

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動条件が成立したことにもついて識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
遊技媒体が進入容易な第 1 状態と、遊技媒体が進入不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変手段と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変手段を前記第 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と、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、
識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、
遊技に関する情報を送信可能な情報送信手段と、
前記情報送信手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記表示手段は、
前記可変手段へ遊技媒体が進入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、
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、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変手段に進入しない場合は、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、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変手段に進入した場合は、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、
前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態と、を含み、
前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターンのうちから 1 の先読み予告演出パターンを決定可能であり、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第 2 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく、
前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

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

【背景技術】**【0002】**

遊技機としてのパチンコ遊技機等において、例えば、通常大当たりが発生した後に、通常の遊技状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が $1/300$ 程度に設定され、実行された特図ゲームの回数が 1000 回に達しても大当たりが発生しないときには、遊技状態が天井確変状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が $1/100$ 程度に高められたもの等があった。また、通常の遊技状態で 1000 ゲーム大当たりが生じなかったときに、天井確変状態の代わりに時短状態を発生させてもよいことが開示されている（例えば、特許文献 1 参照）。特許文献 2 に示す様に、ラウンド数の表示切り替えタイミングよりも大入賞口の開放を早い遊技機が提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【0003】

【特許文献 1】特開 2005 - 95449 号公報

【特許文献 2】特開 2017 - 104625 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献 1 および特許文献 2 の双方の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項 1 に記載の遊技機は、

始動条件が成立したことにともづいて識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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 CPU 120 など）と、

遊技媒体が進出可能な第 1 状態と、遊技媒体が進出不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、

30

前記有利状態に制御されているときに、前記可変手段を前記第 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 CPU 103 など）と、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

遊技に関する情報を送信可能な情報送信手段と、

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

40

を備え、

前記表示手段は、

前記可変手段へ遊技媒体が進出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手段に進出しない場合は、前記所定期間経過後に前

50

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手段に進入した場合は、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）、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第１特別状態と、所定期間の可変表示が実行されたことを条件に制御される第２特別状態と、を含み、

前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターンのうちから１の先読み予告演出パターンを決定可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第２特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく、

前記第２特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第１特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い、

ことを特徴としている。

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

【０００７】

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

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図８】通常状態または時短状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図９】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－１】特徴部０６９ＳＧにおけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図１１－２】特徴部０６９ＳＧにおけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図１１－３】（Ａ）は各乱数を示す説明図であり、（Ｂ）は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ１）及び（Ｃ２）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｄ）は各種大当りの内容を示す説明図である。

【図１１－４】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

【図１１－５】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図１１－６】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

- 【図 1 1 - 7】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 9】演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 1 1 - 1 0】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 1 - 1 1】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 2】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 3】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 1 1 - 1 4】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 1 1 - 1 5】状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図 1 1 - 1 6】遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。 10
- 【図 1 1 - 1 7】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 - 1 8】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 - 1 9】（ A ）はバトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（ B ）は遊タイムに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 0】極・バトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 1】可変表示回数表示と特別回数表示とに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 2】R A M クリア後に救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 1 1 - 2 3】R A M クリア後に救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 20
- 【図 1 1 - 2 4】（ A ）は大当り後、9 0 0 回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（ B ）は時短突入演出 B の変形例を示すタイムチャートである。
- 【図 1 1 - 2 5】大当り後、9 0 0 回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 6】救済時短に到達したときに保留記憶数が 0 の場合の演出動作例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 7】救済時短に到達したときに保留記憶数が 1 以上である場合の演出動作例を示す説明図である。 30
- 【図 1 1 - 2 8】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 9】特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 0】特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 1】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 3 2】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 3 3】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 1 - 3 4】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 3 5】特徴部 0 6 9 S G 変形例 3 を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 6】各種演出の内容を説明するための図である。
- 【図 1 1 - 3 7】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 8】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 9】保留変化予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 0】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 1】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。 50

【図 1 1 - 4 2】(A) ~ (D) は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。

【図 1 1 - 4 3】(A) ~ (F) は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図 1 1 - 4 4】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 1 - 4 5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 4 6】(A) はリーチ予告実行決定テーブル、(B) ~ (E) はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図 1 1 - 4 7】(A) ~ (D) はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図 1 1 - 4 8】(A) ~ (D) は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。 10

【図 1 1 - 4 9】(A) ~ (D) は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図 1 1 - 5 0】(A) ~ (C) は遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。

【図 1 1 - 5 1】(A) は確変状態、時短状態 A のはずれ短縮非リーチ変動パターン、(B) は時短状態 B のはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 5 2】確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図 1 1 - 5 3】確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図 1 1 - 5 4】時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。 20

【図 1 1 - 5 5】S P リーチ E、S P リーチ D の演出動作例である。

【図 1 1 - 5 6】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 1 1 - 5 7】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 1 1 - 5 8】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 1 1 - 5 9】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 1 1 - 6 0】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 1 1 - 6 1】(A) ~ (C) は S P リーチ E、C、D における制御動作例を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 6 2】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。

【図 1 1 - 6 3】(A) ~ (C) は突入導入演出、(D) は時短突入演出 A の演出動作例を示す図である。 30

【図 1 1 - 6 4】(A 1) ~ (A 4) は確変突入演出、(B 1) ~ (B 4) は時短突入演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 1 1 - 6 5】特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 2 としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 6 6】特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 2 としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。

【図 1 1 - 6 7】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図 1 1 - 6 8】S P リーチ D の演出動作例である。

【図 1 1 - 6 9】遊技状態別の特徴を説明するための図である。 40

【図 1 2 - 1】特徴部 0 9 9 S G において、(A) は各乱数を示す説明図であり、(B 1)、(B 2) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(C) は大当たり種別の説明図である。

【図 1 2 - 2】(A)、(B) は普通図柄当り判定テーブルを示す説明図であり、(C) は普通図柄の可変表示時間の説明図であり、(D) は普通図柄当り時の第 2 始動入賞口開放時間の説明図である。

【図 1 2 - 3】可変表示結果に応じた変動パターンの説明図である。

【図 1 2 - 4】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図 1 2 - 5】通常状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 1 2 - 6】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。 50

- 【図 1 2 - 7】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 1 2 - 8】時短状態 A における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 1 2 - 9】時短状態 A における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 1 2 - 1 0】時短状態 B における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 1 2 - 1 1】時短状態 B における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 1 2 - 1 2】始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔の説明図である。
- 【図 1 2 - 1 3】期間値 α 、 β の説明図である。
- 【図 1 2 - 1 4】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。
- 【図 1 2 - 1 5】期間値 α 、 β の説明図である。
- 【図 1 2 - 1 6】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。 10
- 【図 1 2 - 1 7】期間値 α 、 β の説明図である。
- 【図 1 2 - 1 8】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。
- 【図 1 2 - 1 9】期間値 α 、 β 、 μ の説明図である。
- 【図 1 2 - 2 0】期間値 α 、 β 、 μ の説明図である。
- 【図 1 2 - 2 1】期間値 α 、 β の説明図である。
- 【図 1 2 - 2 2】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。
- 【図 1 2 - 2 3】各期間値の説明図である。
- 【図 1 2 - 2 4】(A) はパチンコ遊技機の 1 0 時間分の実射値の説明図であり、(B) はパチンコ遊技機の設計値の説明図である。
- 【図 1 2 - 2 5】通常状態における平均変動時間の算出の説明図である。 20
- 【図 1 2 - 2 6】時短状態 A における平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図 1 2 - 2 7】時短状態 B における平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図 1 2 - 2 8】確変状態における平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図 1 2 - 2 9】時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の変動が実行されるとき平均変動時間の説明図である。
- 【図 1 2 - 3 0】時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
- 【図 1 2 - 3 1】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 3 個である状態で 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 3 個 30
- である状態で 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
- 【図 1 2 - 3 2】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 2 個である状態で 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 2 個
- である状態で 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
- 【図 1 2 - 3 3】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 1 個である状態で 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 1 個
- である状態で 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
- 【図 1 2 - 3 4】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 0 個である状態で 1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 0 個 40
- である状態で 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
- 【図 1 2 - 3 5】各期間値の説明図である。
- 【図 1 2 - 3 6】各期間値の説明図である。
- 【図 1 3 - 1】特徴部 0 1 8 S G における変動パターンの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 - 2】(A) は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、(B) は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 - 3】スーパーリーチ α 、 β の大当たり変動パターンにおける各種演出の実行 50

期間を示す図である。

【図 13 - 4】スーパーリーチ、のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図 13 - 5】(A) は各種演出の内容を説明するための図、(B) はキャラクタ種別を説明するための図である。

【図 13 - 6】(A) は S P リーチ演出 A ~ E におけるキャラクタの表示態様を示す図、(B) は S P リーチ演出 A ~ E における L E D の点灯パターンを示す図、(C) は S P リーチ演出 A ~ E における B G M や効果音の出力パターンを示す図である。

【図 13 - 7】(A) は各発光パターンの一例を示す図、(B) は各音パターンの一例を示す図である。

10

【図 13 - 8】S P リーチ演出 A ~ E の流れを示す樹形図である。

【図 13 - 9】S P リーチ、の可変表示が開始されてから S P リーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。

【図 13 - 10】S P リーチ演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 13 - 11】S P リーチ演出 B、C の演出動作例を示す図である。

【図 13 - 12】S P リーチ演出 D、E の演出動作例を示す図である。

【図 13 - 13】当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【図 13 - 14】可動体演出の演出動作例を示す図である。

【図 13 - 15】S P リーチ演出 A ~ E の大当り報知の演出動作例を示す図である。

【図 13 - 16】S P リーチ演出 A ~ E のはずれ報知の演出動作例を示す図である。

20

【図 13 - 17】事後演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 13 - 18】事後演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 13 - 19】事後演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 13 - 20】(A) は S P リーチ演出種別定テーブル A、(B) は S P リーチ演出種別定テーブル B、(C) は S P リーチ演出種別定テーブル C を示す図である。

【図 13 - 21】枠 L E D をなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

【図 13 - 22】枠 L E D をフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

【図 14】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 15】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 16】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 17 - 1】遊技効果ランプの点灯例を示す図である。

【図 17 - 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 17 - 3】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17 - 4】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17 - 5】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17 - 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 17 - 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。

40

【図 17 - 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 17 - 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 17 - 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 17 - 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 17 - 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

50

種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 17 - 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 17 - 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 17 - 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 17 - 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 17 - 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。

10

【図 17 - 18】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17 - 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 17 - 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 17 - 21】エフェクト表示の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

20

【0010】

(特徴部 069SG 形態)

(SG2020 - 069) 形態 1 - 1 の遊技機は、

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

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

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

30

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

を備え、

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

40

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく(例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、2 個)は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数(例えば、3 個)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、4 個)よりも少ない部分)、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変

50

表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU 103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.2秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約5.58秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約4.83秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、

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

10

【0011】

形態1-2の遊技機は、形態1-1に記載の遊技機であって、
複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに表示される飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

20

可変表示を開始した各列の装飾識別情報の可変表示速度が最高速度に到達するまでの時間は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cの飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態Bの方が、確変状態、時短状態Aよりも短い（ $t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$ ）部分。図11-51参照）、

30

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

【0012】

形態1-3の遊技機は、形態1-1または形態1-2に記載の遊技機であって、
複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

40

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左 右 中の順に停止表示され、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される部分。図11-51参照）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで、各列の装飾識別情報の可変表示停止順序が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【 0 0 1 3 】

形態 1 - 4 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、

10

複数列のうち 1 の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C のうち 1 の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで、1 の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【 0 0 1 4 】

形態 1 - 5 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 のいずれかに記載の遊技機であって、複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、1 の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため 3 回であり、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため 1 回である部分。図 1 1 - 5 1 参照）、

30

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで停止音の出力回数が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【 0 0 1 5 】

形態 1 - 6 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 5 のいずれかに記載の遊技機であって、複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

50

1 の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通である（例えば、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで停止音の出力回数を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0016】

形態 1 - 7 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 6 のいずれかに記載の遊技機であって、装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

前記第 1 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行され、前記第 2 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行されない（例えば、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない部分。図 11 - 51 ~ 図 11 - 54 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態においては特定動作表示で演出効果を高める一方で、第 2 特別状態においては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

【0017】

形態 1 - 8 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 7 のいずれかに記載の遊技機であって、装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

前記特定動作表示の表示態様は、前記第 1 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、前記第 2 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、で共通である（例えば、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態 A の場合と時短状態 B とで特定動作表示の態様を共通化する部分。図 11 - 51 ~ 図 11 - 54 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定動作表示で演出効果を高める一方で、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0018】

形態 1 - 9 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 8 のいずれかに記載の遊技機であって、装飾識別情報（例えば、飾り図柄）と該装飾識別情報とは異なる所定識別情報（例えば、小図柄）とを同期して可変表示を行うことが可能であり、

10

20

30

40

50

識別情報が停止表示されてから所定識別情報が停止表示されるまでの期間は、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の様相が特定様相とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合の方が、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の様相が特定様相とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合よりも短い（例えば、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い{ $t_1(t_{a6} \sim t_{a7}) > t_2(t_{b3} \sim t_{b4})$ }部分。図11-51参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態においてスムーズな可変表示を実現することができる。

【0019】

形態1-10の遊技機は、形態1-1～形態1-9のいずれかに記載の遊技機であって、装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第1特別状態において1の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、前記第2特別状態において1の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、は共通である（例えば、確変状態、時短状態Aにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間($t_{a7} \sim t_{a8}$)と、時短状態Bにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間($t_{b4} \sim t_{b5}$)と、は共通である部分。図11-51参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0020】

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

30

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

ことを特徴としている。

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

40

【0021】

(SG2020-070)形態2-1の遊技機は、

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

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

50

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分）と、前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、を備え、

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第3特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU 103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU 103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.2秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約5.58秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約4.83秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0022】

形態2-2の遊技機は、形態2-1に記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU 103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通である部分）、ことを特徴としている。

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

【0023】

形態 2 - 3 の遊技機は、形態 2 - 1 または形態 2 - 2 に記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 1 特別状態及び前記第 3 特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

10

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

【0024】

形態 2 - 4 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、前記第 2 特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第 3 特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第 3 特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第 1 特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態 B に制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態 A に制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい）、

ことを特徴としている。

20

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

【0025】

形態 2 - 5 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 4 のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 3 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、CPU103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2 個）は、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少なく、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4 個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

30

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

40

【0026】

(SG2020 - 071) 形態 1 - 12 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 1 - 11 のいずれかに記載の遊技機であって、始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

50

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分）と、前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、を備え、

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU 103が「時短状態B」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU 103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、ことを特徴としている。

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

【0027】

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

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

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

前記第1特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、前記第2特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、は共通である（例えば、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の事後演出パートの図柄確定時間（15秒）と、時短状態Bの事後演出パートの図柄確定時間（15秒）とは共通である部分。図11-61参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで、有利状態に制御することが決定さ

10

20

30

40

50

れた可変表示における事後演出の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【 0 0 2 8 】

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

識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

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

10

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

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

前記第 1 特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、前記第 2 特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、は共通である（例えば、時短状態 A 及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50 秒、40 秒）と、時短状態 B の可変表示パートの可変表示時間（25 秒）とは異なる一方で、時短状態 A 及び確変状態の大当たり特定動作表示の表示時間（ $t a 3 \sim t a 4$ ）と、時短状態 B の大当たり特定動作表示の表示時間（ $t a 3 \sim t a 4$ ）とは共通である部分。図 1 1 - 6 1 参照）、

20

ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 9 】

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合に CPU 1 0 3 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチ D」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチ D」）と、は共通である部分）、

30

ことを特徴としている。

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

【 0 0 3 0 】

40

（SG 2 0 2 0 - 0 7 2）形態 2 - 6 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 2 - 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通

50

常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、を備え、

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

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い(例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約40秒)は、「時短状態A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約62.8秒)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約51.1秒)よりも少ない部分。図11-50参照)、ことを特徴としている。

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

【0031】

形態2-7の遊技機は、形態2-1~形態2-6のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である(例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン(例えば、SPリーチD)と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方(例えば、確変状態)において決定可能な大当り可変表示パターン(例えば、SPリーチD)と、は共通である部分)、ことを特徴としている。

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

【0032】

形態2-8の遊技機は、形態2-1~形態2-7のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0033】

形態2-9の遊技機は、形態2-1～形態2-8のいずれかに記載の遊技機であって、前記第2特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第3特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第3特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第1特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにする部分）、

ことを特徴としている。

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

【0034】

形態2-10の遊技機は、形態2-1～形態2-9のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第3特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1個）は、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、2個）よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、2個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、3個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

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

【0035】

(SG2020-073)形態1-16の遊技機は、形態1-1～形態1-15のいずれかに記載の遊技機であって、始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通

常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当り判定処理を実行する部分)と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の
可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手
段(例えば、CPU103 が、ステップ 069SGS111 の変動パターン設定処理にて
、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)
と、

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

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終
了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A)と、所定回数(例えば、9
00 回)の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(
例えば、時短状態 B)と、を含み、

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

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定され
ない特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 非特定可変表示パターンが決定される
割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが
決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 非特定可変表示パターンが決
定される割合よりも高い(例えば、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」で
ある場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例え
ば、97%)は、「時短状態 A」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU
103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、95%)より
も高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU1
03 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、95%)よりも
高い部分。図 11-50 参照)、
ことを特徴としている。

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

【0036】

形態 1-17 の遊技機は、形態 1-1 ~ 形態 1-16 のいずれかに記載の遊技機であって

、装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

前記第 2 非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止
表示されるまでの期間の方が、前記第 1 非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の
可変表示が開始されてから可変表示の態様が前記特定態様となるまでの期間よりも短い(
例えば、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間(t b0 ~ t b1)の方が、スーパ
ーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態
様がリーチ態様となるまでの期間(t b0 ~ t b3)よりも短い部分。図 11-62 参照
)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の態様が特定態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表

10

20

30

40

50

示が終了するため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【 0 0 3 7 】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、前記第 2 非特定可変表示パターンにおいて前記複数列のうちの所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第 1 非特定可変表示パターンにおいて前記所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ $t b 0 \sim t b 1$ ）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ $t b 0 \sim t b 2$ ）よりも短い部分。図 1 1 - 6 2 参照）、

10

ことを特徴としている。

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

【 0 0 3 8 】

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

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な前記第 2 非特定可変表示パターンと、前記第 1 特別状態において決定可能な前記第 2 非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU 1 0 3 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

20

ことを特徴としている。

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

【 0 0 3 9 】

（SG 2 0 2 0 - 0 7 4）形態 2 - 1 1 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 1 - 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

30

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

40

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終

50

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

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

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

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

【0040】

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

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

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

【0041】

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 2 】

(S G 2 0 2 0 - 0 7 5) 形態 1 - 2 0 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 1 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

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

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態 B においてリーチ態様を経由しない「S P リーチ D 大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、9 0 %）は、時短状態 A においてリーチ態様を経由しない「S P 非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5 %）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「S P 非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5 %）よりも高い部分。図 1 1 - 6 9 参照）、

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 3 】

形態 1 - 2 1 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 2 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第 1 特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第 1 特定動作表示と前記第 2 特定動作表示とが実行されるが、前記第 2 特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第 1 特定動作表示は実行されずに前記第 2 特定動作表示が実行される（例えば、リーチを経由する S P リーチ E の変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しない S P リーチ D の変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される部分。図 1 1 - 5 5 参照）、

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 4 】

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

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、前記第 1 特別状態において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、C P U 1 0 3 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 5 】

（ S G 2 0 2 0 - 0 7 6 ）形態 2 - 1 4 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 1 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第1特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～C、E大当り」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第2特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチD（即当りまたは全回転）」、「SP非経由A」など）と、を決定可能であり、

10

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

20

ことを特徴としている。

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

30

【0046】

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

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

ことを特徴としている。

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

40

【0047】

形態2-16の遊技機は、形態2-1～形態2-15のいずれかに記載の遊技機であって、

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

50

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 8 】

(S G 2 0 2 0 - 0 7 7) 形態 1 - 2 3 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 2 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第 1 始動入賞口への入賞）にもとづいて第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第 2 始動入賞口への入賞）にもとづいて第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第 2 始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

第 1 識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第 1 保留記憶手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

第 2 識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第 2 保留記憶手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

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

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記第 1 特別状態及び前記第 2 特別状態において前記第 2 保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第 2 保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、

前記演出実行手段は、前記第 1 特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第 2 特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態 A」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図 1 1 - 5 0 参照）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

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

【0049】

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

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

10

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

【0050】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、
前記可変表示パターン決定手段は、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となつてから該可変表示の表示結果を表示する可変表示パターンを含み、
前記示唆演出は、可変表示の態様が特定態様となるか否かを煽る煽り演出を含む（例えば、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい）、
ことを特徴としている。

20

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

【0051】

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

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

30

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

40

【0052】

（SG2020-078）形態2-17の遊技機は、形態2-1～形態2-16のいずれかに記載の遊技機であって、

第1始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第1始動入賞口への入賞）にもとづいて第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を行い、第2始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第2始動入賞口への入賞）にもとづいて第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第2始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能

50

な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

第1識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

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

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

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

を備え、

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

前記可変表示パターン決定手段は、前記第1特別状態、前記第2特別状態及び前記第3特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第2保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合及び前記第3特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第2特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0053】

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

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

10

20

30

40

50

り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、
 非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、
 識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分)と、
 前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、 10
 遊技に関する情報(例えば、演出制御コマンド)を送信可能な情報送信手段(例えば、CPU103)と、
 前記情報送信手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が先読み予告演出を実行可能な部分)と、
 を備え、
 前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、 20
 前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターン(例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」)のうちから1の先読み予告演出パターンを決定可能であり、
 前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第2特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく(例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数(例えば、0個)は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数(例えば、3個)よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数(例えば、4個)よりも少ない部分)、 30
 前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い(例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合(例えば、0%)は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合(例えば、30%)よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合(例えば、40%)よりも低い部分。図11-50参照)、 40
 ことを特徴としている。
 この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示では、先読み予告演出パターンの数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。
 【0054】
 形態1-28の遊技機は、形態1-1~形態1-27のいずれかに記載の遊技機であって 50

、
前記第 1 特別状態及び前記第 2 特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターンと、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターンと、があり、

前記第 2 特別状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合よりも低い（例えば、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 CPU 120 が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態 B において第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0 %、図 11 - 43（D）参照）は、時短状態 A 及び確変状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10 %、図 11 - 43（C）参照）よりも低い部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では第 1 先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【0055】

形態 1 - 29 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 28 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 特別状態及び前記第 2 特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターンと、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターンと、があり、

前記第 2 特別状態において前記第 2 先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記第 2 先読み予告演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 CPU 120 が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態 B において第 2 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90 %、図 11 - 43（D）参照）は、時短状態 A 及び確変状態において前記第 2 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、50 ~ 70 %、図 11 - 43（C）参照）よりも高い部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では第 2 先読み予告演出が実行されやすいので、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【0056】

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

前記第 1 特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、前記第 2 特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態 A 及び確変状態において演出制御用 CPU 120 が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）である部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しない

10

20

30

40

50

ことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【 0 0 5 7 】

(S G 2 0 2 0 - 0 8 0) 形態 2 - 1 8 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 1 - 1 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

前記情報送信手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が先読み予告演出を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

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

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

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

10

20

30

40

50

場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0058】

形態2-19の遊技機は、形態2-1～形態2-18のいずれかに記載の遊技機であって 10

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

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。 20

【0059】

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

、
前記第2特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第1特別状態及び前記第3特別状態双方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態A及び確変状態双方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、
ことを特徴としている。 30

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

【0060】

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

、
前記第2特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第1特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少なく、前記第1特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第3特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少ない（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0個）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4個）よりも少ない部分）、
ことを特徴としている。 40

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

【0061】

(S G 2 0 2 0 - 0 8 1) 形態 1 - 3 1 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 3 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0、プッシュセンサ 3 5 B）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記第 2 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第 1 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで 1 0 %、はずれで 5 %）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで 8 0 %、はずれで 2 0 %）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで 8 0 %、はずれで 3 0 %）よりも低い部分。図 1 1 - 5 0 参照）、
ことを特徴としている。

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

【 0 0 6 2 】

形態 1 - 3 2 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 3 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 特別状態において、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態 B において、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用 C P U 1 2 0 により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、1 0 %）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 C P U 1 2 0 により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5 %）よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

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

【 0 0 6 3 】

形態 1 - 3 3 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 3 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第 2 特別状態において前記第 2 動作促進演出パターンが実行される割合は、前記第 1

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

ことを特徴としている。

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

【００６４】

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

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

ことを特徴としている。

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

【００６５】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【００６６】

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

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

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

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

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制

10

20

30

40

50

御用CPU120が「ボタン予告」を実行可能な部分」と、
を備え、

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

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

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

【0067】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

前記演出実行手段が1の可変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第1演出実行パターン（例えば、「パターンA-2、A-3」と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第2演出実行パターン（例えば、「パターンA-1」と、があり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動

10

20

30

40

50

パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、90%）は、時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い部分。図11-69参照）、

ことを特徴としている。

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

10

【0068】

(SG2020-084)形態2-23の遊技機は、形態2-1～形態2-22のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

20

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

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

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

を備え、

30

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

前記演出実行手段が1の可変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第1演出実行パターン（例えば、「パターンA-2、A-3」と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第2演出実行パターン（例えば、「パターンA-1」と、があり、

40

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

50

可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い部分。図11-69参照）、ことを特徴としている。

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

【0069】

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

【0070】

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

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

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

10

20

30

40

50

能な部分)と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、演出制御用CPU120、プッシュセンサ35B)と、
遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「ボタン予告」を実行可能な部分)と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、
前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出(例えば、「一撃」操作の操作促進表示)と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出(例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示)と、があり、
前記演出実行手段は、前記第1特別状態及び前記第3特別状態において前記第1動作促進演出と前記第2動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第2特別状態において前記第1動作促進演出を実行可能である一方で前記第2動作促進演出を実行しない(例えば、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図11-50参照)、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定回数の変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定の動作期間に亘って動作するといった煩わしい動作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。
【0071】
(SG2020-087)形態1-38の遊技機は、形態1-1~形態1-37のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、
非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「可動体予告」を実行可能な部分)と、
を備え、
前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、
前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第1示唆演出(例えば、「振動(小)」)と、該第1示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2示唆演出(例えば、「振動(大)」)と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

10

【0072】

形態 1 - 39 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 38 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 2 特別状態において前記示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 1 特別状態において前記示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合（例えば、0 %）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、90 %）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

20

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

【0073】

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 2 特別状態において前記第 1 示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 1 特別状態において前記第 1 示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、0 %）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30 %）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30 %）よりも高くなるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

30

40

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

【0074】

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

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変

50

動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当り判定処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が「可動体予告」を実行可能な部分)と、

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0075】

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

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄(特に第 2 特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当り判定処理を実行する部分)と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分)と、

装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を実行可能な部分)と、

を備え、

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

10

20

30

40

50

態 B) と、を含み、

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

10

ことを特徴としている。

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

【0076】

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

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

20

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

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

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

30

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

を備え、

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

40

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

50

状態」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50%）よりも低い部分。図 11 - 50 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0077】

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

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

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

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

動作可能な可動体（例えば、可動体 32）と、

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0078】

形態 1 - 43 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 42 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定され

10

20

30

40

50

た場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで可動体の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。

10

【0079】

形態1-44の遊技機は、形態1-1～形態1-43のいずれかに記載の遊技機であって、
発光可能な発光手段を備え、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して発光させる可動体LED208やや枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である部分）、ことを特徴としている。

20

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

30

【0080】

形態1-45の遊技機は、形態1-1～形態1-44のいずれかに記載の遊技機であって、
前記可動体を強調するためのエフェクト画像を表示可能な表示手段を備え、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図11-59（D1）の可動体演出画像069SG456参照）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図11-59（D1）の可動体演出画像069SG456参照）と、は共通である部分）、ことを特徴としている。

40

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

【0081】

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

50

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、は共通である部分）、

10

ことを特徴としている。

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

【 0 0 8 2 】

形態 1 - 4 7 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

20

ことを特徴としている。

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

【 0 0 8 3 】

形態 1 - 4 8 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

30

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 8 4 】

（ S G 2 0 2 0 - 0 9 2 ）形態 2 - 2 7 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 1 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

40

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

動作可能な可動体（例えば、可動体 3 2）と、

50

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

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

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

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

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

【0085】

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

C P U 1 2 0 が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分」と、
を備え、

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合に C P U 1 0 3 が「時短状態 B」において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合に C P U 1 0 3 が「時短状態 B」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 40 秒）は、「時短状態 A」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 62.8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 51.1 秒）よりも少ない部分。図 11 - 50 参照）、

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

ことを特徴としている。

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

【0086】

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

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態 B において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である部分。図 11 - 59（D1）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0087】

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

10

20

30

40

50

発光可能な発光手段を備え、

前記第 1 特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第 2 特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体 L E D 2 0 8 の制御に用いる制御データと、時短状態 B における「事後演出」に連動して発光させる可動体 L E D 2 0 8 の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンド D 3 0 0 に基づいて実行される発光制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

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

【 0 0 8 8 】

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

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第 1 特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第 2 特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、時短状態 B における「事後演出」に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンド S 3 0 0 に基づいて実行される振動制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

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

【 0 0 8 9 】

(S G 2 0 2 0 - 0 9 4) 形態 2 - 2 8 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 2 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A ）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状

10

20

30

40

50

態 B) と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態 (例えば、確変状態) と、を含み、
 前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第 3 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく (例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定可能な大当たり変動パターンの数 (例えば、1 個) は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数 (例えば、2 個) よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数 (例えば、3 個) よりも少ない部分)、

10

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第 3 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く (例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間 (例えば、約 40 秒) は、「時短状態 A」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間 (例えば、約 62.8 秒) よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間 (例えば、約 51.1 秒) よりも少ない部分。図 11 - 50 参照)、

20

前記事後演出の演出態様は、前記第 1 特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第 2 特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第 3 特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である (例えば、SP リーチ演出にて大当たり遊技状態に制御されることを報知した大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図 11 - 60 に示すように「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」とで共通である部分。図 11 - 50 参照)、
 ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第 1 特別状態と第 3 特別状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

30

【0090】

(SG2020-095) 形態 1 - 53 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 52 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 始動条件が成立したこと (例えば、遊技球の第 1 始動入賞口への入賞) にもとづいて第 1 識別情報 (例えば、第 1 特別図柄) の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したこと (例えば、遊技球の第 2 始動入賞口への入賞) にもとづいて第 2 識別情報 (例えば、第 2 特別図柄) の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

