、はずれ図柄の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、図柄確定期間を経過した後、次変動延期処理の開始時（すなわち次変動延期

50

期間の開始時)に、大当たり4信号を出力するようにしてもよい。ここでの大当たり4信号は、救済時短となった変動表示の図柄確定期間後、次変動延期期間中に外部出力される信号となる。このような構成により、変動停止信号と大当たり4信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【0999】

また、変形例1のように構成する場合には、次変動延期処理の開始時(すなわち次変動延期期間の開始時)に、遊技者が右打ちを行うと想定される遊技状態中であることを示す試験信号や外部出力信号を出力するようにしてもよいし、右打ち報知を開始するようにしてもよい。このような構成により、適切なタイミングで右打ちに関する信号の出力や右打ち報知を行うことができる。

【1000】

(変形例2~4)

また、上記の特徴部108IWでは、救済時短にもとづき制御された時短状態中には一律に変動パターンテーブルE(図14-8(E)参照)を選択して1.5秒の高速変動の変動表示を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。以下、救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法を異ならせる変形例2~4について説明する。図14-47は、変形例8-37は、救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法の変形例2~4を説明するための説明図である。

【1001】

まず、図14-47(A)を用いて、変形例2における救済時短にもとづく時短状態中の変動パターンの選択方法について説明する。上記の特徴部108IWでは、RAMクリア処理後に(大当たりや時短はずれとなることなく)800回の変動表示を実行する場合であるか、大当たりまたは時短はずれとなった後に(次の大当たりや時短はずれとなることなく)800回の変動表示を実行する場合であることを区別することなく、一律に救済時短となる10変動前から変動パターンテーブルF、G(図14-8(F)、(G)参照)を選択し5秒または12秒の変動表示を高い割合で実行してカウントダウン演出およびエフェクト演出を実行し、救済時短となって時短状態に制御された後は一律に変動パターンテーブルE(図14-8(E)参照)を選択し1.5秒の高速変動の変動表示を実行するように構成しているが、そのような態様にかぎられない。

【1002】

例えば、図14-47の変形例2で示すように、RAMクリア処理後に800回の変動表示を実行して救済時短となる場合については、救済時短となる10変動前から1変動前であっても変動パターンテーブルB(図14-7(B)参照)を選択して通常と同様の変動表示を実行し、救済時短にもとづき時短状態に制御された後は変動パターンテーブルC(図14-7(C)参照)を選択して大当たり経由時の時短状態と同様の変動パターンを選択して5秒の変動表示を高い割合で実行するように構成してもよい。

【1003】

また、例えば、図14-47の変形例3で示すように、大当たりとなった後に800回の変動表示を実行して救済時短となる場合について、その800回目の変動表示を実行する際に変動パターンテーブルI(図14-8(I)参照)から救済時短変動はずれ用の変動パターン(例えば、変動パターンPA3-1)を選択して、変動時間が25秒間の変動表示を実行する。なお、上記の特徴部108IWでは、変動表示中に時短突入演出を実行し、図柄確定期間においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成しているが、例えば、25秒間の変動表示中においてモード移行演出や右打ち報知を実行するように構成してもよい(従って、この場合、図柄確定期間は通常と同様に0.5秒間確保すればよい)。

【1004】

なお、図14-47の変形例2や変形例3では、RAMクリア処理後に救済時短となる場合と大当たり後に救済時短となる場合とで、救済時短となる変動表示における変動パターンの選択割合と異ならせて演出を異ならせることができるとともに、救済時短経由の時短

10

20

30

40

50

状態に移行した後の変動表示における変動パターンの選択割合と異ならせて演出を異ならせることができる。

【1005】

また、例えば、図14-47の変形例4で示すように、救済時短となる10変動前から1変動前であっても変動パターンテーブルB（図14-7（B）参照）を選択して通常と同様の変動表示を実行し、1回目の救済時短にもとづく時短状態中は変動パターンテーブルC（図14-7（C）参照）を選択して大当り経由時の時短状態と同様の変動パターンを選択して5秒の変動表示を高い割合で実行し、2回目の救済時短にもとづく時短状態中において変動パターンテーブルE（図14-8（E）参照）を選択し1.5秒の高速変動の変動表示を実行するように構成してもよい。

10

【1006】

（実施例2）

次に、この実施の形態の特徴部108IWにおける実施例2に係る遊技機につき、図14-48～図14-54を参照して説明する。なお、実施例2については、主として実施例1と相違する部分について説明する。

【1007】

実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことは示唆されない。そのため、実施例2では、実施例1の図14-8（F）に示すような変動パターンテーブルFや、図14-8（G）に示すような変動パターンテーブルGのように、救済時短直前用の変動パターンテーブルは設けられていない。すなわち、救済時短直前のみ図14-8（F）、（G）に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定すれば、変動パターンの傾向によって、救済時短直前であることを遊技者に気づかれてしまう可能性があるが、そのような変動パターンテーブルを用いないことで、気づかれてしまうことを防ぐことができる。

20

【1008】

また、実施例2では、救済時短となる変動表示には、救済時短時の専用変動パターンではなく、救済時短とならない変動表示でも用いられる変動パターン（例えば、変動パターンPA1-1（通常変動））が用いられる。そのため、実施例2では、実施例1の図14-8（I）に示すような変動パターンテーブルIや、図14-8（J）に示すような変動パターンテーブルJのように、救済時短となるときの変動用の変動パターンテーブルは設けられていない。このような構成により、救済時短となるときと救済時短となる前とで変動パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

30

【1009】

（実施例2における変動パターン設定処理）

次に、実施例2における変動パターン設定処理について説明する。図14-48は、実施例2における変動パターン設定処理（ステップS111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1701）。大当りフラグがセットされていれば、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7（A）に示す大当り用の変動パターンテーブルAを選択する（ステップ100IWS1702）。

40

【1010】

大当りフラグがセットされていなければ（すなわち、はずれであれば）、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1707）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8（H）に示す確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHを選択する（ステップ100IWS1708）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルHを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図14-7（B）に示

50

す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

【1011】

確変フラグがセットされていなければ、CPU103は、大当り経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグAがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1709）。時短フラグAがセットされていれば（すなわち、大当り経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7（C）に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCを選択する（ステップ100IWS1710）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルCを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図14-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

10

【1012】

時短フラグAがセットされていなければ、CPU103は、時短はずれ経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1711）。時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短はずれ経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7（D）に示す時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDを選択する（ステップ100IWS1712）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルDを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図14-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

20

【1013】

時短フラグBがセットされていなければ、CPU103は、救済時短経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ100IWS1713）。時短フラグCがセットされていれば（すなわち、救済時短経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-8（E）に示す救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEを選択する（ステップ100IWS1714）。

30

【1014】

時短フラグCもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図14-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する（ステップ100IWS1715）。

【1015】

次に、CPU103は、ステップ100IWS1702，S1708，S1710，S1712，S1714，S1715にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図14-7および図14-8に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ100IWS1716）。

40

【1016】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ100IWS1717）。

【1017】

また、ステップ100IWS1716にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ100IWS1718）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ100IWS1719）。

50

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ100IWS1720）。

【1018】

（実施例2における客待ちデモ演出制御処理）

上述したように、実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことは示唆されない。そのため、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて救済時短機能を備えていることを示すテロップ表示は行われるが（図14-26参照）、このテロップ表示の実行の有無や演出態様によって救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことは示唆されない。すなわち、実施例2では、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて、常に共通の態様により救済時短を説明するテロップ表示が行われる。

10

【1019】

なお、実施例2においても、テロップ表示の実行の有無や演出態様によって救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことを示唆可能としてもよい。ただし、救済時短となる前の所定期間（例えば、残り変動回数が10回以下の期間）においては、それ以前の期間よりも、テロップ表示の実行が制限される（例えば、実行割合が低下する、または実行しない）ようにすることが望ましい。このように構成することにより、救済時短となったときに背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

20

【1020】

（実施例2における可変表示開始設定処理）

次に、実施例2における可変表示開始設定処理について説明する。図14-49は、実施例2における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ100IWS801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ100IWS802）。

30

【1021】

次いで、演出制御用CPU120は、変動表示中に実行する予告演出の実行設定を行う（ステップ108IWS802A）。予告演出として、例えば、変動開始後にカウントダウンが開始され、カウント数が「0」になったときに大当たり期待度を示唆する演出画像が表示されるタイマ演出を実行可能とし、ステップ108IWS802Aでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。

【1022】

図14-50は、実施例2における予告演出実行決定テーブルおよび予告演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。実施例2のステップ108IWS802Aでは、救済時短までの残り回数に関わらず、図14-50（A）に示す予告演出実行決定テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定する。また、予告演出を実行すると決定すると、図14-50（B）に示す予告演出態様決定テーブルを用いて予告演出の演出態様を決定する。

40

【1023】

実施例2では、図14-50（A）、（B）に示すように、救済時短までの残り回数がいずれの場合にも、予告演出の実行の有無と実行する場合の演出態様とが、共通の割合により決定されるように構成されている。また、実施例2でも、実施例1と同様に、救済時短となって時短状態Cに移行されると、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経路の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられるように構成されている（ステップ078IWS638参照）。このような構成により

50

、背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【1024】

上述したように、実施例2では、原則的に救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短に近いことは示唆されないため、救済時短となるまでの残り変動回数に応じた煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出を実行するための処理や、救済時短までの回数に応じた初期出目を表示するための処理は省略される。

【1025】

なお、実施例2においても、救済時短となるまでの残り変動回数に応じた煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出を実行可能としてもよい。ただし、救済時短となる前の所定期間（例えば、残り変動回数が10回以下の期間）においては、それ以前の期間よりも、煽り演出や、カウントダウン演出、エフェクト演出の実行が制限される（例えば、実行割合が低下する、または実行しない）ようにすることが望ましい。このように構成することにより、背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【1026】

また、上述したように、実施例2では、救済時短となる変動表示には、救済時短時の専用変動パターンではなく、救済時短とならない変動表示でも用いられる変動パターン（例えば、変動パターンPA1-1（通常変動））が用いられる。そのため、実施例2では、時短突入演出や時短突入見せかけ演出を実行するための処理は省略される。このような構成により、例えば、変動パターンPA1-1（通常変動）の変動表示が行われた後に、背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【1027】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ108IWS811）。そして、ステップ108IWS812に移行する。

【1028】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステーブル1におけるプロセスタイムをスタートさせる（ステップ108IWS812）。

【1029】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ108IWS814）。

【1030】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ108IWS815）。

【1031】

（実施例2における演出実行タイミング）

次に、実施例2における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングについて説明する。図14-51は、実施例2における救済時短となる変動表示を実行する際の演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【1032】

図14-51に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示（救済時短回数カウンタの値が1）では、特別図柄および飾り図柄の変動表示が開始されてから特図変動時間（例えば12秒）が経過すると終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1137参照）。次いで、変動表示の開始時に救済時短回数カウンタの値が0となり救済時短となる変動表示（ステップ100IWS74, S75参照）でも、直前の変動表示と同様に、特別図柄および飾り図柄の変動表示が開始されてから特図変動時間（例えば12秒）が経過すると終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると

10

20

30

40

50

、0.5秒間の図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ100IWS1137参照）。そして、図柄確定期間を経過すると、時短状態Cに移行され、図14-51に示すように、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ100IWS638参照）。このような構成により、遊技者に意外性を与えることができるとともに、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。また、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。

【1033】

また、図14-51に示すように、時短状態Cに移行してから所定回（例えば3回）の変動表示が実行される期間において、右打ち報知が実行される（図14-52（C1）参照）。このような構成により、時短状態Cへの移行に関する演出が煩雑になることを抑えながらも、右打ちを行う遊技状態であることを遊技者に認識させることができ、遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

【1034】

（実施例2における演出例）

次に、実施例2における救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図14-52は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図14-52において、（A）（B）（C）の順に演出画面が遷移する。

【1035】

実施例2では、図14-52（A）に示すように、救済時短となる変動表示が開始されて特図変動時間（例えば12秒）が経過すると、図14-52（B）に示すように、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。

【1036】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図14-52（C1）に示すように、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行される。

【1037】

なお、図柄確定期間が経過した時点で保留記憶が記憶されていない場合には、図14-52（C2）に示すように、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、橙色の表示色の背景画像）に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行されるようにしてもよい。

【1038】

また、図14-52（C1）、（C2）に示すタイミングにおいて、図14-37（A）、（B）に示すようなテロップ表示100IW103による救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を行うようにしてもよい。また、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆する演出は実行しないが、任意のタイミングで、図14-37（A）、（B）に示すようなテロップ表示100IW103を表示するようにしてもよい。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【1039】

図14-52に示すような構成により、背景画像の変化（すなわち救済時短による時短制御が開始される旨の報知）が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【1040】

また、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、救済時短が成立した際の

10

20

30

40

50

興趣を向上させることができる。また、救済時短が成立するときと成立する前とで変動パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

【1041】

なお、実施例2における救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様は、図14-52に示すものに限られない。例えば、図14-53に示す変形例1や、図14-53に示す変形例2のようなものであってもよい。

【1042】

(実施例2における演出例〔変形例1〕)

図14-53は、実施例2の変形例1における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

10

【1043】

図14-53に示す変形例1では、図14-53(A)に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示が開始されると、図14-53(B)に示すように、画像表示装置5において直前に表示されていた演出表示(例えば、飾り図柄100IW100など)を視認困難とする時短突入演出(ブラックアウト演出)が実行される。

【1044】

そして、特図変動時間(例えば12秒)が経過すると、図14-53(C)に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、飾り図柄100IW100および小図柄100IW101がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。

20

【1045】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図14-53(D)に示すように、画像表示装置5において、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられるとともに、右打ち報知が実行される。なお、ブラックアウト状態が解消される図14-53(C)のタイミングにおいて、時短状態(救済時短)の制御が開始される旨を報知する画像表示や演出音の出力などが行われるようにしてもよい。

【1046】

このような構成により、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。なお、図14-53に示すような演出は、例えば、可変表示開始設定処理において、救済時短となる変動表示であるときに、時短突入演出(ブラックアウト演出)を含むプロセステーブルを選択することにより実現することができる。

30

【1047】

(実施例2における演出例〔変形例2〕)

図14-54は、実施例2の変形例2における救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【1048】

図14-54に示す変形例2では、図14-54(A)に示すように、救済時短となる変動表示が開始されて、特図変動時間(例えば、12秒)のうちの所定期間(例えば、8秒)が経過すると、図14-54(B)に示すように、画像表示装置5において、飾り図柄100IW100がはずれ図柄の組み合わせで仮停止表示される。ただし、図14-54(B)に示すタイミングでは、特図変動時間が経過していないため、小図柄100IW101は変動表示している。

40

【1049】

そして、図14-54(C)に示すように、画像表示装置5において、直前に表示されていた演出表示(例えば、飾り図柄100IW100など)を視認困難とする時短突入演出(ブラックアウト演出)が実行される。また、時短突入演出(ブラックアウト演出)が実行されている状態で特図変動時間が経過し、小図柄100IW101がはずれ図柄の組み合わせで導出表示される。時短突入演出(ブラックアウト演出)は、図柄確定期間も継続して実行される。

50

【1050】

そして、図柄確定期間が経過して次の変動表示が開始されると、図14-54(D)に示すように、画像表示装置5において、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態C(救済時短経由の時短状態)に応じた背景画像(本例では、橙色の表示色の背景画像)に切り替えられる。また、図14-54(D)に示すように、右打ち報知が実行される。

【1051】

このような構成により、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。なお、図14-53に示すような演出は、例えば、可変表示開始設定処理において、救済時短となる変動表示であるときに、時短突入演出(ブラックアウト演出)を含むプロセステーブルを選択することにより実現することができる。

10

【1052】

なお、図14-53(C)、(D)、図14-54(C)、(D)等のタイミングにおいて、図14-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103による救済時短に関する説明(例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明)を行うようにしてもよい。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【1053】

上記に示した特徴部108IWの実施例1では、救済時短となる前の期間(例えば救済変動となるまでの残り変動回数が10以下の期間)において、スーパーリーチとなる変動パターンに決定することと、予告演出を実行すると決定することが制限されるように構成される一方、実施例2では、いずれも制限されないように構成されているが、これらを組み合わせて、例えば、救済時短となる前の期間(例えば救済変動となるまでの残り変動回数が10以下の期間)においては、例えば、変動パターンPA1-1(通常変動)に決定し、予告演出のうち期待度があまり高くない種別の予告演出を実行可能とするようにしてもよい。すなわち、スーパーリーチとなる変動パターンに決定することを制限するとともに、予告演出のうち期待度が高い種別の予告演出を実行することを制限するようにしてもよい。

20

【1054】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆する演出(救済示唆演出ともいう)として、煽り演出やカウントダウン演出、エフェクト演出が実行されたり、救済時短までの回数に応じた初期出目や客待ち中のテロップ表示(例えば、図14-26に示すテロップ表示108IW101)が表示されたりするが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示中や変動停止中の任意のタイミングにおいて、可動体32を動作させる動作演出や、装飾用LED等の発光体を特定態様(例えばレインボーに発光させる)とする発光演出、可動体32やスティックコントローラ31A、プッシュボタン31B等を振動させる振動演出等の実行頻度や実行態様によって、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことが示唆されるようにしてもよい。

30

【1055】

また、上記に示した特徴部108IWおよび各変形例では、電源投入時に送信される演出制御コマンド(例えば、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドや、初期化を指示する演出制御コマンド)を、演出制御基板12側で正常に受信できなかった場合(例えば、コマンド取りこぼしや、コマンド化けが発生した場合)には、遊技状態を指定するコマンドや変動パターンを指定するコマンド等にもとづいて、通常の演出は実行可能とするものの、救済時短となるまでの残りの変動回数や救済時短が近いことを示唆する救済示唆演出は実行しないようにしてもよい(なお、一度大当たりが発生した後は実行可能としてよい)。このような構成により、誤った救済示唆演出により遊技者に期待を持たせてしまうことを防ぐことができる。

40

【1056】

50

また、上記に示した特徴部 108 IW および各変形例では、救済時短までの変動回数を指定する救済時短回数 1 指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンド（本例では変動表示が実行される度に送信される）を正常に受信できなかった場合には、救済時短演出を実行しないようにしてもよい。この場合には、救済時短回数 1 指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを正常に受信できなかった変動表示中のみ救済時短演出を実行しないようにしてもよいし、次の大当たりが発生するまで救済時短演出を実行しないようにしてもよい。また、例えば、正常に受信できなかった場合には、救済時短となる残りの変動回数が多いこと（すなわち救済時短近くないこと）を示唆する演出態様や実行割合で救済時短演出を実行するようにしてもよい。このような構成により、誤った救済時短演出により遊技者に期待を持たせてしまうことを防ぐことができる。

10

【1057】

また、上記に示した特徴部 108 IW および各変形例では、変動表示結果にもとづいて大当たり遊技に制御する遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当たり遊技中に役物中の特定領域（V 入賞領域）に遊技球が入賞（V 入賞）したことにともづいて大当たり遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に、上記に示した特徴部 108 IW および各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。

【1058】

また、上記に示した特徴部 108 IW および各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が 800 回で固定である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、RAM クリア処理実行時であるか大当たり発生時であるかに応じて救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたり、ランダムに救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたりしてもよい。

20

【1059】

なお、上記に示した特徴部 108 IW および各変形例では、救済時短の発生のたびに時短フラグ C をセットする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、再度移行した 2 回目の救済時短でセットする時短フラグ（第 4 数値）は 1 回目の救済時短にセットする時短フラグ（第 3 数値）と、を異ならせてもよい。

【1060】

なお、上記に示した特徴部 108 IW および各変形例では、大当たり後の時短状態と救済時短とで異なる演出（変動パターン）とする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、大当たり後の時短状態と救済時短とで同一の演出（変動パターン）としてもよい。具体的には、大当たり後の時短状態の終了間際と救済時短の開始間際として同一の報知（図 14-39（K）の報知や、将来的な大当たり獲得を示唆する報知など）を行ってもよい。

30

【1061】

なお、上記に示した特徴部 108 IW および各変形例では、時短はずれの時短状態と救済時短とで異なる演出（変動パターン）とする場合を示したが、そのような態様に限られない。例えば、時短はずれの時短状態と救済時短とで同一の演出（変動パターン）としてもよい。具体的には、時短はずれの時短状態の終了間際と救済時短の開始間際として同一の報知（図 14-39（K）の報知や、将来的な大当たり獲得を示唆する報知など）を行ってもよい。

40

【1062】

以上に説明したように、本特徴部 108 IW および各変形例には、以下に示す（手段 1 A）～（手段 8 A）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1063】

（手段 1 A）第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにともづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図 14-17 に

50

示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 170、ステップ100 IWS 173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分)、可変表示が実行されているときに所定示唆演出(例えば、予告演出)を実行可能な所定示唆演出実行手段(例えば、図14-49に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108 IWS 811を実行する部分)と、特別条件が成立したことにもとづいて、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出(例えば、図14-52(C1)、(C2)に示すように背景画像が変化する、図14-53(B)に示すように変動開始時にブラックアウトする、図14-54(C)に示すように変動終了時にブラックアウトする等)を実行可能な特別報知演出実行手段と(例えば、図14-23に示すように、演出制御用CPU120がステップ100 IWS 638を実行する部分)、をさらに備え、所定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の期間において、所定示唆演出を実行する割合が共通である(例えば、図14-44に示すように、演出制御用CPU120がステップ108 IWS 802Aを実行する部分。図14-50参照)。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることにより遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【1064】

(手段2A) 手段1Aにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が開始されるときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段において特別報知演出が開始される前に表示されている演出表示を視認困難とする態様である(例えば、図14-53(B)に示すように変動開始時にブラックアウトする)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1065】

(手段3A) 手段1Aにおいて、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示に対応する演出用識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段を備え、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が終了するときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、演出用識別情報を視認困難とする態様である(例えば、図14-54(C)に示すように変動終了時にブラックアウトする)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1066】