40

非特別状態と該非特別状態よりも前記第 2 始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段 (例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄 (特に第 2 特別図柄) の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分) と、

第 1 識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第 1 保留記憶手段 (例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S101 の始動入賞判定処理を実行する部分) と、

第 2 識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第 2 保留記憶手段 (例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S101 の始動入賞判定処

50

理を実行する部分)と、

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

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

を備え、

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

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第1特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第2保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン(例えば、「非リーチ」)を決定可能であり、

前記第2特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である(例えば、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など)を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など)よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン(例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチや3秒の短縮非リーチA)を決定可能である部分。図11-69参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0091】

(SG2020-096)形態2-29の遊技機は、形態2-1~形態2-28のいずれかに記載の遊技機であって、

第1始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の第1始動入賞口への入賞)にもとづいて第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示を行い、第2始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の第2始動入賞口への入賞)にもとづいて第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

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

第1識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処

10

20

30

40

50

理を実行する部分)と、

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

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

を備え、

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

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第1特別状態または前記第3特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第2保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン(例えば、「非リーチ」)を決定可能であり、

前記第2特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である(例えば、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など)を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など)よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン(例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチや3秒の短縮非リーチA)を決定可能である。図11-69参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0092】

(SG2020-097)形態1-54の遊技機は、形態1-1~形態1-53のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、9

00回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第1特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、

前記第2特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第1特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する(例えば、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bを表示する部分。図11-50、図11-63、図11-64参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第1特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第1特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第2特別状態の開始を盛り上げることができる。

【0093】

形態1-55の遊技機は、形態1-1～形態1-54のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記第2特別状態の制御が開始された可変表示において、前記特別状態開始演出を実行可能な可変表示期間の特殊可変表示パターンを決定可能である(例えば、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態開始演出を好適に実行することができる。

【0094】

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

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

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

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

10

20

30

40

50

ば、演出制御用CPU120が「突入演出」を実行可能な部分）と、
を備え、

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

前記演出実行手段は、

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

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

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

【0095】

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

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

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

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

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

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

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、9

10

20

30

40

50

00回)の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

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

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

10

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

20

ことを特徴としている。

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

【0096】

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

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

30

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

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

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

40

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

を備え、

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

50

例えば、時短状態 B) と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態 (例えば、確変状態) と、を含み、前記有利状態は、第 1 有利状態 (例えば、大当り A (6 R)、大当り B (6 R)) と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 有利状態 (例えば、大当り C (1 0 R)) と、を含み、

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

10

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記第 2 有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記第 2 有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高いとともに前記第 3 特別状態において前記決定手段によって前記第 2 有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い (例えば、時短状態 B において大当り種別として「大当り C (1 0 R)」が決定されている場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が「全回転演出」を実行する割合 (例えば、1 0 0 %) は、時短状態 A において大当り種別として「大当り C (1 0 R)」が決定されている場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が「S P リーチ D (全回転)」を実行する割合 (例えば、0 % (非実行)) よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当り C (1 0 R)」が決定されている場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が「S P リーチ D (全回転)」を実行する割合 (例えば、0 % (非実行)) よりも高い部分。図 1 1 - 6 9 参照)、

20

ことを特徴としている。

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

【 0 0 9 7 】

(特徴部 0 9 9 S G 形態)

30

(S G 2 0 2 0 - 0 9 9) 特徴部 0 9 9 S G の形態 1 の遊技機は、

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

非特別状態 (例えば、通常状態) と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態 (例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態) とに制御可能な状態制御手段 (例えば、C P U 1 0 3 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分) を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態 (例えば、時短状態 A) と、所定回数 (例えば、9 0 0 回) の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態 (例えば、時短状態 B) と、を含み、

40

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数 (例えば、1 1 0 回) の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数 (例えば、1 1 0 0 回) の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい (例えば、図 1 2 - 3 0 に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 を

50

乗算して得られる期間値 よりも小さい部分)、
ことを特徴としている。

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

【0098】

(SG2020-100)形態2の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図12-30に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 に110を乗算して得られる期間値 は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 に110を乗算して得られる期間値 よりも小さく、且つ期間値 は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 に110を乗算して得られる期間値 よりも小さい部分)、
ことを特徴としている。

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

【0099】

(SG2020-101)形態3の遊技機は、

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

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

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

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回

10

20

30

40

50

）の可変表示が実行されたことを含み、

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

前記第 2 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 30 に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、

10

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

【0100】

（SG2020 - 102）形態 4 の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

20

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

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

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

30

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

前記第 2 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 30 に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく、且つ期間値 ' は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、

40

ことを特徴としている。

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

【0101】

（SG2020 - 103）形態 5 の遊技機は、

50

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【０１０２】

（ＳＧ２０２０－１０４）形態６の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 1 0 3 】

(S G 2 0 2 0 - 1 0 5) 形態 7 の遊技機は、始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A ）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B ）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、1 1 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1 1 0 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B ）をさらに備え、

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

ことを特徴としている。

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

【 0 1 0 4 】

(S G 2 0 2 0 - 1 0 6) 形態 8 の遊技機は、
 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示
 を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機
 （例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
 非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別
 状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例え
 ば、C P U 1 0 3 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
 前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御され
 る第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が
 実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特
 別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される
 第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
 前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、1 1 0 回
 ）の可変表示が実行されたことを含み、
 前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2
 回数（例えば、1 1 0 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、
 前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第
 3 回数（例えば、1 1 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、
 可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留
 記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B）をさらに備え、
 前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 である
 とときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に
 前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段
 に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない
 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値より
 も小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶
 の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平
 均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 1 2
 - 2 2 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始さ
 れる可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得ら
 れる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始され
 る可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られ
 る期間値 ' よりも小さく、且つ、期間値 ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が
 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に
 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、
 ことを特徴としている。
 この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御され
 る第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので
 、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【 0 1 0 5 】

(S G 2 0 2 0 - 1 0 7) 形態 9 の遊技機は、
 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示
 を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機
 （例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
 非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別
 状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例え
 ば、C P U 1 0 3 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
 前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御され
 る第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が

実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、
 前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、
 前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、
 可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、
 前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 19 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値よりも小さい部分）、
 ことを特徴としている。
 この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0106】

（SG2020 - 108）形態 10 の遊技機は、
 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
 非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
 前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
 前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、
 前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、
 前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、
 可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、
 前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12

- 19に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく、且つ、期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値μよりも小さい部分)、
ことを特徴としている。

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

【0107】

(SG2020-109)形態11の遊技機は、
始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

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

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、
前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

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

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

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

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

【0108】

(SG2020-110)形態12の遊技機は、
始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0109】

（SG2020-111）形態13の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であると

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

ことを特徴としている。

10

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

【0110】

(SG2020-112)形態14の遊技機は、
始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

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

20

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

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

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

30

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

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

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

40

ことを特徴としている。

50

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

【0111】

(SG2020-113)形態15の遊技機は、
 始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、
 非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、
 前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、
 前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、
 前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、
 可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、
 前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図12-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さい部分)、
 ことを特徴としている。

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

【0112】

(SG2020-114)形態16の遊技機は、
 始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、
 非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、
 前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、
 前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、
 前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2

回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
 前記第３特別状態の終了条件は、前記第３特別状態において前記第２回数よりも少ない第
 ３回数（例えば、１１０回）の可変表示が実行されたことを含み、
 可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留
 記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
 前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が２であると
 きに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に
 前記第２回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段
 に記憶されている保留記憶の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない
 １の可変表示についての平均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値より
 も小さいとともに前記第３特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶
 の数が２であるときに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平
 均可変表示期間に前記第２回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図１２
 - １８に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始さ
 れる可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得ら
 れる期間値　’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個であるときに開始され
 る可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１００を乗算して得られ
 る期間値　’よりも小さく、且つ、期間値　’は、確変状態において第２特図保留記憶数が
 ２個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に
 １１０を乗算して得られる期間値　’よりも小さい部分）、
 ことを特徴としている。

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

【０１１３】

（ＳＧ２０２０－１１５）形態１７の遊技機は、
 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示
 を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機
 （例えば、パチンコ遊技機１）であって、
 非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別
 状態（例えば、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例え
 ば、ＣＰＵ１０３が図６に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、
 前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御され
 る第１特別状態（例えば、時短状態Ａ）と、所定回数（例えば、９００回）の可変表示が
 実行されたことを条件に制御される第２特別状態（例えば、時短状態Ｂ）と、を含み、
 前記第１特別状態の終了条件は、前記第１特別状態において第１回数（例えば、１１０回
 ）の可変表示が実行されたことを含み、
 前記第２特別状態の終了条件は、前記第２特別状態において前記第１回数よりも多い第２
 回数（例えば、１１００回）の可変表示が実行されたことを含み、
 可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１特図保留
 記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂ）をさらに備え、
 前記第２特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が３であると
 きに開始される前記有利状態に制御されない１の可変表示についての平均可変表示期間に
 前記第１回数を乗算して得られる期間値は、前記第１特別状態において前記保留記憶手段
 に記憶されている保留記憶の数が３であるときに開始される前記有利状態に制御されない
 １の可変表示についての平均可変表示期間に前記第１回数を乗算して得られる期間値より
 も小さい（例えば、図１２－１５に示すように、時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数
 が３個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間
 に１１０を乗算して得られる期間値　’は、時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個
 であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に１１

0 を乗算して得られる期間値 よりも小さい部分)、
ことを特徴としている。

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

【0114】

(SG2020-116)形態18の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に

前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない

1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値より

も小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値より

も小さい(例えば、図12-15に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値

は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値

よりも小さく、且つ、期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を

乗算して得られる期間値 よりも小さい部分)、
ことを特徴としている。

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

【0115】

(SG2020-117)形態19の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい可変表示の実行頻度が高い特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

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

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

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

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

【0116】

（SG2020 - 118）形態 20 の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

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

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

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に

10

20

30

40

50

前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 1 2 - 1 6 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく、且つ、期間値 ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【 0 1 1 7 】

形態 2 1 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 2 0 のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、右遊技領域と左遊技領域）に遊技媒体を発射する遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、
可変表示として、特別識別情報の可変表示と普通識別情報の可変表示とを実行可能であり（例えば、特別図柄の可変表示と普通図柄の可変表示とを実行可能である部分）、
前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて、遊技媒体が進入可能な第 1 状態（例えば、開状態）と該第 1 状態よりも遊技媒体が進入し難い第 2 状態（閉状態）とに変化される可変手段（例えば、第 2 始動入賞口を形成する可変入賞球装置 6 B ）と、
前記特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A と第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B ）と、
を備え、
前記遊技領域は、前記可変手段が設けられている特別経路（例えば、左遊技領域）と、該特別経路とは異なる非特別経路（例えば、右遊技領域）とを有し、
前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第 1 特別状態と前記第 2 特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A と第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B とで記憶可能な保留記憶数は遊技状態にかかわらず 4 個である部分）、
前記特定表示結果が前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として導出表示される確率は、前記第 1 特別状態と前記第 2 特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図 1 2 - 2 （ B ）に示すように、遊技状態が時短状態 A、時短状態 B、確変状態のいずれである場合であっても普図当り確率が同一である部分）、
前記可変手段が前記第 1 状態と前記第 2 状態とに変化する変化パターンは、前記第 1 特別状態と前記第 2 特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図 1 2 - 2 （ D ）に示すように、遊技状態が時短状態 A、時短状態 B、確変状態のいずれである場合であっても第 2 始動入賞口の開放時間が 3 秒である部分）、
前記第 1 特別状態と前記第 2 特別状態のいずれにおいても前記特別経路に向けて遊技媒体を発射する（例えば、時短状態 A と時短状態 B とは共に遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで遊技性が共通化する部分を多くする

ことができ、同じ特別状態である第 1 特別状態と第 2 特別状態とで遊技性が大きく異なることによって遊技者が混乱してしまうことを防ぐことができる。

【 0 1 1 8 】

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

10

この特徴によれば、計測による期間値を適切に得ることができる。

【 0 1 1 9 】

形態 2 3 の遊技機は、形態 2、形態 6、形態 1 0、形態 1 4、形態 1 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段を備え、
前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第 1 特別状態と前記第 2 特別状態と前記第 3 特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B にて記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分）、

20

前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図 1 2 - 6、図 1 2 - 8、図 1 2 - 1 0 に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図 1 2 - 1 3 に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が 1 1 0 回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【 0 1 2 0 】

形態 2 4 の遊技機は、形態 2 3 に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が 4 であって（例えば、遊技状態にかかわらず第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B にて記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分）、

前記第 1 特別状態において、

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

40

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

50

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0121】

形態25の遊技機は、形態23または形態24に記載の遊技機であって、

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

前記第2特別状態において、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

可変表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分)、
 前記第 2 特別状態の期間値は、前記第 1 回数と前記割合 e と前記平均可変表示期間 E とを乗算した保留 0 対応値と、前記第 1 回数と前記割合 f と前記平均可変表示期間 F とを乗算した保留 1 対応値と、前記第 1 回数と前記割合 g と前記平均可変表示期間 G とを乗算した保留 2 対応値と、前記第 1 回数と前記割合 h と前記平均可変表示期間 H とを乗算した保留 3 対応値と、の合計値である(例えば、期間値は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される部分)、
 ことを特徴としている。
 この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第 2 特別状態の期間値を得ることができる。

10

【0 1 2 2】

形態 2 6 の遊技機は、形態 2 3 ~ 形態 2 5 のいずれかに記載の遊技機であって、
 前記保留記憶手段の上限数が 4 であって(例えば、遊技状態にかかわらず第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B にて記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分)、
 前記第 3 特別状態において、
 前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 0 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 I であるとともに該保留記憶数が 0 にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合が割合 i であり(例えば、I は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、i は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの可変表示が該確変状態の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分)、
 前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 1 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 J であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合が割合 j であり(例えば、J は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、j は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの可変表示が該確変状態の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分)、
 前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 2 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 K であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合が割合 k であり(例えば、K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、k は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの可変表示が該確変状態の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分)、
 前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 3 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 L であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合が割合 l であり(例えば、L は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、l は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの可変表示が該確変状態の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分)、
 前記第 3 特別状態の期間値は、前記第 1 回数と前記割合 i と前記平均可変表示期間 I とを乗算した保留 0 対応値と、前記第 1 回数と前記割合 j と前記平均可変表示期間 J とを乗算した保留 1 対応値と、前記第 1 回数と前記割合 k と前記平均可変表示期間 K とを乗算した保留 2 対応値と、前記第 1 回数と前記割合 l と前記平均可変表示期間 L とを乗算した保留 3 対応値と、の合計値である(例えば、期間値は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される部分)、
 ことを特徴としている。
 この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第 3 特別状態の期間値を得ることができる。

20

30

40

【0 1 2 3】

50

形態 27 の遊技機は、形態 4、形態 8、形態 12、形態 16、形態 20 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A と第 2 特図保留記憶部 099SG151B）を備え、前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第 1 特別状態と前記第 2 特別状態と前記第 3 特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第 1 特図保留記憶部 099SG151A と第 2 特図保留記憶部 099SG151B とで記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分）、

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

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図 12 - 14 に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が 1100 回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【0124】

形態 28 の遊技機は、形態 27 に記載の遊技機であって、

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

前記第 1 特別状態において、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0125】

10

手段 29 の遊技機は、形態 27 または形態 28 に記載の遊技機であって、

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

前記第 2 特別状態において、

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

20

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

の可変表示が該時短状態 B の 1100 回の可変表示に占める割合である部分）、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 2 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 G であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合 g' であり（

30

例えば、 G は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 g' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるとき

の可変表示が該時短状態 B の 1100 回の可変表示に占める割合である部分）、前記第 2 特別状態の期間値は、前記第 2 回数と前記割合 e' と前記平均可変表示期間 E とを乗算した保留 0 対応値と、前記第 2 回数と前記割合 f' と前記平均可変表示期間 F とを乗算した保留 1 対応値と、前記第 2 回数と前記割合 g' と前記平均可変表示期間 G とを乗算した保留 2 対応値と、前記第 2 回数と前記割合 h' と前記平均可変表示期間 H とを乗算した保留 3 対応値と、の合計値である（例えば、期間値 $'$ は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される部分）、

40

ことを特徴としている。

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

【0126】

形態 30 の遊技機は、形態 27 ~ 形態 29 のいずれかに記載の遊技機であって、

50

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

前記第3特別状態において、

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

10

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

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

20

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

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

30

ことを特徴としている。

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

【0127】

（特徴部018SG形態）

（SG2020-018）特徴部018SG形態の形態3-1の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部018SGのパチンコ遊技機1）であって、発光体（例えば、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12など）と、

40

可動体（例えば、可動体32）と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させるとともに前記発光体を発光させる特別演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、SPリーチ演出A~Eと、可動体演出とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

50

前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ X - 1）を表示して該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 1 特定演出（例えば、S P リーチ演出 B）と、前記特定キャラクタを表示することなく前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 2 特定演出（例えば、S P リーチ演出 A）と、を実行可能であり、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、S P リーチ演出の実行期間（t a 2 ~ t a 5 のうちの t a 3 ~ t a 4）において可動体演出を実行可能な部分）、前記第 1 特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像（例えば、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像 0 1 8 S G X 1）が表示され（図 1 3 - 1 4（D 2）（D 4）参照）、
 前記第 2 特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第 1 特定演出と共通の態様の前記可動体の動作に関連したエフェクト画像（例えば、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B）が表示される一方で前記特定キャラクタが表示されず（図 1 3 - 1 4（D 1）参照）、
 前記特別演出における前記発光体の発光態様（例えば、発光パターン L P 3 - 2）は、前記第 1 特定演出において前記特別演出が実行される場合と前記第 2 特定演出において前記特別演出が実行される場合とで共通である（図 1 3 - 6（B）参照）、
 ことを特徴としている。
 この特徴によれば、特定キャラクタが表示される第 1 特定演出と特定キャラクタが表示されない第 2 特定演出とで、特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、特別演出の実行期間における特定キャラクタの表示の有無によって特定演出と特別演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【0 1 2 8】

形態 3 - 2 の遊技機は、形態 3 - 1 に記載の遊技機であって、
 前記有利状態に制御される割合は、前記第 2 特定演出が実行されたときよりも前記第 1 特定演出が実行されたときの方が高い（例えば、スーパーリーチの変動パターンよりもスーパーリーチの変動パターンの方が大当たり期待度は高いので、S P リーチ演出 A よりも S P リーチ演出 B や S P リーチ演出 C の方が大当たり期待度は高い（大当たり期待度：S P リーチ演出 A < S P リーチ演出 B < S P リーチ演出 C）部分）、
 ことを特徴としている。
 この特徴によれば、特定演出として第 2 特定演出が実行されるか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0 1 2 9】

形態 3 - 3 の遊技機は、形態 3 - 1 または形態 3 - 2 に記載の遊技機であって、
 前記特別演出の実行期間は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで共通である（例えば、S P リーチ演出 A ~ E における「決め演出」の実行期間（t a 3 ~ t a 4）は、S P リーチ演出 A ~ E において共通とされている（t a 3 ~ t a 4；S P リーチ演出 A = S P リーチ演出 B = S P リーチ演出 C = S P リーチ演出 D = S P リーチ演出 E）部分）、
 ことを特徴としている。
 この特徴によれば、特別演出の実行期間を共通とすることで、特別演出における可動体や発光体の制御データを共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【0 1 3 0】

形態 3 - 4 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、
 前記特別演出の実行期間は、第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とを含み、
 前記第 1 期間における演出態様は前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで共通である一方で、前記第 2 期間における演出態様は前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで異なる（例えば、可動体演出の実行期間は、第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とを含み

、第 1 期間における演出態様は S P リーチ演出 B ~ E と S P リーチ演出 A とで共通である一方で (図 1 3 - 1 4 (C) の攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 は共通) 、第 2 期間における演出態様は S P リーチ演出 B ~ E と S P リーチ演出 A とで異なる。図 1 3 - 1 4 (D 1) に示す画像と、図 1 3 - 1 4 (D 2 ~ D 5) に示す画像とは異なる部分)、

ことを特徴としている。

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

【 0 1 3 1 】

形態 3 - 5 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 4 のいずれかに記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記特定キャラクタとは異なる特別キャラクタ (例えば、敵キャラクタ X - 2) を表示する第 3 特定演出 (例えば、S P リーチ演出 E) を実行可能であり、

10

前記有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出が実行されたときと前記第 3 特定演出が実行されたときとで異なり (例えば、低ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合において S P リーチ演出 B に対応する S P リーチ 変動パターンの決定割合は 3 0 0 / 9 9 7 であり、高ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合において S P リーチ演出 E に対応する S P リーチ 変動パターンの決定割合は 8 0 0 / 9 9 7 である部分)、

前記第 3 特定演出においては、前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される前記特別演出の実行期間において前記可動体の動作に応じた前記第 1 特定演出と共通のエフェクト画像 (例えば、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B) が表示されるとともに前記特別キャラクタ (例えば、キャラクタ画像 0 1 8 S G X 2) が表示され、

20

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

ことを特徴としている。

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

30

【 0 1 3 2 】

形態 3 - 6 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 5 のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段 (例えば、プッシュセンサ 3 5 B) を備え、前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記発光体の発光終了態様が共通である (例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターン L P 3 - 2 である部分)、

40

ことを特徴としている。

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

【 0 1 3 3 】

形態 3 - 7 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 6 のいずれかに記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、前記特定演出中における前記特別演出後の後期間において後期間演出 (大当たり報知) を実行可能であり、

前記後期間演出が実行される前記特定演出の種類によらず発光パターンが共通である (例えば、S P リーチ演出 A ~ E の実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出

50

としての大当たり確定報知を実行可能であり、大当たり確定報知においては、S P リーチ演出 A ~ E の種類によらず、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 及び可動体 L E D 2 0 8 の発光パターンが共通である（例えば、発光パターン L P 3 - 2 ）部分。図 1 3 - 6（B）参照）、
ことを特徴としている。

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

【0134】

形態 3 - 8 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 7 のいずれかに記載の遊技機であって、
音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）を備え、
前記演出実行手段は、前記特別演出において前記音出力手段から特別演出音を出力可能であり、

前記特別演出音の出力パターンは、いずれの種類の前記特定演出でも共通である（例えば、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類の S P リーチ演出 A ~ E でも共通である（音パターン B P 0 - 1 ~ 3 ）部分。図 1 3 - 6（C）参照）、
ことを特徴としている。

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

【0135】

形態 3 - 9 の遊技機は、形態 3 - 8 に記載の遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ 3 5 B）を備え、
前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記特別演出音の出力終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターン B P 2 - 1 ~ 4 である部分）、
ことを特徴としている。

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

【0136】

形態 3 - 1 0 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 9 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第 1 特定演出で実行される前記特別演出において表示される前記特定キャラクタは、前記エフェクト画像に類似した態様で表示される（例えば、図 1 3 - 1 4（D 2 ~ D 5）において、可動体 3 2 の振動に応じて表示されるエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B は、同時期に表示されているキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1、0 1 8 S G X 2 の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、特別演出の演出効果を高めることができる。

【0137】

（S G 2 0 2 0 - 0 1 9）形態 3 - 1 1 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部 0 1 8 S G のパチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、可動体 3 2）と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させる特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、S P リーチ演出 A ~ E と、事後演出 A、B とを実行可能な部分）

10

20

30

40

50

と、
 を備え、
 前記演出実行手段は、
 前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ）を表示し該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する演出を、第１態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と第２態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）とで実行可能であり、
 前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、ＳＰリーチ演出の実行期間（ $t a 2 \sim t a 5$ のうちの $t a 3 \sim t a 4$ ）において可動体演出を実行可能な部分）、
 前記特別演出の実行期間において、前記第１態様と前記第２態様のいずれにおいても、前記可動体の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像０１８ＳＧＸ１）が表示され、
 前記特定演出が前記第１態様にて実行された場合に該第１態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行されず、前記特定演出が前記第２態様にて実行された場合に、該第２態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行される（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Ａが実行される一方で（図１３－１７参照）、ＳＰリーチ演出Ｄの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂ（図１３－１８、図１３－１９参照）が実行される部分）、
 ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１態様と第２態様とで、特定キャラクタや特別演出における可動体の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の特定キャラクタを異なる演出で表示することで、特定演出と特別演出及び特定演出と事後演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【０１３８】

形態３－１２の遊技機は、形態３－１１に記載の遊技機であって、
 前記演出実行手段は、前記特定演出で実行される前記特別演出の後において、前記特定キャラクタを特殊態様に変化させる特殊演出を実行可能であり、
 前記特定演出が前記第２態様にて実行されたときの前記特殊演出は、前記事後演出の後に実行される（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂでは、事後演出Ａの前の大当たり報知において、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚが表示され（図１３－１５（Ｅ２）参照）、ＳＰリーチ演出Ｄでは、事後演出Ｂにおいて、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像０１８ＳＧＸＺが表示される（図１３－１９（Ｇ１－５）参照）部分）、
 ことを特徴としている。

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

【０１３９】

形態３－１３の遊技機は、形態３－１１または形態３－１２に記載の遊技機であって、
 可変表示を実行可能な遊技機であって、
 前記演出実行手段は、１の可変表示が実行されている可変表示期間中に前記事後演出を実行可能であり、
 前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報知される（例えば、ＳＰリーチ、における「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t a 0 \sim t a 7$ ）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当たり確定報知におい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仮停止表示されたタイミング $t a 5$ から、予め定められた大当たり組合せと

なる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング $t a 7$ まで（ $t a 5 \sim t a 7$ ）とされている部分）、
ことを特徴としている。

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

【0140】

形態3-14の遊技機は、形態3-11または形態3-12に記載の遊技機であって、
可変表示の結果として特定表示結果が導出表示されたことによって前記有利状態に制御されることが報知される遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定表示結果が導出表示されたことを契機に前記事後演出を実行可能である（例えば、SPリーチ、における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t a 0 \sim t a 7$ ）において、SPリーチ演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t a 5$ から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング $t a 7$ まで（ $t a 5 \sim t a 7$ ）とされている部分）、
ことを特徴としている。

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

【0141】

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

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

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

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

【0142】

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

前記演出実行手段は、前記特定演出を前記第1態様にて実行したときは、前記特定キャラクタが表示されない態様にて前記事後演出を実行可能である（例えば、SPリーチ演出Aの事後演出Aでは、SPリーチ演出Aにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Aにおいてもキャラクタは登場しない。また、SPリーチ演出B、Cの事後演出Aでは、SPリーチ演出B、Cにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Aにおいてキャラクタは登場しない部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1態様の特定演出が実行されたときにも事後演出が実行されるので、演出効果を高めることができる。

【0143】

形態3-17の遊技機は、形態3-11～形態3-16のいずれかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を 1 の可変表示中において実行可能であり、

前記特定演出が前記第 2 態様にて実行される可変表示の可変表示期間は、前記特定演出が前記第 1 態様にて実行される可変表示の可変表示期間よりも短く、

前記第 2 態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間は、前記第 1 態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間よりも長い（例えば、高ベース用の S P リーチ の可変表示期間は、低ベース用の S P リーチ の可変表示期間よりも短く（ $t a 0 \sim t a 7$: S P リーチ < S P リーチ）、S P リーチ において「可動体演出」が終了したタイミング $t a 4$ から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング $t a 7$ までの期間（ $t a 4 \sim t a 7$ ）は、S P リーチ において「可動体演出」が終了したタイミング $t a 4$ から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング $t a 7$ までの期間（ $t a 4 \sim t a 7$ ）よりも長い（ $t a 4 \sim t a 7$; S P リーチ > S P リーチ））、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、短い可変表示期間において実行される第 2 態様の特定演出では、特別演出の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても、該可変表示の印象を高めることができる。

【0144】

（S G 2 0 2 0 - 0 2 0）形態 3 - 1 8 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 1 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部 0 1 8 S G のパチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、S P リーチ演出 A ~ E と、可動体演出と、事後演出 A、B と、を実行可能な部分）を備え、前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ X - 1）と特別キャラクタ（味方キャラクタ A - 1）とを表示し該特定キャラクタと特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 1 特定演出（例えば、S P リーチ演出 D）と、前記特定キャラクタとは異なる特殊キャラクタ（敵キャラクタ X - 2）と前記特別キャラクタ（味方キャラクタ A - 1）とを表示し該特殊キャラクタと該特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 2 特定演出（例えば、S P リーチ演出 E）と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記特別演出を実行したときに、該第 1 特定演出にて表示した前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを表示して動作させることにより、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する第 1 事後演出（例えば、事後演出 B）を実行可能であり、

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

少なくとも前記特別キャラクタの動作態様は、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とで共通である（図 1 3 - 1 8、図 1 3 - 1 9 参照）、

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

果も高めることができる。

【 0 1 4 5 】

形態 3 - 1 9 の遊技機は、形態 3 - 1 8 に記載の遊技機であって、
前記第 2 事後演出の実行期間は、前記第 1 事後演出の実行期間と共通である（例えば、S
P リーチ演出 D、E 各々に対応する「事後演出 B」の実行期間（t a 5 ~ t a 7）は全て
共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

10

【 0 1 4 6 】

形態 3 - 2 0 の遊技機は、形態 3 - 1 8 または形態 3 - 1 9 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記事後演出において発光体を発光させることが可能であって、
前記発光体の発光パターンは、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とで共通である（例
えば、事後演出 B の予定出球加算パートにおける可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~
9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターンは、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E と
で共通である（発光パターン L P 4 - 4））、

ことを特徴としている。

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

20

【 0 1 4 7 】

形態 3 - 2 1 の遊技機は、形態 3 - 1 8 ~ 形態 3 - 2 0 のいずれかに記載の遊技機であっ
て、

前記演出実行手段は、前記事後演出において背景画像を表示可能であって、

前記背景画像は、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とで共通である（例えば、宇宙を
表す背景画像 0 1 8 S G 2 8 0 は、S P リーチ演出 D の事後演出 B と S P リーチ演出 E の
事後演出 B とで共通である（図 1 3 - 1 8 ~ 図 1 3 - 1 9 参照））、

ことを特徴としている。

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

30

【 0 1 4 8 】

形態 3 - 2 2 の遊技機は、形態 3 - 1 8 ~ 形態 3 - 2 1 のいずれかに記載の遊技機であっ
て、

前記特別キャラクタは、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とで共通である（例えば、
味方キャラクタ A - 1 は、S P リーチ演出 D の事後演出 B と S P リーチ演出 E の事後演出
B とで共通である（図 1 3 - 1 8 ~ 図 1 3 - 1 9 参照））、

ことを特徴としている。

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

【 0 1 4 9 】

40

形態 3 - 2 3 の遊技機は、形態 3 - 1 8 ~ 形態 3 - 2 2 のいずれかに記載の遊技機であっ
て、

前記演出実行手段は、

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

前記第 2 事後演出において、前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に
表示可能である（例えば、S P リーチ演出 D に対応する事後演出 B において、敵キャラク
タ X - 1 と味方キャラクタ A - 1 とが戦う画像が同時期に表示され、S P リーチ演出 E に
対応する事後演出 B において、敵キャラクタ X - 2 と味方キャラクタ A - 1 とが戦う画像
が同時期に表示される（図 1 3 - 1 8 ~ 図 1 3 - 1 9 参照））、

50

ことを特徴としている。

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

【 0 1 5 0 】

形態 3 - 2 4 の遊技機は、形態 3 - 1 8 ~ 形態 3 - 2 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 1 5 1 】

(S G 2 0 2 0 - 0 2 1) 形態 3 - 2 5 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 2 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部 0 1 8 S G のパチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、S P リーチ演出 A ~ E と、可動体演出と、事後演出 A、B と、を実行可能な部分）を備え、

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

前記演出実行手段は、

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

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

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

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

前記第 2 有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出と前記第 3

特定演出のいずれが実行されるかによって異なる（例えば、高ベース状態において S P リーチ 大当り変動パターンが決定されたときに、「大当り B (6 R)」（第 1 有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当り C (1 0 R)」（第 2 有利状態）に制御される割合は、S P リーチ演出 D が実行された場合は 4 0 %、S P リーチ演出 E が実行された場合は 6 0 % であり、低ベース状態において S P リーチ 大当り変動パターンが決定されたときに、「大当り A (6 R)」（第 1 有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当り B (6 R)」（第 2 有利状態）に制御される割合は、S P リーチ演出 A が実行された場合は 1 0 0 % である部分）、

ことを特徴としている。

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

10

【 0 1 5 2 】

形態 3 - 2 6 の遊技機は、形態 3 - 2 5 に記載の遊技機であって、

前記第 1 事後演出の演出期間と前記第 2 事後演出の演出期間は共通である一方、

前記第 3 事後演出の演出期間は、前記第 1 事後演出及び前記第 2 事後演出の演出期間と異なる（例えば、S P リーチ演出 A ~ C 各々に対応する「事後演出 A」の実行期間（t a 5 ~ t a 7）は全て共通であり、S P リーチ演出 D、E 各々に対応する「事後演出 B」の実行期間（t a 5 ~ t a 7）は全て共通である一方で、「事後演出 A」の実行期間（1 0 秒）と「事後演出 B」の実行期間（1 5 秒）とは異なる部分）、

ことを特徴としている。

20

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

【 0 1 5 3 】

形態 3 - 2 7 の遊技機は、形態 3 - 2 5 または形態 3 - 2 6 に記載の遊技機であって、

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

30

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

前記第 3 事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出における前記発光体の発光パターンと異なる（例えば、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E に対応する事後演出 B の予定出球報知パートにおける可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターン（発光パターン L P 4 - 5、L P 4 - 6）は共通である一方、S P リーチ演出 A に対応する事後演出 A の可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターン（発光パターン L P 4 - 2、L P 4 - 3）と、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E に対応する事後演出 B における可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターン（発光パターン L P 4 - 5、L P 4 - 6）と、は異なる部分。図 1 3 - 6 参照）、

ことを特徴としている。

40

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

【 0 1 5 4 】

（基本説明）

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

【 0 1 5 5 】

50

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【0156】

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

【0157】

尚、第 1 特別図柄表示装置 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」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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

10

20

30

40

50

には、可変入賞球装置 6 B が設けられている。

【 0 1 6 4 】

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

【 0 1 6 5 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 3 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一對の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【 0 1 6 6 】

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

20

【 0 1 6 7 】

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。

【 0 1 6 8 】

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。

30

【 0 1 6 9 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 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 1 0 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。

【 0 1 7 0 】

一般入賞口 1 0 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。

40

【 0 1 7 1 】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D 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。

【 0 1 7 2 】

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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

50

【 0 1 7 3 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

【 0 1 7 4 】

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。

【 0 1 7 5 】

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

10

【 0 1 7 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する可動体 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 とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成さ

20

【 0 1 7 7 】

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）3 0 が設けられている。

【 0 1 7 8 】

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

30

【 0 1 7 9 】

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 3 1 A が取付けられている。スティックコントローラ 3 1 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 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

【 0 1 8 0 】

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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 3 参照）により検出される。

40

【 0 1 8 1 】

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 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。

【 0 1 8 2 】

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 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出球率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能

50

する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取付けられてもよい。

【 0 1 8 3 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの L E D 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 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 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 1 8 4 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 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 2 9 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。

【 0 1 8 5 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 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 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a 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 3 a 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。

【 0 1 8 6 】

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 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【 0 1 8 7 】

（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 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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度（例えば 4 ）まで保留される。

【 0 1 8 8 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B 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）。

【 0 1 8 9 】

入賞球装置 6 A 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 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 1 9 0 】

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 1 9 1 】

10

20

30

40

50

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

【０１９２】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。 10

【０１９３】

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

【０１９４】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口へ進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰返し実行可能となっている。 20

【０１９５】

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

【０１９６】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。 30

【０１９７】

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

【０１９８】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口へ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。 40

【０１９９】

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

【０２００】

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

【0201】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「大当たり」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。

10

【0202】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組合せて、時短状態は低確／高ベース状態、確変状態は高確／高ベース状態、通常状態は低確／低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0203】

尚、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

20

【0204】

（演出の進行など）

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

【0205】

30

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

【0206】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当た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。

40

【0207】

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

【0208】

50

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、飾り図柄の可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（飾り図柄の可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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0209】

大当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態様となった後に、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。

10

【0210】

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

20

【0211】

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

【0212】

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

30

【0213】

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。

【0214】

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

40

【0215】

（基板構成）

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

【0216】

50

電源基板 17 には、電源スイッチ 91 が接続されており、該電源スイッチ 91 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 100V という交流電源からの電力を、電源基板 17 から主基板 11 や演出制御基板 12 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 17 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 12V や直流 5V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【0217】

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

10

【0218】

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

【0219】

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

20

【0220】

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

30

【0221】

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

【0222】

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

40

【0223】

スイッチ回路 110 には、電源基板 17 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 に対する押下操作などに応じてオン状態と

50

なる。

【0224】

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

【0225】

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

【0226】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、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。

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0233】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指

10

20

30

40

50

定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【0234】

ランプ制御基板 14 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 123 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【0235】

尚、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。 10

【0236】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 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。

【0237】

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。 20

【0238】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0239】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0240】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。 30

【0241】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ / タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0242】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。 40

【0243】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S3；Yes）、復旧処理（ステップ S4）を実 50

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、R A M 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。R A M 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つた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【 0 2 4 4 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o）、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、R A M 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。

10

【 0 2 4 5 】

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。

【 0 2 4 6 】

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。

20

【 0 2 4 7 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

30

【 0 2 4 8 】

ステップ S 7 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 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。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【 0 2 4 9 】

ステップ S 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

40

【 0 2 5 0 】

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

50

チンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0251】

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

【0252】

クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S6 の初期化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。

【0253】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 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 2 ms）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 2 ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0254】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 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、CPU 103 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 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S23）。

【0255】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0256】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S26）。CPU 103 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

10

20

30

40

50

）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 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 2 5 7 】

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、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 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 S 2 7 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 1 2 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。

10

【 0 2 5 8 】

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 S 2 5 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、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 2 5 9 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）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 1 2 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 S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

20

【 0 2 6 0 】

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。尚、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。

30

【 0 2 6 1 】

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「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、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（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

40

【 0 2 6 2 】

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。

50

【 0 2 6 3 】

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」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 2 6 4 】

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 2 6 5 】

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の経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 2 6 6 】

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。表示結果が「はずれ」である場合は、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 2 6 7 】

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。

【 0 2 6 8 】

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。

【 0 2 6 9 】

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

10

20

30

40

50

り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【 0 2 7 0 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

10

【 0 2 7 1 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出球率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出球率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当た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た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たりの当選確率が変われば、出球率も設定値に応じて変わってもよい。大当た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、大当た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 1 1 の側から演出制御基板 1 2 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。

20

【 0 2 7 2 】

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、ROM 1 0 1 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 M R 1 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 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 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。

30

【 0 2 7 3 】

図 7 (A) に示すように、変動特図が第 1 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当たり」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 まだが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだが「大当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第 1 特図における設定値が 2 ～ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 7 (A) に示す通りである。

40

【 0 2 7 4 】

図 7 (B) に示すように、変動特図が第 2 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り

50

得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ~ 6 5 4 2 5 までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第 2 特図における設定値が 2 ~ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 7 (B) に示す通りである。

【 0 2 7 5 】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図 8 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 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。

10

【 0 2 7 6 】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられている) 一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ~ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3

20

【 0 2 7 7 】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7) 内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

30

【 0 2 7 8 】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 を大当り判定値の基準値 (大当り基準値) として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【 0 2 7 9 】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値 6 の大当り判定値の範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 を時短付きはずれの基準値 (時短付きはずれ基準値) として、6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【 0 2 8 0 】

また、遊技状態が確変状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 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。

【 0 2 8 1 】

50

設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2～設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1347～1383 の範囲、設定値 3 では 1347～1429 の範囲、設定値 4 では 1347～1487 の範囲、設定値 5 では 1347～1556 の範囲、設定値 6 では 1347～1674 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0282】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0～65535 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1347 を基準として増加していく。

10

【0283】

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

【0284】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1020～1237 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

20

【0285】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2～設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1238～1253 の範囲、設定値 3 では 1238～1272 の範囲、設定値 4 では 1238～1292 の範囲、設定値 5 では 1238～1317 の範囲、設定値 6 では 1238～1346 の範囲にそれぞれ設定されている。

30

【0286】

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

40

【0287】

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

【0288】

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

50

とともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値 6 の大当たり判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317 を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65425 の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0289】

遊技状態が確変状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1020～1346 までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第 2 特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第 1 特図用表示結果判定テーブルと同様である。

10

【0290】

以上のように、本パチンコ遊技機 1 においては、変動特図が第 1 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 65317～65535 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 65317～65425 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である 65317 から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関する CPU 103 の処理負荷を低減することができるようになっている。

20

【0291】

尚、本パチンコ遊技機 1 では、設定可能な設定値を 1～6 までの 6 個としているが、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0292】

大当たり種別は、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。

30

【0293】

（演出制御基板 12 の主要な動作）

40

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 9 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 9 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 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 を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行される。

【0294】

50

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 S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C 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 S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰返し実行して待機する。

【 0 2 9 5】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 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 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 R A M 1 2 2 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 2 9 6】

ステップ S 7 3 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 S 7 3 ; Y e s）、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 S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 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 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 2 9 7】

ステップ S 7 5 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 S 7 6）。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 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 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 1 1 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。

【 0 2 9 8】

ステップ S 7 6 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 S 7 7）、演出制御基板 1 2 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 S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 2 9 9】

図 1 0 は、演出制御プロセス処理として、図 9 のステップ S 7 6 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 1 0 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

10

20

30

40

50

【 0 3 0 0 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 3 0 1 】

ステップ S 1 7 0 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 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に 10 更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 3 0 2 】

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 20 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。

【 0 3 0 3 】

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 30 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。

【 0 3 0 4 】

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 40 を判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 3 0 5 】

ステップ S 1 7 4 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 C P U 1 2 0 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 50

基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0306】

ステップ S175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 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 10 を終了する。

【0307】

(基本説明の変形例)

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

【0308】

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

【0309】

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

【0310】

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

【0311】

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

【0312】

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

【0313】

尚、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。

例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。

【０３１４】

（特徴部０６９ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部０６９ＳＧのパチンコ遊技機１について、図１１－１～図１１－６４に基づいて説明する。尚、本特徴部０６９ＳＧにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」や「０６９ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部０６９ＳＧ、０９９ＳＧ、０１８ＳＧでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機１と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図１１－１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

10

【０３１５】

〔実施の形態１〕

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

20

【０３１６】

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

30

【０３１７】

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

【０３１８】

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

40

【０３１９】

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

50

遊技領域の第 2 経路を流下する。

【 0 3 2 0 】

本実施の形態では、特別可変入賞球装置 7 には、遊技球の流下方向に沿って第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とが形成されている。第 1 大入賞口は、ソレノイド 0 6 9 S G 2 A (図 1 1 - 2 参照) の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進出可能な開放状態と遊技球が進出不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第 2 大入賞口は、ソレノイド 0 6 9 S G 2 B (図 1 1 - 3 参照) の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進出可能な開放状態と遊技球が進出不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

【 0 3 2 1 】

更に、第 1 大入賞口内には、遊技球を検出可能な第 1 カウントスイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 A が設けられており、第 2 大入賞口内には、遊技球を検出可能な第 2 カウントスイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 B が設けられている。

【 0 3 2 2 】

つまり、左遊技領域 (第 1 経路) を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域 (第 2 経路) を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が形成する第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口、に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

【 0 3 2 3 】

尚、本実施の形態におけるスイッチ回路 1 1 0 には、第 1 カウントスイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 A と第 2 カウントスイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 B 及び大当り開始ゲート 0 6 9 S G 0 4 2 に内蔵されている大当り開始スイッチ 0 6 9 S G 0 2 4 が接続されている。

【 0 3 2 4 】

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

【 0 3 2 5 】

図 1 1 - 2 に示すように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置 (例えば、遊技領域の左下方位置) には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 0 6 9 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 0 6 9 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 0 6 9 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数 (大当り種別) を表示可能なラウンド表示器 0 6 9 S G 1 3 1、大当り遊技状態、高確 / 高ベース状態 (確変状態)、低確 / 高ベース状態 (時短状態) 等の遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2、高確 / 高ベース状態 (確変状態) であるとき点灯する確変ランプ 0 6 9 S G 1 3 3、高確 / 高ベース状態 (確変状態) と低確 / 高ベース状態 (時短状態) において点灯する時短ランプ 0 6 9 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

【 0 3 2 6 】

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

【 0 3 2 7 】

本実施の形態では、第 2 大入賞口内には、V 入賞口と、該 V 入賞口よりも下流側にある排

10

20

30

40

50

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

【0328】

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

10

【0329】

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

20

【0330】

図11-3(A)は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-3(A)に示すように、本実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

【0331】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図11-3(A)に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

40

【0332】

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

【0333】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うため

50

に用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101には、CPU 103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブルなどが記憶されている。

【0334】

図11-3(B)は、ROM 101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部069SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

10

【0335】

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

【0336】

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

20

【0337】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部069SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部069SGでは約1/319.68）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部069SGでは約1/80.02）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

【0338】

ROM 101が記憶する判定テーブルには、図7に示す第1特図用表示結果判定テーブルや第2特図用表示結果判定テーブルに加えて、図11-3(C1)に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図11-3(C2)に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

40

【0339】

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

【0340】

（大当り種別判定テーブル）

図11-3(C1)及び図11-3(C2)は、ROM 101に記憶されている大当り種

50

別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図11-3（C1）は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図11-3（C1）は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【0341】

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、大当たり種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たりCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

10

【0342】

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

【0343】

本実施の形態では、可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15秒）とがある。大当たりAは、大当たり遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当たりB及び大当たりCは、大当たり遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

20

【0344】

「大当たりA」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たりA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当たりとなる。

30

【0345】

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

【0346】

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

40

【0347】

尚、本実施の形態においては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0348】

50

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

【0349】

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

10

【0350】

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

20

【0351】

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

【0352】

また、本実施の形態では、例えば、第 2 特別図柄用の大当り種別として、大当り遊技状態の終了後に 110 回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当り B、C を有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態の終了後に時短制御が 1009 回 (確変状態: 110 回 + 時短状態 A: 899 回) 行われる大当り D 等を設けてもよく、このようにすることで、ほぼ次回大当り濃厚であるため興趣向上するとともに、大当り D の終了後、110 回の確変状態において大当りが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態 A (低確 / 高ベース状態) で大当りが発生せずに 899 回の可変表示を実行した後、通常状態で 1 回の可変表示を実行するだけでさらに後述する時短状態 B (救済時短状態) に制御されるため、興趣が向上する。

30

【0353】

(時短回数)

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

40

【0354】

50

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

【0355】

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

【0356】

$$K = \{ (1 - ML) ^ n \} \times 100$$

(K = 救済時短到達率、ML = 大当たり確率、n = 可変表示回数)

【0357】

具体的には、例えば、本実施の形態における大当たり確率MLが約1/319であれば救済時短到達率Kは5.9%となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当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るようにすれば、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。

【0358】

(変動パターン)

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

【0359】

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

【0360】

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

【0361】

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

【0362】

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

10

20

30

40

50

【 0 3 6 3 】

図 1 1 - 6 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 9 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ C に 2 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。また、図 1 1 - 6 (B) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ A に 8 5 個の判定値が割り当てられており、非リーチ A に 1 0 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ C に 2 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。

【 0 3 6 4 】

一方、図 1 1 - 6 (C) に示すように、保留記憶数が 0 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P 非経由 A に 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ C に 8 0 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ D に 1 5 個の判定値が割り当てられている。

【 0 3 6 5 】

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

【 0 3 6 6 】

図 1 1 - 7 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 9 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ E に 5 個の判定値が割り当てられている。また、図 1 1 - 7 (B) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ A に 9 0 個の判定値が割り当てられており、非リーチ A に 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ E に 5 個の判定値が割り当てられている。

【 0 3 6 7 】

一方、図 1 1 - 7 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P 非経由 A に 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ E に 9 5 個の判定値が割り当てられている。

【 0 3 6 8 】

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

【 0 3 6 9 】

図 1 1 - 8 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 9 7 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。また、図 1 1 - 8 (B) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに 9 7 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。

【 0 3 7 0 】

一方、図 1 1 - 8 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P リーチ D に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。

【 0 3 7 1 】

図 1 1 - 6 (A) (B) に示すように、確変状態において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 8 . 2 秒 { ((7 s × 9 5) + (4 0 s × 2) + (2 5 s × 3)) ÷ 1 0 0 = 8 . 2 }、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4 . 8 秒 { ((3 s × 8 5) + (7 s × 1 0) + (4 0 s × 2) + (2 5 s × 3)) ÷ 1 0 0 = 4 . 8 } である。

【 0 3 7 2 】

10

20

30

40

50

ここで、確変状態が開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2～110回の可変表示は保留記憶数が1～3となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.83秒 $\{(8.2 + (4.8 \times 109)) \div 110 = 4.83\}$ となる。

【0373】

また、図11-6(C)に示すように、確変状態において保留記憶数が0～3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約51.1秒 $\{(22s \times 5) + (55s \times 80) + (40s \times 15)\} \div 100 = 51.1\}$ であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約51.1秒である。

10

【0374】

図11-7(A)(B)に示すように、時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約9.15秒 $\{(7s \times 95) + (50s \times 5)\} \div 100 = 9.15\}$ 、保留記憶数が1～3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約5.55秒 $\{(3s \times 90) + (7s \times 5) + (50s \times 5)\} \div 100 = 5.55\}$ である。

【0375】

ここで、時短状態Aが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2～110回の可変表示は保留記憶数が1～3となると仮定すると、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約5.58秒 $\{(9.15 + (5.5 \times 109)) \div 110 = 5.58\}$ となる。

20

【0376】

また、図11-7(C)に示すように、時短状態Aにおいて保留記憶数が0～3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約62.8秒 $\{(22s \times 5) + (55s \times 95)\} \div 100 = 62.85\}$ である。

【0377】

図11-8(A)(B)に示すように、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約7.54秒 $\{(7s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 7.54\}$ 、保留記憶数が1～3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.205秒 $\{(1.5s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 2.205\}$ である。

30

【0378】

ここで、時短状態Bが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2～1100回の可変表示は保留記憶数が1～3となると仮定すると、時短状態Bにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.2秒 $\{(7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985\}$ となる。

【0379】

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

40

【0380】

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

【0381】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は4.83秒、時短状態Aは5.58秒、時短状態Bは2.2秒である。

【0382】

50

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

【 0 3 8 3 】

また、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は 5 1 . 1 秒、時短状態 A は 6 2 . 8 秒、時短状態 B は 4 0 秒である。

【 0 3 8 4 】

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

10

【 0 3 8 5 】

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

【 0 3 8 6 】

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

20

【 0 3 8 7 】

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

【 0 3 8 8 】

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

30

【 0 3 8 9 】

尚、「大当り A」による大当り遊技状態において V 入賞が発生した場合は、「大当り B」や「大当り C」と同様に、大当り遊技状態の終了後に確変制御及び時短制御が実行される確変状態に制御されるため、変動パターンについては、図 1 1 - 6 に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。また、「大当り B」や「大当り C」による大当り遊技状態において V 入賞が発生しなかった場合は、「大当り A」と同様に、大当り遊技状態の終了後に時短制御のみが実行される時短状態 A に制御されるため、変動パターンについては、図 1 1 - 7 に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当り種別に応じた変動パターン判定テーブルが用いられるわけではなく、大当り遊技状態においてイレギュラーな状態が発生することがあるため、大当り遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。

40

【 0 3 9 0 】

つまり、有利状態（例えば、大当り遊技状態）において特定領域（例えば、V 入賞口など）を遊技球が通過したことに基づいて該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御可能な遊技機において、V 入賞が可能な大当り遊技状態において V 入賞が発生した場合は該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される一方で、V 入賞が可能な大当り遊技状態で V 入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第 1 時短状態に制御され、V 入賞が困難な大当り遊技状態において V 入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第 2 時短状態に制御されるものにおいて、第 1 時短状態と第 2 時短状態とは共通の

50

時短状態であって、第1時短状態と第2時短状態とにおける1の可変表示期間は、本実施の形態の時短状態Bにおける1の可変表示期間よりも短いことが好ましい。

【0391】

(リーチを伴わない変動パターン)

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

10

【0392】

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

20

【0393】

(スーパーリーチを伴う変動パターン)

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

30

【0394】

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

40

【0395】

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

50

含まれる。

【0396】

可変表示パートの可変表示期間は、S Pリーチ A は 4 5 0 0 0 m s、S Pリーチ B は 8 0 0 0 0 m s、S Pリーチ C は 4 0 0 0 0 m s、S Pリーチ D は 2 5 0 0 0 m s、S Pリーチ E は 5 0 0 0 0 m s であり、S Pリーチ A ~ E の種別ごとに異なっている。一方、事後演出パートの実行期間は、S Pリーチ A ~ E で共通の 1 5 0 0 0 m s となっている。本実施の形態では、事後演出パートは、可変表示期間における所定期間（例えば、1 5 0 0 0 m s）が割り当てられているが、S Pリーチの種別に応じて所定期間が異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態におけるファンファーレ期間などを事後演出パートに割り当ててもよい。

10

【0397】

尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパーリーチ変動パターンとされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。

【0398】

（演出制御コマンド）

図 1 1 - 9 (A) は、本実施の形態における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 1 - 9 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

20

【0399】

図 1 1 - 9 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

30

【0400】

コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 9 (B) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか（「時短付きはずれ」であるか）の決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大

40

【0401】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 9 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り C」となる旨

50

の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

【0402】

コマンド8FXXHは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の可変表示の停止(確定)と、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間を指定する図柄確定指定コマンドである。

【0403】

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図11-9(C)に示すように、コマンド8F00Hは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドである。コマンド8F01Hは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が20秒となる図柄確定B指定コマンドである。

10

【0404】

本実施の形態では、(i)RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合と、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合とで、救済時短到達変動において異なるEXTデータが設定された図柄確定指定コマンドが送信される。具体的には、(i)RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドが送信される。また、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が20秒となる図柄確定B指定コマンドが送信される。

【0405】

コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態(低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態(高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

20

【0406】

コマンドE1XXHは、救済時短を除いた時短状態(時短状態A)における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドE2XXHは、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

30

【0407】

コマンドF100Hは、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドである。コマンドF101Hは、右打ちLED069SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドである。

【0408】

コマンド91XXHは、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(D)に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値(4桁の値)の各位(1桁目、2桁目、3桁目、4桁目)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

40

【0409】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(D)に示すように、コマンド9100H~コマンド910FHは、救済時短回数の値の1桁目を指定する復旧時救済時短回数指定1コマンドである。コマンド9110H~コマンド911FHは、救済時短回数の値の2桁目を指定する復旧時救済時短回数指定2コマンドである。コマンド9130H~コマンド913FHは、救済時短回数の値の3桁目を指定する復旧時救済時短回数指定3コマンドである。コマンド9140H~コマンド914FHは、救済時短回数の値の4桁目を指定する復旧時救済時短回数指定4コマンドである。

【0410】

コマンド94XXHは、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの

50

可変表示回数（１２６回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｅ）に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１２６回以下の回数）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０４１１】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１１－９（Ｅ）に示すように、コマンド９４００Ｈは、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数Ａ指定コマンドである。コマンド９４０１Ｈは、救済時短に到達するまで残り１～１２５回であることを指定する救済時短回数Ｂ指定コマンドである。コマンド９４７ＥＨは、救済時短に到達するまで残り１２６回であることを指定する救済時短回数Ｃ指定コマンドである。コマンド９４７ＦＨは、救済時短に到達するまで残り１２７回以上であることを指定する救済時短回数Ｄ指定コマンドである。

10

【０４１２】

コマンド９６ＸＸＨは、救済時短回数２指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１００回単位の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数２指定コマンドでは、例えば、救済時短回数２指定コマンドのＥＸＴデータに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１００回単位の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が１００回である場合には、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０１Ｈが送信され、残りの可変表示回数が７００回である場合には、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９６０７Ｈが送信される。コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。

20

【０４１３】

（遊技制御メイン処理）

図１１－１０は、本実施の形態における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップＳ１～Ｓ７の処理、ステップＳ８～Ｓ９の処理、およびステップＳ１０～Ｓ１２の処理は、図４で示したそれらの処理と同様である。

【０４１４】

本例では、ステップＳ７において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を１６進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ００１３）。

30

【０４１５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ００１４）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が１～１２５回である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４０１Ｈを送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

40

【０４１６】

尚、本例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様に限定されない。例えば、ステップＳ７で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のＥＸＴデータに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

【０４１７】

また、ステップＳ３においてＲＡＭクリアが要求されたとき、ステップＳ４においてバックアップデータがない場合、ステップＳ５においてバックアップＲＡＭに異常があったときに、ステップＳ８の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域に

50

クリア処理を実行する。

【0418】

また、ステップS9において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ069SGS0015）。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された後、900回の可変表示を実行しても大当たりが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。尚、本例では、ステップS9において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「900」）とが対応しているため、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

【0419】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値（本例では「900」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS0016）。

【0420】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

【0421】

尚、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【0422】

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

【0423】

（時短フラグ、確変フラグ）

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

【0424】

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

【0425】

時短フラグBは、救済時短経由で制御された時短状態Bに制御されているときにセットされている。この時短フラグBは、RAMクリアから表示結果が大当たり図柄とならない900回の可変表示が実行されたとき、又は、大当たり遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当たり図柄とならない900回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態Bが

終了するとき（時短状態 B 中に大当たりとなったタイミング、1100 回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

【0426】

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

10

【0427】

（特別図柄通常処理）

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

20

【0428】

本実施の形態では、ステップ 069SGS52 ~ S54 の処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の可変表示に対して、第 2 特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第 2 特別図柄の可変表示を開始させるための第 2 の開始条件が第 1 特別図柄の可変表示を開始させるための第 1 の開始条件に優先して成立するように制御される。

30

【0429】

尚、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口に遊技球が入賞した順に第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示を実行するように構成してもよい。

【0430】

次いで、CPU103 は、RAM102 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM102 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ 069SGS55）。具体的には、CPU103 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM102 の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶数バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM102 の乱数バッファ領域に格納する。

40

【0431】

そして、CPU103 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ 069SGS56）。具体的には、CPU103 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶数バッファにおける各保存

50

領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0432】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

10

【0433】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数） = 1, 2, 3, 4の順番と一致している。

【0434】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ069SGS57）。尚、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0435】

20

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ069SGS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ069SGS62）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

30

【0436】

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

40

【0437】

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

50

ることにもとづく時短状態 A に制御するよう構成されている。

【0438】

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

【0439】

尚、本例では、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウンタ処理の前にステップ069SGS66～069SGS69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウンタ処理を実行した後、時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「110」をセット（ステップ069SGS172参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「111」をセットするように構成してもよい。

【0440】

次いで、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ069SGS84に移行する。本例では、ステップ069SGS69Aの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ069SGS70以降の処理（特にステップ069SGS71の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ069SGS70に移行する。

【0441】

尚、本実施の形態では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGS70以降の処理が実行されることなく、ステップ069SGS84に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGS70に移行するものの、ステップ069SGS71の処理は実行されないようにしてもよい。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドが送信されるようにしてもよい。

【0442】

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

10

20

30

40

50

【 0 4 4 3 】

次いで、CPU 103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ069SGS72）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ069SGS72；No）、CPU 103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU 120に送信する制御を行う（ステップ069SGS73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU 103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU 103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド947EHを送信する制御を行う。

10

【 0 4 4 4 】

次いで、CPU 103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGS74）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ069SGS84に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU 103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Bに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ069SGS75）。そして、ステップ069SGS84に移行する。

【 0 4 4 5 】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ069SGS72；Yes）、CPU 103は、EXTデータとして一律に7FHをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド957FHを演出制御用CPU 120に送信する制御を行う（ステップ069SGS76）。次いで、CPU 103は、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数（本例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、又は800回）となっているか否かを確認する（ステップ069SGS77）。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっていれば、CPU 103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CPU 120に送信する制御を行う（ステップ069SGS78）。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、CPU 103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、CPU 103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608Hを送信する制御を行う。そして、ステップ069SGS84に移行する。

20

30

【 0 4 4 6 】

尚、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU 103）側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU 120側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。

40

【 0 4 4 7 】

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

【 0 4 4 8 】

次いで、CPU 103は、大当たり種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ069SGS84）。この場合、例えば、大当たりAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、大当たりBとすることに決定した場合には特別

50

図柄の停止図柄を「３」と決定し、大当りＣとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「７」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、ＣＰＵ１０３は、決定した特別図柄の停止図柄をＲＡＭ１０２に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ０６９ＳＧＳ８５）。

【０４４９】

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

【０４５０】

（特別図柄停止処理）

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

【０４５１】

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

【０４５２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１３５）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「９００」がセットされ、大当り遊技終了後に低確状態において９００回の可変表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Ｂに制御されることになる。

【０４５３】

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

【０４５４】

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

【０４５５】

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

10

20

30

40

50

【0456】

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

【0457】

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

【0458】

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

【0459】

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

【0460】

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

【0461】

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

【0462】

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

【0463】

また、ステップ069SGS170において救済時短決定フラグがセットされていなければ

ば、CPU103は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS141）。時短終了フラグがセットされていれば、CPU103は、時短終了フラグをリセットする（ステップ069SGS142）。