(手段4A) 手段1Aにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である(例えば、図14-52(C1)に示すように次の変動表示が実行されるときに背景画像(橙)が表示される)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。また、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【1067】

(手段5A) 手段1Aから手段4Aのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもと

づく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える（例えば、図14-52（C1）、（C2）、図14-53（D）、図14-54（D）に示すタイミングにおいて、図14-37（A）、（B）に示すようなテロップ表示100IW103による説明を行う）。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【1068】

（手段6A）手段1Aから手段5Aのいずれかにおいて、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図14-48に示す変動パターン設定処理を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-1（通常変動））に決定し、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別報知演出を実行可能である。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されていることを遊技者に報知することができるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【1069】

（手段7A）手段1Aから手段6Aのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファおよび第2保留記憶数バッファ）と、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8を実行する部分）と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧処理を実行可能な復旧手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS6を実行する部分）と、を備える。そのような構成によれば、初期化処理により制御の最適化を図りつつ、電力供給が停止する前に特別回数目の可変表示に対応する保留記憶が記憶されている状況において、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

【1070】

（手段8A）手段1Aから手段6Aのいずれかにおいて、特別状態に制御されていることを特定可能な特別状態情報（例えば、時短フラグA～Cの状態）を記憶可能な状態記憶手段と、特別状態において可変表示が実行された回数を特定可能な実行回数情報（例えば、時短回数カウンタの値）を記憶可能な実行回数記憶手段と、電力供給が停止しても特別状態情報と実行回数情報と数値情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8を実行する部分）と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段により特別状態情報と実行回数情報と数値情報とが保持されている場合に、初期化処理において、該特別状態情報と該実行回数情報とを初期化する一方、該数値情報を初期化しない（例えば、時短フラグA～Cの状態と時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しない（すなわち電断前の値を設定する））。そのような構成によれば、意図的に数値情報が初期化されることを防ぐことができ、遊技者に対する救済度合いを高めることができる。

【1071】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1B）～（手段5B）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1072】

(手段1B) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターン(例えば、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ))とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図14-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり(例えば、図14-7(A)、(B)に示すように、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)は、大当りの場合とはずれの場合とのいずれの場合にも決定され得る)、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く(例えば、図14-7(A)に示すように、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)は、変動パターンPA1-1(通常変動)よりも、大当りの場合に決定される割合が高い)、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い(例えば、図14-8(F)、(G)に示すように、救済時短となる直前においては、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)に決定する割合が低い)。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定可変表示パターンによる可変表示が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【1073】

(手段2B) 手段1Bにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出(例えば、カウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示)を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、示唆演出を実行する割合が高い(例えば、図14-31に示すように、演出用制御CPU120がステップ108IWS807~S809を実行する部分。また、演出用制御CPU120が105IWS251を実行する部分)。そのような構成によれば、遊技者に特別条件の成立を期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立する直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【1074】

(手段 3 B) 手段 1 B または手段 2 B において、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出 (例えば、図 1 4 - 3 7 (A), (B) に示すようにテロップ表示 1 0 0 I W 1 0 3 による説明を行う) を実行可能な説明演出実行手段 (例えば、図 1 4 - 3 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ 1 0 8 I W S 8 0 3 ~ S 8 0 4 を実行する部分) を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【1 0 7 5】

(手段 4 B) 手段 1 B から手段 3 B のいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出 (例えば、タイマ演出) を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間 (例えば、救済時短までの残り回数が 1 0 以下の期間) の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低い (例えば、図 1 4 - 3 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ 1 0 8 I W S 8 0 2 A を実行する部分。図 1 4 - 3 2 (A), (B) 参照)。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【1 0 7 6】

(手段 5 B) 手段 1 B から手段 4 B のいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出 (例えば、タイマ演出) を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様 (例えば、演出態様「赤」) と所定態様 (例えば、演出態様「青」) とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間 (例えば、救済時短までの残り回数が 1 0 以下の期間) の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低い (例えば、図 1 4 - 3 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ 1 0 8 I W S 8 0 2 A を実行する部分。図 1 4 - 3 2 (C), (D) 参照)。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定態様により予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【1 0 7 7】

また、本特徴部 1 0 8 I W および各変形例には、以下に示す (手段 1 C) ~ (手段 8 C) に示す遊技機の構成が開示されている。

【1 0 7 8】

(手段 1 C) 第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果 (例えば、大当たり図柄) が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態 (例えば、時短状態) に制御可能な状態制御手段 (例えば、図 1 4 - 1 7 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 1 6 6、ステップ 1 0 0 I W S 1 7 3 を実行する部分、図 1 4 - 1 9 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 5 3 7 を実行する部分) と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段 (例えば、図 1 4 - 1 3 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 0 0 I W S 7 1 を実行する部分) と、特殊可変表示パターン (例えば、変動パターン P A 3 - 1 (突入はずれ)) を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、図 1 4 - 1 4 に示す変動パターン設定処理を実行する部分) と、を備え、状態制御手段は、更新手段

が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず（例えば、図14-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108IWS1701A、S1701Bを実行する部分）、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出を実行可能な特定報知演出実行手段（例えば、図14-31に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108IWS806Bを実行する部分。図14-38（G）、（H）参照）をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【1079】

（手段2C）手段1Cにおいて、特定報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として非特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出を実行可能であり、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出と共通の態様の演出を実行した後に、特定表示結果が導出表示される旨を報知する特殊報知演出を実行可能な特殊報知演出実行手段（例えば、図14-31に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108IWS806Cを実行する部分。図14-41（G'）、（H'）参照）を備える。そのような構成によれば、遊技者が特別条件の成立を一旦認識した後に、有利状態に制御されることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1080】

（手段3C）手段1Cまたは手段2Cにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前には実行されない態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する所定報知演出（例えば、全回転演出）を実行可能な所定報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1081】

（手段4C）手段1Cまたは手段2Cにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前と共通の態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段（例えば、救済時短回数カウンタの値が0の場合にも、値が0ではない場合と同様に、変動パターンPB2-2（スーパーリーチ α ）や変動パターンPB2-3（スーパーリーチ β ）に決定されることによって実現される）を備える。そのような構成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。

【1082】

（手段5C）手段1Cから手段4Cのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間（例えば、20秒）は、特別条件が成立する前の可変表示の表示結果の表示期間（例えば、0.5秒）よりも長く（例えば、図14-15に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ100IWS1135を実行する部分。図14-36参照）、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間にお

10

20

30

40

50

いて、特別状態の制御が開始される旨を報知する報知演出（例えば、モード移行演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、図14-33に示すように、演出制御用CPU120がステップ100IWS847を実行する部分）を備える。そのような構成によれば、通常状態で報知演出を実行するための期間を確保することができ、遊技状態を切り替える際の演出の明確化が図れるとともに、興趣を向上させることができる。

【1083】

（手段6C）手段1Cから手段5Cのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの変表示の表示結果の表示期間の開始時に、該表示期間の開始に対応する特定信号（例えば、変動停止信号）を出力し、該特定信号を出力した後に、特別状態の制御に対応する特別信号（例えば、大当たり4信号）を出力する信号出力手段を備える（例えば、図14-18参照）。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

10

【1084】

（手段7C）手段6Cにおいて、信号出力手段は、特別条件が成立するときの変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理（例えば、図14-45に示す次変動延期処理）の開始時に、特別信号を出力する。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【1085】

（手段8C）手段1Cから手段6Cのいずれかにおいて、特定経路（例えば、左打ちによる経路）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第1通過領域（例えば、第1始動入賞口）と、特別経路（例えば、右打ちによる経路）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第2通過領域（例えば、第2始動入賞口）と、識別情報の可変表示として、第1始動条件が成立することにもとづく第1識別情報の可変表示と、第2始動条件が成立することにもとづく第2識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分）と、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力（例えば、遊技者が右打ちを行うと想定される遊技状態中であることを示す試験信号または外部出力信号の出力や、右打ちを行う状態であることの報知）を実行可能な特別出力手段と、を備え、第1始動条件は、第1通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、第2始動条件は、第2通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、特別出力手段は、特別条件が成立するときの変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理（例えば、図14-45に示す次変動延期処理）の開始時に、特別出力を実行可能である。そのような構成によれば、適切なタイミングで特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力を実行することができる。

20

30

【1086】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1D）～（手段5D）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1087】

（手段1D）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図1

40

50

4-48に示す変動パターン設定処理を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターン(例えば、変動パターンPA1-1(通常変動))に決定し、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果(例えば、はずれ図柄)が導出表示された後に、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出(例えば、救済時短に対応する背景画像(橙)の表示)を実行可能な特別報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120がステップ100IWS638を実行する部分)をさらに備える。そのような構成によれば、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

【1088】

(手段2D)手段1Dにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分)と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ)と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出(例えば、チャンス目演出や保留変化演出)を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する(例えば、図14-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS702を実行する部分)。そのような構成によれば、制御処理が複雑化してしまうことを回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【1089】

(手段3D)手段1Dまたは手段2Dにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である(例えば、図14-52(C1)参照)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができるとともに、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【1090】

(手段4D)手段1Dから手段3Dのいずれかにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出(例えば、カウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示など)を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間において、示唆演出の実行を制限する。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができる。

【1091】

(手段5D)手段1Dから手段4Dのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段(例えば、図14-52(C1)、(C2)、図14-53(D)、図14-54(D)に示すタイミングにおいて

、図14-37(A)、(B)に示すようなテロップ表示100IW103による説明を行う)を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【1092】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1E)～(手段4E)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1093】

(手段1E-1)第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン(例えば、変動パターンPA1-4(極超短縮変動))を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図14-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり(例えば、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ100IWS537を実行する部分)、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い(例えば、図14-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS1714を実行する部分。図14-7(C)、図14-8(E)参照)。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、短縮可変表示パターンにより可変表示が実行される割合が高くなり、次の有利状態に制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。

【1094】

(手段1E-2)第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ1

00IWS71を実行する部分)と、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン(例えば、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)や変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ))を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図14-14に示す変動パターン設定処理を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり(例えば、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ100IWS537を実行する部分)、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS170、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い(例えば、図14-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ108IWS1714を実行する部分。図14-7(C)、図14-8(E)参照)。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、特定可変表示パターンによる可変表示の表示結果が非特定表示結果となる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

【1095】

(手段2E)手段1Eにおいて、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、表示手段において異なる背景表示を表示可能な背景表示手段(例えば、図14-23に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS634、S638を実行する部分)を備える。そのような構成によれば、遊技状態の違いを遊技者に明確に報知することができ、興趣を向上させることができる。

【1096】

(手段3E)手段1Eまたは手段2Eにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分)と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ)と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出(例えば、チャンス目演出や保留変化演出)を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出を実行する割合と、複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合と、が異なる(例えば、図14-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108IWS703を実行する部分。図14-28(A)、(B)参照)。そのような構成によれば、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出の実行頻度と実行される種類とを異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【1097】

(手段4E)手段1Eから手段3Eのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112を実行する部分)と、始動条件

10

20

30

40

50

が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、チャンス目演出や保留変化演出）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する（例えば、図14-27に示すように、演出制御用CPU120がステップ108 IWS 702を実行する部分）。そのような構成によれば、制御処理の煩雑化を回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

10

【1098】

また、本特徴部108 IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1a）～（手段10a）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1099】

（手段1a）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172、ステップ100 IWS 173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

20

30

【1100】

なお、本例では、大当たりが発生したときに救済時短回数カウンタに初期値をセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、複数種類の大当たり（時短が付与されない大当たり、遊技球の獲得数が少ない大当たり、第2特別図柄での大当たりなど）を設け、一部の大当たりについては救済時短回数カウンタの初期値をセットしないように構成してもよい。

40

【1101】

なお、本例では、通常状態では主に第1特別図柄を変動する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、保留記憶の数を増やして通常状態で第1特別図柄と第2特別図柄のいずれも変動するように構成してもよい。

【1102】

（手段2a）手段1aにおいて、特別条件は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が特別回数連続して導出表示されたことにもとづいて成立する（例えば、例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロ

50

コンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ６３、ステップ１００ＩＷＳ７１、ステップ１００ＩＷＳ７４、ステップ１００ＩＷＳ７５を実行する部分、図１４－１７に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１７２、ステップ１００ＩＷＳ１７３を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって不利な表示結果が連続して導出表示されたときに救済されるので、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【１１０３】

（手段３ａ）手段１ａまたは手段２ａにおいて、更新手段は、通常状態とは異なる状態（例えば、確変状態、時短状態）においても可変表示が実行された場合に数値情報を更新する（例えば、図１４－１７に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１７３を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、数値情報の更新が公平に行われるとともに、一旦特別状態に制御された後も再度特別状態に制御できるので、実質的に有利状態に制御されるまで特別状態に制御可能であり、これにより、遊技者の投資を抑制でき、遊技者にとって不利になることを防止できる。

【１１０４】

なお、本例では、低確率低ベース（通常状態）、高確率高ベース（確変状態）、低確率高ベース（時短状態）で救済時短回数カウンタを更新する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率低ベース（通常状態）、高確率高ベース（確変状態）、低確率高ベース（時短状態）、高確率低ベース（潜伏確変）の４状態の全てで救済時短回数カウンタを更新するように構成してもよい。この場合、確変状態において通常状態への転落抽選を実行する遊技機にも適用することが可能である。

【１１０５】

なお、本例では、第２特別図柄を優先消化する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第１始動入賞口に可変入賞球装置６Ｂを設けるとともに、小当たりが頻発する高確率低ベース（小当たりＲＵＳＨ）を設ける、遊技球の入賞順に消化する、第１特別図柄と第２特別図柄が同時変動するように構成してもよい。

【１１０６】

なお、本例では、第１特別図柄と第２特別図柄を設ける場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第１特別図柄のみを設けるように構成してもよい。

【１１０７】

（手段４ａ）手段１ａから手段３ａのいずれかにおいて、更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定する（例えば、図１４－１６に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１３５を実行する部分、ステップ１００ＩＷＳ１４４を実行する部分、図１４－１７に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１６７を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【１１０８】

（手段５ａ）手段４ａにおいて、所定条件は、有利状態に制御されることである（例えば、図１４－１６に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１３５を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【１１０９】

（手段６ａ）手段４ａにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、図１４－１７に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１００ＩＷＳ１６６を実行する部分）、所定条件は、特別表示結果が導出表

10

20

30

40

50

示されることである（例えば、図 14-17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 167 を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【1110】

（手段 7 a）手段 4 a において、所定条件は、可変表示が特別回数実行されることである（例えば、図 14-16 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 144 を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、実質的に、次の有利状態まで特別状態に制御することが可能になるので、遊技者の救済度合いを高めることができる。

10

【1111】

（手段 8 a）手段 4 a において、電力供給が停止されているときに、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM 102）を備え、更新手段は、特定条件が成立（例えば、初期化処理の実行）したときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を初期値に設定し（例えば、図 14-11 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 12 を実行する部分）、所定条件は、特定条件が成立することである（例えば、図 14-11 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 8 およびステップ 100 IWS 12 を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技場において初期化を行ったときに、特別回数までの数値情報が保持されてしまうと遊技場にとって不利益になりすぎる可能性があるので、遊技場にとって運用しやすくなることができる。

20

【1112】

（手段 9 a）手段 1 a から手段 8 a のいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段（例えば、図 7 に示すように、演出制御用 CPU 120 におけるステップ S170 ~ S172 を実行する部分）を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、図 14-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 14-17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 172 を実行する部分）、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、図 14-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 14-17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 172 を実行する部分）、演出制御手段は、第 1 回数目の特定期間と第 2 回数目の特定期間とで異なる演出を実行する（例えば、図 14-47 の変形例 4 に示す部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第 2 回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、可変表示の実行時間を短縮するなどの手段を講じることにより演出態様に変化を加えることによって、遊技の興味が低下することを抑制することができる。

30

40

【1113】

（手段 10 a）手段 1 a から手段 8 a のいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段（例えば、図 7 に示すように、演出制御用 CPU 120 におけるステップ S170 ~ S172 を実行する部分）を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、図 14-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 14-17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 172 を実行する部分）、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特

50

別状態に制御可能であり（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172を実行する部分）、演出制御手段は、第1回数目の特定期間と第2回数目の特定期間とで共通の演出を実行する（例えば、図14-47の変形例2および変形例3に示す部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、あえて同一の演出を実行することで長期にわたって有利状態に制御されていない状況であることを必要以上に遊技者に意識させないようにすることができ、遊技の興味が低下することを抑制することができる。

10

【1114】

また、本特徴部108 IWおよび各変形例には、以下に示す（手段1b-1）、（手段1b-2）～（手段5b）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1115】

（手段1b-1）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、第1経路（例えば、左打ちによる経路）と第2経路（例えば、右打ちによる経路）とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段（例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172、ステップ100 IWS 173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）、処理実行手段は、データ値が第1数値のときに可変表示に関する第1処理を実行し（例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110～S113を実行する部分）、データ値が第1数値と異なる第2数値のときに有利状態に関する第2処理を実行し（例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分）、データ値が第1数値および第2数値と異なる第3数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第3処理を実行し（例えば、図14-43に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 114を実行する部分）、通常状態においては第1経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、特別状態においては第2経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、第3処理の実行中において第2経路へ遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行する発射促進報知手段（図14-46参照）を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第2経路への発射促進報知を行うことにより、特

20

30

40

50

別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

【1116】

(手段1b-2) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分)と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段(例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172、ステップ100 IWS 173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 67を実行する部分)、処理実行手段は、データ値が第1数値のときに可変表示に関する第1処理を実行し(例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110~S113を実行する部分)、データ値が第1数値と異なる第2数値のときに有利状態に関する第2処理を実行し(例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114~S117を実行する部分)、データ値が第1数値および第2数値と異なる第3数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第3処理を実行し(例えば、図14-43に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 114を実行する部分)、第3処理の実行中に特別状態に制御されることを報知する報知演出を実行する演出実行手段(図14-46参照)を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第2経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

【1117】

なお、本例では、大当りに関する処理を優先する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示に関する処理や救済時短に関する処理を優先するように構成してもよい。

【1118】

なお、本例では、第3処理である次変動延期処理において右打ち報知する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、右打ち報知を行わずに時短状態に移行することを示唆するモード移行演出のみを実行するように構成してもよい。

【1119】

(手段2b) 手段1b-1、手段1b-2において、処理実行手段は、特別条件が成立する可変表示において特定表示結果が導出表示される場合は第1処理の後に第2処理を実行する(例えば、図14-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 133でYのときは、ステップ100 IWS 140を実行し、ステップ100 IWS 114が実行されない部分)ように構成されていてもよい。そのよ

うな構成によれば、有利状態の制御を優先するので、遊技者にとって不利な結果にならず、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【1120】

(手段3b) 手段1b-1、手段1b-2または手段2bにおいて、更新手段は、可変表示が開始されるときに数値情報を更新し(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)、処理実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特定値となったときに特別情報を第1情報から第2情報に変更し(例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS173を実行する部分)、状態制御手段が特別状態に制御するときに特別情報を第2情報から第1情報に変更し(例えば、図14-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS145を実行する部分)、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで異なる処理を実行する(例えば、例えば、図14-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS1714を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別情報の管理により、特別状態に移行させる処理を好適に実行できる。

10

【1121】

(手段4b) 手段3bにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで異なる可変表示パターンに決定する(例えば、図14-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS1714を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

20

【1122】

(手段5b) 手段3bにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで表示結果の確定時間が異なる可変表示パターンに決定する(例えば、図14-15に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS1128、ステップ100IWS1130を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

30

【1123】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1c)～(手段6c)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1124】

(手段1c) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、図5に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分、図14-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108IWS811を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図

40

50

14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）と、状態制御手段が制御している状態を特定可能な状態情報を制御する状態情報制御手段と、を含み、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり（例えば、図14-12に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 64を実行する部分）、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172、ステップ100 IWS 173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）、状態情報制御手段は、通常状態のときに状態情報を第1数値とし（例えば、図14-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 145、ステップ100 IWS 149を実行する部分、すなわち時短フラグAもCもセットされておらず、それぞれに対応するデータが「0」）、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御されたときに状態情報を第2数値とし（例えば、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分、すなわち時短フラグAがセットされており、時短フラグAに対応するデータが「1」）、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されたときは状態情報を第1数値および第2数値と異なる第3数値とし（例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 173を実行する部分、すなわち時短フラグCがセットされており、時短フラグCに対応するデータが「1」）、遊技制御手段は、演出制御手段に特定情報を送信可能であり、特別状態であるときに、状態情報が第2数値である場合と第3数値である場合と、に応じた特定情報を送信可能である（例えば、図14-10に示す部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 540を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 174を実行する部分）ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

【1125】

なお、本例では、特定情報として、時短状態A指定コマンドや時短状態C指定コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景指定コマンドや変動パターンコマンドを、大当り経路の時短状態中や、時短はずれ経路の時短状態中、救済時短経路の時短状態中であることを特定可能な態様で送信するように構成してもよい。また、例えば、大当りとなるときに遊技状態に応じて異なる態様で大当り開始指定コマンド（ファンファーレ指定コマンド）や大当り終了指定コマンド（エンディング指定コマンド）を送信し、いずれのコマンドを受信したかに応じてファンファーレ期間やエンディング期間が変化するように構成してもよい。

【1126】

（手段2c）手段1cにおいて、状態情報制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御された後に再度特別条件が成立したときは状態情報を第1数値、第2数値および第3数値と異なる第4数値とする（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適

な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

【1127】

(手段3c) 手段1cまたは手段2cにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS634, S638を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1128】

(手段4c) 手段1cから手段3cのいずれかにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS634とステップ100IWS638とで共通の背景画像を表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1129】

(手段5c) 手段1cから手段4cのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり(例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166を実行する部分)、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS636, S638を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1130】

(手段6c) 手段1cから手段4cのいずれかにおいて状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS636とステップ100IWS638とで共通の背景画像を表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1131】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1d)～(手段4d)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1132】