【0464】

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

10

【0465】

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

【0466】

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

20

【0467】

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

【0468】

（状態遷移）

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

【0469】

30

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

40

【0470】

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

【0471】

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

50

領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 A において、大当りが発生することなく 110 回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。

【0472】

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

10

【0473】

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

20

【0474】

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

【0475】

（遊タイムの説明）

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

30

【0476】

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

40

【0477】

一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図 11 - 16（B1）（B2）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確 / 低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約 2 . 5

50

～ 3 倍) の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数 (例えば、1 1 0 0 回など、最大で大当たり確率分母の約 3 . 8 倍など) の可変表示にわたり時短状態 B に制御されることになる。この時点で既に大当たり確率の約 3 倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態 B に制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当たり発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【 0 4 7 8 】

また、図 1 1 - 1 7 (A) ~ (D) に示すように、遊技者は、大当たりの終了後から「遊タイム」に制御されるまでの期間にわたり、大当たりがない状態で遊技を続けており (「はまっている」)、その期間には様々な予告演出が実行されて煽られ続けている。また、9 0 0 回の可変表示となると、例えば、大当たり終了後から可変表示が第 1 回数 (例えば、1 0 5 回) 実行されたとき (図 1 1 - 1 7 (A) 参照)、可変表示が第 2 回数 (例えば、2 1 3 回) 実行されたとき (図 1 1 - 1 7 (B) 参照)、可変表示が第 3 回数 (例えば、5 0 6 回) 実行されたとき (図 1 1 - 1 7 (C) 参照)、可変表示が第 4 回数 (例えば、8 8 2 回) 実行されたときなど (図 1 1 - 1 7 (D) 参照)、少なくとも S P リーチといった大当たり期待度の高い演出 (例えば、「激熱」の S P リーチ演出など) が所定回数実行され、これら S P リーチ演出がことごとくはずれ続けているため、かなり気が滅入っている可能性が高い。

【 0 4 7 9 】

よって、図 1 1 - 1 8 (E 1) (E 2) に示すように、9 0 0 回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」 (時短状態 B) に制御される場合でも、この時短状態 B が、通常状態 (低確 / 低ベース状態) のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、9 0 0 回の可変表示において S P リーチ演出がことごとくはずれられてかなり気が滅入っているため、「遊タイム」においても煽り演出が頻発すると遊技意欲が低下してしまう。

【 0 4 8 0 】

そこで、図 1 1 - 1 8 (F 1) ~ (F 4) に示すように、本実施の形態の「遊タイム」 (時短状態 B) は、通常状態 (低確 / 低ベース状態) よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が特定回数 (例えば、1 1 0 0 回など、最大で大当たり確率の約 3 . 8 倍の回数) 実行されることで、時短状態 B に制御されている期間に大当たりに制御される確率が高い (例えば、約 9 7 % など) ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当たり確率が $1 / 319.9$ である場合、1 回の可変表示で大当たりにならない確率は約 9 9 % $\{ (319.9 - 1) \div 319.9 = 0.996874 \}$ であり、1 1 0 0 回転以内に大当たりにならない確率は約 3 % $(0.996874^{1100} = 0.031937)$ になる。よって、1 1 0 0 回転以内に大当たりになる確率は約 9 7 % $(1 - 0.031937 = 0.968063)$ である。

【 0 4 8 1 】

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

【 0 4 8 2 】

(バトルラッシュ)

本実施の形態では、大当り A 経由の時短状態 A に制御される場合に、演出モードが「バトルラッシュ」に制御される。図 1 1 - 1 9 (A) は、演出モードが「バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置 5 における演出例を示す図である。

【 0 4 8 3 】

図 1 1 - 1 9 (A 1) に示すように、遊技状態が低確 / 高ベース状態 (時短状態 A) に制御されており、時短回数カウンタの値が 0 ~ 1 1 0 である場合に、演出モードが「バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第 2 背景画像 0 6 9 S G 3 2 0 が表示されており、画像表示装置 5 の画面上部に「 B A T T L E R U S H 」の文字からなる演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 1 が表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左下部に、低確 / 高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 (本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 1 0) が表示されており、画像表示装置 5 の画面右下部に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字が表示されている。

10

【 0 4 8 4 】

このとき、第 2 特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域 0 6 9 S G 0 1 3 にアクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 が表示されており、第 2 保留記憶数の値が 4 であることに対応して、第 2 保留表示領域 0 6 9 S G 0 1 2 に第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が 4 つ表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左上に、第 1 保留記憶数 (例えば、数字の「 0 」など)、第 2 保留記憶数 (例えば、数字の「 4 」など) 及び飾り図柄に対応する小図柄 (例えば、矢印「 」) を表示するための表示領域 5 S L が設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

20

【 0 4 8 5 】

尚、上記第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示 (図示略) や、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側 (上位レイヤー) に表示することで、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側 (下位レイヤー) に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

30

【 0 4 8 6 】

尚、上記小図柄は、第 4 図柄とも言う。第 4 図柄は、特別図柄 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される (図 1 1 - 1 9 (A 1) に示す表示領域 5 S L に表示される小図柄など参照)。第 4 図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 C P U は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。また、演出制御用 C P U は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。

40

【 0 4 8 7 】

また、第 1 特図用 L E D 0 6 9 S G 0 3 2 や第 2 特図用 L E D 0 6 9 S G 0 3 3 など、画像表示装置 5 以外の個所 (例えば、遊技盤 2 の所定個所である特別可変入賞球装置 7 など) に設けた第 4 図柄表示装置にて表示される図柄を第 4 図柄とも言う。

【 0 4 8 8 】

次いで、図 1 1 - 1 9 (A 2) に示すように、遊技状態が時短状態 A に制御されているときの 1 1 0 回目の可変表示が終了した後、低確 / 低ベース状態 (通常状態) に制御される

50

場合に、飾り図柄の背景画像として昼の街の風景をあらわした第1背景画像069SG310が表示され、画像表示装置5の画面右下部に、低確/低ペース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲーム0回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面上部の演出モード表示069SG221、画像表示装置5の画面左下部の時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~100）、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

【0489】

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

10

【0490】

（遊・1100バトルラッシュ[遊タイム]）

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

【0491】

20

図11-19（B1）に示すように、遊技状態が低確/高ペース状態（時短状態B）に制御されており、時短回数カウンタの値が0~1100である場合に、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第3背景画像069SG330が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部には、低確/高ペース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて、時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~1100）が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第2保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「」）を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

30

【0492】

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

【0493】

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

40

【0494】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに900回の可変表示が実行されても時短状態Bに制御されることはない。よって、時短状態Aや後述する確変状態において大当たりが発生せずに110回目の可変表示が終了した後に、画像表示装置5の画面右

50

下部に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 が表示されるようになっていて、時短状態 B において大当りが発生せずに 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後は、画像表示装置 5 に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 が表示されないようにしている。このようにすることで、時短状態 B において大当りが発生せずに 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当りが発生せずに 9 0 0 回の可変表示が実行されれば時短状態 B に制御されると思わせてしまうことを防止できる。

【 0 4 9 5 】

また、本実施の形態では、図 1 1 - 1 9 (B 1) に示すように、時短状態 B に制御されている期間において、アクティブ表示領域 0 6 9 S G 0 1 3 にアクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 が表示され、第 2 保留表示領域 0 6 9 S G 0 1 2 に第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B に制御されている期間においては、アクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 や第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が表示されないようにしてもよい。尚、時短状態 A や確変状態においては、アクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 や第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が表示されるようにしてもよいし、表示されないようにしてもよい。

10

【 0 4 9 6 】

また、遊技状態が時短状態 A に制御されているときの 1 1 0 回目の可変表示が終了した後、低確 / 低ベース状態に制御される場合に、例えば、「B A T T L E R U S H 終了」などの文字を表示してから低確 / 低ベース状態に制御するようにしてもよい。一方、遊技状態が時短状態 B に制御されているときの 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、低確 / 低ベース状態に制御される場合に、上記したような「B A T T L E R U S H 終了」などの文字を表示しないようにすることが好ましい。

20

【 0 4 9 7 】

また、遊技状態が時短状態 B に制御されているときの 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、低確 / 低ベース状態に制御される場合に、時短状態 B への移行時に行われるシャッター演出 (図 1 1 - 2 3 (B) 参照) を行ってから低確 / 低ベース状態に制御するようにしてもよい。

【 0 4 9 8 】

また、遊技状態が時短状態 A に制御されているときの 1 0 1 回目の可変表示が開始したときに、時短回数残り 1 0 回であることを示唆するカウントダウン報知を行う一方で、遊技状態が時短状態 B に制御されているときの 1 0 9 1 回目の可変表示が開始してもカウントダウン報知を行わないようにしてもよく、このようにすることで、時短状態 B (遊タイム) が終了しそうなのに煽りを入れてしまうことを防止できる。

30

【 0 4 9 9 】

(極・バトルラッシュ)

本実施の形態では、大当り B 又は大当り C 経由の確変状態に制御される場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御される。図 1 1 - 2 0 は、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置 5 における演出例を示す図である。

【 0 5 0 0 】

図 1 1 - 2 0 (A) に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態 (確変状態) に制御されており、時短回数カウンタの値が 1 1 ~ 1 1 0 である場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第 4 背景画像 0 6 9 S G 3 4 0 が表示されており、画像表示装置 5 の画面上部に「極・B A T T L E R U S H」の文字からなる演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 3 が表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左下部に、高確 / 高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 (本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 1 1 ~ 1 1 0) が表示されており、画像表示装置 5 の画面右下部に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左上に、第 1 保留記憶数 (例えば、数字の「0」など)、第 2 保留記憶数 (例えば、数字の「4」など) 及び飾り図柄に対応する小図柄 (例えば、矢印「」) を表示す

40

50

るための表示領域 5 S L が設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【 0 5 0 1 】

次いで、図 1 1 - 2 0 (B) に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態に制御されており、時短回数カウンタの値が 0 ~ 1 0 である場合に、画像表示装置 5 の画面左下部に、時短回数カウンタの値が 1 1 ~ 1 1 0 であった場合の時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 よりも拡大した態様の強調時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 (本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 0) が表示されている。尚、強調時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 は、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 を拡大した態様に限らず、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 の表示色を変えたり、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 にエフェクト表示を付加したりしてもよい。また、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 から強調時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 に切り替わるタイミングで、スピーカから専用の効果音を再生出力させてもよい。

10

【 0 5 0 2 】

また、時短状態 A や時短状態 B においても、確変状態と同じような態様で時短残表示を表示してもよい。また、時短状態 B については、強調時短残表示を行わないようにすることで、遊技者にストレスを与えないようにしてもよい。

【 0 5 0 3 】

次いで、図 1 1 - 2 0 (C) に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態に制御されている場合に、表示結果が「はずれ」となる 1 1 0 回目の可変表示が実行されているときに、画像表示装置 5 の画面全体にリザルト画像 0 6 9 S G 5 0 0 が表示されている。リザルト画像 0 6 9 S G 5 0 0 には、極・バトルラッシュが終了したことを報知する「極・B A T T L E R U S H 終了」の文字と、大当たり回数を示す「B O N U S x O 回」の文字 (O は大当たり回数) と、付与された遊技球の総数を示す「X X X X p t」の文字 (X X X X は付与された遊技球の総数) とが含まれている。

20

【 0 5 0 4 】

尚、このリザルト画像 0 6 9 S G 5 0 0 に含まれる大当たり回数とは、高確状態での可変表示に基づく大当たりが連続した回数 (所謂連荘回数) であり、付与された遊技球の総数とは、連荘回数的大当たりにおいて付与された賞球数を含むものである。

【 0 5 0 5 】

次いで、図 1 1 - 2 0 (D) に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態に制御されているときの 1 1 0 回の可変表示が終了した後に、低確 / 低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 が表示され、画像表示装置 5 の画面右下部に低確 / 低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 (本例では、「ゲーム 0 回」の文字) が表示されている。このとき、画像表示装置 5 の画面上部の演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 3、画像表示装置 5 の画面左下部の強調時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 (本例では、「残り X X 回」の文字、X = 0 ~ 1 0)、画像表示装置 5 の画面右下部の右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字は消去される。

30

【 0 5 0 6 】

尚、遊技状態が確変状態、時短状態 A、時短状態 B から通常状態に制御されたときに、時短制御が終了したことに基づいて左打ちを指示する左打ち報知演出を実行してもよい。左打ち報知演出は、画像表示装置 5 の画面中央部に左打ち報知画像と「左打ち」の文字や矢印画像が表示され、スピーカ 8 L、8 R から「左打ちしてください」の音声再生出力される。

40

【 0 5 0 7 】

また、図 1 1 - 1 9 (A 2) に示すように時短状態 A に制御されているときの 1 1 0 回目の可変表示が終了した後や、図 1 1 - 1 9 (B 2) に示すように時短状態 B に制御されているときの 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後や、図 1 1 - 2 0 (D) に示すように確変状態に制御されているときの 1 1 0 回目の可変表示が終了した後のいずれにおいても、低確 / 低ベース状態 (通常状態) の制御が開始されるときに可変表示回数表示 0 6 9 S G

50

202の可変表示回数を共通の「0回」と表示することで、パチンコ遊技機1の状態（前回大当りの種別や、時短状態A、時短状態B、確変状態の何れに制御されていたかなど）を容易に把握できないようにし、時短状態Bに制御されることに対する期待感を高めることができる。

【0508】

尚、低確/低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに、可変表示回数表示069SG202にて表示する可変表示回数として、時短状態Aの制御が終了した場合は「110回」、時短状態Bの制御が終了した場合は「1100回」、確変状態の制御が終了した場合は「110回」など、各状態において実行された可変表示回数を表示するようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1の状態（前回大当りの種類、時短状態A、時短状態B、確変状態の何れに制御されていたか）を概ね確認することができ、それによって時短状態Bに制御されるまでの可変表示回数を予測しやすくなるので、遊技意欲の向上につなげることができる。

10

【0509】

また、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、共通の楽曲（例えば、楽曲A）がBGMとして固定で再生され、確変状態においては、楽曲Aを含む複数の楽曲（例えば、楽曲A～Xなど）のうちからいずれかが選択可能とされ、選択された楽曲を再生可能となっていててもよい。

【0510】

また、時短状態Aと確変状態とにおいて楽曲Aが流れる場合、該楽曲Aに対応した発光パターン（楽曲の韻に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ9や可動体LED208などが発光されるようにしてもよい。

20

【0511】

また、時短状態Bにおいて楽曲Aが流れる場合、時短状態A、確変状態において楽曲Aが流れるときとは異なる発光パターン（背景画像に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ9や可動体LED208などが発光されるようにしてもよい。

また、時短状態Aや確変状態における遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発光パターン（楽曲の韻に合わせたパターン）の方が、時短状態Bにおける遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発光パターン（背景画像に合わせたパターン）よりも発光のパターンが強調され、時短状態Bにおける遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発光パターンは落ち着いた発光パターンとなる。尚、強調される発光パターンは、落ち着いた発光パターンよりも輝度が高いパターン、発光データの切り替え間隔が短いパターン、点滅周期が短いパターン等を含む。このようにすることで、時短状態Bでは、上記の流れで説明した通り、遊技者は気が滅入っている可能性があるため、遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発光パターンを強調しすぎずに落ち着かせることで、遊技者が不満を持つことを抑制できる。

30

【0512】

また、例えば、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、共通の背景画像を表示するが、時短状態Bでは、該背景画像の遠近感（視認性）を時短状態Aと異ならせることにより、同じ背景画像の流用でも全く異なった状態であることが分かる（異なった印象を与える）ようにしてもよい。

40

【0513】

また、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、飾り図柄の大きさも異ならせ（例えば、時短状態A：普通、時短状態B：大きい）、背景画像を流用していても全く異なった状態であることが分かる（印象を与える）ようにしてもよい。

【0514】

また、確変突入演出・時短突入演出Aの実行後に、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示を行うようにしてもよい。この場合、時短突入演出Bの実行後においては、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示は行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、大当りを経由しない時短状態Bの突入時に

50

いて上記表示を行うことにより遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制できる。

【0515】

(可変表示回数表示、特別回数表示)

本実施の形態では、遊技状態が低確／低ベース状態(通常状態)に制御されているときに、画像表示装置5の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示の回数に対応した可変表示回数表示069SG202(本例では、「ゲームXXX回」の文字等)と、救済時短到達までの可変表示の残り回数に対応した特別回数表示069SG203(本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の文字、及び三角形のオブジェクト等)とが表示可能である。本実施の形態では、特別回数表示が表示される演出をカウントダウン演出と称するものとする。

10

【0516】

本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値に応じて、可変表示回数表示と特別回数表示のいずれが表示されるかが決定される。また、救済時短回数カウンタの値に応じて特別回数表示の表示態様を変化可能である。図11-21は、可変表示回数表示又は特別回数表示が表示されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0517】

図11-21(A)に示すように、救済時短回数カウンタの値が301~900である場合には、画像表示装置5の画面右下部に可変表示回数表示069SG202(本例では、「ゲームXXX回」の文字、XXX=0~699など)が表示される。可変表示回数表示069SG202の数字(XXX)は、可変表示が実行されるごとに加算表示される。

20

【0518】

図11-21(B)に示すように、救済時短回数カウンタの値が31~300である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面右下部に白色態様の特別回数表示069SG203(本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の白色文字、及び白色の三角形のオブジェクト、XXX=31~300)が表示される。

【0519】

図11-21(C)に示すように、救済時短回数カウンタの値が30である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面中央部に赤色態様の特別回数表示069SG203(本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、XXX=30)が所定期間(例えば、約3秒)拡大表示された後、図11-21(D)に示すように、画像表示装置5の画面右下部に移行して縮小表示される。そして、救済時短回数カウンタの値が1~30である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面右下部に赤色態様の特別回数表示069SG203(本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、XXX=1~30)が表示される。

30

【0520】

尚、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が0となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示しないものとするが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が0となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示してもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値が1となる可変表示において、赤色態様の特別回数表示が表示された後に、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示が実行されると、金色態様の特別回数表示069SG203(本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あと0回」の金色文字、及び金色の三角形のオブジェクト等)が表示されてもよい。

40

【0521】

また、本実施の形態では、特別回数表示069SG203が表示されている期間においては、可変表示回数表示069SG202を非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示回数表示069SG202を表示したまま特別回数

50

表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示し、可変表示に伴い、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 の加算表示と特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の減算表示とを実行するようにしてもよい。尚、この場合、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示態様よりも視認性が低い態様で表示する（例えば、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 よりも縮小表示するなど目立たない態様で表示する）ことが好ましい。

【 0 5 2 2 】

また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を開始する契機は、時短状態 B に制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り 5 0 回など）となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、S P リーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態 B に制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り 5 0 回など）となったことが残回数示唆演出などの実行により示唆された場合など、不定期なタイミングであってもよい。また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を開始するときには、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示する代わりに、専用の演出モード（例えば、「リーチしたら激熱」など）に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。

10

【 0 5 2 3 】

また、救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 ~ 9 0 0 となった場合、救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 ~ 9 0 0 となる前のよりも S P リーチの変動パターンが決定されにくくなる変動パターンテーブルに切り替わるようにしてもよい。このようにすることで、早く救済時短に突入させたい遊技者の意図を汲んだ可変表示にて遊技させることが可能となる。

20

【 0 5 2 4 】

また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示期間（上記全画面表示期間も含む）においては、後述する各種予告演出の実行を制限（例えば、実行しない、または、目立たない態様で表示するなど）してもよい。また、予告演出の実行時期と特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を強調表示しない態様で表示したり、後述する先読み予告演出の実行時期と特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、先読み予告演出が終了した後の可変表示が開始されたときに特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示したり、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示期間（上記全画面表示期間も含む）における所定の可変表示が大当たりとなる場合には、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を制限（例えば、表示しない、または、目立たない態様で表示するなど）するようにしてもよい。

30

【 0 5 2 5 】

（救済時短到達時の演出例）

前述したように、（ i ） R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合（ R A M クリア後に 1 度も大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 0 . 5 秒となる図柄確定 A 指定コマンドが送信され、（ i i ）大当たり後、9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達した場合（1 度大当たりし、その後大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 2 0 秒となる図柄確定 B 指定コマンドが送信される。本実施の形態では、前記（ i ）の場合と前記（ i i ）の場合とでは図柄確定期間が異なるため、低確 / 低ベース状態における救済時短到達変動が終了してから低確 / 高ベース状態（時短状態 B）に制御され救済時短遊技が開始するまでの期間（即ち、図柄確定期間）の演出態様が異なっている。

40

【 0 5 2 6 】

次に、（ i ） R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合の演出例に関して、図 1 1 - 2 2 ~ 図 1 1 - 2 5 を用いて説明する。本例では、（ i ） R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リ

50

ーチ B または非リーチ B) はずれ」であるときについて説明する。

【 0 5 2 7 】

((i) の場合の演出例)

図 1 1 - 2 2 は、R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ (短縮非リーチ B または非リーチ B) はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 1 1 - 2 3 は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【 0 5 2 8 】

先ず、図 1 1 - 2 3 (A) に示すように、遊技状態が通常状態 (低確 / 低ベース状態) に制御されているときに、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の可変表示 (救済時短回数カウンタの値が 1 である場合の可変表示) を終了させるタイミングで (図 1 1 - 2 2 に示す T 1 のタイミングで)、図柄確定 A 指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の組合せ (本例では、「1 4 6」) を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せを確定停止させる。

10

【 0 5 2 9 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示領域 0 6 9 S G 0 1 3 内にアクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 を表示させており、第 1 保留記憶数が 1 であることに基づいて、第 1 保留表示領域 0 6 9 S G 0 1 1 に保留表示 0 6 9 S G 0 0 1 を表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が通常状態であることに基づいて、飾り図柄の背景画像として第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 を表示させている。

20

【 0 5 3 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示領域 5 S L に、第 1 保留記憶数が 1 であるので「1」の文字を表示させ、第 2 保留記憶数が 0 であるので「0」の文字を表示させている。また、小図柄表示領域に小図柄の組み合わせ (本例では、「1 4 6」) を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。

【 0 5 3 1 】

次いで、図 1 1 - 2 3 (B) に示すように、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の可変表示 (救済時短回数カウンタの値が 0 となる場合の可変表示) を開始させるタイミングで (図 1 1 - 2 2 に示す T 2 のタイミングで)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、シャッター演出を実行し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を表示させる。

30

【 0 5 3 2 】

次いで、図 1 1 - 2 3 (C) に示すように、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで (図 1 1 - 2 2 に示す T 3 のタイミングで)、図柄確定 A 指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示領域に最終的な小図柄の組合せ (本例では、「2 3 4」) を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きな右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興趣が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 を表示した後、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

40

【 0 5 3 3 】

次いで、図 1 1 - 2 3 (D) に示すように、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (0 . 5 秒) が経過したタイミングで (図 1 1 - 2 2 に示す T 4 のタイミングで)、遊技状態が時短状態 B (低確 / 高ベース状態) に制御されると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードが「遊・1 1 0 0 バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 を表示させる。このとき、演出制御用

50

CPU120は、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222を表示させ、画像表示装置5の画面左下部に時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=1100）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。また、小図柄表示領域に直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。

【0534】

次に、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合の演出例に関して、図11-24(A)及び図11-25を用いて説明する。本例では、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」であるときについて説明する。

10

【0535】

((ii)の場合の演出例)

図11-24は、(A)は大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャート、(B)は時短突入演出Bの変形例を示すタイムチャートである。図11-25は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

20

【0536】

まず、図11-25(A)及び(B)における演出構成は、図11-23(A)及び(B)に示した、RAMクリア処理後に救済時短に到達した場合の「非リーチ（短縮非リーチまたは非リーチ）はずれ」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0537】

次いで、図11-25(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図11-24(A)に示すT3のタイミングで）、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示領域において最終的な小図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部におけるシャッター画像069SG250の手前側に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興趣が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像069SG400を表示した後、右打ち報知画像069SG401をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

30

【0538】

次いで、図11-25(D)に示すように、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20秒）のうち0.5秒が経過したタイミングで（図11-24(A)に示すT4のタイミングで）、演出制御用CPU120は、シャッター演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からシャッター画像069SG250を消去するとともに、右打ち報知画像069SG400を表示したまま右打ち報知画像069SG401をフェードアウト表示した後、時短突入演出Bを実行し、画像表示装置5の画面全体に後述する突入画像069SG473（本例では、「遊・1100BATTLE RUSH突入」の文字を含む画像）を表示させる。時短突入演出Bでは、「遊・1100BATTLE RUSH突入」の文字を含む突入画像069SG473を表示することにより遊技状態が時短状態B（低確／高ベース状態）に制御されることを遊技者に報知している。

40

50

【 0 5 3 9 】

また、突入画像 0 6 9 S G 4 7 3 は、時短状態 A 及び確変状態の制御が開始されるときにも共通に表示される突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0 % で表示される「 1 1 0 0 」の文字からなる遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A と、「遊」の文字からなる遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 B と、から構成されている。

【 0 5 4 0 】

次いで、図 1 1 - 2 5 (E) に示すように、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (2 0 秒) が経過したタイミングで (図 1 1 - 2 4 (A) に示す T 5 のタイミングで)、遊技状態が時短状態 B (低確 / 高ベース状態) に制御されると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードが「遊・ 1 1 0 0 バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面上部に「遊・ 1 1 0 0 B A T T L E R U S H」の文字からなる演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 2 を表示させ、画像表示装置 5 の画面左下部に時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 (本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 1 1 0 0) を表示させ、画像表示装置 5 の画面右下部に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、直前に実行された飾り図柄の組合せ (本例では、「 2 3 4 」) を表示させる。また、小図柄表示領域において直前に実行された小図柄の組合せ (本例では、「 2 3 4 」) を表示させる。

【 0 5 4 1 】

尚、図 1 1 - 2 4 (A) 及び図 1 1 - 2 5 の例では、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (2 0 秒) が経過して遊技状態が時短状態 B に制御されるタイミングで、演出モードが「遊・ 1 1 0 0 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 が表示される例を示しているが、このような形態に限らず、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (2 0 秒) が経過して遊技状態が時短状態 B に制御されるタイミングとは異なるタイミングで、演出モードが「遊・ 1 1 0 0 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 が表示されるようにしてもよい。例えば、遊技状態が時短状態 B に制御された後、(A) 客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B) 時短状態 B に制御された後の 1 回目の可変表示が開始されたタイミングで、演出モードが「遊・ 1 1 0 0 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 が表示されるようにしてもよい。また、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (2 0 秒) のうち、0 . 5 秒が経過したタイミング (本例では図柄確定 A 指定コマンドにより指定される図柄確定期間) が経過したタイミング (本例では、T 4 のタイミング) で、時短突入演出 B (図 1 1 - 2 5 (D)) が実行されることなく、演出モードが「遊・ 1 1 0 0 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 が表示されるようにしてもよい。

【 0 5 4 2 】

また、図 1 1 - 2 3 (B) や図 1 1 - 2 5 (B) においてシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を表示するとき、時短状態 B に制御されることを示唆する画像 (例えば、「遊」の文字など) を表示してもよい。このようにすることで、時短状態 B に制御されるタイミングと、時短状態 B に制御されるタイミング以外のタイミング (例えば、演出モードが切り替わるタイミングなど) とにおいてシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を共通に表示する場合において、区別しやすくなる。

【 0 5 4 3 】

また、本実施の形態では、図 1 1 - 2 2 ~ 図 1 1 - 2 5 で説明したように、(i) R A M クリア後に救済時短に到達するときと、(i i) 大当り後、9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達するときとで、演出態様が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記 (i) のときと前記 (i i) のときとで共通の態様の演出が実行されるようにしてもよい。つまり、前記 (i) のときと前記 (i i) のときとで時短突入演出 B を実行するようにしてもよいし、前記 (i) のときと前記 (i i) のときとで時短突入演出 B を実行しないようにしてもよい。また、前記 (i) のときと前記 (i i) のときと

で、態様が異なる時短突入演出 B を実行するようにしてもよい。

【 0 5 4 4 】

また、図 1 1 - 2 4 (A) 及び図 1 1 - 2 5 の例では、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (2 0 秒) に時短突入演出 B を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時短状態 B に制御されてから時短突入演出 B を開始するようにしてもよい。以下、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングの変形例について、図 1 1 - 2 4 (B) 及び図 1 1 - 2 6、図 1 1 - 2 7 に基づいて説明する。

【 0 5 4 5 】

図 1 1 - 2 4 (B) は、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングを示す変形例としてのタイムチャートである。図 1 1 - 2 6 は、救済時短に到達したときに保留記憶数が 0 の場合の演出動作例を示す説明図である。

10

【 0 5 4 6 】

先ず、図 1 1 - 2 6 (A) における演出構成は、図 1 1 - 2 5 (A) に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。次いで、図 1 1 - 2 6 (B) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の可変表示 (救済時短回数カウンタの値が 0 となる場合の可変表示) を開始させるタイミングで (図 1 1 - 2 4 (B) に示す T 2 のタイミングで)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示を開始する。

20

【 0 5 4 7 】

次いで、図 1 1 - 2 6 (C) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで (図 1 1 - 2 4 (B) に示す T 3 のタイミングで)、図柄確定 B 指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ (本例では、「 2 3 4 」) を確定停止させるとともに、画像表示装置 5 の表示領域 5 S L において、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図 1 1 - 2 6 (D) に示すように、右打ち LED 点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ち LED 0 6 9 S G 0 3 1 を点灯し、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を非表示とし、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きな右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

30

【 0 5 4 8 】

次いで、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (0 . 5 秒) が経過したタイミングで (図 1 1 - 2 4 (B) に示す T 4 のタイミングで)、時短状態 B の制御が開始され、可変表示が開始可能になるが、保留記憶数が 0 の場合、図 1 1 - 2 6 (D) に示す右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 の表示が維持される。

【 0 5 4 9 】

その後、図 1 1 - 2 6 (E) に示すように、時短状態 B において右打ち遊技が開始されて第 2 始動入賞 (第 1 始動入賞でもよい) が発生したことに基づき 1 回目の可変表示が開始されたタイミングで (図 1 1 - 2 4 (B) に示す T 5 のタイミングで)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を表示する。尚、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 はシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 の手前側に表示した状態を維持する。