(手段1d) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制

50

御手段（例えば、図 5 に示すように、演出制御用 CPU 120 におけるステップ S 25 を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、図 7 に示すように、演出制御用 CPU 120 におけるステップ S 170～S 172 を実行する部分、図 14-31 に示すように、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 108 IWS 811 を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図 14-17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 166、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分、図 14-19 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 537 を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 14-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM 102）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図 14-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 14-17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 172、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分）、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図 14-13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分）、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときに所定情報を演出制御手段に送信可能であり（例えば、図 14-11 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 11 を実行する部分）、演出制御手段は、所定情報を受信したことにもとづいて、電力供給が開始された後の所定期間において可変表示の実行回数に関する示唆演出を実行可能である（例えば、図 14-22 に示すように、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 100 IWS 630 を実行する部分）ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させることができる。

【1133】

なお、本例では、可変表示の実行回数に関する示唆演出として初期出目を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景の変化、100 回転までの変動中演出、デモ画面やメニュー画面での表示による示唆演出を実行するように構成してもよい。

【1134】

なお、初期化を指定するコマンド（図 14-12 の S 9）を送信したときに、演出制御用 CPU 120 は救済時短までの回数を初期値として認識して演出を実行するように構成してもよい。

【1135】

（手段 2 d）手段 1 d において、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を特定可能な特定情報を演出制御手段に送信可能である（例えば、図 14-11 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 11 を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させるとともに処理負担の増加を抑えることができる。

【1136】

なお、本例では、復旧時に救済時短回数カウンタの値を特定可能なコマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、100 回転単位で 1～9

10

20

30

40

50

9回転が特定可能、100～199回転が特定可能、・・・500～599回転が特定可能というように所定範囲であることを特定可能なコマンドを送信する、救済時短回数カウンタの値が128以上は特定不能であるが127以下は特定可能なコマンドを送信するように構成してもよい。

【1137】

(手段3d) 手段1dまたは手段2dにおいて、遊技制御手段は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報を演出制御手段に送信可能であり(例えば、図14-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS1717を実行する部分)、演出制御手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されることに関連する特別演出を特定情報にもとづいて実行可能であり(例えば、図14-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS804を実行する部分)、特定情報として、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値以下であることを特定可能な第1特定情報(例えば、図14-9に示すように、救済時短回数1指定コマンド)と、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいことを特定可能な第2特定情報と、を含む(例えば、図14-9に示すように、救済時短回数2指定コマンド)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減するとともに特定情報に関する処理を好適に実現できる。

【1138】

なお、本例では、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいときに第2特定情報である救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいときに第2特定情報である救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【1139】

(手段4d) 手段1dから手段3dのいずれかにおいて、演出制御手段は、特別回数より少ない第1所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり(例えば、図14-33に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS847を実行する部分、図14-39(I)～図14-40(M))、特別回数の可変表示が実行されるよりも前に第1所定回数より少ない第2所定回数の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である(例えば、図14-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ100IWS804を実行する部分、図14-37(A)～図14-38(F))ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減できる。

【1140】

なお、本例では、救済時短回数カウンタのカウント値にもとづいて演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタをリセットした後に演出制御用CPU120が変動回数をカウントして演出を実行するように構成してもよい。

【1141】

また、本特徴部108IWおよび各変形例には、以下に示す(手段1e-1)、(手段1e-2)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1142】

(手段1e-1) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、図5に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS2

5を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分、図14-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108 IWS811を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS166、ステップ100 IWS173を実行する部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS71を実行する部分)と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段(例えば、図14-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8を実行する部分)と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS74、ステップ100 IWS75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS172、ステップ100 IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS71を実行する部分)、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御されるときに異なる演出を実行する(例えば、図14-47の変形例2および変形例3に示す部分)ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【1143】

(手段1e-2) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、図5に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分、図14-31に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ108 IWS811を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS166、ステップ100 IWS173を実行する部分、図14-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS71を実行する部分)と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と

10

20

30

40

50

、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段（例えば、図14-14に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8を実行する部分）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図14-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172、ステップ100 IWS 173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図14-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御された後に異なる演出を実行する（例えば、図14-47の変形例2および変形例3に示す部分）ことを特徴とする。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

【1144】

なお、本例では、RAMクリア後は変動パターンテーブルBのみを用いる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り後と同様に複数の変動パターンテーブルと用いるように構成してもよい。

【1145】

なお、本特徴部108 IWおよび各変形例において、以下の（手段1f）～（手段15h）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【1146】

（手段1f）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、有利状態は、特定有利状態と特別有利状態とを含む複数種類あり、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかにより、該有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度が異なり、特別有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高く、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

30

40

【1147】

なお、本特徴部108 IWおよび各変形例において、手段1fの遊技機を適用するには、例えば、特別有利状態を確変大当り、特定有利状態を通常大当りとし、確変時短後の時短状態を通常大当り後の時短状態よりも有利度を高くし、救済時短の時短状態は通常大当り後の時短状態よりも有利度を高くするように構成すればよい。

【1148】

50

(手段 2 f) 手段 1 f において、第 1 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第 2 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態に制御される割合が異なり、第 1 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第 2 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である。そのような構成によれば、第 1 識別情報の可変表示を行う場合と第 2 識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第 1 識別情報の可変表示を行う場合と第 2 識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【1149】

なお、本特徴部 108 IW および各変形例において、手段 2 f の遊技機を適用するには、例えば、大当り後の時短状態での特別有利度（次回大当りまで時短継続）になる割合を第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで異ならせ、第 1 特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときと第 2 特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときとで救済時短に制御される条件となる 800 回の変動回数が共通になるように構成すればよい。

【1150】

(手段 3 f) 手段 1 f または手段 2 f において、有利状態に制御される確率が第 1 確率である不利設定値と、第 1 確率よりも有利状態に制御される確率が高い第 2 確率である有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【1151】

なお、本特徴部 108 IW および各変形例において、手段 3 f の遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の 6 段階に設定変更可能にする。そして、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短に制御される条件となる変動回数を少なくし、救済時短での有利度を大当り後の時短状態の有利度よりも高くなるように構成すればよい。なお、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短到達率が高く、救済時短は、常に時短回数 800 回（実質次回大当りまで）となるため、大当り経由の時短状態（例えば、通常大当り後には時短回数 100 回となる）よりも有利度が高くなるものであってもよい。

【1152】

(手段 4 f) 手段 1 f から手段 3 f のいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときも共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【1153】

なお、本特徴部 108 IW および各変形例において、手段 4 f の遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に設定確認

10

20

30

40

50

処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、大当り後に複数種類の時短状態のいずれに制御されるかをいずれの設定値が設定されているときにも共通にし、救済時短での有利度もいずれの設定値が設定されているときにも共通にするように構成すればよい。

【1154】

(手段5f) 手段1fから手段4fのいずれかにおいて、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第1識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第2識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

10

【1155】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5fの遊技機を適用するには、例えば、第1特別図柄により大当りが発生するときと、第2特別図柄により大当りが発生するときとで、通常大当りと確変大当りのそれぞれに制御される割合を異ならせ、第1特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときと第2特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときとで救済時短での有利度が共通になるように構成すればよい。

20

【1156】

(手段6f) 手段1fから手段5fのいずれかにおいて、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1157】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6fの遊技機は、例えば、図14-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

30

【1158】

(手段7f) 手段1fから手段6fのいずれかにおいて、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターンを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1159】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7fの遊技機は、例えば、図14-8(E)の変動パターンテーブルEを用いる構成にもとづく。

40

【1160】

(手段8f) 手段1fから手段7fのいずれかにおいて、更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数に対応する所定値となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段と、所定条件が成立したときに、バックアッ

50

プ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1161】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段8fの遊技機は、例えば、図14-11に示す初期化处理において、時短フラグA～Cと時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しないように構成すればよい。

【1162】

(手段1g) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、電力供給が停止されているときに、数値情報と保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧制御を実行可能な復旧手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、復旧制御が実行された後、復旧された保留情報に対応する可変表示の実行にもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する。そのような構成によれば、初期化による制御の最適化を図りつつ、遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【1163】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段1gの遊技機を適用するには、例えば、初期化处理を実行するときは救済時短カウンタと保留記憶をリセットする一方で、電断復旧時は救済時短カウンタと保留記憶を復旧し、復旧時の保留記憶に対応する変動表示が800変動目になって救済時短に制御される条件が成立したときに救済時短に制御可能となるように構成すればよい。

【1164】

(手段2g) 手段1gにおいて、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態に制御される割合が異なり、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【1165】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段2gの遊技機を適用するには、例えば、大当り後の時短状態での特別有利度(次回大当りまで時短継続)になる割合を第1特別図柄と第2特別図柄とで異ならせ、第1特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときと第2特別図柄にもとづいて大当りに制御されるときとで、救済時短に制御される条件となる変動回数が共通になるように構成すればよい。

【1166】

(手段 3 g) 手段 1 g または手段 2 g において、有利状態に制御される確率が第 1 確率である不利設定値と、第 1 確率よりも有利状態に制御される確率が高い第 2 確率である有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【1167】

なお、本特徴部 108 IW および各変形例において、手段 3 g の遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の 6 段階に設定変更可能にする。そして、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、救済時短までの変動回数を少なくし、救済時短での有利度を大当り後の時短状態の有利度よりも高くなるように構成すればよい。なお、不利な設定（例えば「1」）に設定されている方が、有利な設定値（例えば「6」）に設定されているよりも、はずれとなる確率が高いのであるから救済時短となりやすく、救済時短は、常に時短回数 800 回（実質次回大当たりまで）となるため、大当たり経由の時短状態（例えば、通常大当り後には時短回数 100 回となる）よりも有利度が高くなるものであってもよい。

【1168】

(手段 4 b) 手段 1 g から手段 3 g のいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときも共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【1169】

なお、本特徴部 108 IW および各変形例において、手段 4 g の遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の 6 段階に設定変更可能にする。そして、大当り後に複数種類の時短状態のいずれに制御されるかをいずれの設定値が設定されているときにも共通にし、救済時短での有利度もいずれの設定値が設定されているときにも共通にするように構成すればよい。

【1170】

(手段 5 g) 手段 1 g から手段 4 g のいずれかにおいて、第 1 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第 2 識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第 1 識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第 2 識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である。そのような構成によれば、第 1 識別情報の可変表示を行う場合と第 2 識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

【1171】

なお、本特徴部 108 IW および各変形例において、手段 5 g の遊技機を適用するには、例えば、第 1 特別図柄により大当たりが発生するときと、第 2 特別図柄により大当たりが発生するときとで、通常大当たりと確変大当たりのそれぞれに制御される割合を異ならせ、第 1 特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときと第 2 特別図柄にもとづいて救済時短に制御されるときとで救済時短での有利度が共通になるように構成すればよい。

【1172】

(手段 6 g) 手段 1 g から手段 5 g のいずれかにおいて、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

10

【1173】

なお、本特徴部 108 IW および各変形例において、手段 6 g の遊技機は、例えば、図 14-8 (E) の変動パターンテーブル E を用いる構成にもとづく。

【1174】

(手段 7 g) 手段 1 g から手段 6 g のいずれかにおいて、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターンを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

20

【1175】

なお、本特徴部 108 IW および各変形例において、手段 7 g の遊技機は、例えば、図 14-8 (E) の変動パターンテーブル E を用いる構成にもとづく。

【1176】

(手段 8 g) 手段 1 g から手段 7 g のいずれかにおいて、更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数に対応する所定値となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

30

【1177】

なお、本特徴部 108 IW および各変形例において、手段 8 g の遊技機は、例えば、図 14-11 に示す初期化処理において、時短フラグ A~C と時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しないように構成すればよい。

40

【1178】

(手段 1 h) 第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場

50

合とで数値情報を更新し、特別条件の成立に関連する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段をさらに備え、示唆演出実行手段は、可変表示の実行回数に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより示唆演出を実行するかの割合が異なり、示唆演出の演出態様は、特別条件が成立するまでの期間を示唆する態様である。そのような構成によれば、示唆演出の演出態様に注目させて興趣を向上できるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【1179】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段1hの遊技機を適用するには、例えば、救済時短に制御される条件となる変動回数を示唆する態様のカウントダウン演出を実行するか否かの割合を救済時短カウンタのカウント値に応じて変化させるように構成すればよい。また、手段1hの遊技機は、例えば、図14-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様とを決定する構成により実現することができる。

10

【1180】

(手段2h) 手段1hにおいて、示唆演出の演出態様は、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定可能な態様である。そのような構成によれば、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を遊技者に明確に報知することができる。

【1181】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段2hの遊技機は、例えば、救済時短に制御される条件となる変動回数を示唆する態様のカウントダウン演出を実行することにもとづく。

20

【1182】

(手段3h) 手段1hまたは手段2hにおいて、示唆演出は、特定画像を表示する演出であり、特定画像は、色および大きさの少なくともいずれかが異なる複数の態様により表示され、いずれの態様で表示されるかにより示唆する特別条件が成立するまでの期間が異なる。そのような構成によれば、特定画像の態様に注目させて興趣を向上させることができる。

【1183】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段3hの遊技機は、例えば、図14-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様を決定する構成にもとづく。また、手段3hの遊技機を適用するために、例えば、カウントダウン演出の画像においてカウントダウンする数字の色や大きさが救済時短カウンタのカウント値に応じて異なるように構成してもよい。

30

【1184】

(手段4h) 手段1hから手段3hのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出を実行可能であり、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに、示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させて興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

40

【1185】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段4hの遊技機は、例えば、図14-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【1186】

(手段5h) 手段1hから手段4hのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件

50

が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出を実行可能であり、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに、所定態様により示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の態様の有無に注目させて興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【1187】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段5hの遊技機は、例えば、図14-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の演出態様を決定する構成にもとづく。

10

【1188】

(手段6h) 手段1hから手段5hのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、操作手段が操作されたことの検出と所定領域を遊技媒体が通過したことの検出との少なくともいずれかが行われたことにもとづいて、示唆演出を実行可能である。そのような構成によれば、実際に遊技を行う遊技者に対して示唆演出を行うことができ、遊技機の稼働を促進することができる。

20

【1189】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段6hの遊技機を適用するには、例えば、デモ状態に移行したときに、打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作または始動口で遊技球が検出された場合に、救済時短までの残り回数を示唆するテロップ表示を実行するように構成すればよい。

【1190】

(手段7h) 手段1hから手段6hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

30

【1191】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段7hは、図14-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【1192】

(手段8h) 手段1hから手段7hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特定態様により示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

40

【1193】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段8hは、図14-25に示すテーブルを用いて、客待ち中のテロップ表示の実行の有無と演出態様とを決定する構成にもとづく。

【1194】

(手段9h) 手段1hから手段6hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている

50

設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、示唆演出を実行する割合が共通である。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

【1195】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段9hの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、設定値を示唆する演出（例えば、設定値に応じて実行割合が異なる演出）を実行可能とする一方で、いずれの設定値が設定されている場合にも客待ち中のテロップ表示の実行割合が共通になるように構成すればよい。

【1196】

（手段10h）手段1hから手段6h、および手段9hのいずれかにおいて、有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特定態様により設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、特定態様により示唆演出を実行する割合が共通である。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

【1197】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段10hの遊技機を適用するには、例えば、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能にし、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。例えば、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能にする。そして、設定値を示唆する演出（例えば、設定値に応じて実行割合が異なる演出）を実行可能とする一方で、いずれの設定値が設定されている場合にも赤色の演出態様による客待ち中のテロップ表示の実行割合が共通になるように構成すればよい。

【1198】

（手段11h）手段1hから手段10hのいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、電力供給が開始されたときに初期化処理が実行された場合と復旧処理が実行された場合とで、電力供給が開始された後の特定期間において示唆演出を実行する割合が異なる。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【1199】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段11cの遊技機を適用するには、例えば、初期化処理後と電断復旧後とで客待ち中のテロップ表示やカウントダウン演出の実行割合が異なるように構成すればよい。

【1200】

（手段12h）手段1hから手段11hのいずれかにおいて、特殊可変表示パターンを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備える。そのような

10

20

30

40

50

構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に報知できるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知でき、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【1201】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段12hの遊技機は、例えば、図14-8(I)に示す救済時短変動はずれ用パターンテーブルを用いる構成にもとづく。

【1202】

(手段13h) 手段1hから手段12hのいずれかにおいて、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1203】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段13hの遊技機は、例えば、図14-8(F)，(G)に示す変動パターンテーブルを用いる構成にもとづく。

【1204】

(手段14h) 手段1hから手段13hのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1205】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段14hの遊技機は、例えば、図14-32に示すテーブルを用いて、予告演出の実行の有無を決定する構成にもとづく。

【1206】

(手段15h) 手段1hから手段14hのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様と所定態様とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【1207】

なお、本特徴部108IWおよび各変形例において、手段15hの遊技機は、例えば、図14-32に示すテーブルを用いて、予告演出の実行の有無と演出態様とを決定する構成にもとづく。

【符号の説明】

【1208】

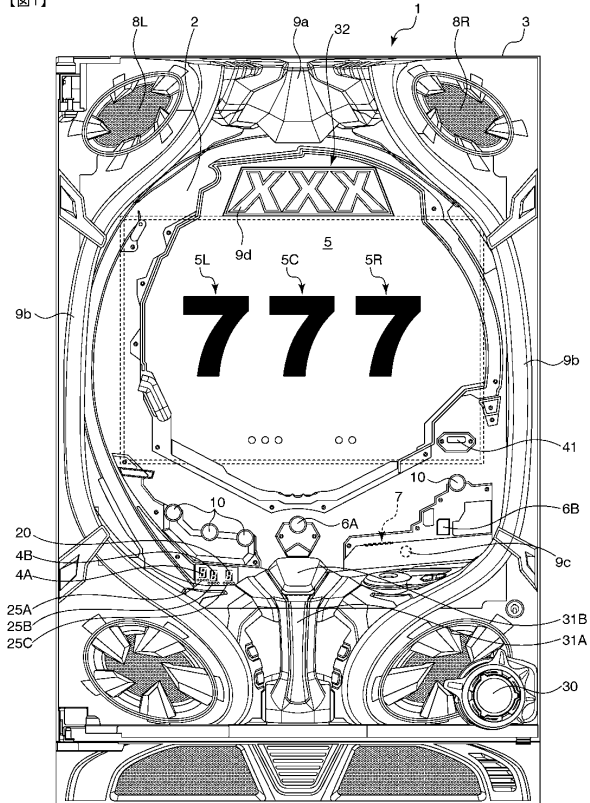
- 1 … パチンコ遊技機
- 11 … 主基板

1 2 ... 演出制御基板

【図面】

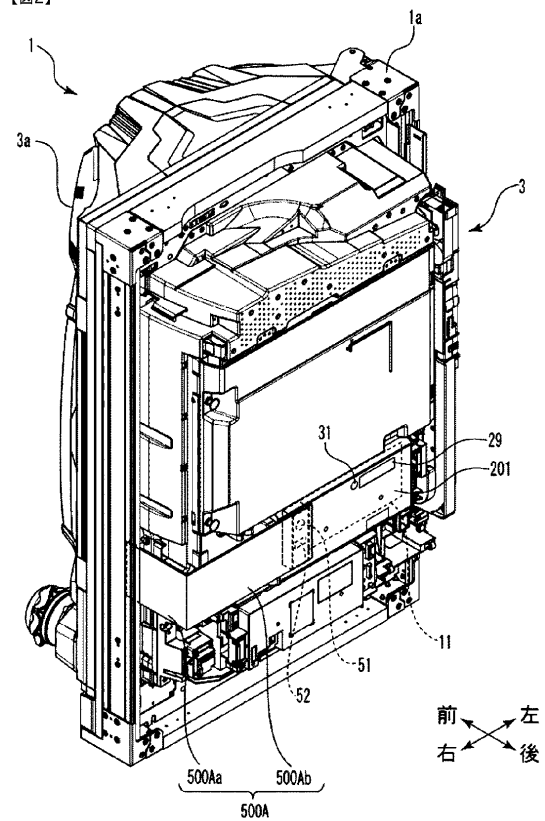
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】



10

20

30

40

50

【図 7】

【図 7】

(A) 第 1 特図用表示結果判定テーブル

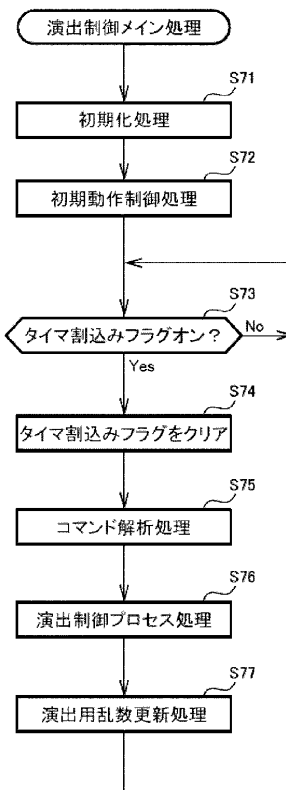
遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値 1)	MR1 (設定値 2)	MR1 (設定値 3)	MR1 (設定値 4)	MR1 (設定値 5)	MR1 (設定値 6)
通常状態 または抽籤状態	大当り	1020 ~ 1237 (確率 1/200)	1020 ~ 1253 (確率 1/280)	1020 ~ 1272 (確率 1/320)	1020 ~ 1292 (確率 1/320)	1020 ~ 1317 (確率 1/240)	1020 ~ 1346 (確率 1/200)
	小当り	32767 ~ 33094 (確率 1/200)	32767 ~ 33094 (確率 1/200)	32767 ~ 33094 (確率 1/200)	32767 ~ 33094 (確率 1/200)	32767 ~ 33094 (確率 1/200)	32767 ~ 33094 (確率 1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020 ~ 1346 (確率 1/200)	1020 ~ 1383 (確率 1/180)	1020 ~ 1429 (確率 1/160)	1020 ~ 1487 (確率 1/140)	1020 ~ 1556 (確率 1/120)	1020 ~ 1674 (確率 1/100)
	小当り	32767 ~ 33421 (確率 1/200)	32767 ~ 33421 (確率 1/200)	32767 ~ 33421 (確率 1/200)	32767 ~ 33421 (確率 1/200)	32767 ~ 33421 (確率 1/200)	32767 ~ 33421 (確率 1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第 2 特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値 1)	MR1 (設定値 2)	MR1 (設定値 3)	MR1 (設定値 4)	MR1 (設定値 5)	MR1 (設定値 6)
通常状態 または抽籤状態	大当り	1020 ~ 1237 (確率 1/200)	1020 ~ 1253 (確率 1/280)	1020 ~ 1272 (確率 1/320)	1020 ~ 1292 (確率 1/320)	1020 ~ 1317 (確率 1/240)	1020 ~ 1346 (確率 1/200)
	小当り	32767 ~ 33421 (確率 1/100)	32767 ~ 33421 (確率 1/100)	32767 ~ 33421 (確率 1/100)	32767 ~ 33421 (確率 1/100)	32767 ~ 33421 (確率 1/100)	32767 ~ 33421 (確率 1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020 ~ 1346 (確率 1/200)	1020 ~ 1383 (確率 1/180)	1020 ~ 1429 (確率 1/160)	1020 ~ 1487 (確率 1/140)	1020 ~ 1556 (確率 1/120)	1020 ~ 1674 (確率 1/100)
	小当り	32767 ~ 33421 (確率 1/100)	32767 ~ 33421 (確率 1/100)	32767 ~ 33421 (確率 1/100)	32767 ~ 33421 (確率 1/100)	32767 ~ 33421 (確率 1/100)	32767 ~ 33421 (確率 1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

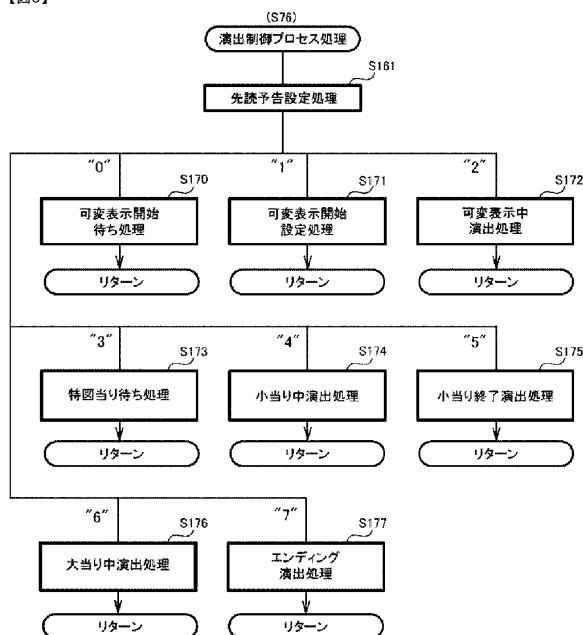
【図 8】

【図 8】



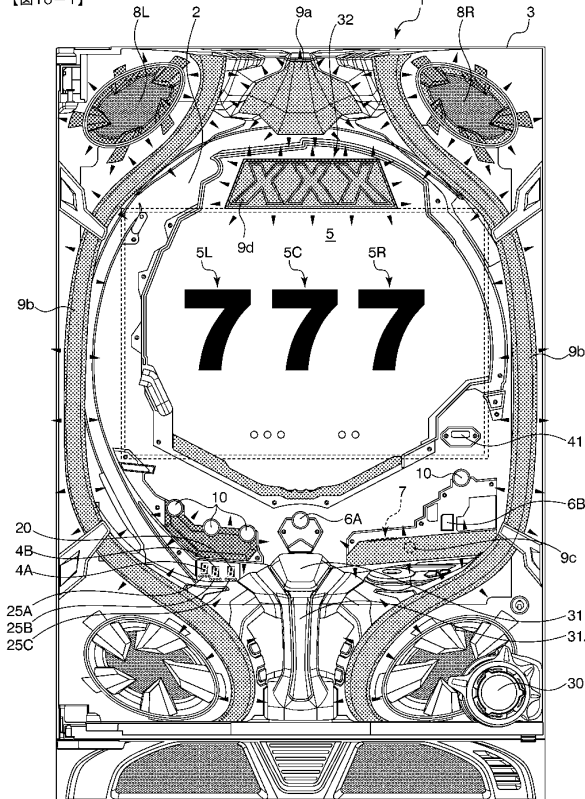
【図 9】

【図 9】



【図 10 - 1】

【図 10 - 1】



10

20

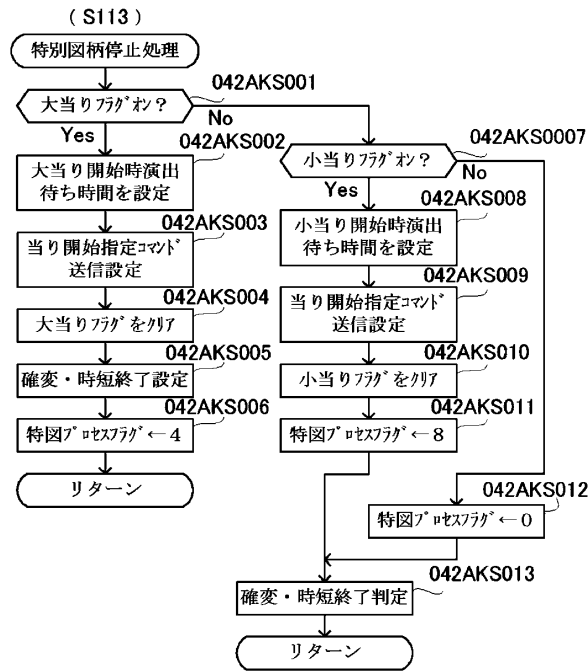
30

40

50

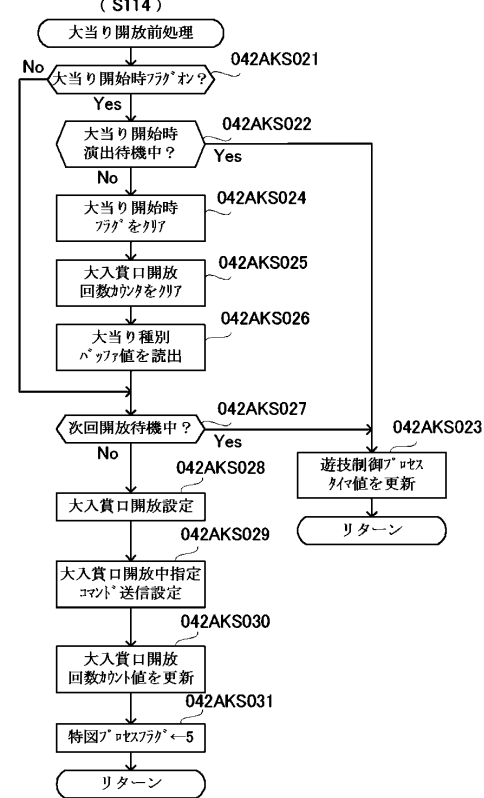
【図 10-2】

【图10-2】



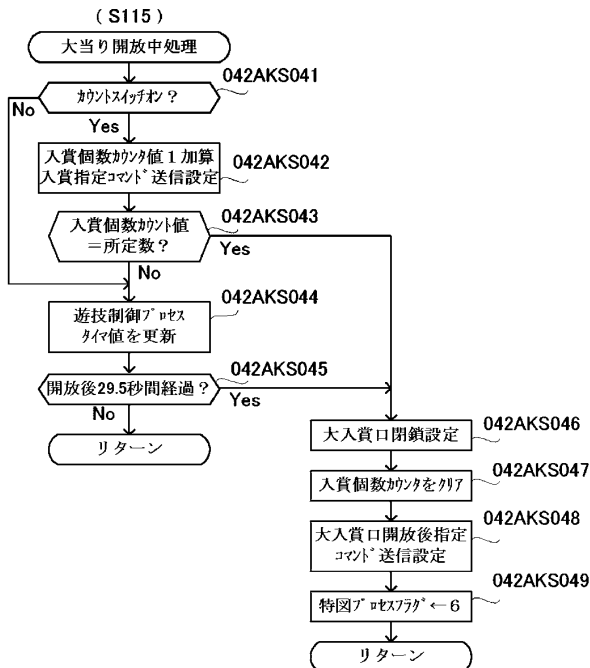
【図 10-3】

【图10-3】



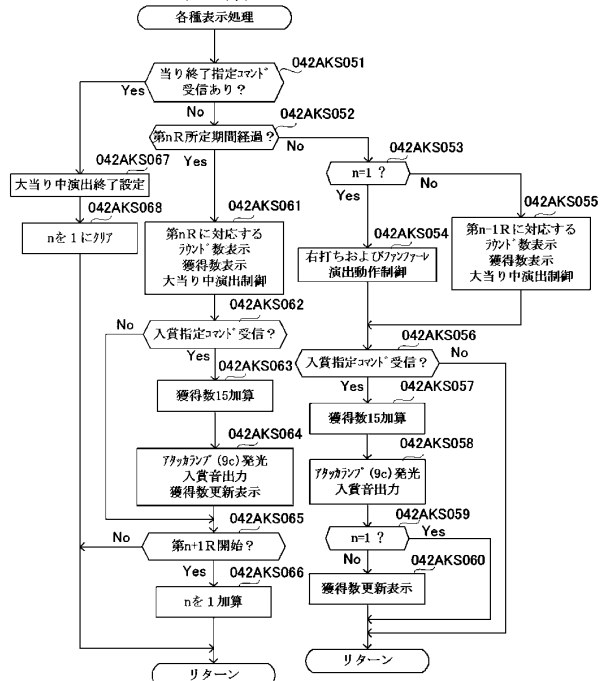
【図 10-4】

【图10-4】



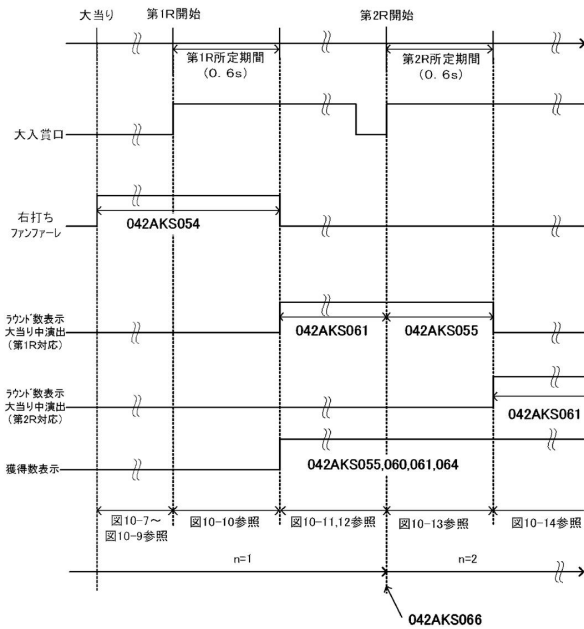
【図 10-5】

【图10-5】



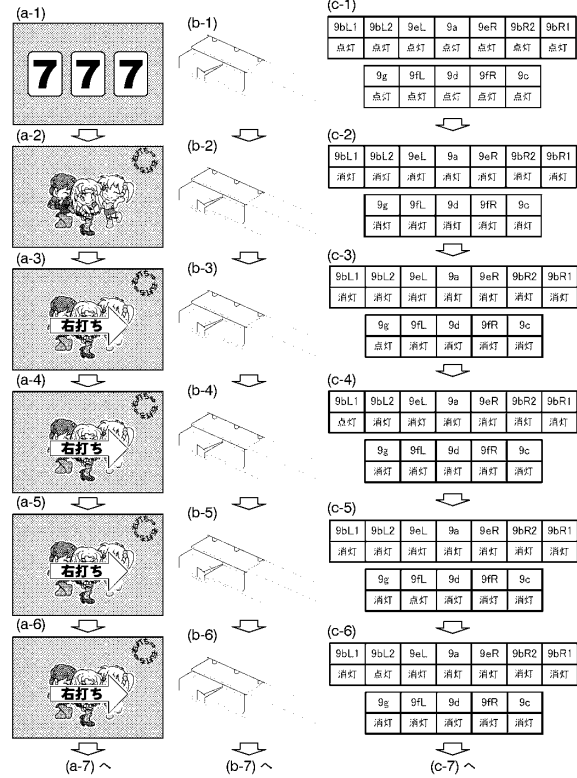
【図 10-6】

【図10-6】



【図 10-7】

【図10-7】

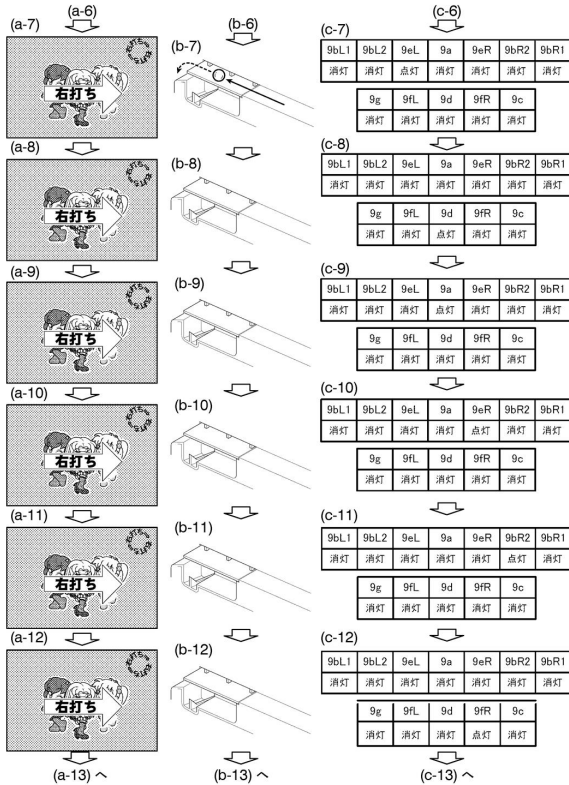


10

20

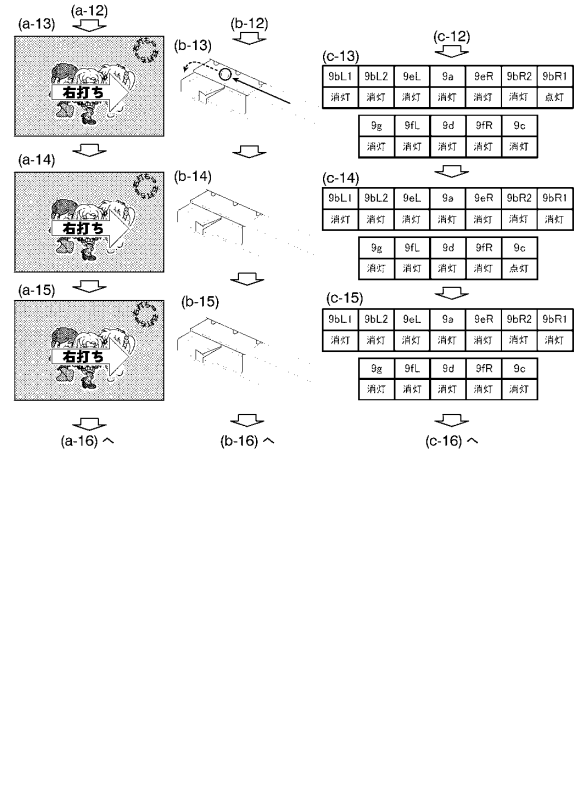
【図 10-8】

【図10-8】



【図 10-9】

【図10-9】



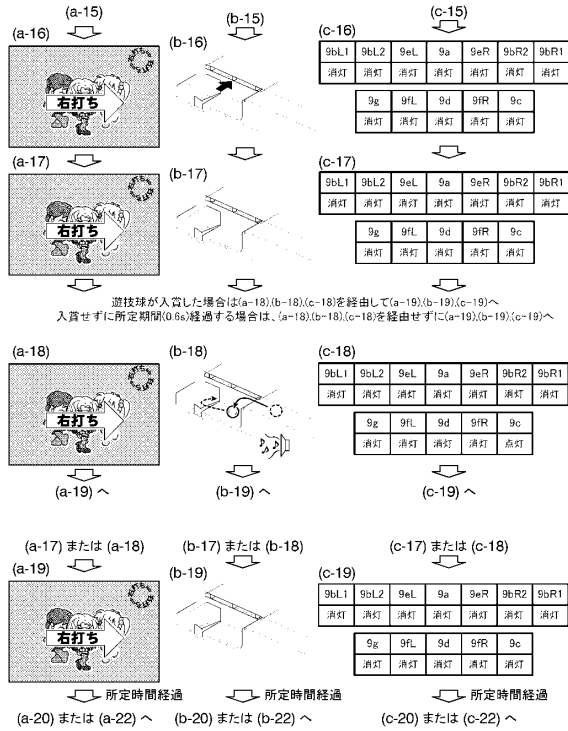
30

40

50

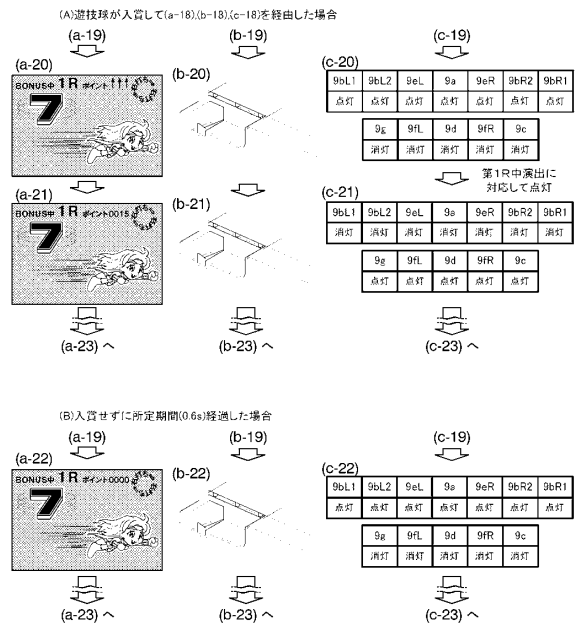
【図 10-10】

【図10-10】



【図 10-11】

【图10-11】

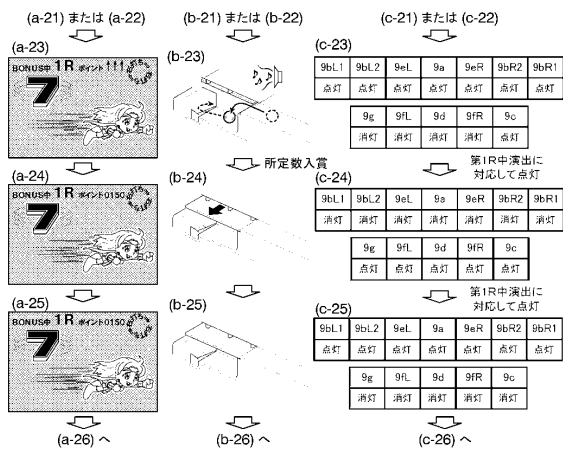


10

20

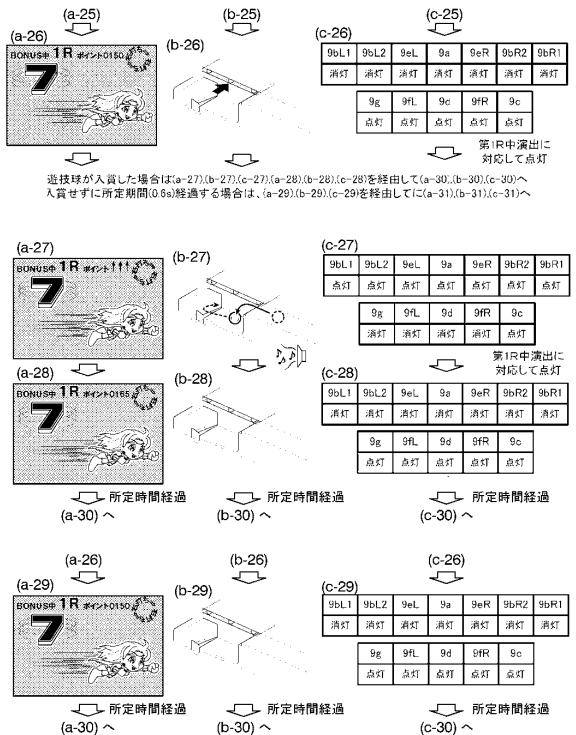
【図 10-12】

【图10-12】



【図 10-13】

【图10-13】

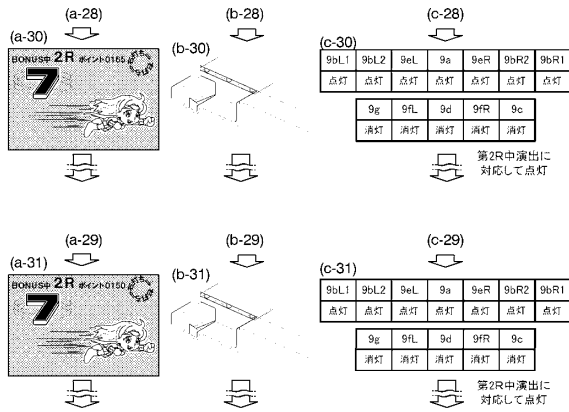


30

40

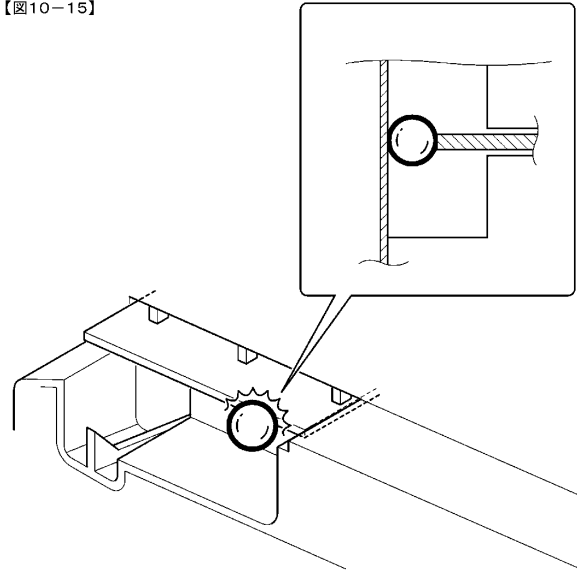
【図 10-14】

【図10-14】



【図 10-15】

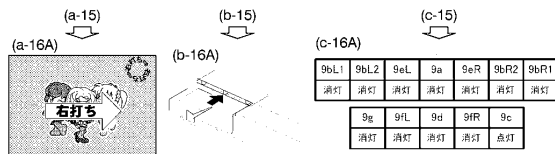
【図10-15】



10

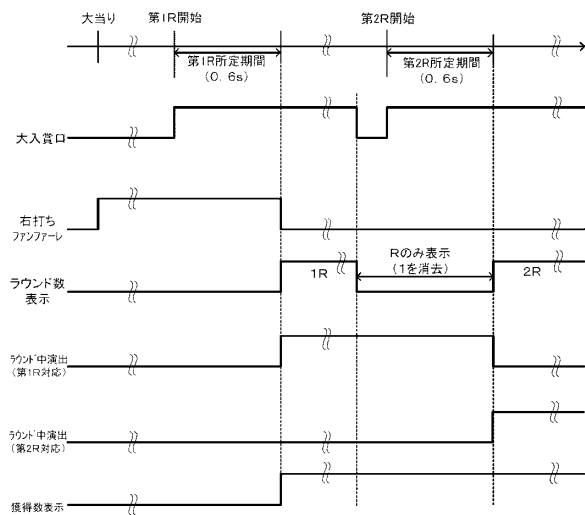
【図 10-16】

【図10-16】



【図 10-17】

【図10-17】



20

30

40

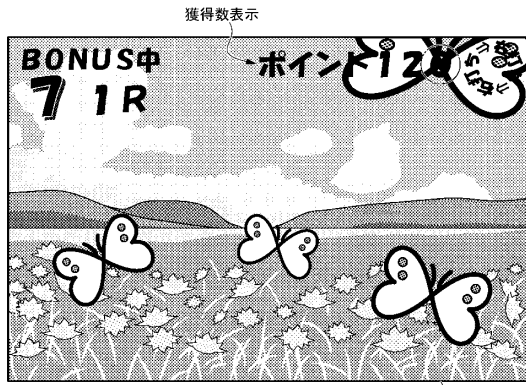
50

【図 1 1 - 1】

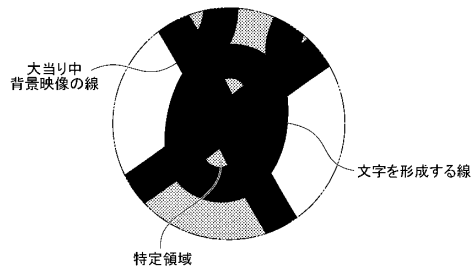
【図11-1】

(背景技術)