40

【 0 5 5 0 】

次いで、図 1 1 - 2 6 (F) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 回目の可変表示が終了した後、2 回目の可変表示が開始されたタイミングで (図 1 1 - 2 4 (B) に示す T 6 のタイミングで) シャッター演出を終了し、シャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 と右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 とを非表示とした後、突入画像 0 6 9 S G 4 7 3 を表示して時短突入演出 B を開始する。

50

【0551】

尚、時短突入演出 B は、時短状態 B における 2 回目の可変表示の開始タイミング以外のタイミング（例えば、1 回目の可変表示の途中や 2 回目以降の可変表示の開始時など）で開始されてもよい。また、可変表示の変動パターンとして超短縮変動パターンが決定されるなど可変表示期間が短い（例えば、1500ms など）場合は、複数回の可変表示にわたり継続して実行されるようにしてもよい。この場合、時短突入演出 B の映像は、飾り図柄の可変表示によらず継続的に表示されることが好ましい。また、時短突入演出 B の実行期間中に大当りの可変表示が開始された場合は、実行中の時短突入演出 B を中断または終了し、変動パターンに応じた演出（例えば、SP リーチ演出など）に移行してもよいし、変動パターンに応じた演出を経ずに大当り報知演出を実行するようにしてもよい。

10

【0552】

次に、図 11 - 27 は、救済時短に到達したときに保留記憶数が 1 以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

【0553】

先ず、図 11 - 27 (A) ~ (C) における演出構成は、図 11 - 26 (A) ~ (C) に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0554】

次いで、図 11 - 27 (C) に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図 11 - 24 (B) に示す T3 のタイミングで）、図柄確定 B 指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させるとともに、画像表示装置 5 の表示領域 5SL において、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図 11 - 27 (D) に示すように、右打ち LED 点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ち LED 069SG031 を点灯し、特別回数表示 069SG203 を非表示とし、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 069SG400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG401 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

20

【0555】

ここで、保留記憶数が 1 以上の場合、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5 秒）が経過したタイミングで（図 11 - 24 (B) に示す T4 のタイミングで）、時短状態 B の制御が開始されるとともに、1 回目の可変表示が開始されるため、図 11 - 27 (D) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 069SG250 を表示する。また、右打ち報知画像 069SG400、069SG401 はシャッター画像 069SG250 の手前側に表示された状態を維持する。

30

【0556】

その後、図 11 - 27 (E) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、1 回目の可変表示が終了した後、2 回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像 069SG250 と右打ち報知画像 069SG401 とを非表示とした後、突入画像 069SG473 を表示して時短突入演出 B を開始する。

40

【0557】

このように、演出制御用 CPU 120 は、救済時短到達変動の可変表示が終了したときに、右打ち LED 点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ち LED 069SG031 を点灯し、画像表示装置 5 の表示画面に右打ち報知画像 069SG400、069SG401 と「右打ち」の文字を表示して右打ち報知を開始するため、時短状態 B の制御が開始されてから可変表示が開始されないことで、時短状態 B の制御が開始されることを示すシャッター演出や時短突入演出 B が開始されない場合でも、時短状態 B に制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

50

【 0 5 5 8 】

また、上記の実施の形態では、R A Mクリア後に救済時短に到達したときは図柄確定期間として0.5秒が設定され、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達したときは図柄確定期間として20秒が設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように、R A Mクリア後に救済時短に到達したときと、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達したときとで、共通の図柄確定期間（例えば、0.5秒）が設定されるようにしてもよい。また、このようにした場合でも、右打ち報知や時短突入演出Bを、時短状態Bの制御が開始された後の可変表示が開始されてから実行することで、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

10

【 0 5 5 9 】

上記の実施の形態では、R A Mクリア後に救済時短に到達するときに、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示する例を示している。ここで、演出制御用C P U 1 2 0が、図柄確定A指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、C P U 1 0 3から送信された図柄確定A指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定A指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定A指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、（A）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（B）時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンド、第2可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。尚、時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示に対応する他のコマンド（例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。

20

【 0 5 6 0 】

また、上記の実施の形態では、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達するときに、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20秒）のうち0.5秒が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに時短突入演出を実行する例を示している。ここで、演出制御用C P U 1 2 0が、図柄確定B指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、C P U 1 0 3から送信された図柄確定B指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定B指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定B指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、（A）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（B）時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンド、第2可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに時短突入演出Bを実行するようにしてもよい。尚、時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示に対応する他のコマンド（例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに時短突入演出Bを実行するようにしてもよい。

30

40

【 0 5 6 1 】

また、図11-22～図11-25では、R A Mクリア後に救済時短に到達する場合と、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達する場合とにおいて、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」に決定されたときに実行される各演出について説明したが、特に図示はしないが、変動パターンが「S PリーチAはずれま

50

たは S P リーチ B はずれ」に決定されたときは、S P リーチ種別に対応する S P リーチ演出（例えば、S P リーチ A であればボーリング演出、S P リーチ B であればバトル演出）が実行され、ボーリング演出やバトル演出で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像を表示して可変表示結果がはずれとなることが報知された後に、シャッター演出を開始するとともに、シャッター演出の終了後の図柄確定期間に時短突入演出 B を開始するようにしてもよい。

【0562】

また、救済時短回数カウンタの値が 0 となる可変表示（救済時短到達変動）が大当たりである場合、以下の（1）～（3）のようにしてもよい。

【0563】

（1）救済時短回数カウンタの値が 0 となる可変表示において大当たり用変動パターン「S P リーチ B（バトル S P）」が決定されていた場合、当該可変表示開始時にシャッター演出が行われ（例えば、図 11 - 23（B）と同じ）、例えば、S P リーチ演出 B に発展するタイミング（図 13 - 11（A2）のタイミング参照）でシャッター演出が終了し、その後、S P リーチ演出 B が実行され、大当たりが報知されるようにしてもよい。

【0564】

（2）救済時短回数カウンタの値が 0 となる可変表示において大当たり用変動パターン「S P リーチ B（バトル S P）」が決定されていた場合、特別回数表示が「1」のままシャッター演出も行われずに S P リーチ演出 B が実行されるといった当確演出を実行してもよい。

【0565】

（3）救済時短回数カウンタの値が 0 のとき専用の大当たり用変動パターン（例えば、シャッター閉じる 飾り図柄が揃った状態でシャッター開く 大当たり）を設けてもよい。

【0566】

また、救済時短回数カウンタの値が 0 まで残り特定回数となった場合における後述する先読み演出の実行や、救済時短回数カウンタの値が 0 となる可変表示における先読み演出の実行を制限するようにすることが好ましい。

【0567】

（客待ち画面例）

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用 CPU 120 が受信すると、画像表示装置 5 にデモ画像 069SG700 が表示される客待ちデモ演出が実行される。図 11 - 28（A）は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

【0568】

図 11 - 28（A）に示すように、このデモ画像 069SG700 には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像 069SG100A と、「デモ映像」の文字と、告知画像 069SG700a（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が 1～300 である場合には、デモ画像 069SG700 には、前述した各種画像（味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等）に加えて、特別回数表示 069SG203（本例では、白色態様の特別回数表示）がさらに含まれる。

【0569】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない（本例では、救済時短回数カウンタの値が 300 以下である）ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

【0570】

（客待ち画面の変形例）

図 11 - 28（A）の例では、救済時短回数カウンタの値が 1～300 である場合に、デモ画像 069SG700 に特別回数表示 069SG203 が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの

10

20

30

40

50

値が301以上の場合と、300以下の場合の何れの場合にも、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれないようにしてもよい。

【0571】

例えば、図11-28(B)に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される。このとき、デモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a(本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像)とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

【0572】

次いで、図11-28(C)に示すように、新たに始動入賞が発生し、第1特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示069SG203が表示される。

【0573】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数を客待ち状態中に遊技者に報知しないことにより、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない遊技機ばかりが選択されてしまうことを防止し、遊技機の稼働に過度な偏りが生じることを抑制することができる。

【0574】

尚、電源投入時におけるRAMクリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に所定回数(例えば50回)の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。

【0575】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が実行されていない場合に、該電源投入時の救済時短回数カウンタの値が301以上のときと、300以下のときの何れの場合にも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、救済時短のみを目的とする遊技者の遊技を抑制することができる。また、電源投入時にRAMクリア処理が実行されている場合に、電断時の救済時短回数カウンタの値が301以上のときと、300以下のときの何れの場合にも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、遊技者の遊技の敬遠を抑制することができる。

【0576】

このような構成によれば、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されていない場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が少ない遊技機を選択して遊技を行うことを抑制することができる。また、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されている場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が多い遊技機での遊技を敬遠することを抑制することもできる。

【0577】

尚、上記の形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が特定値となった場合には、電源投入後から所定回数の可変表示が実行されていないときであっても、可変表示回数表示や特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【0578】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値(例えば50)より少ない特定値(例えば20以下)である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時

10

20

30

40

50

短回数カウンタの値が特定値（例えば20以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値となっていないときであっても、特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【0579】

（特徴部069SG変形例1）

次に、特徴部069SG変形例1について説明する。図11-29は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。図11-30は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【0580】

まず、本実施形態における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（A1）に示すように、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において図柄の可変表示が停止してから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する（図11-29（A2）参照）。その後、始動入賞が発生すると、デモ画像069SG700を非表示として可変表示を開始する（図11-29（A3）参照）。

【0581】

次に、救済時短到達後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（B1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が0の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始される（図11-29（B2）参照）。

【0582】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像069SG400、069SG401を表示した状態を維持する（図11-29（B3）参照）。

【0583】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（B4）参照）。

【0584】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで（図11-24（B）に示すT6のタイミングで）、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図11-29（B5）参照）。

【0585】

10

20

30

40

50

次に、右打ち報知開始後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図 11 - 29 (C 1) に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が 1 以上 (例えば、1) の場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示の終了に応じて右打ち LED 点灯通知コマンドを受信したに基づき、右打ち LED 069SG031 を点灯し、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 069SG400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG401 と「右打ち」の文字を、シャッター画像 069SG250 よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (0.5 秒) が経過したタイミングで、時短状態 B の制御が開始されるとともに、第 1 保留記憶を消化して 1 回目の可変表示が開始されるため、演出制御用 CPU 120 は、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 069SG250 を表示する。尚、右打ち報知画像 069SG400、069SG401 をシャッター画像 069SG250 の手前側に表示した状態を維持する (図 11 - 29 (C 2) 参照)。

10

【0586】

その後、1 回目の可変表示が終了して第 1 保留記憶が 0 になった場合、右打ち報知画像 069SG400、069SG401 をシャッター画像 069SG250 の手前側に表示した状態を維持する (図 11 - 29 (C 3) 参照)。

【0587】

20

そして、時短状態 B の制御が開始されてから 1 回目の可変表示において図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間 (例えば、約 3000ms など) が経過したとき、演出制御用 CPU 120 は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置 5 にデモ画像 069SG700 を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像 069SG400、069SG401 をシャッター画像 069SG250 の手前側に表示した状態を維持する (図 11 - 29 (C 4) 参照)。

【0588】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用 CPU 120 は、時短状態 B において右打ち遊技が開始されて第 2 始動入賞 (第 1 始動入賞でもよい) が発生したに基づき 2 回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像 069SG250 と右打ち報知画像 069SG401 とを非表示とした後、突入画像 069SG473 を表示して時短突入演出 B を開始する (図 11 - 29 (C 5) 参照)。

30

【0589】

このように、特徴部 069SG 変形例 1 においては、演出制御用 CPU 120 は、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間においては、客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行することで、右打ち報知画像 069SG400 や右打ち報知画像 069SG401 よりも大きく表示される右打ち報知画像 069SG401 の表示が消えることがないため、図 11 - 29 (A 2) に示すように、デモ画像 069SG700 が表示されることで、時短状態 B に制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

40

【0590】

また、本変形例では、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間において客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間において、CPU 103 が客待ちデモ表示指定コマンドを送信しないことで客待ちデモ演出の実行を制限するようにしてもよい。

【0591】

次に、救済時短に到達したときの客待ち画面への移行に関する演出動作例のさらに他の変形例について説明する。

50

【0592】

図11-30(D1)に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときにおいて、保留記憶数が0の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始される(図11-30(D2)参照)。

10

【0593】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止して時短状態Bに制御されてから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間(例えば、約30000msなど)が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行するとともに、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示する(図11-30(D3)参照)。

【0594】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞(第1始動入賞でもよい)が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する(図11-30(D4)参照)。

20

【0595】

尚、図11-30(D3)に示すように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行しているときに、遊技者が打球操作ハンドル30のタッチリングに触れたタイミングで、デモ画像069SG700を非表示として客待ちデモ演出を終了し、図11-30(D2)に示す右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示し、その後1回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を開始するようにしてもよい。

30

【0596】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する(図11-30(D5)参照)。

【0597】

このように、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において、デモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行可能としてもよいが、デモ画像069SG700とともに右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示することで右打ち報知を実行してもよい。このように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する制御については、通常状態と共通とすることで処理負担を軽減する一方で、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を画像表示装置5の画面右下部に表示することで、遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

40

【0598】

また、例えば、デモ画像069SG700の手前側に右打ち報知画像069SG400よりも大きい右打ち報知画像069SG401を重複して表示するなど、右打ち報知画像069SG400をデモ画像069SG700よりも視認性が高い状態で表示するようにしてもよい。

50

【 0 5 9 9 】

(特徴部 0 6 9 S G 変形例 2)

次に、特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 について説明する。図 1 1 - 3 1 は、特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図 1 1 - 3 2 は、特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図 1 1 - 3 3 は、特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図 1 1 - 3 4 は、特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての表示処理を示すフローチャートである。

【 0 6 0 0 】

上記実施の形態では、図 1 1 - 1 3 及び図 1 1 - 1 4 に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 の点灯・消灯と、演出制御基板 1 2 への右打ち L E D 点灯通知コマンド・右打ち L E D 消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 の点灯・消灯を行う処理や、演出制御基板 1 2 への右打ち L E D 点灯通知コマンド・右打ち L E D 消灯通知コマンドの送信を行う処理は、特別図柄停止処理外にて実行してもよい。また、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄通常処理にて実行し、救済時短に到達したときに救済時短決定フラグをオン状態にする形態を例示したが、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄停止処理にて実行して救済時短決定フラグを用いずに右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 の点灯・消灯と、演出制御基板 1 2 への右打ち L E D 点灯通知コマンド・右打ち L E D 消灯通知コマンドの送信を行うようにしてもよい。

【 0 6 0 1 】

例えば、特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての図 1 1 - 3 1 に示すように、遊技制御タイマ割込み処理において C P U 1 0 3 は、遊技用乱数更新処理（ステップ S 2 4）の実行後に右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 を点灯・消灯するための設定処理や、演出制御基板 1 2 への右打ち L E D 点灯通知コマンド・右打ち L E D 消灯通知コマンドの送信処理を含む表示処理（ステップ 0 6 9 S G S 2 4 A）を実行するとともに、普通図柄プロセス処理（ステップ S 2 6）の実行後に表示処理にて行った設定処理に従って右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 を点灯・消灯する表示制御処理（ステップ 0 6 9 S G S 2 6 A）を実行すればよい。

【 0 6 0 2 】

特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 では、前述した表示処理（ステップ 0 6 9 S G S 2 4 A）や表示制御処理（ステップ 0 6 9 S G S 2 6 A）を実行するために、C P U 1 0 3 は、図 1 1 - 3 2 及び図 1 1 - 3 3 に示す特別図柄停止処理を実行する。

【 0 6 0 3 】

図 1 1 - 3 2 及び図 1 1 - 3 3 に示す特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当たりフラグがセットされている場合は、図 1 1 - 1 3 及び図 1 1 - 1 4 に示す特別図柄停止処理と同様に、ステップ 0 6 9 S G S 1 3 1 ~ ステップ 0 6 9 S G S 1 3 5 の処理を実行する。そして、C P U 1 0 3 は、右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 の点灯開始や右打ち L E D 点灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ 0 6 9 S G S 1 3 8 及びステップ 0 6 9 S G S 1 3 9 の処理を実行した後に、後述する時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態の記憶をクリアし（ステップ 0 6 9 S G S 1 3 9 a）、ステップ 0 6 9 S G S 1 4 0 の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【 0 6 0 4 】

一方で、C P U 1 0 3 は、大当たりフラグがセットされていない場合は、ステップ 0 6 9 S G S 1 3 1 ~ ステップ 0 6 9 S G S 1 3 3 の処理を実行した後に、そのときの時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態を特定し、これら時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態を更新記憶する（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 0）。また、確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 1）。確変フラグがセットされている場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 1 ; Y e s）はステップ 0 6 9 S G S 1 7 4 E に進み、確変フラグがセットされていない場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 1 ; N o）は、更に救済時短回数カウンタの値が既に 0 であるか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 2）。

【 0 6 0 5 】

救済時短回数カウンタの値が既に 0 である場合、つまり、既に時短状態 B である場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 2 ; Y e s ）はステップ 0 6 9 S G S 1 7 4 E に進み、救済時短回数カウンタの値が 0 ではない場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 2 ; N o ）は、救済時短回数カウンタの値を - 1 し（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 3 ）、該値を - 1 した後の救済時短回数カウンタの値が 0 となったか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 4 ）。

【 0 6 0 6 】

救済時短回数カウンタの値が 0 となっていない場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 4 ; N o ））、C P U 1 0 3 は、ステップ 0 6 9 S G S 1 4 1 ~ ステップ 0 6 9 S G S 1 4 5 の処理を実行した後に、右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 の点灯終了や右打ち L E D 消灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ 0 6 9 S G S 1 5 2 の処理を実行した後に、ステップ 0 6 9 S G S 1 7 4 E に進む。

10

【 0 6 0 7 】

また、救済時短回数カウンタの値が 0 となった場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 6 4 ; Y e s ））、C P U 1 0 3 は、ステップ 0 6 9 S G S 1 7 2 ~ ステップ 0 6 9 S G S 1 7 4 の処理を実行した後、右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 の点灯開始や右打ち L E D 開始通知コマンドの送信を実行することなく、可変表示結果が大当たりとなることなく可変表示回数が 1 1 0 0 回に到達したことを示す特定回数到達情報を、図示しない外部出力端子からホール管理用コンピュータ等に向けて出力する回数を示す特定回数到達情報出力回数カウンタに特定数（例えば、4）をセットするとともに、該特定回数到達情報の 1 回あたりの出力期間を示す特定回数到達情報出力期間タイマをセットしてステップ 0 6 9 S G S 1 7 4 E に進む（ステップ 0 6 9 S G S 1 7 4 C、ステップ S G S 1 7 4 D ）。

20

【 0 6 0 8 】

尚、C P U 1 0 3 は、次の割込み時の情報出力処理（ステップ S 2 3 ）において、特定回数到達情報出力期間タイマにセットされた期間に亘る特定回数到達情報の出力を、特定回数到達情報出力回数カウンタにセットされた回数実行すればよい。

【 0 6 0 9 】

そして、C P U 1 0 3 は、ステップ 0 6 9 S G S 1 7 4 E において、次の割込み時に表示処理（ステップ 0 6 9 S G S 2 4 A ）内にて右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 の点灯・消灯や右打ち L E D 点灯通知コマンド・右打ち L E D 消灯通知コマンドの送信を実行するための移行フラグをセットした後、ステップ 0 6 9 S G S 1 7 5 の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

30

【 0 6 1 0 】

また、図 1 1 - 3 4 に示すように C P U 1 0 3 は、表示処理において、先ず、移行フラグがセットされているか否か、つまり、前回の割込み時に可変表示結果がはずれとなる特別図柄停止処理が実行されたか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 1 8 1 ）。移行フラグがセットされていない場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 8 1 ; N o ）は表示処理を終了し、移行フラグがセットされている場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 8 1 ; Y e s ）は、該移行フラグをクリアするとともに（ステップ 0 6 9 S G S 1 8 2 ）、記憶されている時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態と現在の時短フラグ A と時短フラグ B の状態を比較し（ステップ 0 6 9 S G S 1 8 3 ）、時短フラグ A または時短フラグ B がオン状態（セットされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 1 8 4 ）。

40

【 0 6 1 1 】

時短フラグ A または時短フラグ B がオン状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態 A または時短状態 B に制御された場合（ステップ 0 6 9 S G S 1 8 4 ; Y e s ）は、右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 及び時短ランプ 0 6 9 S G 1 3 4 の点灯設定を行うとともに、演出制御基板 1 2 に対して右打ち L E D 点灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ 0 6 9 S G S 1 8 5、ステップ 0 6 9 S G S 1 8 6 ）。

【 0 6 1 2 】

また、時短フラグ A または時短フラグ B がオン状態に変化していない場合（ステップ 0 6

50

9 S G S 1 8 4 ; N o) は、更に時短フラグ A または時短フラグ B がオフ状態 (クリアされた状態) に変化しているか否かを判定する (ステップ 0 6 9 S G S 1 8 7)。時短フラグ A または時短フラグ B がオフ状態に変化していない場合 (ステップ 0 6 9 S G S 1 8 7 ; N) は表示処理を終了し、時短フラグ A または時短フラグ B がオフ状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態 A または時短状態 B から通常状態に制御された場合 (ステップ 0 6 9 S G S 1 8 7 ; Y e s) は、右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 及び時短ランプ 0 6 9 S G 1 3 4 の消灯設定を行うとともに演出制御基板 1 2 に対して右打ち L E D 消灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する (ステップ 0 6 9 S G S 1 8 8、ステップ 0 6 9 S G S 1 8 9)。

【 0 6 1 3 】

10

尚、C P U 1 0 3 は、表示制御処理 (ステップ 0 6 9 S G S 1 6 A) において、ステップ 0 6 9 S G S 1 8 5 の点灯設定またはステップ 0 6 9 S G S 1 8 8 の処理の消灯設定に従って右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 や時短ランプ 0 6 9 S G 1 3 4 の点灯・消灯を実行すればよい。

【 0 6 1 4 】

更に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から右打ち L E D 点灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置 5 の画面において右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字の表示を開始し、C P U 1 0 3 から右打ち L E D 消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置 5 の画面中央部における右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。

20

【 0 6 1 5 】

(特徴部 0 6 9 S G 変形例 3)

上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が 1 ~ 3 0 0 である場合に、画像表示装置 5 の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

【 0 6 1 6 】

先ず、図 1 1 - 3 5 (A) 及び (B) における演出構成は、図 1 1 - 2 1 (A) 及び (B) に示した可変表示回数表示及び特別回数表示 (白色態様) に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図 1 1 - 3 5 (C) 及び (D) における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図 1 1 - 2 1 (C) に示した特別回数表示 (赤色態様) に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

30

【 0 6 1 7 】

図 1 1 - 3 5 (C) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 1 1 ~ 3 0 であるときに、救済時短示唆演出における第 1 段階が実行されると、第 1 示唆画像 (本例では、背景画像の上部 1 / 4 の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 に関連した第 1 示唆画像 0 6 9 S G 8 0 0 A) が第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 に重畳表示される。第 1 示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い (表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える) 画像である。そのため、遊技者からは、第 1 示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第 1 示唆画像 0 6 9 S G 8 0 0 A を含む第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 として表示されている。

40

【 0 6 1 8 】

次いで、図 1 1 - 3 5 (D) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 1 ~ 1 0 であるときに、救済時短示唆演出における第 2 段階が実行されると、第 2 示唆画像 (本例では、背景画像の上部 1 / 2 の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 に関連した第 2 示唆画像 0 6 9 S G 8 0 0 B) が第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 に重畳表示される。第 2 示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い (表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える) 画像である。そのため、遊技者からは、第 2 示唆画像が

50

重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第2示唆画像069SG800Bを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

【0619】

本実施の形態では、救済時短示唆演出による示唆画像（第1示唆画像、第2示唆画像）を含む背景画像は、特別図柄の可変表示が実行されていないときも画像表示装置5に背景画像として表示される。このように、特別図柄の可変表示の実行有無にかかわらず画像表示装置5の画面上に表示されているインターフェイス画像の表示態様を、救済時短回数カウンタの値に応じて異ならせることによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆可能であるとともに、興趣を向上できる。

10

【0620】

尚、本例では、インターフェイス画像を変化させる画像として、救済時短到達時のシャッター画像に関連する示唆画像（第1示唆画像、第2示唆画像）を背景画像に重畳表示させる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短到達時のシャッター画像に関連しない画像を背景画像に重畳表示させてもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値に応じて表示領域や表示色が異なるエフェクト画像を重畳表示させるようにしてもよく、救済時短回数カウンタの値が21以上のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域（例えば、画面の25%）であり表示色が青色であるが、救済時短回数カウンタの値が20以下のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域よりも広い第2領域（例えば、画面の50%）となり表示色が赤色となるようにしてもよい。

20

【0621】

（各種演出の説明）

次に、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出について、図11-36～図11-50に基づいて説明する。図11-36は、各種演出の内容を説明するための図である。図11-37は、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図11-38は、同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図11-39は、保留変化予告の演出動作例を示す図である。図11-40は、図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。図11-41は、エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。図11-42は、（A）～（D）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。図11-43は、（A）～（F）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-44は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図11-45は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図11-46は、（A）はリーチ予告実行決定テーブル、（B）～（E）はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-47は、（A）～（D）はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。図11-48は、（A）～（D）は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。図11-49は、（A）～（D）は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。図11-50は、（A）～（C）は遊技状態別の特徴を説明するための図である。

30

【0622】

図11-36に示すように、演出制御用CPU120は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出として、カウントダウン予告と、保留変化予告と、図柄チャンス目予告と、エフェクト表示予告と、を実行可能である。

40

【0623】

また、演出制御用CPU120は、可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、可動体予告と、キャラクタ予告と、リーチ予告と、ボタン予告と、を実行可能である。

【0624】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、当否ボタン演出と、可動体演出と、を実行可能である。

50

【0625】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートの終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートにて事後演出を実行可能である。

【0626】

また、演出制御用CPU120は、特別状態としての確変状態、時短状態A、時短状態Bのいずれかの制御が開始されるときに、状態開始表示を表示することにより各遊技状態の制御の開始を報知する突入演出を実行可能である。

【0627】

（先読み予告演出）

次に、先読み予告演出について説明する。本実施の形態では、図6におけるステップS101の始動入賞判定処理において、CPU103は、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶されるとともに、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドが送信される。

【0628】

演出制御用CPU120は、図10の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、主基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する先読み予告演出種別（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」のいずれにするか及び各種予告の演出パターン）とを決定する。

【0629】

尚、本実施の形態は、先読み予告演出の実行は、保留記憶数が「4」であることを条件に決定されるようにしているが、保留記憶数が「4」以外である場合にも決定可能としてもよい。また、実行する先読み予告演出の種別は、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告のうちいずれか1つに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の予告を同時に実行可能としてもよい。

【0630】

「カウントダウン予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（以下、ターゲット保留ともいう）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示を開始するごとに、「3」「2」「1」「0」といったカウントダウンを実行する演出である。

【0631】

本実施の形態では、カウントダウン予告の演出パターンは、カウントダウンを「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンの順に高くなる（期待度：「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」で終了）。

【0632】

例えば、図11-37（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、カウントダウン予告の実行、及び「0」で終了するパターンが決定された場合、当該可変表示が終了した後（図11-37（B）参照）、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dと、「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示され（図11-37（C）参照）、当該可変表示が終了する（図11-37（D）参照）。次いで、

10

20

30

40

50

次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像 069SG100D とは異なるキャラクタ画像 069SG100C と、「2」を示すカウントダウン表示 069SG412 と、が表示され（図 11-37（E）参照）、当該可変表示が終了する（図 11-37（F）参照）。

【0633】

次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像 069SG100D、069SG100C とは異なるキャラクタ画像 069SG100A と、「1」を示すカウントダウン表示 069SG413 と、が表示され（図 11-38（G）参照）、当該可変表示が終了する（図 11-38（H）参照）。次いで、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときに、キャラクタ画像 069SG100D～069SG100A とは異なるキャラクタ画像 069SG100B と、「0」を示すカウントダウン表示 069SG414 と、が表示され（図 11-38（I）参照）、カウントダウン予告が終了する。

10

【0634】

尚、特に図示しないが、「3」のパターンが決定された場合は、図 11-37（C）でキャラクタ画像 069SG100D と「3」を示すカウントダウン表示 069SG411 と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「2」のパターンが決定された場合は、図 11-37（E）でキャラクタ画像 069SG100C と「2」を示すカウントダウン表示 069SG412 と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「1」のパターンが決定された場合は、図 11-38（G）でキャラクタ画像 069SG100A と「1」を示すカウントダウン表示 069SG413 と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了する。

20

【0635】

また、カウントダウンの演出パターンは任意であり、5種類以上の演出パターンが設定されていてもよい。また、「3」以外の数字からカウントダウンを開始可能としてもよい。また、「0」「1」「2」「3」といったようにカウントアップとしてもよい。

【0636】

「保留変化予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示において大当りになるか否かが報知されるまでに、該ターゲット保留の保留表示の表示色を変化させる演出である。

30

【0637】

本実施の形態では、保留変化予告の演出パターンは、保留表示の表示色が最終的に「青色」になるパターン、「緑色」になるパターン、「赤色」になるパターン、「金色」になるパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、保留表示の表示色の変化態様（例えば、始動入賞時、保留記憶消化時、ターゲット保留の可変表示期間などいずれのタイミングで変化させるかや、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」「緑色」「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」「緑色」「赤色」「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

40

【0638】

例えば、図 11-39（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、保留変化予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、保留変化予告の対象となったターゲット保留の保留表示が白色にて表示された後、当該可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」に変化し（図 11-39（B）参照）、可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」から「赤色」に変化し（図 11-39（C）参照）、可変表示が終了する。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始される。

【0639】

50

尚、保留変化予告の演出パターン数は任意であり、５種類以上のパターンを有していてもよい。また、保留変化は、上記のように色が変化するものだけでなく、キャラクタやアイテムなどに変化するようにしてもよい。

【０６４０】

「図柄チャンス目予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示において、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」または「奇数図柄の組合せ」で停止表示される演出である。

【０６４１】

本実施の形態では、図柄チャンス目予告の演出パターンは、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」（例えば、「２６４」など）で停止表示されるパターンと、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」（例えば、「１３５」など）で停止表示されるパターンとがあり、可変表示結果に基づいて、はずれ図柄を「偶数図柄の組合せ」と「奇数図柄の組合せ」のいずれにするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成する後述する台座表示部０６９ＳＧ０５２の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【０６４２】

例えば、図１１－４０（Ａ）に示すように、始動入賞の発生に伴い、図柄チャンス目予告の実行及び演出パターンが決定された場合、当該可変表示が終了して、次の可変表示から図柄チャンス目予告を開始する。