(A) アラビア数字の「0」がアラビア文字の「8」に見えている



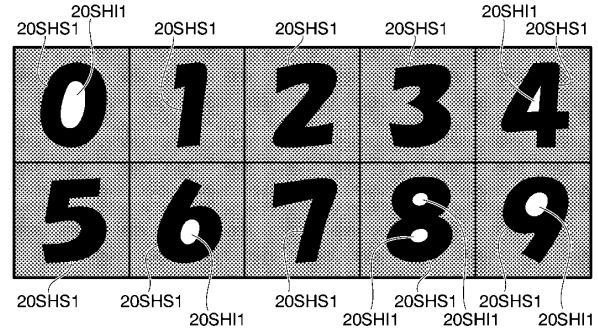
(B) アラビア数字の「0」の部分の拡大図



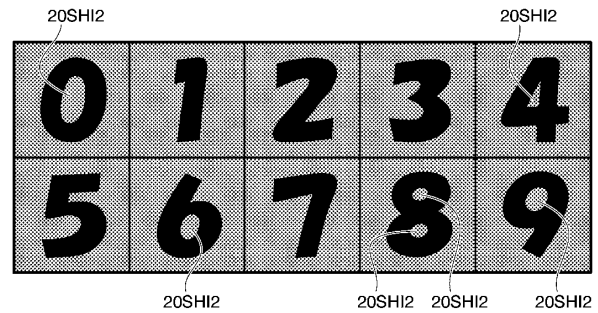
【図 1 1 - 2】

【図11-2】

(A) 獲得数表示に用いられるアラビア数字



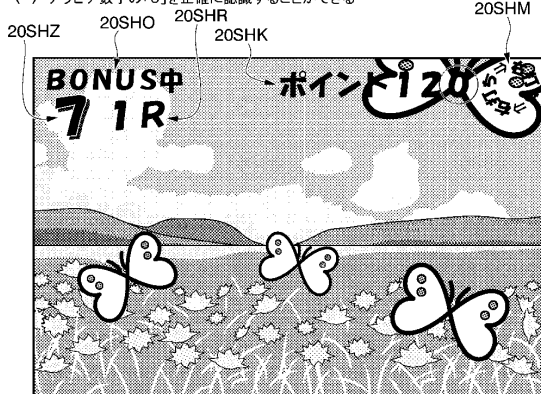
(B) 獲得数報知表示に用いられるアラビア数字



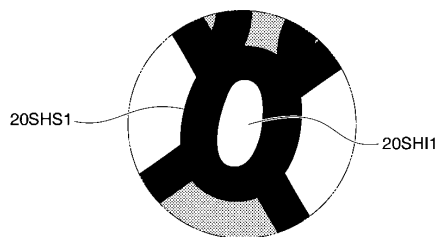
【図 1 1 - 3】

【図11-3】

(A) アラビア数字の「0」を正確に認識することができる

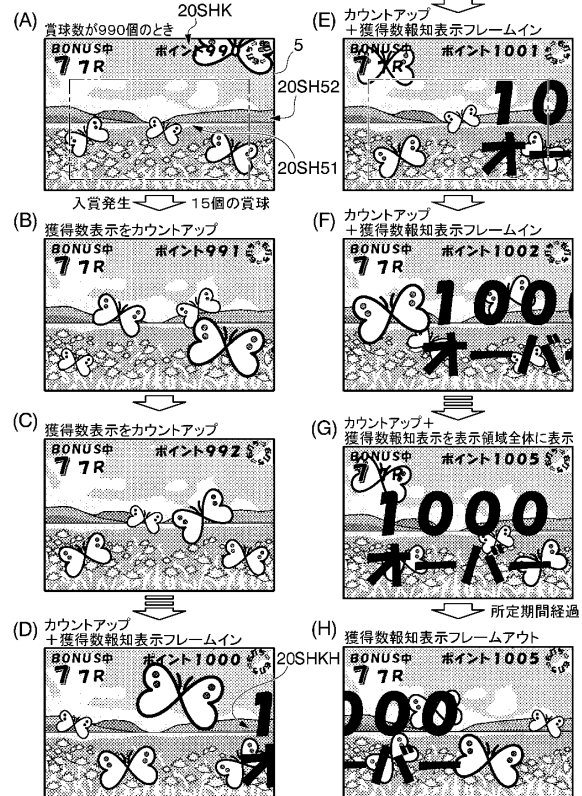


(B) アラビア数字の「0」の部分の拡大図



【図 1 1 - 4】

【図11-4】



10

20

30

40

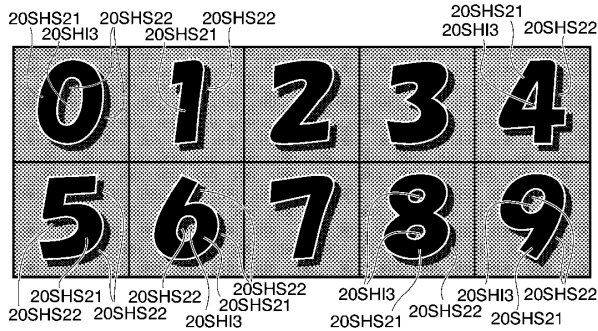
50

【図 1 1 - 5】

【図 11-5】

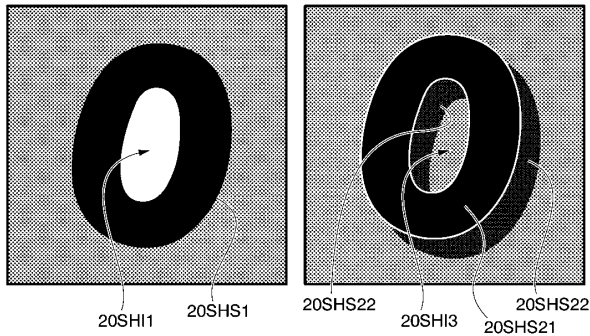
(A)

獲得数報知表示に用いられる立体的アラビア数字



(B)

獲得数表示に用いられる非立体文字と獲得数報知表示に用いられる立体文字との比較

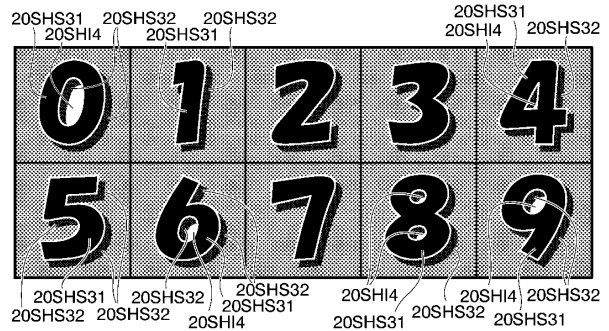


【図 1 1 - 6】

【図 11-6】

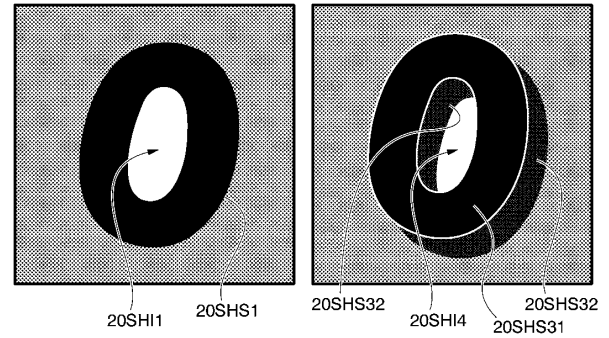
(A)

獲得数報知表示に用いられる立体的アラビア数字の変形例1



(B)

変形例1における、獲得数表示に用いられる非立体文字と獲得数報知表示に用いられる立体文字との比較

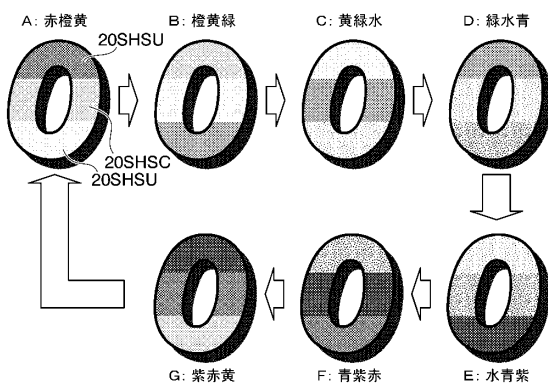


【図 1 1 - 7】

【図 11-7】

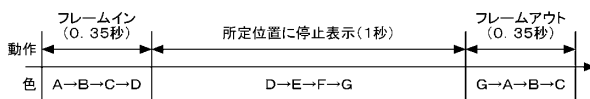
(A)

変形例2の獲得数報知表示に用いられるレインボー態様のアラビア数字



(B)

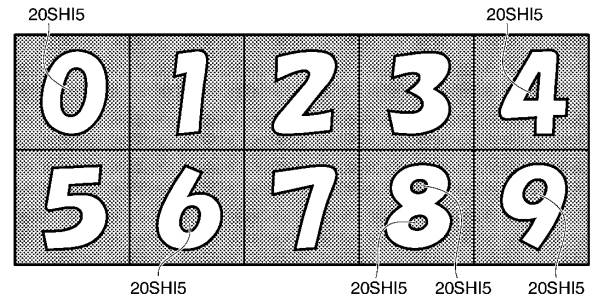
変形例2の獲得数報知表示の動作に伴う色の変化



【図 1 1 - 8】

【図 11-8】

リザルト表示に用いられるアラビア数字



10

20

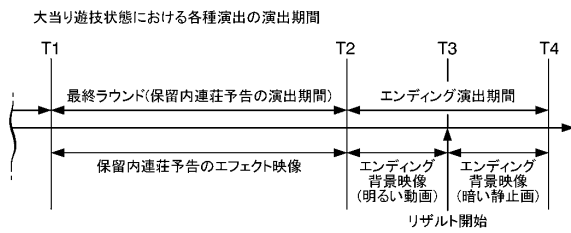
30

40

50

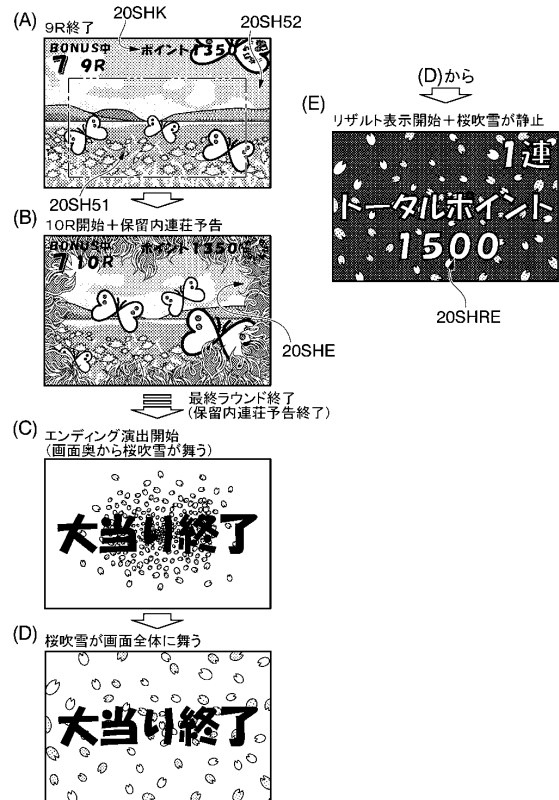
【図 11-9】

【図11-9】



【図 11-10】

【図11-10】



【図 11-11】

【図11-11】

- (A) 画面奥から桜吹雪が舞うエンディング背景映像 (高設定示唆なし)



- (B) 左右の満開の桜の木から大量の桜吹雪が舞うエンディング背景映像 (高設定示唆)

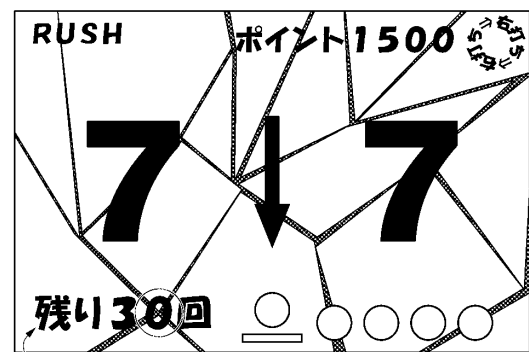


【図 11-12】

【図11-12】

(背景技術)

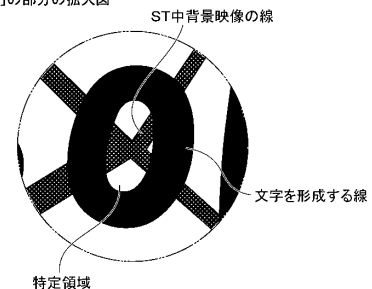
- (A) アラビア数字の「0」がアラビア文字の「8」に見えている



残回数表示

画像表示装置

- (B) アラビア数字の「0」の部分の拡大図



10

20

30

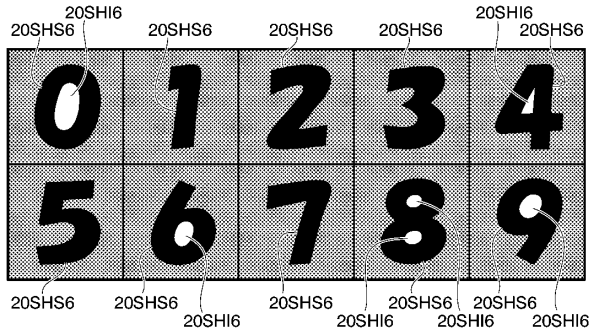
40

50

【図 11-13】

【図11-13】

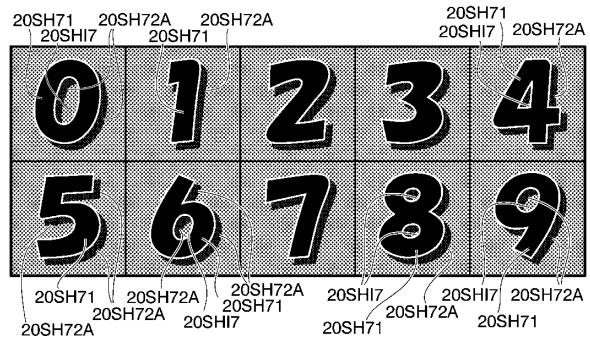
残回数表示に用いられるアラビア数字



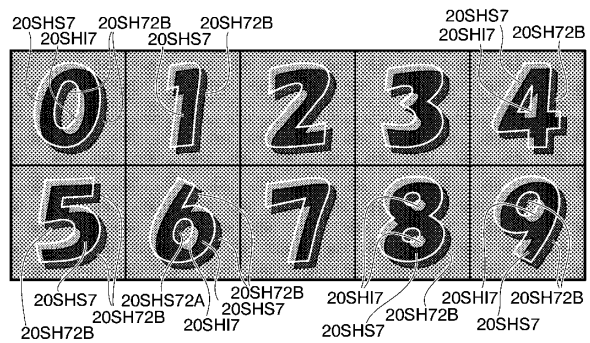
【図 11-14】

【図11-14】

(A) 残回数報知表示に用いられる立体的アラビア数字(透過なし)

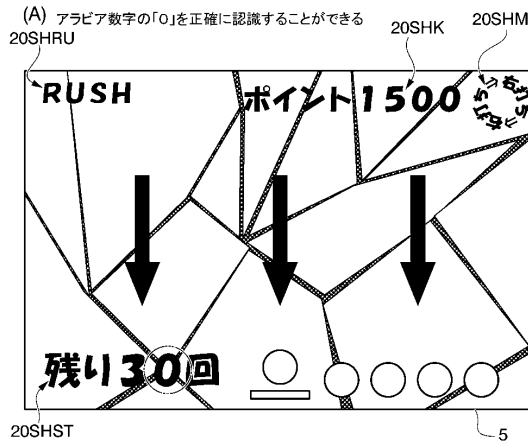


(B) 残回数報知表示に用いられる立体的アラビア数字(透過あり)