【０６４３】

はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」に決定され、台座表示部０６９ＳＧ０５２が「青色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「２４６」の偶数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部０６９ＳＧ０５２が「青色」で表示される（図１１－４０（Ｂ１）（Ｂ２）参照）。一方、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」で台座表示部０６９ＳＧ０５２が「赤色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「３７５」の奇数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部０６９ＳＧ０５２が「赤色」で表示される（図１１－４０（Ｃ１）（Ｃ２）参照）。

【０６４４】

尚、本実施の形態では、飾り図柄は、「１」～「９」の数字からなる数字表示部０６９ＳＧ０５１と、数字表示部０６９ＳＧ０５１よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部０６９ＳＧ０５２と、から構成される。台座表示部０６９ＳＧ０５２は、数字表示部０６９ＳＧ０５１に表示される「１」～「９」の数字の周囲を囲むように略四角形状に形成され、所定の表示色（例えば、白色など）にて表示されており、全ての数字（「１」～「９」）に共通な表示態様とされている。

【０６４５】

尚、図柄チャンス目予告の演出パターン数は任意であり、図柄の組合せ数や台座表示部０６９ＳＧ０５２の表示色などは５種類以上のパターンを有していてもよい。尚、台座表示部０６９ＳＧ０５２には、キャラクタ画像や装飾画像などが表示されていてもよい。また、例えば、数字（「１」～「９」）各々に対応した個別のキャラクタ画像が表示されていてもよい。

【０６４６】

「エフェクト表示予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示が開始されるときに、画像表示装置５の表示画面における可動体３２の下方領域にエフェクト画像が表示される演出である。

【0647】

本実施の形態では、エフェクト表示予告の演出パターンは、エフェクト画像が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、エフェクト画像の表示色の変化態様（例えば、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」「緑色」「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【0648】

例えば、図11-41(A)に示すように、始動入賞の発生に伴い、エフェクト表示予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、当該可変表示が終了し（図11-41(B)参照）、次の可変表示が開始された後（図11-41(C)参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域に「青色」のエフェクト画像069SG420が表示される（図11-41(D)参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときにエフェクト画像069SG420が非表示となり（図11-41(E)参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域に「赤色」のエフェクト画像069SG420が表示される（図11-41(F)参照）。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときにエフェクト画像069SG420が非表示となる（図11-41(G)参照）。

【0649】

尚、エフェクト表示予告の演出パターン数は任意であり、5種類以上の演出パターンを有していてもよい。また、期待度に応じてエフェクト画像069SG420の大きさを異ならせるようにしてもよい。また、エフェクト画像069SG420は可変表示の終了時だけでなく、可変表示の開始時やそれ以外の期間に表示されるようにしてもよい。

【0650】

次に、演出制御用CPU120が、ステップS161の先読み予告設定処理において、基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合に実行する先読み予告演出種別と、を決定する際に用いる先読み予告演出種別決定テーブルA～Dについて説明する。図11-42は、(A)は通常状態にて用いる予告演出種別決定テーブルA、(B)は確変状態にて用いる予告演出種別決定テーブルB、(C)は時短状態Aにて用いる予告演出種別決定テーブルC、(D)は時短状態Bにて用いる予告演出種別決定テーブルDである。尚、以下において、各種演出種別決定用の乱数値として0～99の乱数値が用いられる。

【0651】

図11-42(A)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に20個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に20個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に50個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に10個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に10個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に15個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に15個の判定値が割り当てられている。

【0652】

図11-42(B)に示すように、遊技状態が確変状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に20個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に20個の判定値が割り当てられ

ており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に60個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に5個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に5個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に15個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に15個の判定値が割り当てられている。

【0653】

図11-42(C)に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に40個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に10個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に10個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に10個の判定値が割り当てられている。

10

【0654】

図11-42(D)に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に30個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に100個の判定値が割り当てられている。

20

【0655】

このように、先読み予告演出は、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」の割合が、通常状態、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に高くなる。つまり、確変状態において最も実行されやすく、時短状態Bにおいては実行されない（最も実行されにくい）。また、「カウントダウン予告」は、時短状態A及び時短状態Bにおいて実行されない予告とされ、「保留変化予告」及び「エフェクト表示予告」は、時短状態Bにおいて実行されない予告とされている。

【0656】

ここで、先読み予告演出種別の決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態（確変状態、時短状態A、時短状態B）で比較する。

30

【0657】

まず、可変表示結果が「大当たり」である場合における先読み予告演出の実行割合は、確変状態では80%、時短状態Aでは60%、時短状態Bでは30%とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では40%、時短状態Aでは30%、時短状態Bでは0%（非実行）とされている。

【0658】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類（非実行）」とされている。

40

【0659】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当たり」となる場合に「図柄チャンス目予告」が実行可能とされているだけで、他の先読み予告演出が実行されることはなく、また、可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも先読み予告演出の実行割合が低く、かつ、決定可能な演出種別数が少ない。

【0660】

50

また、時短状態 B において、先読み予告演出として「図柄チャンス目予告」を実行可能としている。これは、時短状態 B では、可変表示時間が短い変動パターン（例えば、超短縮非リーチなど）が決定されやすいことで、1 の可変表示において先読み演出を実行する場合は時間が短くなるため、例えば、「保留変化予告」などの小さな保留表示領域での色の变化を見逃しやすくなる。また、「カウントダウン予告」は複数の可変表示にて実行されるが、1 の可変表示においてカウントを表示する期間が短いためカウントの変化に気が付きにくい。これに対し「図柄チャンス目予告」は、複数の可変表示にて実行されるとともに、飾り図柄と台座部の表示色の变化を飾り図柄の停止表示時に好適に見せることができるため、時短状態 B において実行するに適した先読み予告演出であるといえる。

【0661】

10

尚、本実施の形態では、時短状態 B において可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B において可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合が、確変状態や時短状態 A において可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合よりも低ければ、時短状態 B において可変表示結果が「はずれ」の場合に先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態や時短状態 A よりも少なければ、時短状態 B において2種類以上の先読み予告演出が実行可能とされてもよい。

【0662】

次に、演出制御用 CPU 120 が、実行を決定した先読み予告演出の演出パターンを決定する際に用いる演出パターン決定テーブル A ~ F について説明する。図 11 - 43 は、（A）は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブル A、（B）は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブル B、（C）は時短状態 A にて用いる演出パターン決定テーブル C、（D）は時短状態 B にて用いる演出パターン決定テーブル D、（E）は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブル E、（F）は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブル F である。

20

【0663】

図 11 - 43（A）に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル A では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に10個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に50個の判定値が割り当てられており、「金色」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に65個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に10個の判定値が割り当てられており、「金色」に5個の判定値が割り当てられている。

30

【0664】

図 11 - 43（B）に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル B では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に10個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に50個の判定値が割り当てられており、「金色」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に65個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に10個の判定値が割り当てられており、「金色」に5個の判定値が割り当てられている。

40

【0665】

図 11 - 43（C）に示すように、遊技状態が時短状態 A であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル C では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に10個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」で

50

ある場合、「青色」に70個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に10個の判定値が割り当てられている。

【0666】

図11-43(D)に示すように、遊技状態が時短状態Bであるときに図柄チャンス目予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「赤色」に90個の判定値が割り当てられ、「金色」に10個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は「図柄チャンス目予告」は実行されないため、いずれの演出パターンにも判定値は割り当てられていない。

【0667】

また、図11-43(E)に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルEでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「3」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに65個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられている。

【0668】

図11-43(F)に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルFでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「3」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに50個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられている。

【0669】

このように、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告における演出パターンは、期待度が「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなるように設定されている(期待度:「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」)。また、カウントダウン予告における演出パターンは、期待度が「3」で終了、「2」で終了、「1」で終了、「0」までの順に高くなるように設定されている(期待度:「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」まで)。

【0670】

ここで、各種予告の演出パターンの決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態(確変状態、時短状態A、時短状態B)で比較する。

【0671】

また、可変表示結果が「大当り」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類(非実行)」とされている。

【0672】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当り」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとして「赤色」か「金色」の2種類のうちからいずれかが決定可能

10

20

30

40

50

とされているだけであり、また、可変表示結果が「はずれ」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとしていずれの決定されない（非実行）。つまり、時短状態 B では、確変状態や時短状態 A よりも決定可能な演出パターン数が少ない。

【 0 6 7 3 】

（ 予告演出 ）

次に、予告演出について説明する。図 1 1 - 3 6 に示すように、予告演出としての「可動体予告」と、「キャラクタ予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」とは、非リーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおける所定の時期に実行可能とされ、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 4 4 に示す可変表示開始設定処理において、各種予告演出について実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する予告演出の演出パターンとを決定する。

10

【 0 6 7 4 】

「可動体予告」は、可変表示が開始されたときに、可動体 3 2 を上下に振動させることにより大当りに制御されることを示唆する演出である（図 1 1 - 5 7（A 1）（B 1）参照）。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、上下の振動幅が振動（小）よりも大きい「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

【 0 6 7 5 】

尚、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 の表示画面上方の原点位置と、表示画面略中央の演出位置と、の間で上下方向に移動可能であり、原点位置から演出位置までは自重により落下可能とされている。可動体予告における振動は、原点位置と、該原点位置と演出位置との間の所定位置との間で可動体 3 2 を上下に振動させる演出とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3 種類以上設定してもよい。

20

【 0 6 7 6 】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるまでの期間に所定のキャラクタが出現し、該キャラクタのセリフが表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から表示されたセリフの音声が出力されることによりリーチ態様となるか否かを煽る演出である（図 1 1 - 5 7（A 2）（B 2）参照）。リーチ予告の演出パターンは、キャラクタのセリフが「リーチ？」の「セリフ A パターン」と、キャラクタのセリフが「リーチかも！！」の「セリフ B パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「セリフ A パターン」、「セリフ B パターン」のいずれかが決定される。セリフ内容は任意であり、上記以外のセリフとしてもよい。

30

【 0 6 7 7 】

尚、キャラクタのセリフパターンは上記に限らず、3 種類以上設定してもよい。また、キャラクタの種別は変わらないが、可変表示結果に応じて複数種類のうちからいずれかのキャラクタを選択可能としてもよい。

【 0 6 7 8 】

「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である（図 1 1 - 5 7（A 3 ~ A 5）、（B 3 ~ B 5）参照）。

40

【 0 6 7 9 】

具体的には、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、可変表示されている右飾り図柄表示エリア 5 R における停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図 1 1 - 5 7（A 4）、（B 4）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L

50

に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図 1 1 - 5 7（A 5）、（B 5）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される。

【0680】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「333」など）のうちの飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

10

【0681】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターンが非リーチまたは S P リーチの場合、後述するステップ 069 S G S 278 のリーチ予告実行決定処理において、可変表示結果が大当り表示結果となるか否かにかかわらず、リーチ予告を実行するか否かを抽選により決定し、決定内容に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）をセットする。また、変動パターンが非リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様にはならず、変動パターンが S P リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様となり、S P リーチ演出が実行される。

【0682】

「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア 5 R において左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行される演出である（図 1 1 - 5 7（A 4）（B 4）参照）。具体的には、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン 31 B の操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、プッシュボタン 31 B を模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン 31 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

20

【0683】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン 31 B の長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン 31 B を連打操作させる「連打パターン」と、プッシュボタン 31 B の一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、4 種類以上設定してもよいし、2 種類以下が設定されていてもよい。

30

【0684】

操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「一撃！」となる。

【0685】

（決め演出）

40

次に、決め演出について説明する。図 1 1 - 3 6 に示すように、決め演出は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、S P リーチ演出の終盤にて大当りに制御されるか否かを報知する前に実行される演出（図 1 1 - 5 8（C 4 ~ C 8）、図 1 1 - 5 9（A 10 ~ D 3）、（B 7 ~ D 3）参照）であり、所定の操作有効期間において実行される「当否ボタン演出」と、「当否ボタン演出」の後に実行される「可動体演出」と、がある。

【0686】

「当否ボタン演出」は、所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン 31 B の操作を促す操作促進演出であり、「放せ！！」や「押せ！！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン 31 B を模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン 31 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操

50

作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する（図 11 - 58（C4）、図 11 - 59（A8～A10）、（B7）参照）。

【0687】

尚、演出パターンは、ボタンLED62が白色発光し、ボタン画像が白色表示になる「白色パターン」と、ボタンLED62が赤色発光し、ボタン画像が赤色表示になる「赤色パターン」とがあり、後述する「可動体動作パターン決定処理」において、「パターンA-1」、「パターンA-2」、「パターンB-1」、「パターンB-2」が決定された場合は、「白色パターン」が決定され、「パターンB-3」が決定された場合は、「赤色パターン」が決定される。尚、「可動体動作パターン決定処理」によらず、可変表示結果に応じて「白色パターン」、「赤色パターン」のいずれかが決定されるようにしてもよい。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよいし、1種類のみが設定されていてもよい。

10

【0688】

「可動体演出」は、可動体32を原点位置から演出位置に落下させるか否かにより大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出である。具体的には、「当否ボタン演出」において操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに実行され、可動体32が原点位置から演出位置に落下した場合には大当たり遊技状態に制御されることが報知され、可動体32が原点位置から演出位置に落下しない場合には大当たり遊技状態に制御されない、つまり、はずれであることが報知される（図 11 - 58（C6）、図 11 - 59（D1）参照）。

20

【0689】

尚、可動体32が落下したときは、可動体32に内蔵された可動体LED208や遊技効果ランプ9が所定態様で点灯するとともに、画像表示装置5の表示画面に、敵キャラクタが倒される画像や、可動体32を強調するエフェクト画像などが表示され、可動体32が落下しないときは、可動体LED208や遊技効果ランプ9の点灯、敵キャラクタが倒される画像やエフェクト画像の表示などは実行されない。

【0690】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当たりである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当たり報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

30

【0691】

（事後演出）

次に、事後演出について説明する。図 11 - 36に示すように、事後演出は、スーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートにおいて大当たり遊技状態に制御されることが報知された後の事後演出パートにおいて、該大当たり遊技状態において付与される予定出球数が特定可能に報知される演出（図 11 - 60（D4～D10）参照）である。

【0692】

可変表示パートは、スーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示期間における可変表示が開始されてから可変表示結果が報知されるまでの期間であり、事後演出パートは、スーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示期間における可変表示パートの終了後から可変表示が終了するまでの期間とされている。つまり、スーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示期間は、可変表示パート期間と事後演出パート期間とを含む。尚、事後演出は、大当たり遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、スーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示において飾り図柄が停止表示された後の図柄確定期間に実行するようにしてもよい。

40

【0693】

事後演出では、SPリーチ演出にて登場した味方キャラクタ及び敵キャラクタと、大当たり遊技状態において付与される予定出球数を示す予定出球数カウンタ表示と、が表示され、

50

味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を加えるごとに予定出球数カウンタ表示が増加していく。次いで、所定の操作有効期間において「押せ！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像とが表示され、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒し、予定出球数カウンタ表示に所定の数字（例えば、1 0 0 0 または 1 5 0 0 など）が表示され、大当り中の予定出球数が報知される。そして、事後演出の終了後、大当り遊技状態が開始される。

【0 6 9 4】

（突入演出）

次に、突入演出について説明する。図 1 1 - 3 6 に示すように、突入演出は、「確変突入演出」及び「時短突入演出 A」の開始前に実行される「突入導入演出」と、大当り遊技状態の終了後に確変状態の制御が開始されるときに実行される「確変突入演出」と、大当り遊技状態の終了後に時短状態 A の制御が開始されるときに実行される「時短突入演出 A」と、低確状態において大当り遊技状態に制御されることなく 9 0 0 回の可変表示が実行されたことにより時短状態 B の制御が開始されるときに実行される「時短突入演出 B」と、がある。また、「時短突入演出 B」が実行される救済時短到達変動（救済時短回数カウンタの値が 0 となる場合の可変表示）を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出 B」の実行前に「シャッター演出」（図 1 1 - 2 3（B）（C）、図 1 1 - 2 5（B）（C）参照）が実行される。

【0 6 9 5】

具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出 A」は、大当り遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出 B」は、時短状態 B の制御の開始条件が成立する 9 0 0 回目の可変表示（救済時短到達変動）が終了した後の図柄確定期間（例えば、2 0 秒など）に実行される。

【0 6 9 6】

「時短突入演出 A」は、突入導入演出（図 1 1 - 6 3（A）～（C）参照）が実行された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字が表示されることにより、時短状態 A の制御が開始されることを報知する演出である（図 1 1 - 6 3（D）参照）。

【0 6 9 7】

「確変突入演出」は、突入導入演出（図 1 1 - 6 3（A）～（C）参照）が表示された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である（図 1 1 - 6 3（D）、図 1 1 - 6 4（A 1～A 4）参照）。

【0 6 9 8】

「時短突入演出 B」は、突入導入演出（図 1 1 - 6 3（A）～（C）参照）は表示されることなく、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「遊・1 1 0 0」の文字が表示されることにより、時短状態 B の制御が開始されることを報知する演出である（図 1 1 - 6 3（D）、図 1 1 - 6 4（B 1～B 4）参照）。

【0 6 9 9】

また、確変突入演出・時短突入演出 B については、「極」や「遊・1 1 0 0」の文字を表示した後に「BATTLE RUSH 突入！！」の文字を表示するようにしてもよい。

【0 7 0 0】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御基板 1 2 の動作を説明する。図 1 1 - 4 4 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 S 1 7 1）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 CPU 1 2 0 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 1）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 1；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを

10

20

30

40

50

、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 2）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0 7 0 1】

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

10

【0 7 0 2】

また、ステップ 0 6 9 S G S 2 7 1 において第 1 変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない（オフ状態である）場合は（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 1 ; N o）、第 2 変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 3）。第 2 変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 3 ; N o）、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 3 ; Y e s）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」～「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 4）。尚、バッファ番号「2 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

【0 7 0 3】

具体的には、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

30

【0 7 0 4】

ステップ 0 6 9 S G S 2 7 2 またはステップ 0 6 9 S G S 2 7 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 5）。尚、変動パターン指定コマンドは、図 6 に示すコマンド解析処理（S 7 5）において、該変動パターン指定コマンドの受信に応じて変動パターン指定コマンド格納領域に格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、変動パターン指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【0 7 0 5】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 6）。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、表示結果指定コマンド格納領域には、図 6 に示すコマンド解析処理（S 7 5）において、表示結果指定コマンドの受信に応じて、該受信した表示結果指定コマンドが格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、表示結果指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

40

【0 7 0 6】

尚、本特徴部 0 6 9 S G では、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たり A に該当する

50

第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として、「7」以外の偶数図柄の複数の組合せ（例えば「222」、「444」、「666」、「888」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄を決定する。 10

【0707】

また、図10の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、演出制御用CPU120が前述した図柄チャンス目予告の実行を決定した場合、ターゲット保留の可変表示が開始されるまでの可変表示の停止図柄を、偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せのいずれに決定する。

【0708】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。 20

【0709】

次いで、演出制御用CPU120は、コマンド格納領域に救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドが格納されているか否か、つまり、当該変動が救済時短到達変動であるか否かを判定する（ステップ069SGS276A）。救済時短到達変動である場合は（ステップ069SGS276A；Yes）、シャッター演出設定処理を実行し（ステップ069SGS276B）、救済時短到達変動でない場合は（ステップ069SGS276A；No）、ステップ069SGS277に進む。シャッター演出設定処理では、シャッター演出開始待ちタイマに演出開始までの期間が設定され、演出開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応するシャッター演出が開始される。 30

【0710】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ069SGS277）。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；Yes）、ステップ069SGS283に進む。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンでない場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；No）、リーチ予告実行決定処理を実行する（ステップ069SGS278）。 40

【0711】

リーチ予告実行決定処理では、例えば、リーチ予告実行決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-46（A）に示すリーチ予告実行決定テーブルを用いてリーチ予告の実行の有無を決定する。

【0712】

リーチ予告実行決定テーブルにおいては、図11-46（A）に示すように、「非実行」、「実行」のそれぞれに対して、遊技状態が「通常状態」の場合、「確変状態」の場合、「時短状態A」の場合、「時短状態B」である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図11-46（A）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0713】

具体的には、遊技状態が「通常状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「確変状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態A」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して40個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態B」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して20個の判定値が割り当てられている。

【0714】

このように、リーチ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態A＞時短状態B）。

10

【0715】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ予告が20%の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいてリーチ予告は実行されないようにしてもよい。

【0716】

図11-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいては、ステップ069SGS278においてリーチ予告の実行を決定したか否かを判定し（ステップ069SGS279A）、リーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合は（ステップ069SGS279A；No）、ステップ069SGS280に進み、リーチ予告の実行を決定したと判定した場合は（ステップ069SGS279A；Yes）、リーチ予告に対応する演出制御パターン（プロセステーブル）を選択した後（ステップ069SGS279B）、ボタン予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS279C）。

20

【0717】

ボタン予告パターン決定処理では、例えば、ボタン予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-46（B）～（E）に示すように、遊技状態に対応するボタン予告パターン決定テーブルA～Dを用いてボタン予告パターンを決定する。

【0718】

ボタン予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-46（B）～（E）に示すように、「非実行」、「一撃」、「連打」、「長押し」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「リーチはずれ」の場合、「非リーチはずれ」の場合、のそれぞれに異なる判定値が、図11-46（B）～（E）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

30

【0719】

具体的には、図11-46（B）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して15個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して15個の判定値が割り当てられている。

40

【0720】

また、図11-46（C）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値

50

が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して15個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して15個の判定値が割り当てられている。

【0721】

また、図11-46(D)に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0722】

また、図11-46(E)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

【0723】

このように、ボタン予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

【0724】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、リーチ予告の実行割合が低いとともに、リーチ予告の実行された場合でも、ボタン予告は実行されることはない。

【0725】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、リーチ予告が実行されてもボタン予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるボタン予告の実行割合よりも低い割合でボタン予告を実行可能としてもよい。

【0726】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、リーチ予告においてボタン予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はボタン予告を実行しないようにしてもよい。

【0727】

また、大当たりやリーチはずれの場合、遊技者に一度の操作を促す「一撃」のパターンが実行されることはあるが、実行割合は極めて低く、また、遊技者に所定の操作有効期間にわ

10

20

30

40

50

たり操作を促す「連打」や「長押し」操作、つまり、遊技者に一度の操作を促す「一撃」操作に比べて操作が煩わしい「連打」や「長押し」操作が促進されることはない。

【0728】

図11-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいてリーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合（ステップ069SGS279A；No）、またはステップ069SGS279Cにてボタン予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、キャラクタ予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS280）。キャラクタ予告パターン決定処理では、キャラクタ予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-47（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応するキャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dを用いてキャラクタ予告パターンを決定する。

10

【0729】

キャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-47（A）～（D）に示すように、「非実行」、「セリフA（リーチ？）」、「セリフB（リーチかも！！）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-47（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0730】

具体的には、図11-47（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

20

【0731】

また、図11-47（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

30

【0732】

また、図11-47（C）に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して10個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

40

【0733】

また、図11-47（D）に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

【0734】

このように、キャラクタ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状

50

態、時短状態 A、時短状態 B の順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B）。

【0735】

特に時短状態 B の場合、保留記憶数が「0」のときに可変表示結果が「はずれ」の場合は、非リーチまたは S P リーチの変動パターンが決定されるが、いずれの変動パターンの可変表示においてキャラクタ予告は実行されることはない。

【0736】

尚、本実施の形態では、時短状態 B において保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、キャラクタ予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態 A において保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるキャラクタ予告の実行割合よりも低い割合でキャラクタ予告を実行可能としてもよい。

10

【0737】

また、時短状態 B において保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、キャラクタ予告が 5 % の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はキャラクタ予告を実行しないようにしてもよい。

【0738】

図 11 - 44 に戻り、ステップ 069SGS280 においてキャラクタ予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 069SGS281A）。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない場合、つまり、非リーチの変動パターンである場合は（ステップ 069SGS281A；No）、ステップ 069SGS282 に進む。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ 069SGS281A；Yes）、可動体動作パターン決定処理を実行する（ステップ 069SGS281B）。

20

【0739】

可動体動作パターン決定処理では、可動体動作パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図 11 - 48（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応する可動体動作パターン決定テーブル A～D を用いて可動体動作パターンを決定する。

30

【0740】

可動体動作パターン決定テーブル A～D においては、図 11 - 48（A）～（D）に示すように、可動体予告が非実行で、可動体演出（決め演出）で可動体 32 を落下させる大当り用の「パターン A - 1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体 32 を落下させる大当り用の「パターン A - 2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体 32 を落下させる大当り用の「パターン A - 3」、可動体予告が非実行で、決め演出の可動体演出で可動体 32 を落下させないはずれ用の「パターン B - 1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体 32 を落下させないはずれ用の「パターン B - 2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体 32 を落下させないはずれ用の「パターン B - 3」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図 11 - 48（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

40

【0741】

具体的には、図 11 - 48（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル A では、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターン A - 1」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 2」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 3」に対して 70 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターン B - 1」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「パターン B - 2」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「パターン B - 3」に対して 10 個の判定値が割り当てられてい

50

る。

【 0 7 4 2 】

また、図 1 1 - 4 8 (B) に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル B では、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターン A - 1」に対して 2 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 2」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 3」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターン B - 1」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン B - 2」に対して 2 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン B - 3」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられている。

【 0 7 4 3 】

また、図 1 1 - 4 8 (C) に示すように、遊技状態が「時短状態 A」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル C では、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターン A - 1」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 2」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 3」に対して 8 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターン B - 1」に対して 8 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン B - 2」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン B - 3」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられている。

【 0 7 4 4 】

また、図 1 1 - 4 8 (D) に示すように、遊技状態が「時短状態 B」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル D では、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターン A - 1」に対して 9 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 2」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン A - 3」に対して 5 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターン B - 1」に対して 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。

【 0 7 4 5 】

このように、可変表示結果が大当りである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く 3 つの遊技状態で比較した場合、可動体予告と可動体演出との双方が実行される「パターン A - 2」、「パターン A - 3」の実行割合は、確変状態及び時短状態 A の方が時短状態 B よりも高い。一方、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターン A - 1」の実行割合は、時短状態 B の方が確変状態及び時短状態 A よりも高い。

【 0 7 4 6 】

また、可変表示結果がはずれである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く 3 つの遊技状態で比較した場合、可動体予告のみが実行される「パターン B - 2」、「パターン B - 3」の実行割合は、確変状態及び時短状態 A の方が時短状態 B (非実行) よりも高い。

【 0 7 4 7 】

つまり、時短状態 B の場合、確変状態及び時短状態 A に比べて可動体予告の実行割合が低くなっている (可動体予告の実行割合 : 確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B) 。

【 0 7 4 8 】

尚、本実施の形態では、時短状態 B においてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターン A - 1」の実行割合は 9 0 % の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態 A においてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合の「パターン A - 1」の実行割合よりも高ければ、9 0 % 以下でもよい。また、時短状態 B においてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合の実行割合は 1 0 0 % でもよい。

【 0 7 4 9 】

図 1 1 - 4 4 に戻り、ステップ 0 6 9 S G S 2 8 1 A において変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない、つまり、非リーチの変動パターンであると判定した場合 (ステップ 0 6 9 S G S 2 8 1 A ; N o) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告パターン決

10

20

30

40

50

定処理を実行する（ステップ069SGS282）。可動体予告パターン決定処理では、可動体予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-49（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応する可動体予告パターン決定テーブルA～Dを用いて可動体予告パターンを決定する。

【0750】

可動体予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-49（A）～（D）に示すように、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-49（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0751】

具体的には、図11-49（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0752】

また、図11-49（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0753】

また、図11-49（C）に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して20個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0754】

また、図11-49（D）に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、スーパーリーチ変動パターンしか決定されないため、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」に対していずれも判定値が割り当てられていない。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合に非リーチ変動パターンが決定された場合は、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

【0755】

このように、可動体予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態A＞時短状態B）。

【0756】

特に時短状態Bの場合、非リーチの変動パターンが決定された場合、保留記憶数が「0」のときも含め、可動体予告は実行されることはない。

【0757】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、可動体予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定

10

20

30

40

50

されるものではなく、確変状態や時短状態 A において保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合における可動体予告の実行割合よりも低い割合で可動体予告を実行可能としてもよい。

【0758】

また、時短状態 B において保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告が非実行の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告を実行可能としてもよい。

【0759】

尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクタ予告パターン決定処理、可動体予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応する予告が開始される。

【0760】

図 11 - 44 に戻り、ステップ 069SGS277 において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ 069SGS281B の可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ 069SGS282 の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ 069SGS283 において演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 069SGS284）。

【0761】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 LED の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8L, 8R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 31B やスティックコントローラ 31A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n（1 ~ N 番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0762】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8L, 8R、操作部（プッシュボタン 31B、スティックコントローラ 31A 等））の制御を実行する（ステップ 069SGS285）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 123 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8L, 8R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0763】

尚、この実施例では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0764】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ 069SGS286）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 069SGS287）。尚、所定時間は例えば 30ms であり、演出制御用 CPU 120 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを VRAM に書き込み、表示制御部 123 が VRAM に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表

10

20

30

40

50

示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）に対応した値にして（ステップ 0 6 9 S G S 2 8 8）、処理を終了する。

【 0 7 6 5 】

（可変表示中演出処理）

次に、図 1 1 - 4 5 は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）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 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を - 1 する（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 1，ステップ 0 6 9 S G S 3 0 2，ステップ 0 6 9 S G S 3 0 3）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、各種の演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出等を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがオン状態である（予告演出の実行中である）場合には（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 4；Y）、各種の演出処理を実行する（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 5）。演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ 0 6 9 S G S 3 0 5 の演出処理を実施することなく、ステップ 0 6 9 S G S 3 0 6 に進む。

10

【 0 7 6 6 】

ステップ 0 6 9 S G S 3 0 6 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 7）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 8）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 9 a）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 9 b）。

20

【 0 7 6 7 】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 0）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 0；Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 1）。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 2）。

30

【 0 7 6 8 】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 0；N）、ステップ 0 6 9 S G S 3 1 2 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなければ（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3；N o）、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 4）。確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 4；N o）、当該処理を終了する。

40

【 0 7 6 9 】

ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3 において可変表示時間タイマがタイマアウトしている場合（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3；Y e s）、またはステップ 0 6 9 S G S 3 1 4 において確

50

定コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS314；Yes）、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS315）。右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS315；Yes）、右打ちLED069SG031の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像069SG400、069SG401などを表示して右打ち報知を開始した後（ステップ069SGS316）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。

【0770】

また、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS315；No）、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS317）。右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS317；Yes）、右打ちLED069SG031の点灯を終了するとともに、右打ち報知画像069SG400などを非表示として右打ち報知を終了した後（ステップ069SGS318）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。また、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS317；No）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。

【0771】

尚、特に詳細な図示はしないが、ステップ069SGS315～ステップ069SGS318までの処理を実行した後は、確定コマンド受信フラグに基づく図柄確定指定コマンドから特定される図柄確定期間が経過してから演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する。

【0772】

また、可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【0773】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ069SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【0774】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図11-50に基づいて説明する。図11-50は、（A）は遊技状態別の変動動作例を示す図、（B）は遊技状態別の演出動作例を示す図、（C）は時短状態Bの特徴を説明するための図である。

【0775】

まず、図11-50（A）に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「A1」～「A5」の内容について比較する。

【0776】

< 項目A1 >

C P U 1 0 3 が選択可能なはずれ変動パターンの数について、「時短状態 B」では、図 1 1 - 8 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1 ~ 3 の場合に「超短縮非リーチ」と「S P リーチ D」の「2 個」であり、「確変状態」では、図 1 1 - 6 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に最大で「短縮非リーチ A」、「非リーチ A」、「S P リーチ C」、「S P リーチ D」の「4 個」であり、「時短状態 A」では、図 1 1 - 7 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に最大で「短縮非リーチ」、「非リーチ」、「S P リーチ E」の「3 個」である。

【 0 7 7 7 】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合に C P U 1 0 3 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターン数 (例えば、2 個) は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターン数 (例えば、3 個) よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン数 (例えば、4 個) よりも少ない。

10

【 0 7 7 8 】

尚、C P U 1 0 3 が決定可能なはずれ変動パターン数は、時短状態 B、時短状態 A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【 0 7 7 9 】

< 項目 A 2 >

C P U 1 0 3 が決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態 B」では、図 1 1 - 8 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 7.54 秒 $\{ ((7 \text{ s} \times 97) + (25 \text{ s} \times 3)) \div 100 = 7.54 \}$ 、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.205 秒 $\{ ((1.5 \text{ s} \times 97) + (25 \text{ s} \times 3)) \div 100 = 2.205 \}$ である。ここで、時短状態 B が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 1100 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、時短状態 B において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.2 秒 $\{ (7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985 \}$ となる。

20

【 0 7 8 0 】

「確変状態」では、図 1 1 - 6 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 8.2 秒 $\{ ((7 \text{ s} \times 95) + (40 \text{ s} \times 2) + (25 \text{ s} \times 3)) \div 100 = 8.2 \}$ 、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4.8 秒 $\{ ((3 \text{ s} \times 85) + (7 \text{ s} \times 10) + (40 \text{ s} \times 2) + (25 \text{ s} \times 3)) \div 100 = 4.8 \}$ である。ここで、確変状態が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 110 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4.83 秒 $\{ (8.2 + (4.8 \times 109)) \div 110 = 4.83 \}$ となる。

30

【 0 7 8 1 】

「時短状態 A」では、図 1 1 - 7 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 9.15 秒 $\{ ((7 \text{ s} \times 95) + (50 \text{ s} \times 5)) \div 100 = 9.15 \}$ 、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5.55 秒 $\{ ((3 \text{ s} \times 90) + (7 \text{ s} \times 5) + (50 \text{ s} \times 5)) \div 100 = 5.55 \}$ である。ここで、時短状態 A が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 110 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、時短状態 A において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5.58 秒 $\{ (9.15 + (5.55 \times 109)) \div 110 = 5.58 \}$ となる。

40

【 0 7 8 2 】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合に C P U 1 0 3 が「時短状態 B」において

50

決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2 . 2 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5 . 5 8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4 . 8 3 秒）よりも少ない。

【0783】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 7 . 5 4 秒）は、「時短状態 A」において保留記憶数が 0 の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 9 . 1 5 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において保留記憶数が 0 の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 8 . 2 秒）よりも少ない

10

【0784】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2 . 2 0 5 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5 . 5 5 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4 . 8 秒）よりも少ない。

【0785】

項目（A 1）（A 2）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

20

【0786】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【0787】

< 項目 A 3 >

C P U 1 0 3 が選択可能な大当り変動パターンの数について、「時短状態 B」では、図 1 1 - 8（C）に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に「S P リーチ D」の「1 個」であり、「確変状態」では、図 1 1 - 6（C）に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に最大で「S P 非経由」、「S P リーチ C」、「S P リーチ D」の「3 個」であり、「時短状態 A」では、図 1 1 - 7（C）に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に最大で「S P 非経由」、「S P リーチ E」の「2 個」である。

30

【0788】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に C P U 1 0 3 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない。

40

【0789】

尚、C P U 1 0 3 が決定可能な大当り変動パターンの数は、時短状態 B、時短状態 A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【0790】

< 項目 A 4 >

C P U 1 0 3 が決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態 B」では、図 1 1 - 8（C）に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4 0 秒となる。

【0791】

50

「確変状態」では、図 11 - 6 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの変動表示時間の平均時間は約 51.1 秒 $\{(22 \text{ s} \times 5) + (55 \text{ s} \times 80) + (40 \text{ s} \times 15)\} \div 100 = 51.1$ } であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの変動表示時間の平均時間は約 51.1 秒となる。

【0792】

「時短状態 A」では、図 11 - 7 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの変動表示時間の平均時間は約 62.8 秒 $\{(22 \text{ s} \times 5) + (55 \text{ s} \times 95)\} \div 100 = 62.85$ } となる。

【0793】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定する大当り変動パターンの変動表示時間の平均時間（例えば、約 40 秒）は、「時短状態 A」において決定する大当り変動パターンの変動表示時間の平均時間（例えば、約 62.8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの変動表示時間の平均時間（例えば、約 51.1 秒）よりも少ない。

【0794】

項目 (A3) (A4) によれば、所定回数の変動表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0795】

尚、大当り変動パターンの変動表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【0796】

< 項目 A5 >

CPU 103 が決定する非リーチはずれ変動パターンの決定割合について、「時短状態 B」では、図 11 - 8 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1 ~ 3 の場合は 95 % であり、「確変状態」では、図 11 - 6 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1 ~ 3 の場合は 80 % であり、「時短状態 A」では、図 11 - 7 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1 ~ 3 の場合は 70 % である。

【0797】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97 %）は、「時短状態 A」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95 %）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95 %）よりも高い。

【0798】

項目 (A5) によれば、所定回数の変動表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0799】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は、時短状態 B が 97 %、確変状態及び時短状態 A がともに 95 % で、時短状態 B、確変状態及び時短状態 A の順に低くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B（例えば、97 %）、確変状態（例えば、95 %）、時短状態 A（例えば、94 %）の順に低くなってもよいし

10

20

30

40

50

、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より高くなっていれば、上記割合は種々に変更可能である。

【0800】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は 97% である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は 100%、つまり、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合リーチ変動パターンを決定しないようにしてもよい。

【0801】

また、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチ A」）と、「時短状態 A」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチ A」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0802】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチ D」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチ D」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0803】

次に、図 11 - 50 (B) に示すように、「時短状態 B」と「確変状態」と「時短状態 A」の 3 つの遊技状態における各項目「B1」～「B10」の内容について比較する。

【0804】

<項目 B1>

保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンの可変表示における大当たり示唆演出としての「可動体予告」、「キャラクタ予告」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 11 - 49 (D) に示すように、「可動体予告」の実行割合は 0%（非実行）、図 11 - 47 (D) に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は 0%（非実行）であり、「確変状態」では、図 11 - 49 (B) に示すように、「可動体予告」の実行割合は 40%、図 11 - 47 (B) に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は 30% であり、「時短状態 A」では、図 11 - 49 (C) に示すように、「可動体予告」の実行割合は 30%、図 11 - 47 (C) に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は 20% である。

【0805】

つまり、「時短状態 A」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない。

【0806】

項目 (B1) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が 0 のときに決定可能な変動パターン（例えば、短縮非リーチ以外の「非リーチ」や「SPリーチ」）の可変表示において、可動体予告やキャラクタ予告によりいたずらに煽られることがないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0807】

詳しく説明すると、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の制御が開始される場合、それまでは通常状態での左打ち遊技を行っていたため、第 1 保留記憶に保留記憶が記憶されてい

10

20

30

40

50

ることはあっても、第 2 保留記憶に保留記憶がないことが考えられる。つまり、初当りで確変状態や時短状態 A が開始されるときや、900 回の可変表示の実行により時短状態 B の制御が開始されるときは、第 2 保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐために、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ変動パターンは、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチや変動時間が 25 秒や 40 秒の SP リーチなど）が決定される割合が高い。そして、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターンが決定された場合、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行可能となる。

【0808】

しかし、時短状態 B の制御が開始される場合、遊技者は、これまでの長い遊技期間において様々なはずれ予告が実行されてきた可能性が高いために、時短状態 B においてもさらに「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されてしまうと煩わしさを与えてしまうため、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を非実行としている。

【0809】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない形態を例示したが、例えば、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合の方が、「確変状態」や「時短状態 A」における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合よりも低くなるようにすることが好ましい。

【0810】

また、保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときに「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行される割合は、時短状態 B における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合が、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0811】

また、時短状態 B では、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当り変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B においては「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【0812】

また、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい。このようにすることで、時短状態 B においては「リーチ予告」や「ボタン予告」が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【0813】

また、可変表示結果にもとづいて、第 1 示唆演出（例えば、セリフ A や振動（小））と、該第 1 示唆演出が実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い第 2 示唆演出（例えば、セリフ B や振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であることで、時短状態 B においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【0814】

< 項目 B 2 >

可変表示結果がはずれの場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数について、「時短状態 B」では、図 11 - 42（D）に示すように、いずれも決定しないので「0 個」であり、「確変状態」では、図 11 - 42（B）に示すように、「カウント

10

20

30

40

50

ダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「４個」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４２（Ｃ）に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「３個」である。

【０８１５】

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

10

【０８１６】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数が０個である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、１種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【０８１７】

また、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

20

【０８１８】

<項目Ｂ３>

可変表示結果がはずれの場合における「先読み予告」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４２（Ｄ）に示すように、いずれも実行しないので「０％」であり、「確変状態」では、図１１－４２（Ｂ）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合は「４０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４２（Ｃ）に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合「３０％」である。

30

【０８１９】

つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、３０％）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、４０％）よりも低い。

【０８２０】

項目（Ｂ２）（Ｂ３）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示では、決定可能な先読み予告演出の種別数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることがないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

40

【０８２１】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が０％、つまり、先読み予告を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、先読み予告を実行可能としてもよい。

50

【 0 8 2 2 】

また、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【 0 8 2 3 】

また、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 CPU 1 2 0 が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態 B において第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0 %、図 1 1 - 4 3（D）参照）は、時短状態 A 及び確変状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、1 0 %、図 1 1 - 4 3（C）参照）よりも低いことで、時短状態 B では第 1 先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態 B を提供することができる。

10

【 0 8 2 4 】

また、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 CPU 1 2 0 が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態 B において第 2 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、9 0 %、図 1 1 - 4 3（D）参照）は、時短状態 A 及び確変状態において前記第 2 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、5 0 ~ 7 0 %、図 1 1 - 4 3（C）参照）よりも高いことで、時短状態 B では第 2 先読み予告演出が実行されやすいので、好適な時短状態 B を提供することができる。

20

【 0 8 2 5 】

また、時短状態 A 及び確変状態において演出制御用 CPU 1 2 0 が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 B において演出制御用 CPU 1 2 0 が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態 B のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

30

【 0 8 2 6 】

また、時短状態 B において演出制御用 CPU 1 2 0 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A と確変状態のうち少なくとも一方において演出制御用 CPU 1 2 0 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態 B のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

40

【 0 8 2 7 】

また、時短状態 B において演出制御用 CPU 1 2 0 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A 及び確変状態双方において演出制御用 CPU 1 2 0 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態 B のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【 0 8 2 8 】

< 項目 B 4 >

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 1 1 - 4 6（E）に示すように、大当りの場合は「1 0 %」、はずれの場

50

合は「５％」であり、「確変状態」では、図１１－４６（Ｃ）に示すように、大当りの場合は「８０％」、リーチはずれの場合は「３０％」であり、「時短状態Ａ」では、図１１－４６（Ｄ）に示すように、大当りの場合は「８０％」、はずれの場合は「２０％」である。尚、これら実行割合は「リーチ予告」が実行される場合の割合である。

【０８２９】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで１０％、はずれで５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで３０％）よりも低い。

10

【０８３０】

項目（Ｂ４）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、１の可変表示において遊技者にプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出であるボタン予告の実行回数が少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０８３１】

また、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」においてボタン予告を実行しない（実行割合０％）としてもよい。

20

【０８３２】

また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【０８３３】

<項目Ｂ５>

ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図１１－４６（Ｅ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「１０％」、リーチはずれの場合は「５％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当り、はずれの場合は「０％（非実行）」である。

30

【０８３４】

「確変状態」では、図１１－４６（Ｃ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「１０％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「２０％」である。

【０８３５】

「時短状態Ａ」では、図１１－４６（Ｄ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均「７．５％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「１７．５％」である。

40

【０８３６】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「確変状態」及び「時短状態Ａ」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。

【０８３７】

また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当り、はずれで０％）は、「確変状態」における１の可変表示あ

50

たりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで20%）よりも低いとともに、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで17.5%）よりも低い。

【0838】

項目（B5）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、操作有効期間に亘って遊技者がプッシュボタン31Bを操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【0839】

尚、本実施の形態では、演出制御用CPU120は、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」における「一撃パターン」の決定割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における「一撃パターン」の決定割合よりも低ければ、「一撃パターン」を実行可能としてもよい。

【0840】

また、時短状態Bにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、10%）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5%）よりも高いことで、時短状態Bにおいて「ボタン予告」が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。

20

【0841】

また、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、10%）は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低い、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Bにおいて動作促進演出が実行される場合は「一撃」パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

30

【0842】

また、時短状態Aや確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態Bにおいて「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間）ことで、「ボタン予告」の実行期間を時短状態Aと確変状態と時短状態Bとで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【0843】

また、演出制御用CPU120は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン31Bがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Aや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態Bにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましく、このようにすることで、開発コストを低減できるとともに、「ボタン予告」が実行されることを好適に報知することができる。

40

【0844】

< 項目B6 >

大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としての「可動体予告」の1の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態B」では、図11-49（D）に示すように

50

、大当たり、はずれの場合は 0 %（非実行）であり、「確変状態」では、図 11 - 49（B）に示すように、大当たりの場合は 90 %、はずれの場合は 40 %であり、「時短状態 A」では、図 11 - 49（C）に示すように、大当たりの場合は 90 %、はずれの場合は 30 %である。

【0845】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 0 %、はずれ 0 %）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 90 %、はずれ 30 %）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 90 %、はずれ 40 %）よりも低い。

10

【0846】

項目（B6）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御されることが示唆される可動体予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0847】

また、本実施の形態では、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が 0 %である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、）は、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における 1 の可変表示あたりの「可動体

20

【0848】

また、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合（例えば、0 %）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、90 %）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させるこ

30

【0849】

また、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、0 %）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30 %）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30 %）よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

40

【0850】

< 項目 B7 >

可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「キャラクタ予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態 B」では、図 11 - 47（D）に示すように、大当たりの場合は 10 %、はずれの場合は 5 %であり、「確変状態」では、図 11 - 47（B）に示すように、大当たりの場合は 80 %、はずれの場合は 30 %であり、「時短状態 A」では、図 11 - 47（C）に示すように、大当たりの場合は 80 %、はずれの場合は 20 %である。

【0851】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（

50

例えば、大当たり 10 %、はずれ 5 %) は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合 (例えば、大当たり 80 %、はずれ 20 %) よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合 (例えば、大当たり 80 %、はずれ 30 %) よりも低い。

【0852】

また、可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「リーチ予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、図 11 - 46 (A) に示すように、「時短状態 B」では 20 % であり、「確変状態」では 50 % であり、「時短状態 A」では 40 % である。

【0853】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合 (例えば、20 %) は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合 (例えば、40 %) よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合 (例えば、50 %) よりも低い。

【0854】

項目 (B7) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、リーチが成立するか否かが煽られるリーチ予告やボタン予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0855】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態 A」や「可動体予告」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合を 0 %、つまり、実行しないようにしてもよい。また、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態 A」や「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0856】

< 項目 B8 >

演出制御用 CPU 120 が 1 の可変表示において実行可能な「可動体予告」と「可動体演出」との可動体動作パターンとして、「可動体予告」と「可動体演出」とを実行する「パターン A - 2、A - 3、B - 2、B - 3 (第 1 演出実行パターン)」と、「可動体予告」を実行せず、「可動体演出」のみを実行する「パターン A - 1 (第 2 演出実行パターン)」と、があるものにおいて、可変表示結果が大当たりである場合における「パターン A - 1」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 11 - 48 (D) に示すように 90 % であり、「確変状態」では、図 11 - 48 (B) に示すように 20 % であり、「時短状態 A」では、図 11 - 48 (C) に示すように 10 % である。

【0857】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合 (例えば、90 %) は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合 (例えば、10 %) よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合 (例えば、20 %) よりも高い。

【0858】

項目 (B8) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された場合は、可動体 32 が落下することにより大当たりが報知される可動体演出が実行される前に、可動体予告においていたずらに可動体 32 が動作されることが少ないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0859】

10

20

30

40

50

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合は、「時短状態 A」や「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合を 0 %、つまり、実行しないようにしてもよい。

【0860】

また、時短状態 A や確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に「パターン A - 2、A - 3、B - 2、B - 3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、80 ~ 90 %）は、時短状態 B において可変表示結果が大当たりである場合に「パターン A - 2、A - 3、B - 2、B - 3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、10 %）よりも高いことで、時短状態 A や確変状態では、可動体 32 が動作するか否かに注目させて興趣を向上させることができる。

【0861】

また、時短状態 B における「可動体演出」の実行頻度（例えば、約 10 %）は、時短状態 A や確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、80 ~ 90 %）よりも低いことで、時短状態 B ではいたずらに可動体 32 が動作されることが少ないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0862】

< 項目 B 9 >

演出制御用 CPU 120 が、SPリーチ演出にて大当たり遊技状態に制御されることを報知した大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図 11 - 60 に示すように「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」とで共通である。

【0863】

項目（B 9）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当たり遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態 A と確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0864】

また、時短状態 A や確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態 B において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である（図 11 - 59（D 1）参照）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0865】

また、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体 LED 208 の制御に用いる制御データと、時短状態 B における「事後演出」に連動して発光させる可動体 LED 208 の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンド D 300 に基づいて実行される発光制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0866】

また、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ 61 により実行される振動態様と、時短状態 B における「事後演出」に連動して振動モータ 61 により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンド S 300 に基づいて実行される振動制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0867】

< 項目 B 10 >

演出制御用 CPU 120 が、時短制御が開始されるときに、特別状態開始表示としての突入画像 069 SG 470（例えば、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字など）

を表示することにより時短制御の開始を報知する特別状態開始演出としての「突入演出」について、確変状態の制御が開始されるときは、確変突入演出において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示し、時短状態 B の制御が開始されるときに、時短突入演出 B において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときに表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B（例えば、「遊・1 1 0 0」の文字など）が表示される（図 1 1 - 6 3（D）、図 1 1 - 6 4（A 4）（B 4）参照）。

【0 8 6 8】

項目（B 1 0）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、突入演出においては、確変状態の制御が開始されるときと共通の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 だけでなく、確変状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示である遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B が表示されるため、時短状態 B の開始を盛り上げることができる。

10

【0 8 6 9】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。このようにすることで、「突入演出」を好適に実行することができる。

【0 8 7 0】

次に、図 1 1 - 5 0（C）に示すように、「時短状態 B」と、「確変状態」及び「時短状態 A」との違いについて説明する。

20

【0 8 7 1】

< 項目 C 1 >

図 1 1 - 5 0（A）に示す各項目 A 1 ~ A 5 にて説明したように、CPU 1 0 3 が決定可能なはずれ変動パターンや大当たり変動パターンの数は、時短状態 B の場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B の場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態 B の場合が最も高い。よって、時短制御が行われる「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」各々における 1 の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態 B が最も高速であり、確変状態が中速、時短状態 A が低速である。

【0 8 7 2】

30

このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態 B、確変状態及び時短状態 A のうち、確変状態及び時短状態 A は、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態を経由して制御されるものであるのに対し、時短状態 B は、低確状態において大当たりが発生することなく所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。

【0 8 7 3】

また、確変状態や時短状態 A は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数（例えば、1 1 0 回）であるのに対し、時短状態 B は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1 1 0 0 回）である。

【0 8 7 4】

40

つまり、確変状態や時短状態 A などの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当たりを期待して待つことができる遊技状態であるのに対し、時短状態 B の場合は、大当たりがなく遊技者にとって不利な状態で長期間にわたる遊技を経て制御され、かつ、時短制御の可変表示回数が確変状態や時短状態 A よりも多い時短状態であることを考慮して、上記のように変動効率を高めることにより無駄な打球数を少なくして投資を抑えつつ、演出を楽しむことよりも、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当たりを引き当てることを優先することの特徴とすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【0 8 7 5】

< 項目 C 2 >

50

また、図 11 - 50 (B) に示す各項目 B 1 ~ B 10 にて説明したように、前述した各種予告演出の実行割合は、時短状態 B が最も低く、確変状態が最も高く、時短状態 A が中となっている。

【0876】

つまり、時短状態 B に制御されるまでの長期間にわたる遊技において、様々な予告演出が実行されては、はずれ続けていることで、遊技者はかなり気が滅入っている可能性が高いため、時短状態 B においては予告演出の実行割合が他の遊技状態よりも低くなることで、はずれ演出による遊技者の遊技意欲の低下を好適に防止できる。

【0877】

< 項目 C 3 >

このように、時短状態 B は、同じように時短制御が行われる他の確変状態や時短状態 A に比べて、変動効率が高く、かつ、予告演出により煽られる機会が少なくなることで、追加投資や遊技意欲の低下を抑えつつ、好適に可変表示を消化して大当りを待つことを特徴とする遊技状態である。

【0878】

より詳しくは、時短状態 B は、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）などは他の確変状態や時短状態 A と共通である一方で、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を他の確変状態や時短状態 A よりも短縮させることで変動効率を高めつつ、各種演出の実行頻度を低下させていることで、演出性よりも変動効率を優先させた時短状態である。

【0879】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0880】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0881】

また、時短状態 B に制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態 A に制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態 B では確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態 B を提供することができるとともに、時短状態 A では制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【0882】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2 個）は、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少なく、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4 個）よりも少ないことで、時短状態 B では決定可能なはずれ変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能なはずれ変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【0883】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な大当り変動パターン（例えば、SP

10

20

30

40

50

リーチ D) と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方 (例えば、確変状態) において決定可能な大当り可変表示パターン (例えば、S P リーチ D) と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0884】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な大当り変動パターン (例えば、S P 非経由) と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン (例えば、S P 非経由) と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

10

【0885】

また、時短状態 B に制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態 A に制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態 B では確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態 B を提供することができるとともに、時短状態 A では制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【0886】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な大当り変動パターンの数 (例えば、1 個) は、時短状態 A において決定可能な大当り変動パターンの数 (例えば、2 個) よりも少なく、時短状態 A において決定可能な大当り変動パターンの数 (例えば、2 個) は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数 (例えば、3 個) よりも少ないことで、時短状態 B では決定可能な大当り変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能な大当り変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

20

【0887】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン (例えば、非リーチ) と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン (例えば、非リーチ) と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

30

【0888】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン (例えば、非リーチ) と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン (例えば、非リーチ) と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0889】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当り変動パターン (例えば、S P 非経由) と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン (例えば、S P 非経由) と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

40

【0890】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当り変動パターン (例えば、S P 非経由) と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン (例えば、S P 非経由) と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0891】

50

また、本実施の形態では、時短状態 B では、演出制御用 CPU 120 が実行可能な各種演出の実行割合が確変状態や時短状態 A よりも低くなる形態を例示したが、例えば、通常状態（低確 / 低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り 100 回や 50 回など）以下になったときに、演出制御用 CPU 120 が実行可能な各種演出の実行割合を、通常状態において演出制御用 CPU 120 が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、1 の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低い、時短状態 B における実行割合よりも低くなるようにしてもよい（1 の演出の実行割合；通常状態（残り回数 101 回以上）> 通常状態（残り回数 100 回以下）> 時短状態 B）。

【0892】

10

また、通常状態（低確 / 低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り 100 回や 50 回など）以下になったときに、上記項目 A1 ~ A5、B1 ~ B10 の内容が、時短状態 B に対応する内容に変化するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B に制御されるまでの煩わしさを抑制することができる。

【0893】

また、通常状態（低確 / 低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が特定回数（例えば、残り 50 回や 10 回など）以下となる期間において可変表示結果が大当たりとなる場合に、期待度が低い演出（例えば、SPリーチ演出 A や、弱パターンの予告演出など）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

20

【0894】

（図柄の可変表示態様）

次に、飾り図柄及び小図柄の可変表示態様について、図 11 - 51 ~ 図 11 - 55 に基づいて説明する。図 11 - 51 は、（A）は確変状態、時短状態 A のはずれ短縮非リーチ変動パターン、（B）は時短状態 B のはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。図 11 - 52 は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 11 - 53 は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 11 - 54 は、時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 11 - 55 は、SPリーチ E、SPリーチ D の演出動作例である。

30

【0895】

本実施の形態では、飾り図柄表示エリア 5L、5R、5R にて可変表示される各飾り図柄は、「1」~「9」の数字からなる数字表示部 069SG051 と、数字表示部 069SG051 よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部 069SG052 と、から構成される。一方、画像表示装置 5 の表示画面左上の表示領域 5SL に表示される左小図柄、中小図柄、右小図柄は、それぞれ飾り図柄よりも小さく表示される「1」~「9」の数字のみから構成される。飾り図柄及び小図柄は、特別図柄の可変表示に同期して可変表示される。

【0896】

40

飾り図柄の飾り図柄表示エリア 5L、5R、5R における変動パターン（例えば、非リーチ系のはずれ変動パターンなど）の可変表示態様は、通常状態、確変状態・時短状態 A である場合と、時短状態 B である場合と、で異なっている。以下、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系のはずれ変動パターン（短縮非リーチ A、非リーチ A を含む）に基づく飾り図柄の可変表示態様について、図 11 - 51（A）のタイミングチャートに基づいて、図 11 - 52 及び図 11 - 53 を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図 11 - 52 では、確変状態における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【0897】

50

図 1 1 - 5 1 (A) に示すように、確変状態、時短状態 A における短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミング t_{a1} では、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R の飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図 1 1 - 5 2 (A) 参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「低速」で開始されてから所定時間が経過したタイミング t_{a2} で「中速」になり、さらに所定時間が経過したタイミング t_{a3} で最高速度である「高速」になった後は、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミング t_{a1} から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

【 0 8 9 8 】

10

次いで、可変表示の終了が近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリア 5 C の順に、飾り図柄の可変表示速度が「中速」「低速」になる。そして、左飾り図柄表示エリア 5 L に所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a4} で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 1 1 - 5 2 (B) 参照）。次いで、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 1 1 - 5 2 (C) 参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示される（図 1 1 - 5 2 (D) 参照）。

【 0 8 9 9 】

次に、右飾り図柄表示エリア 5 R に所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 1 1 - 5 2 (E) 参照）。次いで、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 1 1 - 5 2 (F) 参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示される（図 1 1 - 5 2 (G) 参照）。

20

【 0 9 0 0 】

次に、中飾り図柄表示エリア 5 C に所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a6} で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 1 1 - 5 3 (H) 参照）。次いで、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 1 1 - 5 3 (I) 参照）、元の大きさに戻ったタイミング t_{a6} で飾り図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止表示される（図 1 1 - 5 3 (J) 参照）。尚、特に詳細な図示はしないが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、仮停止表示されてから図柄確定指定コマンドの受信に基づいて停止表示されるまで仮停止表示態様（例えば、揺動態様など）で表示される。

30

【 0 9 0 1 】

そして、中飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a6} から所定時間が経過したタイミング t_{a7} （図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図 1 1 - 5 3 (K) 参照）。このように、3 個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} で、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた 3 つの飾り図柄が同時に停止表示される。

40

【 0 9 0 2 】

そして、小図柄が停止表示されたタイミング t_{a7} から図柄確定期間（例えば、0 . 5 m s）が経過したタイミング t_{a8} にて、次の可変表示が開始可能となる。

【 0 9 0 3 】

次に、時短状態 B における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様を、図 1 1 - 5 1 (B) のタイミングチャートに基づいて、図 1 1 - 5 4 を参照しながら説明する。尚、時短状態 B における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図 1 1 - 5 4 では、時短状態 B における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する

50

。

【0904】

図11-51(B)に示すように、時短状態Bにおける超短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミングtb1では、各飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図11-54(A)参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「中速」で開始されてから所定時間が経過したタイミングtb2で最高速度である「高速」になった後、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミングtb1から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

10

【0905】

次いで、可変表示の終了が近づくと、飾り図柄表示エリア5L、5R、5C各々の飾り図柄の可変表示速度が同時に（一斉に）「中速」になり、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにて飾り図柄が同時に（一斉に）仮停止表示されたタイミングtb3で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される（図11-54(B)参照）。尚、飾り図柄の可変表示速度は「高速」から「中速」を経ずに「低速」になってもよい。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）は行われず、各飾り図柄が仮停止表示されたタイミングtb3から所定時間が経過したタイミングtb4（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図11-54(C)参照）。このように、3個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングtb4で、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されていた3つの飾り図柄が同時に停止表示される。

20

【0906】

そして、小図柄が停止表示されたタイミングtb4から図柄確定期間（例えば、0.5ms）が経過したタイミングtb5にて、次の可変表示が開始可能となる。

【0907】

また、本実施の形態では、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が加速時や減速時において「中速」となる期間は、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通であるが、時短状態Bの場合の方が確変状態、時短状態Aの場合よりも短くなるようにしてもよい。また、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が「高速」となる期間は、時短状態Bの場合の方が確変状態、時短状態Aの場合よりも短い、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通であってもよい。

30

【0908】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の停止表示態様が、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通（左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Aとにおいては、左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示する一方で、時短状態Bにおいては、左、中、右の飾り図柄が上下方向に異なる位置に停止表示されるなど、時短状態Bにおける飾り図柄の停止表示態様が確変状態や時短状態Aにおける飾り図柄の停止表示態様と異なるようにしてもよい。

40

【0909】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の可変表示態様が、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通（上下方向に可変表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Aとにおいては、上下方向に可変表示する一方で、時短状態Bにおいては左右方向に可変表示されたり、あるいは、飾り図柄の可変表示が表示領域5SRなどに縮小表示され、表示画面においては味方キャラクタや敵キャラクタなどによる特別演出が継続して表示されるなど、時短状態Bにおける可変表示態様が確変状態や時短状態Aにおける可変表示態様と異なるようにしてもよい。