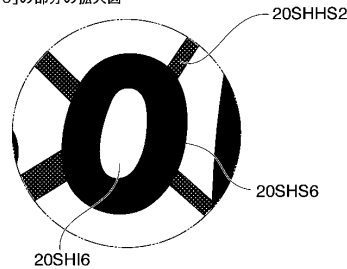


【図 11-15】

【図11-15】

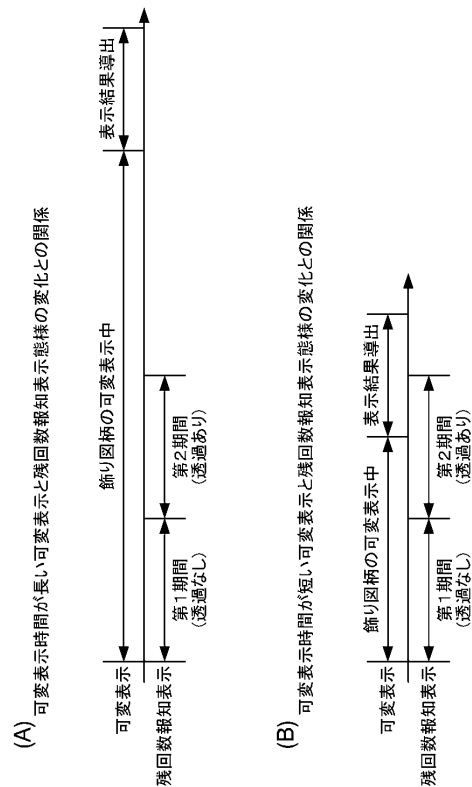


(B) アラビア数字の「0」の部分の拡大図



【図 11-16】

【図11-16】



10

20

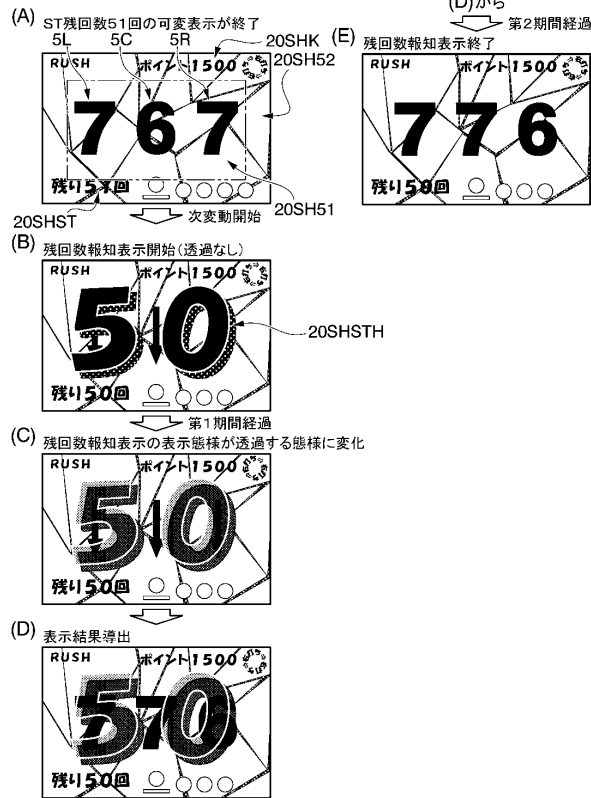
30

40

50

【図11-17】

【図11-17】



【図12-1】

【図12-1】

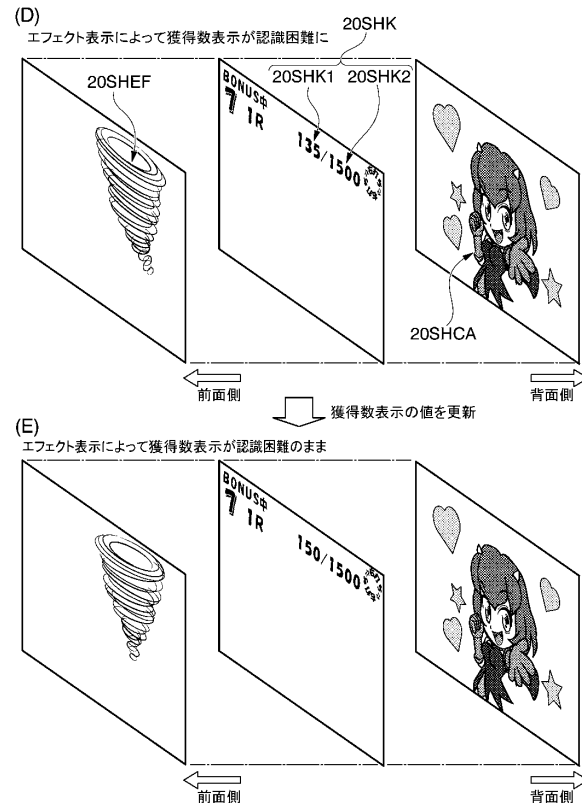


10

20

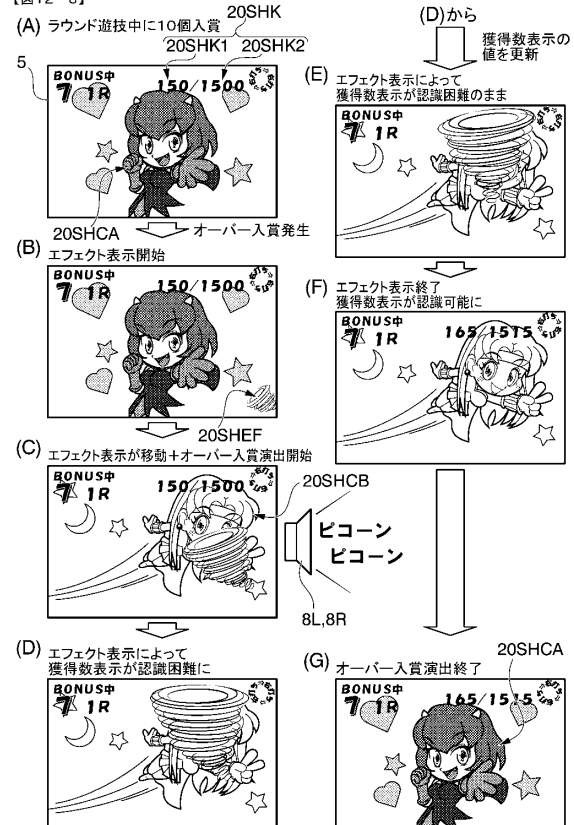
【図12-2】

【図12-2】



【図12-3】

【図12-3】



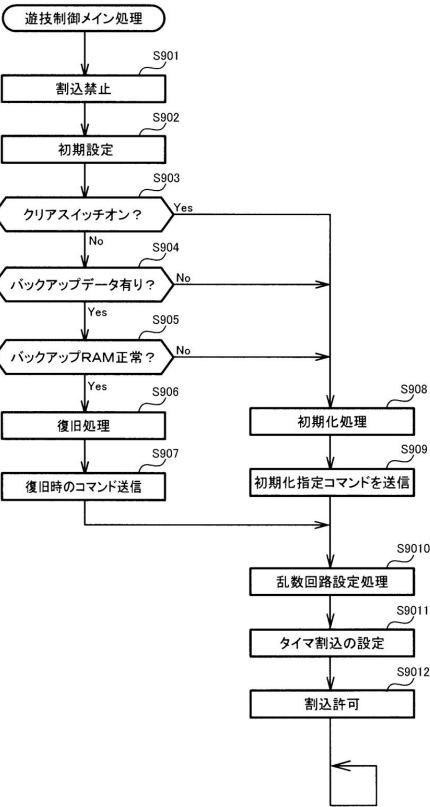
30

40

50

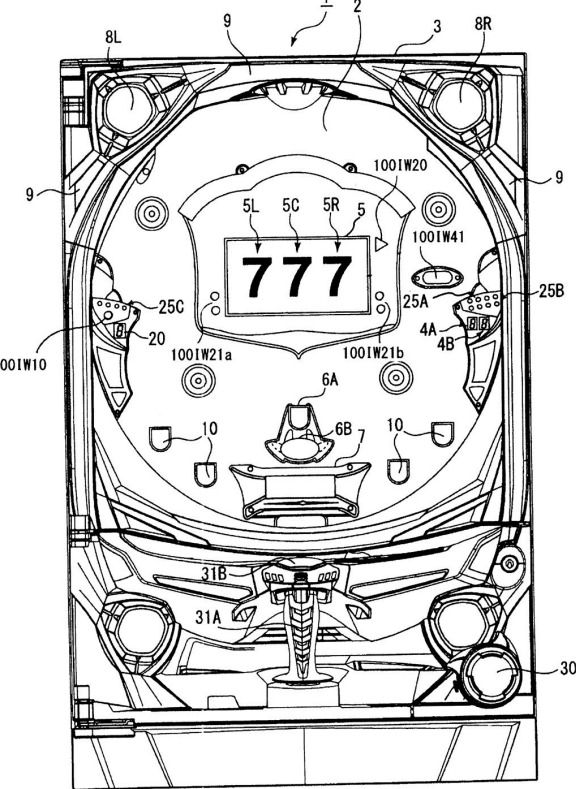
【図 1 3】

【図13】



【図 1 4 - 1】

【図14-1】



【図 1 4 - 2】

【図14-2】

(A) 非確率状態 (低確率状態) [第1特別図柄用]

設定値	設定値[1]	設定値[2]	設定値[3]	設定値[4]	設定値[5]	設定値[6]
大当り確率	205/65536	211/65536	218/65536	226/65536	234/65536	242/65536
はずれ確率 (約1/319)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短付)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	65167/65536	65161/65536	65154/65536	65146/65536	65138/65536	65130/65536

(B) 確率状態 (高確率状態) [第1特別図柄用]

設定値	設定値[1]	設定値[2]	設定値[3]	設定値[4]	設定値[5]	設定値[6]
大当り確率	2050/65536	2110/65536	2180/65536	2260/65536	2340/65536	2420/65536
はずれ確率 (時短付)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	63322/65536	63282/65536	63192/65536	63112/65536	63032/65536	62952/65536

【図 1 4 - 3】

【図14-3】

(A) 非確率状態 (低確率状態) [第2特別図柄用]

設定値	設定値[1]	設定値[2]	設定値[3]	設定値[4]	設定値[5]	設定値[6]
大当り確率	205/65536	211/65536	218/65536	226/65536	234/65536	242/65536
はずれ確率 (約1/319)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短付)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短無)	65003/65536	64997/65536	64990/65536	64982/65536	64974/65536	64966/65536

(B) 確率状態 (高確率状態) [第2特別図柄用]

設定値	設定値[1]	設定値[2]	設定値[3]	設定値[4]	設定値[5]	設定値[6]
大当り確率	2050/65536	2110/65536	2180/65536	2260/65536	2340/65536	2420/65536
はずれ確率 (時短付)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短無)	63158/65536	63098/65536	63028/65536	62948/65536	62868/65536	62788/65536

10

20

30

40

50

【図 1 4 - 4】

【図14-4】

(A) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~71	72~143	144~179

(B) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~71	72~170	171~179

【図 1 4 - 5】

【図14-5】

(A) 時短種別判定テーブル (第1特別図柄用)

時短種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0~59	60~119	120~179

(B) 時短種別判定テーブル (第2特別図柄用)

時短種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0~59	60~119	120~179

10

【図 1 4 - 6】

【図14-6】

時短種別	遊技状態	
	通常状態	時短状態
時短はずれA	時短回数100回	次回大当りまで時短継続
時短はずれB	時短回数50回	時短回数200回
時短はずれC	時短回数30回	時短回数100回
救済時短	時短回数800回 (実質次回まで)	

【図 1 4 - 7】

【図14-7】

(A) 変動パターンテーブルA [大当り用 (救済時短突入変動を除く)]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PB2-1	30000	ノーマルリーチ	20%
PB2-2	53000	スーパーリーチ α	30%
PB2-3	63000	スーパーリーチ β	50%

(B) 変動パターンテーブルB [通常状態はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-1	12000	通常変動	90%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

20

(C) 変動パターンテーブルC [大当り経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	10%
PA1-3	5000	短縮変動	80%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

30

(D) 変動パターンテーブルD [時短はずれ経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	80%
PA1-3	5000	短縮変動	10%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

40

50

【図 14-8】

【図14-8】

(E) 変動パターンテーブルE [救済時短経過、時短状態はずれ用]

変動パターン	特短変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-4	1500	極短縮変動	99%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	1%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	—
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	—

(F) 変動パターンテーブルF [救済時短直前用] (ただし、保留3以下)

変動パターン	特短変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-3	5000	短縮変動	95%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	—
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	—

(G) 変動パターンテーブルG [救済時短直前用] (ただし、保留4)

変動パターン	特短変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-1	12000	通常変動	95%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	—
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	—

(H) 変動パターンテーブルH [確変状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特短変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	90%
PA1-3	5000	短縮変動	—
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

(I) 変動パターンテーブルI [救済時短変動はずれ用]

変動パターン	特短変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA3-1	25000	突入はずれ	100%

(J) 変動パターンテーブルJ [救済時短変動大当り用]

変動パターン	特短変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA3-2	35000	突入見せかけ大当り	100%

【図 14-9】

【図14-9】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
90	00	表示結果1指定	可変表示結果をはずれ (時短なし) とすることの指定
90	01	表示結果2指定	可変表示結果を時短はずれAとすることの指定
90	02	表示結果3指定	可変表示結果を時短はずれBとすることの指定
90	03	表示結果4指定	可変表示結果を時短はずれCとすることの指定
90	04	表示結果5指定	可変表示結果を通常大当りとすることの指定
90	05	表示結果6指定	可変表示結果を確変大当りとすることの指定
90	06	表示結果7指定	可変表示結果を突然確変大当りとすることの指定
95	XX	救済時短回数1指定	救済時短までXXで示す変動回数 (126以下) であることの指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数 (100回単位の回数) であることの指定
97	XX	復旧時救済時短回数指定	復旧時に救済時短までXXで示す変動回数以内であることの指定
A0	00	第1図柄確定A指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間20秒であることの指定
A0	01	第1図柄確定B指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間10秒であることの指定
A0	02	第1図柄確定C指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0.5秒であることの指定
A1	00	第2図柄確定A指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間20秒であることの指定
A1	01	第2図柄確定B指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間10秒であることの指定
A1	02	第2図柄確定C指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0.5秒であることの指定
B0	00	大当り開始指定 (ファンファール指定)	大当り遊技の開始を指定
B0	01	大当り終了指定 (エンディング指定)	大当り遊技の終了を指定
B1	XX	大入賞口開放中表示	XXで示すラウンド中の表示指定
B2	XX	大入賞口開放後表示	XXで示すラウンド後の表示指定
B4	00	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定

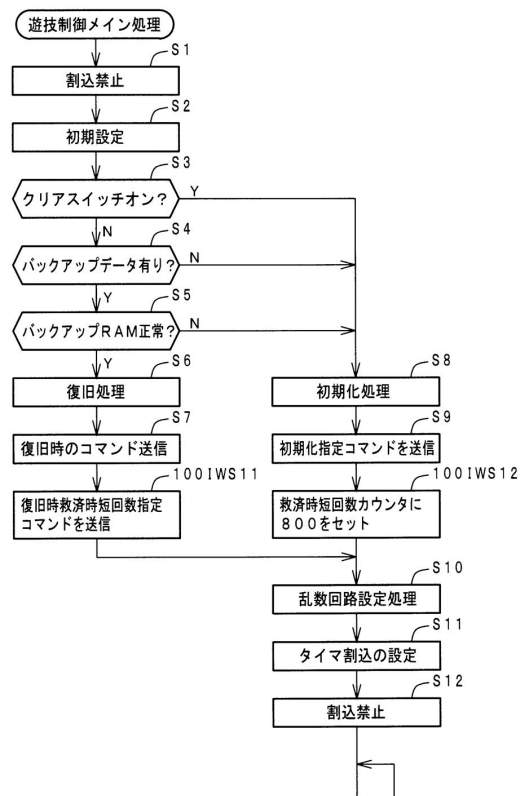
【図 14-10】

【図14-10】

MODE	EXT	名称	内容
C0	00	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C0	01	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C1	00	第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C1	01	第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定
E0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
E0	01	時短状態A指定	大当り終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E0	02	時短状態B指定	時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E0	03	時短状態C指定	救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E0	04	確変状態指定	遊技状態が確変状態に制御されることを指定
E1	00	右打ち報知開始指定	右打ち報知を開始することの指定
E1	01	右打ち報知終了指定	右打ち報知を終了することの指定
F0	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
F1	XX	設定値指定	XXで示す設定値に設定されていることを指定

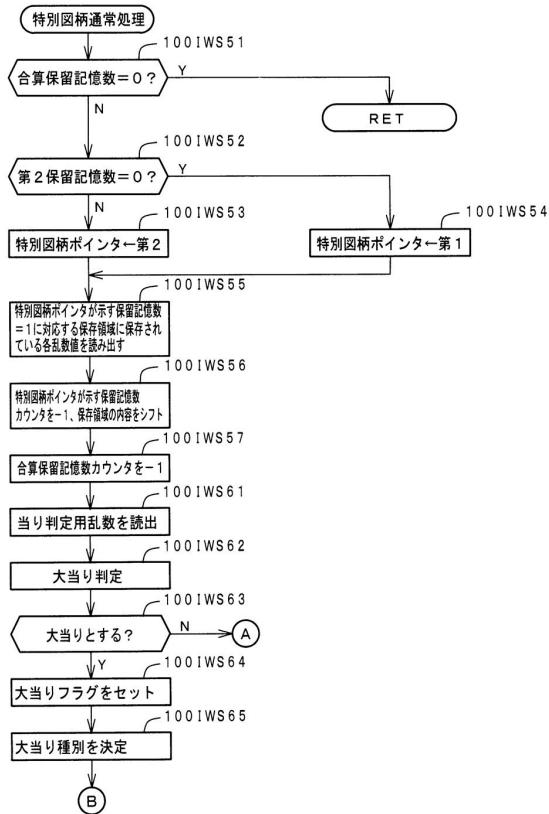
【図 14-11】

【図14-11】



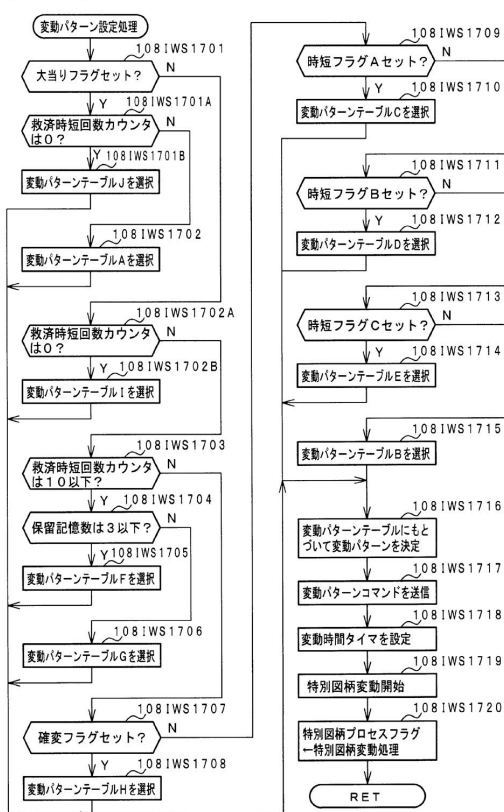
【図 14-12】

【图14-12】



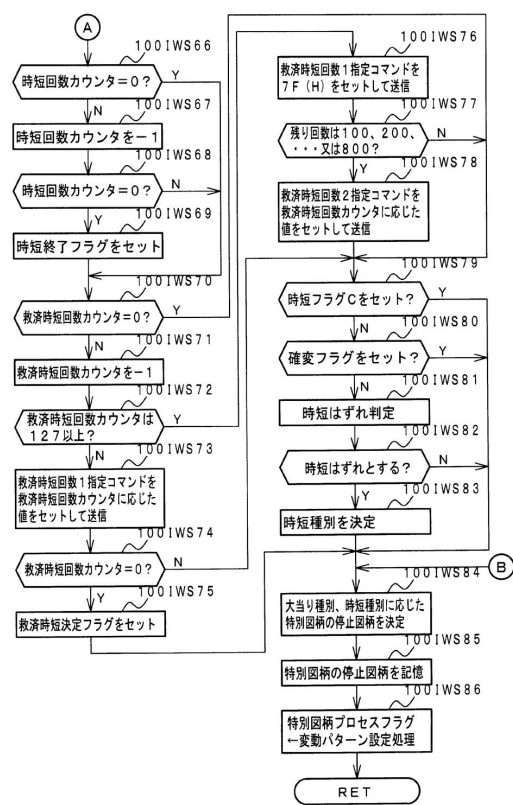
【図 14-14】

【图14-14】



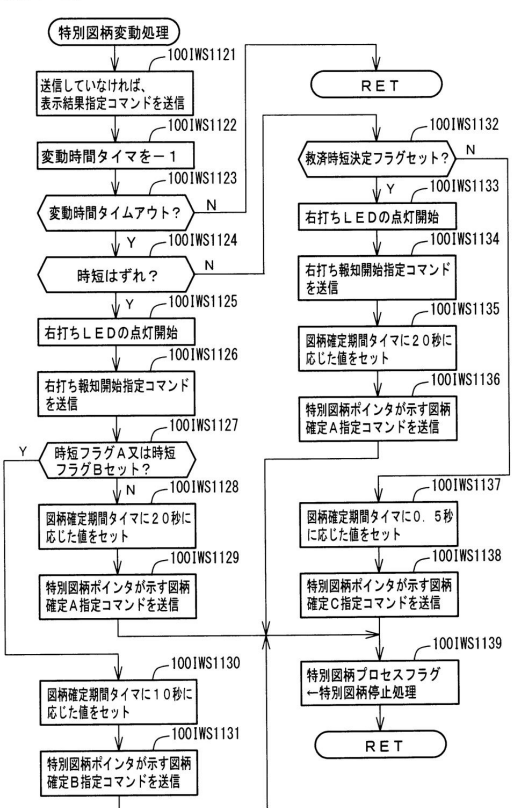
【図 14-13】

【图14-13】



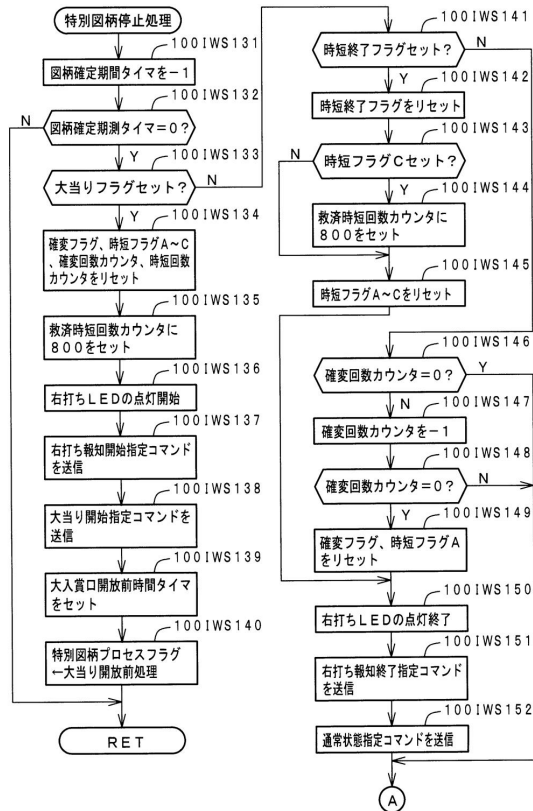
【図 14-15】

【图14-15】



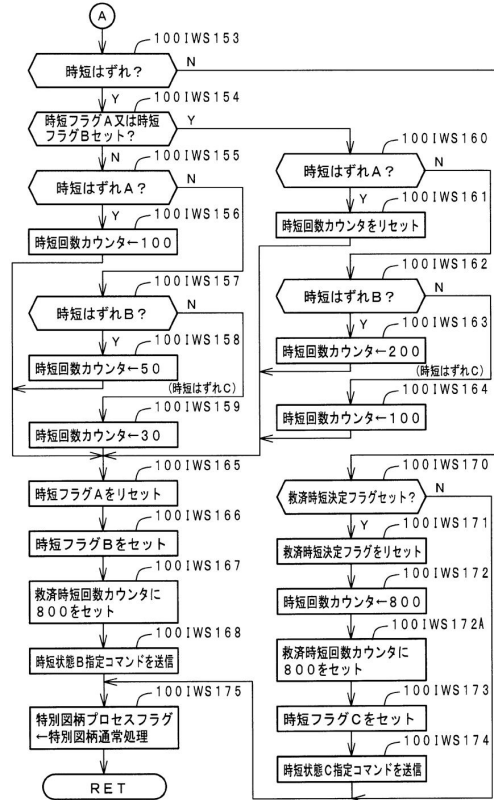
【図 14-16】

【图14-16】



【図 14-17】

【图14-17】



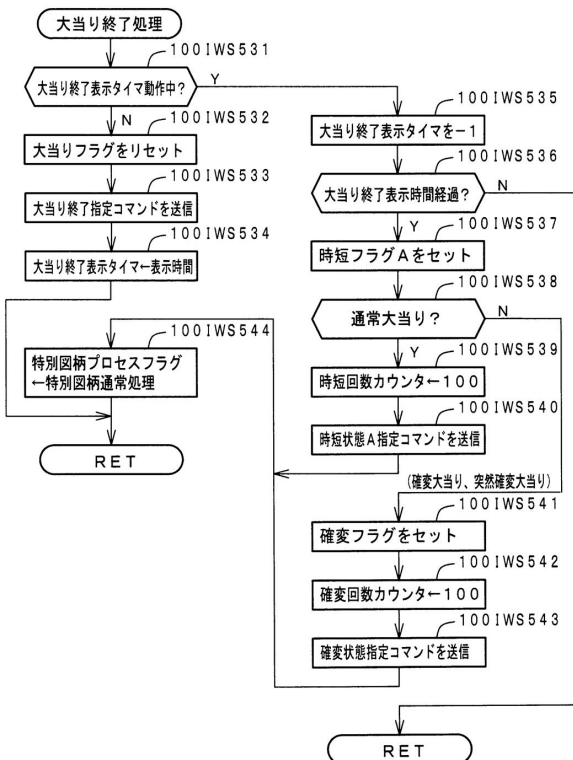
【図 14-18】

【図14-18】

外部出力信号名	出力タイミング及び出力期間
大当り 1 信号	大当り遊技中に出力
大当り 2 信号	大当り遊技中及び時短状態中に出力
大当り 3 信号	時短はずれの図柄確定期間中に出力
大当り 4 信号	救済時短の図柄確定期間中に出力
変動停止信号	図柄確定期間の開始時に出力

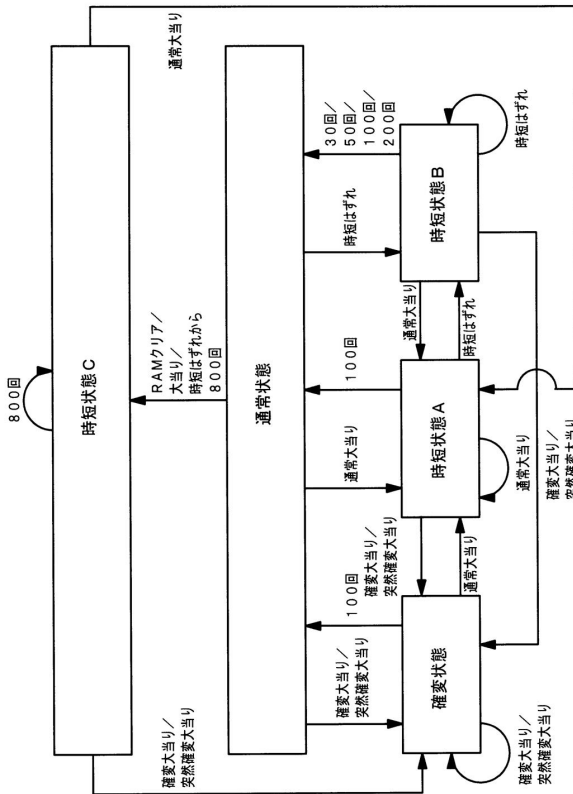
【図 14-19】

【图14-19】



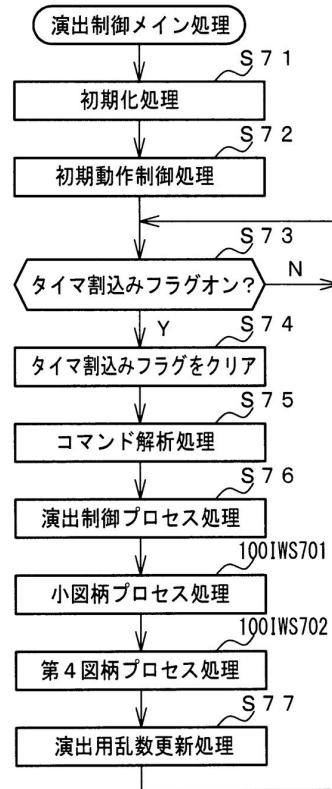
【図 14-20】

【图14-20】



【図 14-21】

【图14-21】

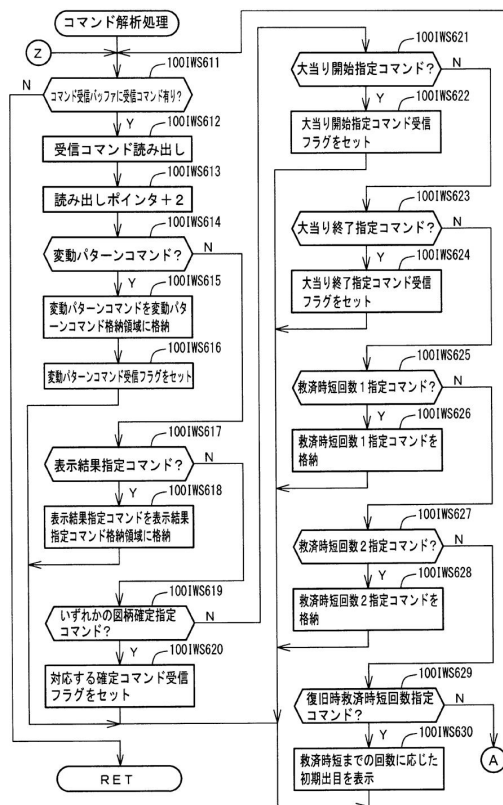


10

20

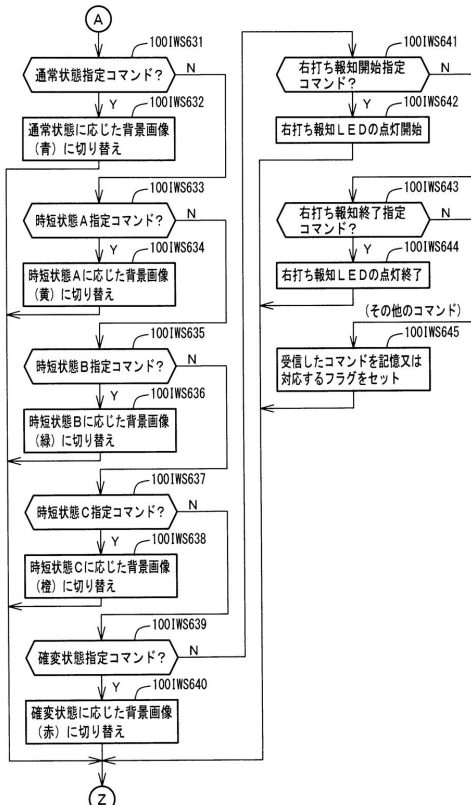
【図 14-22】

【图14-22】



【図 14-23】

【图14-23】

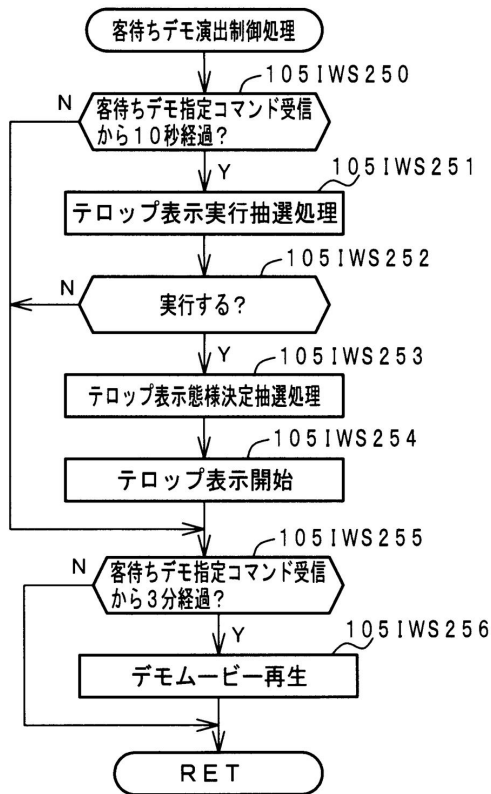


30

40

【図 14-24】

【図14-24】



【図 14-25】

【図14-25】

(A)テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:1)

実行の有無	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
実行する	30%	40%	50%
実行しない	70%	60%	50%

(B)テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:6)

実行の有無	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
実行する	60%	70%	80%
実行しない	40%	30%	20%

(C)テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:1)

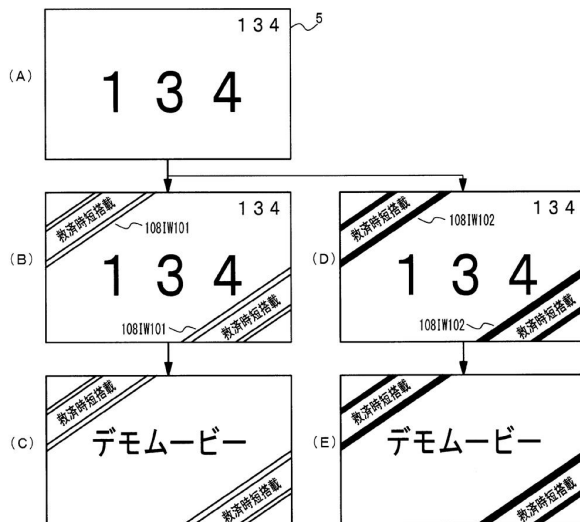
演出態様(色)	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
赤	40%	70%	80%
青	60%	30%	20%

(D)テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:6)

演出態様(色)	救済時短までの残り回数		
	201~	101~200	1~100
赤	70%	80%	90%
青	30%	20%	10%

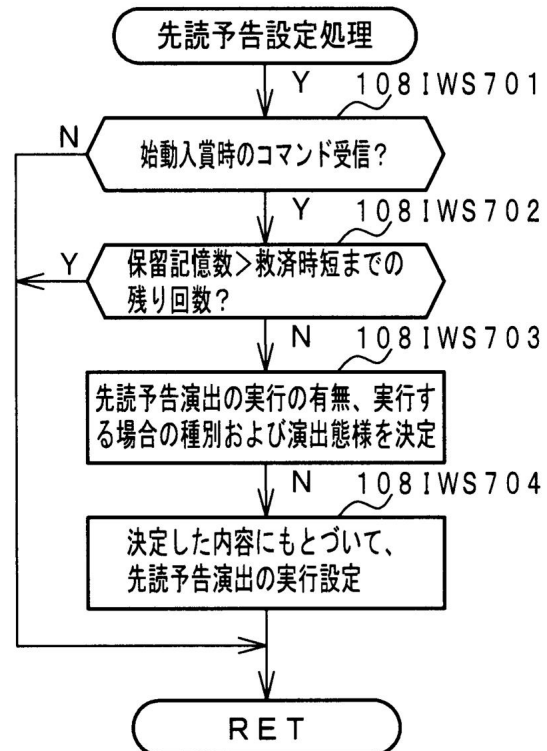
【図 14-26】

【図14-26】



【図 14-27】

【図14-27】



10

20

30

40

50

【図 14-28】

【図14-28】

(A) 先読予告演出実行決定テーブル(時短状態C以外)

実行の有無	大当り	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

(B) 先読予告演出実行決定テーブル(時短状態C)

実行の有無	大当り	はずれ
実行する	70%	1%
実行しない	30%	99%

(C) 先読予告演出種別決定テーブル(時短状態C以外)

演出種別	大当り	はずれ
チャンス目	70%	10%
保留変化	30%	90%

(D) 先読予告演出種別決定テーブル(時短状態C)

演出種別	大当り	はずれ
チャンス目	0%	0%
保留変化	100%	100%

(E) 先読予告演出態様決定テーブル(時短状態C以外)

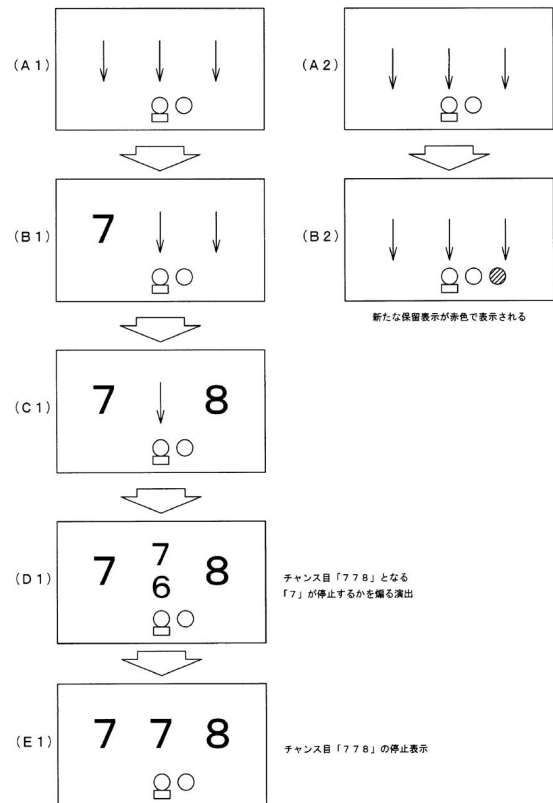
演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

(F) 先読予告演出態様決定テーブル(時短状態C)

演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	100%	100%
青	0%	0%

【図 14-29】

【図14-29】

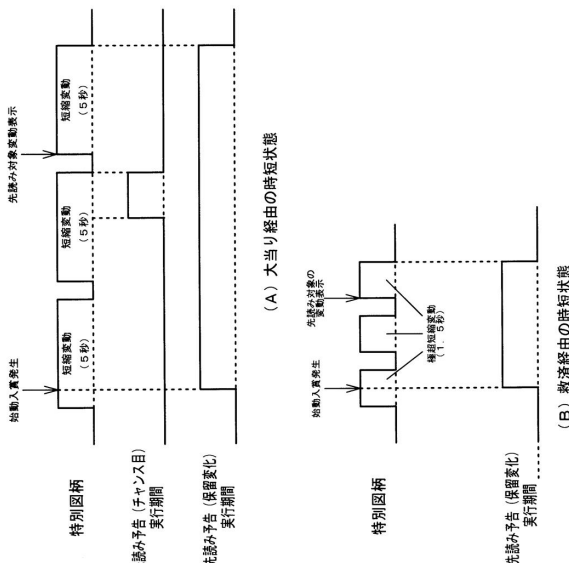


10

20

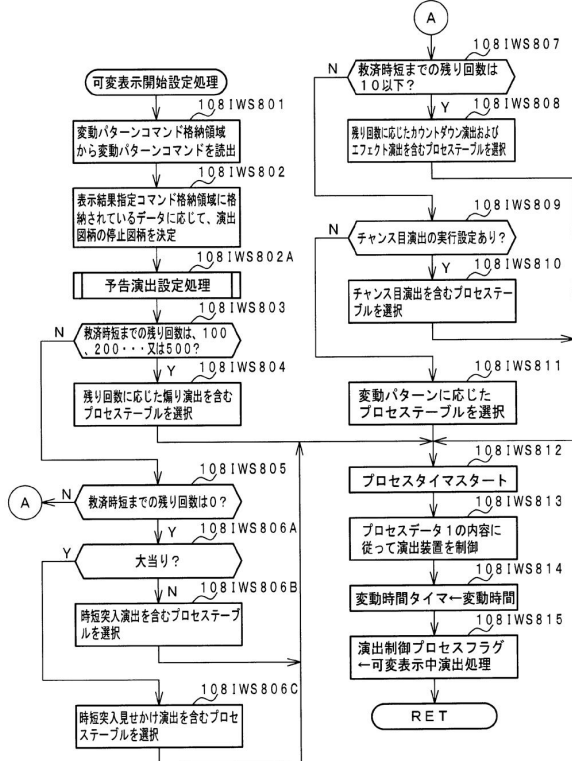
【図 14-30】

【図14-30】



【図 14-31】

【図14-31】



30

40

50

【図 14-32】

【图14-32】

(A) 予告演出実行決定テーブル(救済時短までの残り回数>10)

実行の有無	大当たり	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

(B) 予告演出実行決定テーブル(救済時短までの残り回数 ≤ 10)

実行の有無	大当たり	はずれ
実行する	70%	1%
実行しない	30%	99%

(C) 予告演出態様決定テーブル(救済時短までの残り回数>10)

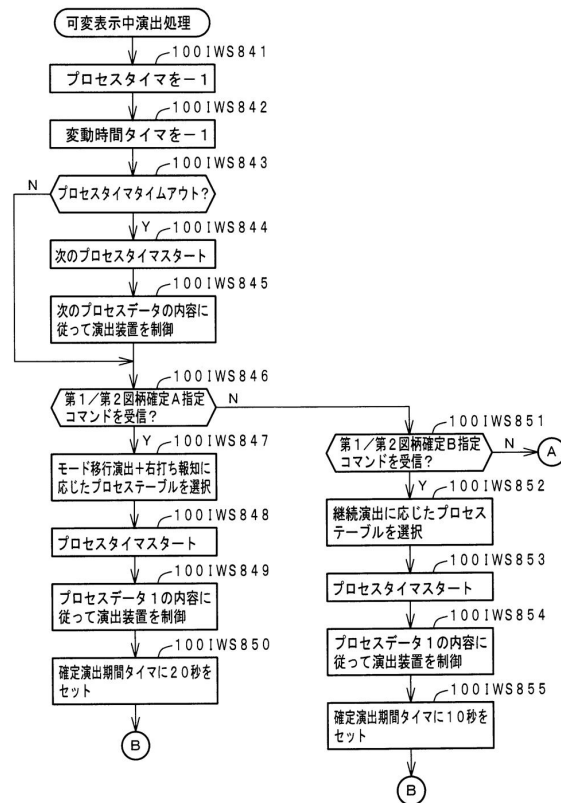
演出態様(色)	大当たり	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

(D) 予告演出態様決定テーブル(救済時短までの残り回数 ≤ 10)

演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	70%	1%
青	30%	99%

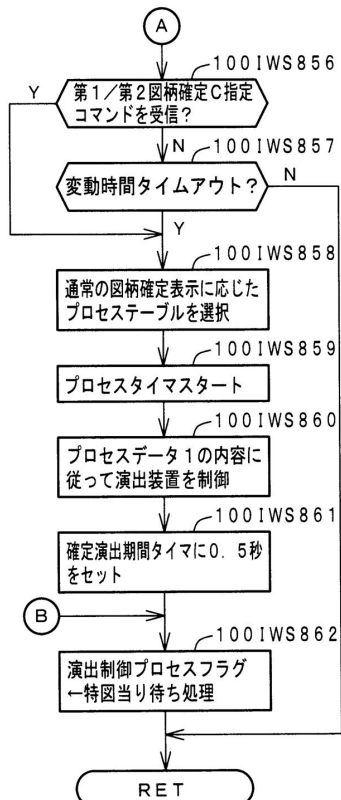
【図 14-33】

【图14-33】



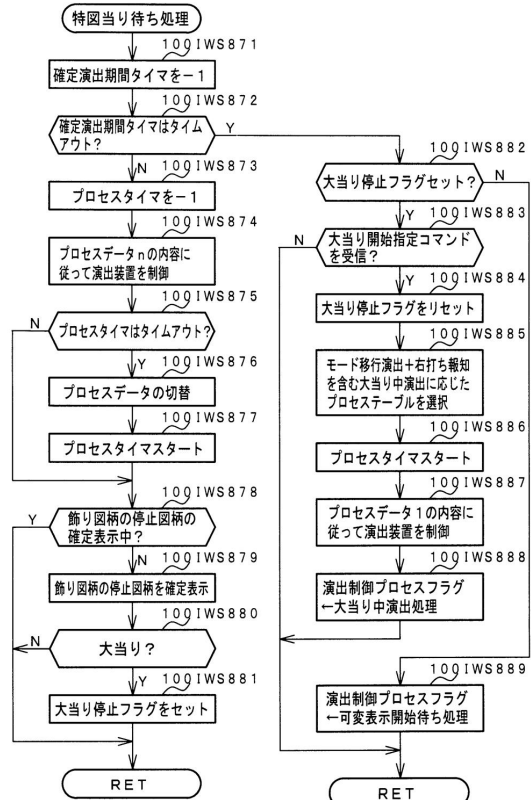
【図 14-34】

【图14-34】



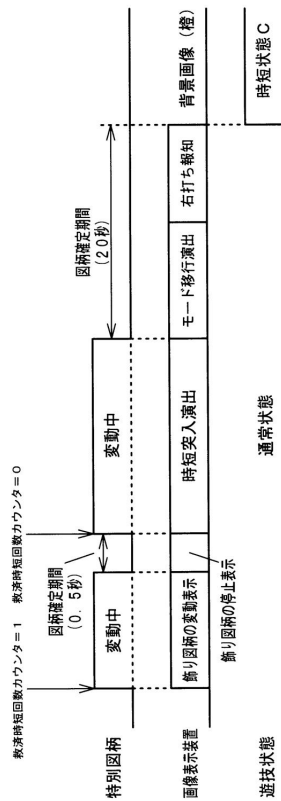
【図 14-35】

【图14-35】



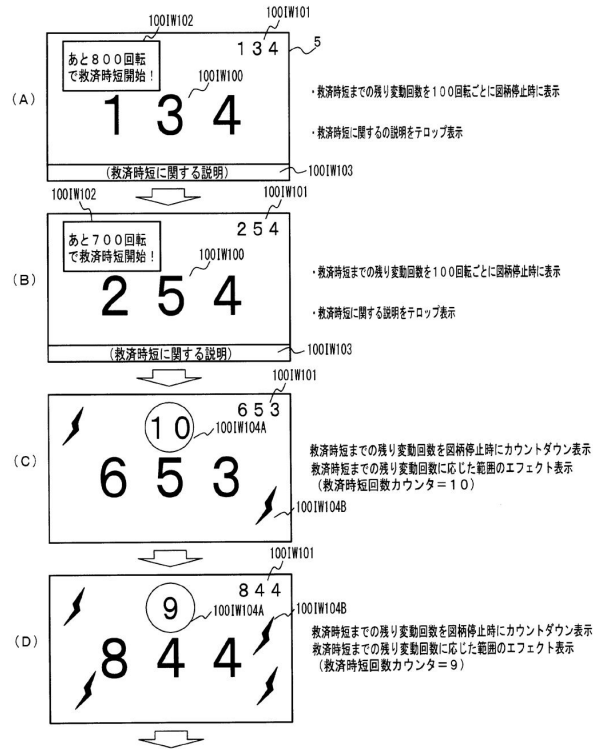
【図 14-36】

【図14-36】



【図 14-37】

【図14-37】

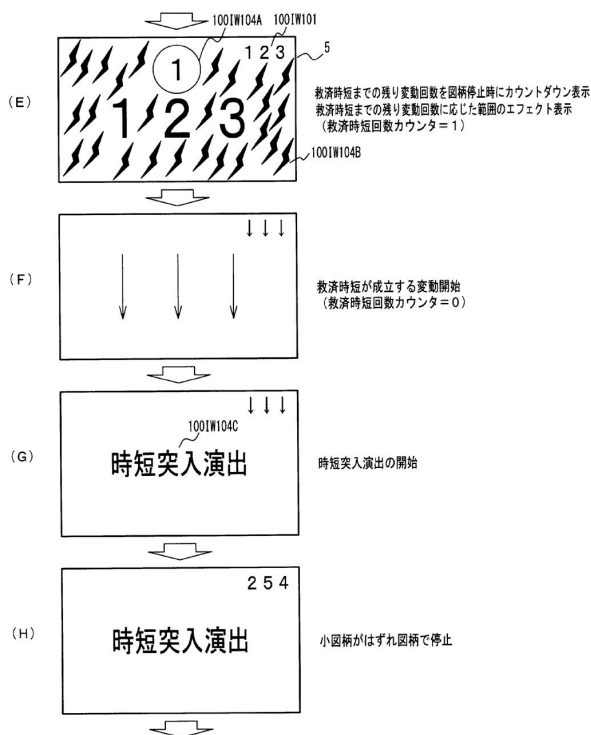


10

20

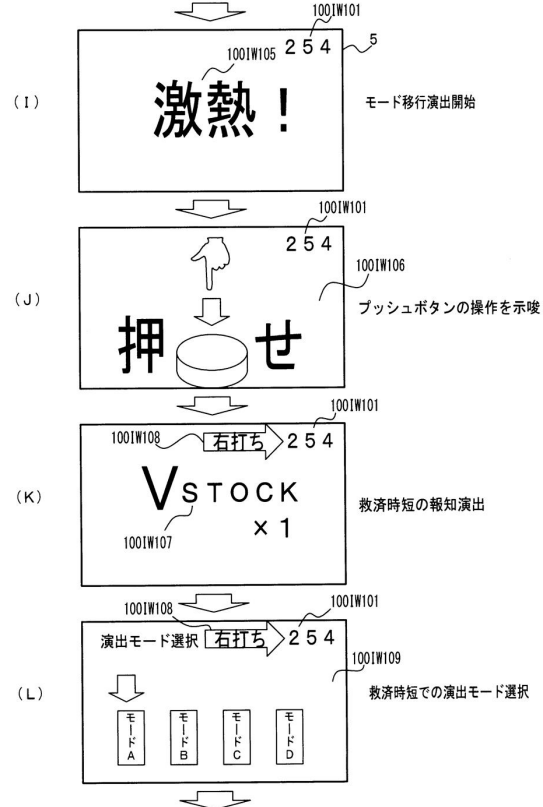
【図 14-38】

【図14-38】



【図 14-39】

【図14-39】



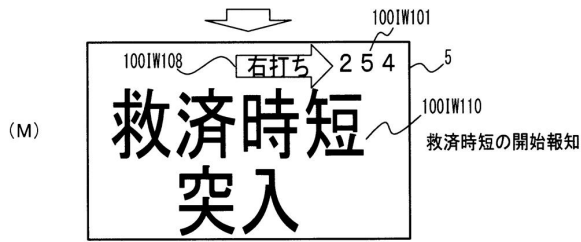
30

40

50

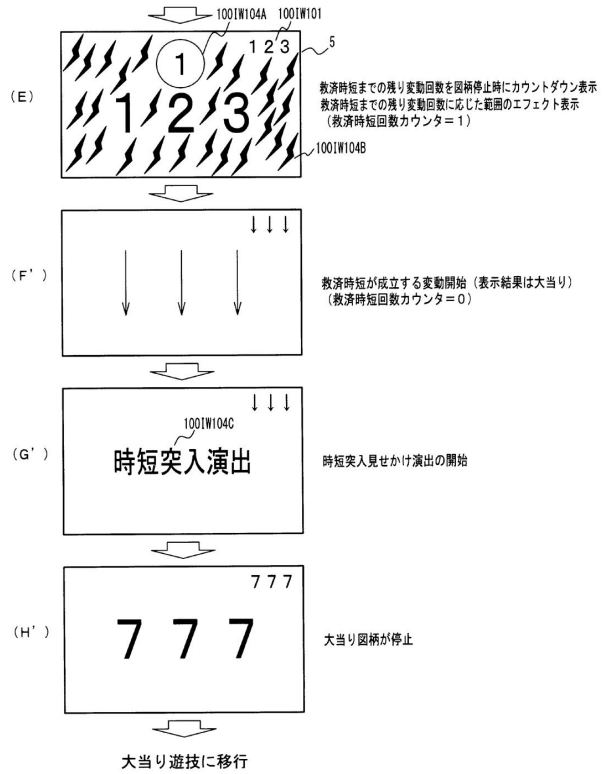
【図 14-40】

【図 14-40】



【図 14-41】

【図 14-41】

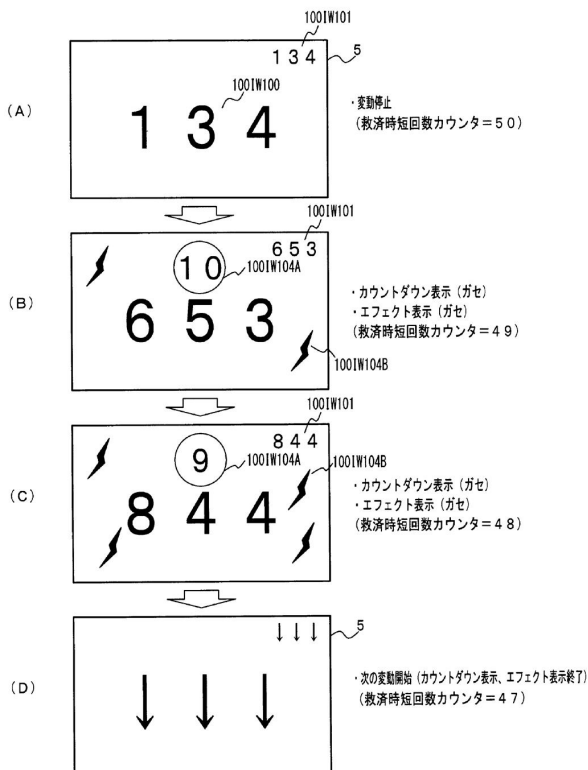


10

20

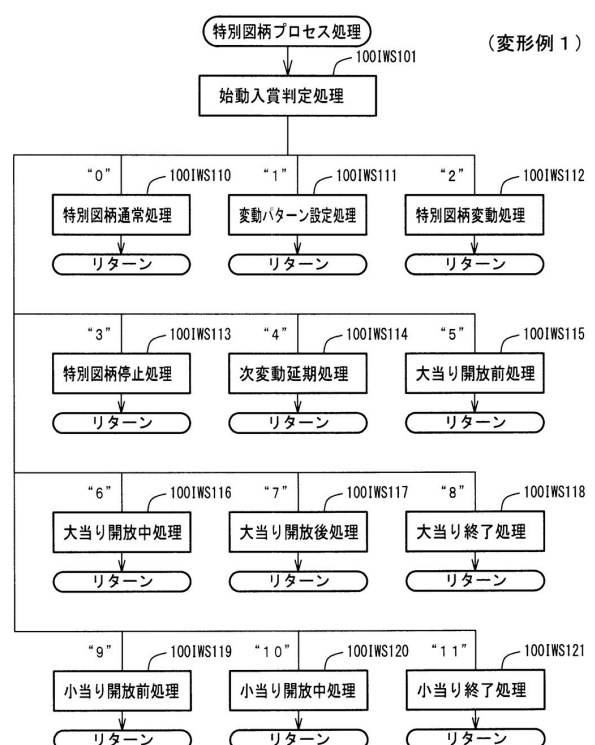
【図 14-42】

【図 14-42】



【図 14-43】

【図 14-43】



30

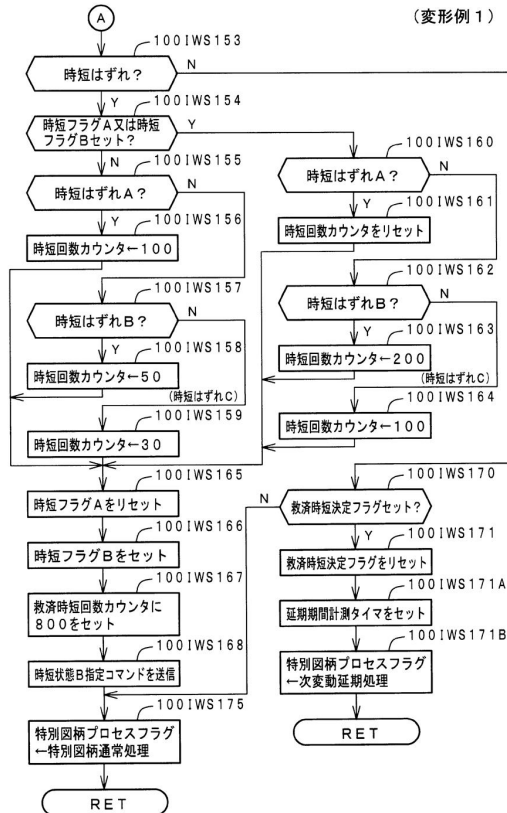
40

50

【図 14-44】

【图14-44】

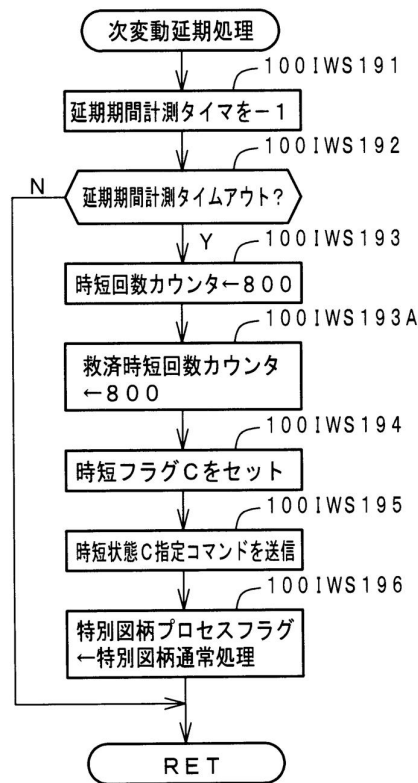
(變形例 1)



【図 14-45】

【图14-45】

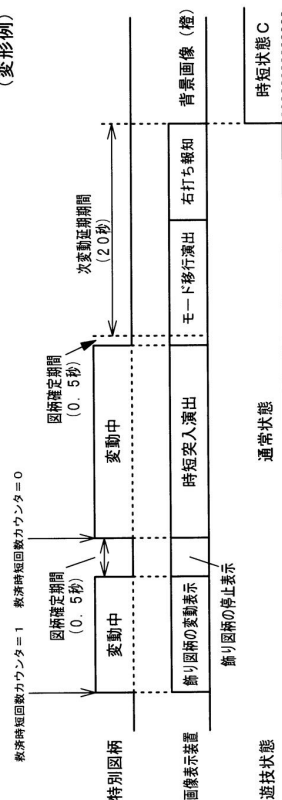
(变形例 1)



【図 14-46】

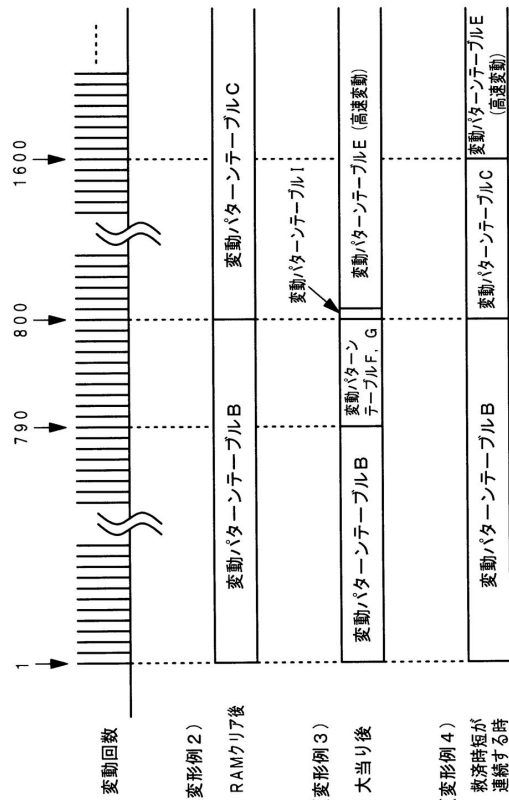
【图14-46】

(变形例)



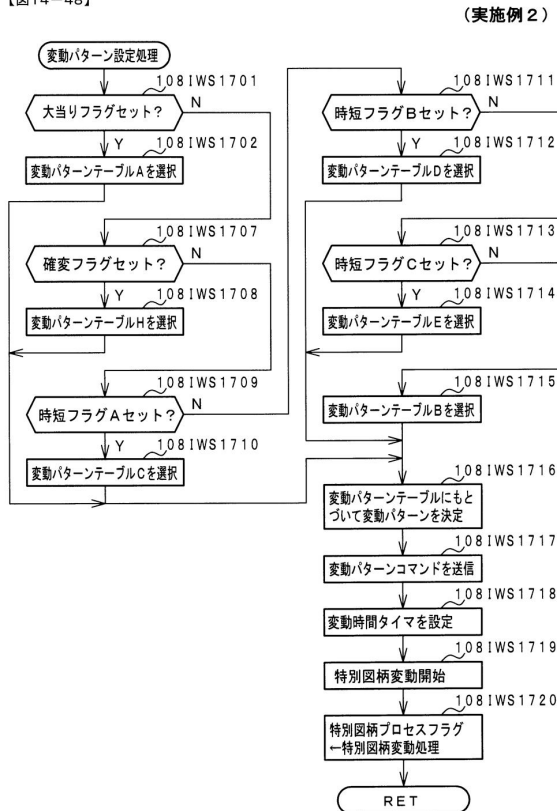
【図 14-47】

【图14-47】



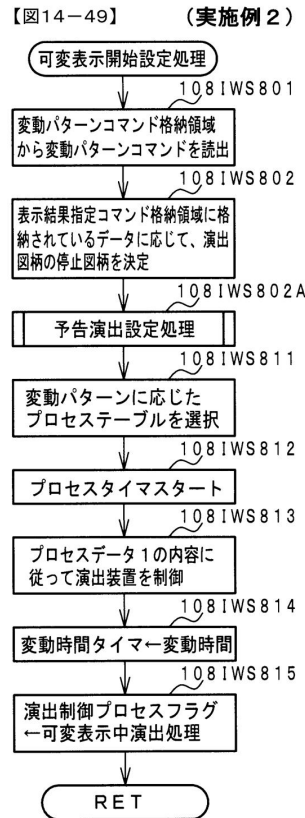
【図 14-48】

【図14-48】



【図 14-49】

【図14-49】



【図 14-50】

【図14-50】

(実施例 2)

(A) 予告演出実行決定テーブル

実行の有無	大当り	はずれ
実行する	70%	10%
実行しない	30%	90%

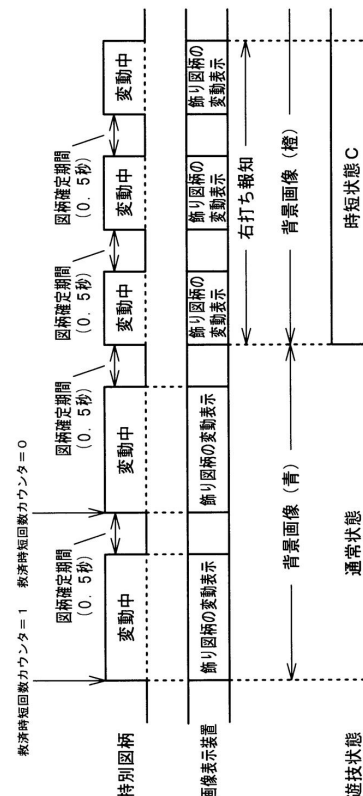
(B) 予告演出態様決定テーブル

演出態様(色)	大当り	はずれ
赤	70%	10%
青	30%	90%

【図 14-51】

【図14-51】

(実施例 2)



10

20

30

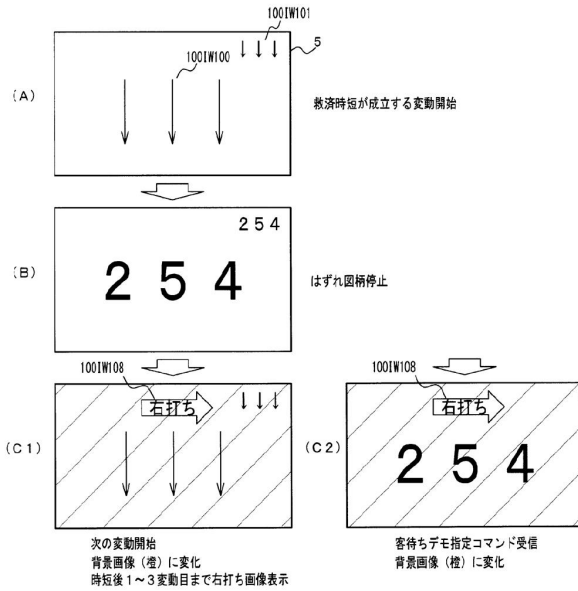
40

50

【図 14-52】

【図14-52】

(実施例 2)

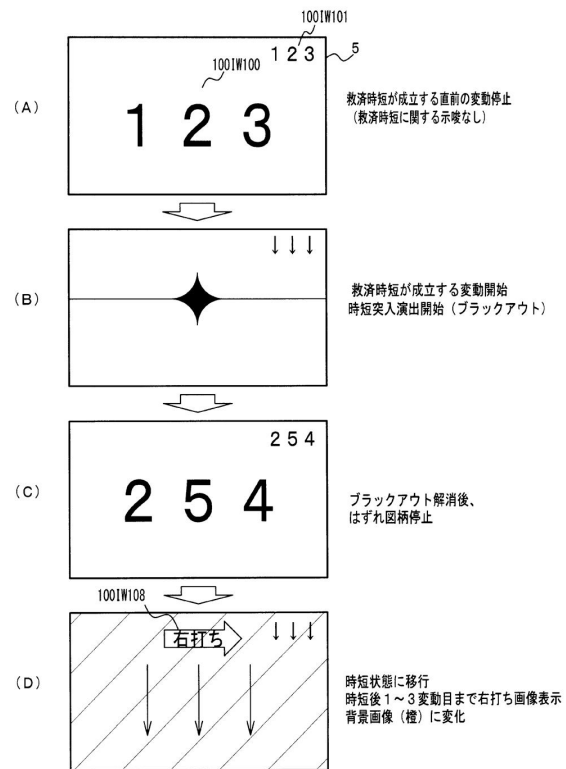


【図 14-53】

【図14-53】

(実施例 2)

[変形例 1]

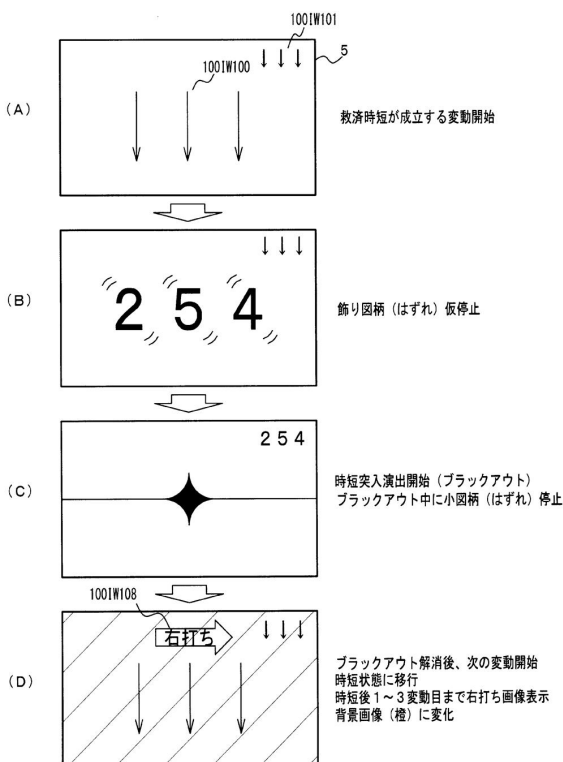


【図 14-54】

【図14-54】

(実施例 2)

[変形例 2]



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2019-010582 (JP, A)
ばちんこCR聖戦士ダンバイン 初当たり～ダンバインRUSH ほぼノーカット でも、すーぐ終わるから！, YouTube[online][video], 2015年04月24日, 〈URL:<https://www.youtube.com/watch?v=QVyWvULPiuA>〉, 特に2:41～14:35頃を参照。
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02