50

【0910】

このように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態 B の方が、確変状態、時短状態 A よりも短い ($t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$)。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0911】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は左 右 中の順に停止表示され、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0912】

尚、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C のうち 1 の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0913】

また、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため 3 回であり、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため 1 回である。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0914】

また、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0915】

また、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない。よって、確変状態、時短状態 A においては特定動作表示で演出効果を高める一方で、時短状態 B においては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

【0916】

また、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態 A の場合と時短状態 B とで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0917】

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い { $t_1 (t_{a6} \sim t_{a7}) > t_2 (t_{b3} \sim t_{b4})$ }。よって、時短状態 B においてスムーズな可変表示を実現することがで

きる。

【0918】

また、確変状態、時短状態 A において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 (t a 7 ~ t a 8) と、時短状態 B において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 (t b 4 ~ t b 5) と、は共通である。よって、飾り図柄が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0919】

尚、各飾り図柄の特定動作表示は、所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る動作表示である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作態様は上記のものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、特定動作表示では、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 のみ特定動作表示が行われ、数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 の特定動作表示は行われなため、識別情報の視認性を担保しつつ特定動作表示により演出効果を高めることができるが、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 とともに数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

【0920】

また、上記では、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が異なってもよい。

【0921】

また、時短状態 B における飾り図柄について、可変表示開始時と可変表示停止時とで表示位置を異ならせるようにしてもよく、このようにすることで、短い可変表示期間の中でも可変表示を好適に見せることができる。

【0922】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速めるのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様 (例えば、黒っぽい態様) に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

【0923】

次に、リーチ特定動作表示及び大当たり特定動作表示について、図 1 1 - 5 5 に基づいて説明する。

【0924】

まず、S P リーチ E の大当たり変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され (図 1 1 - 5 5 (A) 参照)、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が停止表示された後 (図 1 1 - 5 5 (B) 参照)、右飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄が減速表示されるとともに、リーチ予告及びボタン予告が実行され (図 1 1 - 5 5 (C) 参照)、右飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄が仮停止表示された場合、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R とに仮停止表示された飾り図柄の台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻るリーチ特定動作表示が行われ (図 1 1 - 5 5 (D) 参照)、可変表示態様がリーチ態様となる (図 1 1 - 5 5 (E) 参照)。

【0925】

次いで、特に図示しないが、S P リーチ演出を経て大当たり報知が行われた場合、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される (図 1 1 - 5 5 (F) 参照)。その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当たり特定動作表示が行われてから (図 1 1 - 5 5 (G

10

20

30

40

50

参照)、確定飾り図柄が停止表示される(図11-55(H)参照)。

【0926】

一方、SPリーチDの大当り変動パターンの変表示では、可変表示が開始され(図11-55(I)参照)、リーチ態様が表示されることなく、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される(図11-55(F)参照)。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから(図11-55(G)参照)、確定飾り図柄が停止表示される(図11-55(H)参照)。

【0927】

このように、SPリーチE変動パターンの場合、可変表示態様がリーチ態様となるときに飾り図柄を特定動作させるリーチ特定動作表示と、飾り図柄を予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で停止表示するときに該飾り図柄を特定動作させる第2特定動作表示と、が実行可能であり、リーチを経由するSPリーチEの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないSPリーチDの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される。よって、時短状態Bにおいて実行可能なSPリーチDにおいては、いたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0928】

尚、本実施の形態では、図11-55(I)に示すように可変表示が開始された後、リーチ態様が表示されることなく、図11-55(F)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が開始されてから予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されるまでに、遊技者による操作を介することなく、可動体32が落下する「可動体演出」が実行されるようにしてもよい。

【0929】

(非リーチはずれ変動パターンの表示態様)

次に、非リーチはずれ変動パターンについて比較する。図11-56は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図11-57は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。尚、以下においては、飾り図柄が停止表示されるときに実行される特定動作表示の詳細な動作例については省略する。

【0930】

図11-56に示すように、短縮系の非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Bにて決定可能な「超短縮非リーチ」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される(図11-56(A1)参照)。飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示される(図11-56(A2)参照)。一方、確変状態、時短状態Aにて決定可能な「短縮非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される(図11-56(B1)参照)。次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示され(図11-56(B2)参照)、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が停止表示され(図11-56(B3)参照)、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停止表示される(図11-56(B4)参照)。

【0931】

このように短縮系の非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態Aでは、可変表示時間が「3秒」の短縮非リーチAであり、飾り図柄が左、右、中の順に停止表示されるのに対し、時短状態Bでは、可変表示時間が「1.5秒」の超短縮非リーチであり、飾り図柄が左、右、中ともに同時に停止表示される。

【0932】

次に、図11-57に示すように、非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、確

10

20

30

40

50

変状態にて決定可能な「非リーチ A」では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される。このとき、可動体 3 2 が上下動する「可動体予告」が実行されることがある（図 1 1 - 5 7（A 1）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 C と、例えば「リーチ？」などの文字からなるセリフ表示 0 6 9 S G 4 3 1 とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図 1 1 - 5 7（A 2）参照）。

【0933】

次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が停止表示された後（図 1 1 - 5 7（A 3）参照）、右飾り図柄表示エリア 5 R にて飾り図柄が減速表示される「リーチ予告」と、
10
プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 6 9 S G 4 4 1 と、例えば「長押し！」などの操作促進表示 0 6 9 S G 4 4 2 とが表示されてプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する「ボタン予告」が実行されることがある（図 1 1 - 5 7（A 4）参照）。その後、右飾り図柄表示エリア 5 R に左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され（図 1 1 - 5 7（A 5）参照）、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図 1 1 - 5 7（A 6）参照）。

【0934】

また、時短状態 A にて決定可能な「非リーチ A」（図 1 1 - 5 7（B 1）～（B 6）参照）は、確変状態にて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（図 1 1 - 5 7（A 1）～（A 6）参照）と流れは同様であるため、説明は省略する。
20

【0935】

一方、時短状態 B にて決定可能な「非リーチ A」では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図 C 1 参照）、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する（図 1 1 - 5 7（C 2）参照）。

【0936】

このように非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態 A、時短状態 B とで、可変表示時間が「7 秒」で共通であるが、確変状態、時短状態 A では、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が高いのに対し、時短状態 B では、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や
30
「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が確変状態や時短状態 A である場合に比べて低い（または実行されない）。

【0937】

（S P リーチ変動パターンの表示態様）

次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図 1 1 - 5 8 は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図 1 1 - 5 9 は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図 1 1 - 6 0 は、スーパーリーチ変動パターンにおける事後演出の演出動作例を比較する図である。

【0938】

以下、図 1 1 - 5 8 及び図 1 1 - 5 9 に基づいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態 A にて決定可能な「S P リーチ E」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 1 1 - 5 8（A 1）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 C と、例えば「リーチかも！！」の文字などからなるセリフ表示 0 6 9 S G 4 3 1 とが表示される「キャラクタ予告」が
40
実行されることがある（図 1 1 - 5 8（A 2）参照）。

【0939】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる（図 1 1 - 5 8（A 3）参照）。尚、特に図示しないが、リーチ態様となるときに、「リーチ予告」や「ボタン予告」などが実行されることがある。
50

【0940】

次いで、キャラクタ画像と「SPリーチ演出E」といった文字表示とからなるリーチタイトル画像069SG440が表示される(図11-58(A4)参照)。また、このとき、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置5の表示画面の右上部に設けられた表示領域5SRに縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像069SG100Cと敵キャラクタのキャラクタ画像069SG100Xとが対決する「バトル演出」が開始される(図11-58(A5)参照)。

【0941】

次いで、バトル演出が開始されてから所定時間が経過し、最後の対決になる(図11-59(A6)(A7)参照)。ここでは、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451と、例えば「チャージ開始!」などの操作促進表示069SG452と、ゲージ表示069SG453とが表示され、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する操作促進演出としての「当否ボタン演出」が実行される(図11-59(A8)参照)。尚、操作促進表示069SG452が表示される操作有効期間内において遊技者による長押し操作が検出された場合、ゲージ表示069SG453のレベルが増加する(図11-59(A9)参照)。

【0942】

また、当否ボタン演出の演出期間内ないし直前の期間においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451を表示する前に、事前演出(例えば、光がボタン画像069SG451を表示する位置に集まってくる集光演出など)を実行可能としてもよい。また、このような事前演出は、時短状態Bにおいては実行されないようにすることが好ましい。

【0943】

次いで、操作促進表示069SG452を開始してから所定時間(例えば、5秒)が経過したときに、操作促進表示069SG452の表示が「放せ!!」に変更されてプッシュボタン31Bの操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示069SG453により操作開放用操作時間が表示される(図11-59(A10)参照)。そして、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作の開放が検出されたタイミング、または押圧操作の開放が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃したことを表す画像069SG455が表示されるとともに、可動体32が原点位置から中間位置付近まで落下する(図11-59(A11)参照)。

【0944】

次いで、可変表示結果が大当りの場合は可動体演出が実行され、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す画像及び可動体32を強調するためのエフェクト画像からなる可動体演出画像069SG456が表示されるとともに、可動体32が原点位置から演出位置まで落下した後(図11-59(D1)参照)、敵キャラクタが倒されて味方キャラクタがバトルに勝利したことを示す報知画像069SG457が表示され(図11-59(D2)参照)、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果が大当たりとなったことが報知される(図11-59(D3)参照)。

【0945】

大当たりが報知された場合、図11-60に示すように、背景画像が第5背景画像069SG350に切り替え表示され、キャラクタ画像069SG100Cと、大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示069SG460と、が表示されて事後演出が開始される(図11-60(D4)参照)。

【0946】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示069SG461(例えば、「+50」など)が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されるカウンタ値に加算

10

20

30

40

50

されていく（図 11 - 60（D5）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「3 0 0」）になったときに、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 6 9 S G 4 5 1 と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 と、残り操作有効期間を示すゲージ表示 0 6 9 S G 4 5 3 とが表示され、プッシュボタン 3 1 B の単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図 11 - 60（D6）参照）。

【0947】

次いで、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 3 1 B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 のカウンタ値が可変表示され（図 11 - 60（D7）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図 11 - 60（D8）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6 R 大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「7 5 0」など）が停止表示される（図 11 - 60（D9）参照）。

【0948】

大当り A または大当り B（6 R 大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御され、大当り C（10 R 大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1 5 0 0」など）に更新表示された後（図 11 - 60（D10）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【0949】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体 3 2 も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタが倒されずに味方キャラクタがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される（図 11 - 59（D4）参照）。

【0950】

図 11 - 58 に戻って、確変状態にて決定可能な「S プリーチ C」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 11 - 58（B1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図 11 - 58（B2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図 11 - 58、50（A3～A7）と同様の演出が行われた後（図 11 - 58、50（B3～B6）参照）、図 11 - 59（A8～A9）の演出が行われることなく、図 11 - 59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図 11 - 59（B7～B8）参照）。そして、図 11 - 59（D1～D3）及び図 11 - 60（D4～D10）の演出が行われる。

【0951】

図 11 - 58 に戻って、時短状態 B にて決定可能な「S プリーチ D」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 11 - 58（C1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図 11 - 58（C2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図 11 - 58（A4）演出が行われることなく、図 11 - 58（A5）と同様の演出が行われた後（図 11 - 58（C3）参照）、図 11 - 59（A8～A9）の演出が行われることなく、図 11 - 59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図 11 - 59（C4～C5）参照）。そして、前述した図 11 - 59（D1～D3）及び図 11 - 60（D4～D10）の演出が行われる。

【0952】

（スーパーリーチ大当り変動パターンの制御動作例）

次に、S PリーチE、C、Dの大当り変動パターンの制御動作例について、図11-61に基づいて比較する。図11-61は、S PリーチE、C、Dにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。

【0953】

図11-61(A)~(C)に示すように、S PリーチE、C、Dは、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パートと、から構成される。可変表示パートでは、可変表示が開始されると、前述した「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」、「ボタン予告」等が実行され、リーチ態様となった後、S Pリーチ演出としての「バトル演出」や「ショートバトル演出」が実行される。そして、タイミングt a 1において「決め演出」において操作促進演出としての「当否ボタン演出」が開始された後、タイミングt a 2において「可動体演出」が開始される。その後、「バトル演出」や「ショートバトル演出」の結果が報知された後、タイミングt a 3において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示され、大当り特定動作表示（大当り図柄停止アクション。図11-55(G)参照）が行われた後、タイミングt a 4において大当り確定図柄の組合せが仮停止表示されて大当りとなったことが報知される。その後、タイミングt a 5~t a 6の期間において事後演出が実行される。

10

【0954】

可変表示パートの可変表示時間（t a 0~t a 5）は、時短状態Aにおいて決定可能なS PリーチEでは50秒、確変状態において決定可能なS PリーチCでは40秒、時短状態Bにおいて決定可能なS PリーチDでは25秒である。一方、事後演出パートの時間（t a 5~t a 6）は、S PリーチE、C、D各々において15秒で共通である。

20

【0955】

つまり、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の事後演出パートの可変表示時間（15秒）と、時短状態Bの事後演出パートの可変表示時間（15秒）とは共通であることで、時短状態A及び確変状態と時短状態Bとで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、事後演出パートを共通化することで開発コストを低減させることができる。

30

【0956】

また、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（t a 3~t a 4）と、時短状態Bの大当り特定動作表示の表示時間（t a 3~t a 4）とは共通であることで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、大当り特定動作表示の表示時間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【0957】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間（t a 1~t a 2）は、S PリーチC、Dとで共通とされ、S PリーチEのみが異なっている。

【0958】

また、表示制御部123は、V R A M領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置5に表示するための画像データ（表示データ）として生成し、表示画像作成領域の画像データ（表示データ）をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体32やプッシュボタン31Bなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドD X X X、S X X Xなど（「X」は任意の数字））や、可動体L E D 2 0 8や枠L E D 9 L 1~9 L 1 2、9 R 1~9 R 1 2などを点灯/消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドB X X Xなど（「X」は任意の数字））を生成して、演出制御用C P U 1 2 0に送信する。

40

【0959】

50

演出制御用CPU120は、上記拡張コマンドDXXX、SXXXを受信したことに基
いて、プロセスデータに記載された可動体32の可動体モータ207やプッシュボタン3
1Bを振動させる振動モータ61の動作制御実行データに基づく動作制御とは別個に、拡
張コマンドDXXX、SXXXに対応した動作パターンにて、可動体32の可動体モータ
207やプッシュボタン31Bを振動させる振動モータ61を動作させる動作制御を開始
する。

【0960】

また、演出制御用CPU120は、上記拡張コマンドBXXXなどを受信したことに基
いて、プロセスデータに記載された可動体LED208のランプ制御実行データに基づく
制御とは別個に、拡張コマンドBXXXなどに対応した点灯パターン（例えば、特徴部0
18SGにおける図13-6（B）に示す発光パターン参照）にて、可動体LED208
を点灯／消灯させる制御を開始する。

10

【0961】

また、これら可動体32やプッシュボタン31Bを動作させるための制御データや、可動
体LED208を点灯させるための制御データは、ROM121に記憶されている。

【0962】

ここで、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体32やプ
ッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの
拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演
出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D1
00、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開
発コストを低減させることができる。

20

【0963】

尚、本実施の形態では、可動体32やプッシュボタン31Bなどを動作させるための可動
体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドDXXX、SXXXなど（「
X」は任意の数字））と、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9
R12などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、
拡張コマンドBXXXなど（「X」は任意の数字））とは別個に生成される形態を例示し
たが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「可動体演出」などにおいて、
可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯／消灯さ
せるためのランプ用制御情報としての拡張コマンドB000に基づいて、可動体LED2
08や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の点灯／消灯制御と、可動体32や
プッシュボタン31Bなどの可動体用制御と、が実行されるようにしてもよい。つまり、
共通な制御情報（拡張コマンド）を用いて点灯制御と動作制御とが実行されるようにし
てもよい。

30

【0964】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動
作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおいて大当りの
場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行される
振動態様と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

40

【0965】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動
作に連動して発光させる可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R
12の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御デ
ータ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連
動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データ（例えば、B000など
の拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減さ
せることができる。

【0966】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマンド

50

とすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【０９６７】

また、時短状態Ａや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０６９ＳＧ４５６参照）と、時短状態Ｂにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体３２の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図１１－５９（Ｄ１）の可動体演出画像０

10

【０９６８】

（スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較）

次に、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較について、図１１－６２に基づいて説明する。図１１－６２は、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとを比較する図である。

【０９６９】

図１１－６２に示すように、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（ $t_{b0} \sim t_{a4}$ ）は、非リーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（ $t_{b0} \sim t_{b4}$ ）よりも長い。

20

【０９７０】

また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（ $t_{b0} \sim t_{b1}$ ）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（ $t_{b0} \sim t_{b3}$ ）よりも短いことで、リーチ態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【０９７１】

また、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ $t_{b0} \sim t_{b1}$ ）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ $t_{b0} \sim t_{b2}$ ）よりも短いことで、所定列の飾り図柄の可変表示が短い期間で終了するため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

30

【０９７２】

（突入演出）

次に、突入演出の演出動作例について、図１１－６３及び図１１－６４に基づいて説明する。図１１－６３は、（Ａ）～（Ｃ）は突入導入演出、（Ｄ）は時短突入演出Ａの演出動作例を示す図である。図１１－６４は、（Ａ１）～（Ａ４）は確変突入演出、（Ｂ１）～（Ｂ４）は時短突入演出Ｂの演出動作例を示す図である。

40

【０９７３】

図１１－６３（Ａ）～（Ｃ）に示すように、「突入導入演出」では、表示画面の中央にエフェクト画像０６９ＳＧ４７０Ａが漸次拡大表示されていくとともに、「ＢＡＴＴＬＥ ＲＵＳＨ 突入！！」を構成する文字画像０６９ＳＧ４７０Ｂが、所定数（例えば、１文字）ずつ画像表示装置５の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく。

【０９７４】

そして、最大表示されるとともに表示色が変化したエフェクト画像０６９ＳＧ４７０Ａと、表示画面の中央に集まった「ＢＡＴＴＬＥ ＲＵＳＨ 突入！！」なる文字からなる文字画像０６９ＳＧ４７０Ｂとからなる突入画像０６９ＳＧ４７０が表示される「時短突入

50

演出 A」が行われることで、時短状態 A の制御が開始されることが報知される。

【0975】

また、「確変突入演出」の場合は、図 11 - 63 (D) の突入画像 069SG470 が表示された後、図 11 - 64 (A1) に示すように、「極」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する確変用画像 069SG471 が、突入画像 069SG470 よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく (図 11 - 64 (A2 ~ A3) 参照)。

【0976】

そして、突入画像 069SG470 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0 % で表示される確変用画像 069SG471 とからなる突入画像 069SG472 が表示される「確変突入演出」が行われることで、確変状態の制御が開始されることが報知される (図 11 - 64 (A4) 参照)。

【0977】

また、「時短突入演出 B」の場合は、図 11 - 63 (A) ~ (C) にて説明した「突入導入演出」は実行されず、時短状態 B の制御の開始条件が成立する 900 回目の可変表示が終了した後の図柄確定期間 (例えば、20 秒など) が開始されたときに、図 11 - 63 (D) の突入画像 069SG470 が表示された後、図 11 - 64 (B1) に示すように、「1100」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する遊タイム用画像 069SG473A が、突入画像 069SG470 よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく (図 11 - 64 (B2 ~ B3) 参照)。

【0978】

そして、突入画像 069SG470 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0 % で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473A と、「遊」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473B と、からなる突入画像 069SG473 が表示される「時短突入演出 B」が行われることで、時短状態 B の制御が開始されることが報知される (図 11 - 64 (B4) 参照)。

【0979】

このように、時短状態 A の制御が開始されるときに、時短突入演出 A において突入画像 069SG470 を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像 069SG470 と確変用画像 069SG471 とからなる突入画像 069SG472 を表示する一方で、時短状態 B の制御が開始されるときは、時短突入演出 B において、時短状態 A 及び確変状態に突入するときに表示される突入画像 069SG470 と共通の突入画像 069SG470 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 069SG473A、069SG473B を表示する。

【0980】

よって、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、時短突入演出 B においては、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときと共通の突入画像 069SG470 だけでなく、確変状態や時短状態 A の制御の開始されるときには表示されない遊タイム用画像 069SG473B が表示されるため、時短状態 B の開始を盛り上げることができる。

【0981】

[実施の形態 2]

次に、特徴部 069SG における実施の形態 2 について、図 11 - 65 ~ 図 11 - 69 に基づいて説明する。図 11 - 65 は、特徴部 069SG における実施の形態 2 としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。図 11 - 66 は、特徴部 069SG における実施の形態 2 としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。図 11 - 67 は、可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。図 11 - 68 は、SP リー

10

20

30

40

50

チ D の演出動作例である。図 11 - 69 は、遊技状態別の特徴を説明するための図である。尚、本実施の形態 2 では、前記実施の形態 1 のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

【0982】

図 11 - 65 は、(A) は時短状態 B (救済時短状態) における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C) 保留記憶数が 0 の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【0983】

図 11 - 65 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに 100 個の判定値が割り当てられている。また、図 11 - 65 (B) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに 100 個の判定値が割り当てられている。

【0984】

一方、図 11 - 65 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルでは、SPリーチ E に 10 個の判定値が割り当てられ、SPリーチ D に 90 個の判定値が割り当てられている。

【0985】

本実施の形態では、確変状態及び時短状態 A にて SPリーチ D の変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示演出として前記実施の形態 1 で説明した「ショートバトル演出」を実行する一方で、時短状態 B にて SPリーチ D の変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示演出として「ショートバトル演出」ではなく、後述する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する。

【0986】

また、確変状態及び時短状態 A にて決定可能な SPリーチ D の変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様となった後に「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであるのに対し、時短状態 B にて決定可能な SPリーチ D の変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様とならずに「即当り演出」または「全回転演出」が実行される非リーチ変動パターンである。

【0987】

次に、図 11 - 66 は、図 11 - 44 に示された可変表示開始設定処理を示すフローチャートの一部である。本実施の形態では、演出制御用 CPU 120 は、可変表示開始設定処理におけるステップ S069SGS271 ~ ステップ S069SGS276 の処理を実行した後、ステップ S069SGS277 において変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンではないと判定した場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は (ステップ 069SGS277; No)、ステップ 069SGS278 のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ 069SGS277A ~ ステップ 069SGS277D の処理を実行する。

【0988】

具体的には、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが SPリーチ D 変動パターンであるか否かを判定し (ステップ 069SGS277A)、SPリーチ D 変動パターンである場合は (ステップ 069SGS277A; Yes)、遊技状態は時短状態 B であるか否かを判定する (ステップ 069SGS277B)。そして、遊技状態が時短状態 B であると判定した場合は (ステップ 069SGS277B; Yes)、可変表示演出パターン決定処理を実行する (ステップ 069SGS277C)。

【0989】

10

20

30

40

50

可変表示演出パターン決定処理では、例えば、可変表示演出パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－６７に示す可変表示演出パターン決定テーブルを用いて可変表示演出パターンを決定する。

【０９９０】

可変表示演出パターン決定テーブルにおいては、図１１－６７に示すように、「即当り演出」、「全回転演出」のそれぞれに対して、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合、「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－６７に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０９９１】

具体的には、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合については、「即当り演出」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合については、「即当り演出」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して３０個の判定値が割り当てられている。

【０９９２】

このように、「即当り演出」と「全回転演出」は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態及び時短状態Ａである場合は実行されず、時短状態Ｂである場合にのみ実行可能な可変表示演出とされており、確変状態及び時短状態Ａにて決定可能なＳＰリーチＤ変動パターンを兼用して実行される。

【０９９３】

また、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合における「即当り演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合における「即当り演出」の実行割合よりも高い一方で、大当り種別が「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合における「全回転演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」の場合における「全回転演出」の実行割合よりも高い。つまり、大当り種別が「大当りＡ、Ｂ（６Ｒ）」よりも大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数が多く遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」の場合は、「即当り演出」よりも「全回転演出」の方が高い割合で実行される。

【０９９４】

次に、「即当り演出」及び「全回転演出」の演出動作例について説明する。確変状態及び時短状態ＡにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様となった後、バトル演出にて味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことにより可変表示結果が大当りであることが報知される「ショートバトル演出」が実行されるが（図１１－５８～図１１－５９参照）、時短状態ＢにおいてＳＰリーチＤ大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様とならずに可変表示結果が大当りであることが報知される「即当り演出」または「全回転演出」が実行される。

【０９９５】

「即当り演出」は、図１１－６５に示すように、ＳＰリーチＤ大当り変動パターンにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図１１－６８（Ａ１）参照）、所定時間が経過したときに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図１１－６８（Ａ２）参照）。その後、「決め演出」において、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進演出が実行されることなく、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す可動体演出画像０６９ＳＧ４５６が表示されるとともに、可動体３２が原点位置から中間位置付近まで落下する「可動体演出」が実行される（図１１－６８（Ａ３）参照）。そして、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに確定飾り図柄が再度仮停止表示される（図１１－６８（Ａ４）参照）。その後、事後演出パートにおいて、図１１－６０（Ｄ４～Ｄ１０）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図１１－６８（Ｃ１～Ｃ７）参照）、大当り遊技状態に制御される。

10

20

30

40

50

【 0 9 9 6 】

「全回転演出」は、図 1 1 - 6 5 に示すように、S P リーチ D 大当り変動パターンにおいて、可変表示の開始とともに表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が所定期間にわたり実行された後（図 1 1 - 6 8（B 1）参照）、第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 において飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 1 1 - 6 8（B 2）参照）。そして、所定時間が経過したときに、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄が予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で揃った状態で可変表示する全回転表示が開始される（図 1 1 - 6 8（B 3）参照）。その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図 1 1 - 6 8（B 4）参照）。その後、事後演出パート（図柄確定期間）において、図 1 1 - 6 0（D 4 ~ D 1 0）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図 1 1 - 6 8（C 1 ~ C 7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

10

【 0 9 9 7 】

このように、時短状態 B では、S P リーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始されてからリーチ態様を経由することなく、可変表示結果が大当りであることが報知される可変表示演出として「即当り演出」または「全回転演出」が実行されることで、遊技者は、リーチ演出により煽られることを心配せず、安心して S P リーチ演出を楽しむことができる。

【 0 9 9 8 】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態 1 で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態 B において遊技者は煩わしい操作の促進や操作を行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。

20

【 0 9 9 9 】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、本実施の形態における時短状態 B、確変状態、時短状態 A の 3 つの遊技状態別の各種動作例について、図 1 1 - 6 9 に基づいて説明する。図 1 1 - 6 9 は、遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。以下、図 1 1 - 6 9 に示すように、「時短状態 B」と「確変状態」と「時短状態 A」の 3 つの遊技状態における各項目「D 1」~「D 4」の内容について比較する。

30

【 1 0 0 0 】

< 項目 D 1 >

まず、C P U 1 0 3 がリーチ態様を経由しない S P リーチ D 大当り変動パターンを決定する割合について、「時短状態 B」では、図 1 1 - 6 5（C）に示すように、保留記憶数が 0、1 ~ 3 の場合におけるリーチ態様を経由しない「S P リーチ D（即当り演出または全回転演出）」の決定割合は「90%」であり、「確変状態」では、図 1 1 - 6（C）に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合におけるリーチ態様を経由しない「S P 非経由 A（非リーチ）」の決定割合は「5%」であり、「時短状態 A」では、図 1 1 - 7（C）に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合におけるリーチ態様を経由しない「S P 非経由 A（非リーチ）」の決定割合は「5%」である。

40

【 1 0 0 1 】

尚、確変状態、時短状態 A では、「S P リーチ D」はリーチ態様を経由して「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであり、リーチ態様を経由しない非リーチ変動パターンではない。

【 1 0 0 2 】

つまり、時短状態 B においてリーチ態様を経由しない「S P リーチ D 大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態 A

50

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

【1003】

項目（D1）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることなく大当り遊技状態に制御されるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1004】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合は、時短状態Aや確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当りである場合は、リーチ態様を経由しない「SPリーチD変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が100%の割合で決定されるようにしてもよい。

【1005】

<項目D2>

演出制御用CPU120は、遊技者の動作を促す動作促進演出として、例えば、SPリーチ演出において「当否ボタン演出」を実行可能であり、可変表示結果を報知する特定演出として、例えば、SPリーチ演出において「可動体演出」を実行可能である。

【1006】

そして、演出制御用CPU120は、確変状態や時短状態Aにおいては、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「決め演出」において、「当否ボタン演出」を実行した後に「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンを実行する一方で、時短状態Bにおいては、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「即当り演出」において、「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する第2演出実行パターンを実行する。

【1007】

よって、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合において「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-65（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合で「90%」であり、「確変状態」では、図11-6（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合で「0%」であり、「時短状態A」では、図11-7（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合で「0%」である。

【1008】

つまり、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、90%）は、時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い。

【1009】

項目（D2）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されたことが報知されるときに、遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促すことが少なくなるので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1010】

尚、本実施の形態では、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「即当り

10

20

30

40

50

演出」または「全回転演出」を実行する割合は、時短状態 A や確変状態において S P リーチ D 大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B において S P リーチ D 大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合を 100% としてもよい。

【1011】

< 項目 D 3 >

保留記憶数が 0 の場合に CPU 103 が短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が 1.5 秒の「超短縮非リーチ」や 3 秒の「短縮非リーチ A」）を決定する割合は、「時短状態 B」では、図 11-65 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「100%」であり、「確変状態」では、図 11-6 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「0%」であり、「時短状態 A」では、図 11-7 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「0%」である。

10

【1012】

一方、保留記憶数が 0 の場合に CPU 103 が短縮非リーチ変動パターンよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチ A や変動時間が 2.5 秒や 4.0 秒の S P リーチ変動など）を決定する割合は、「時短状態 B」では、図 11-65 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「0%」であり、「確変状態」では、図 11-6 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「100%」であり、「時短状態 A」では、図 11-7 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「100%」である。

20

【1013】

つまり、CPU 103 は、確変状態や時短状態 A において保留記憶数が 0 の場合に、第 2 保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチや変動時間が 2.5 秒や 4.0 秒の S P リーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチ A や変動時間が 2.5 秒や 4.0 秒の S P リーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が 1.5 秒の超短縮非リーチ）を決定可能である。

【1014】

項目 (D 3) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が 0 である場合でも、短縮系の変動パターンよりも可変表示期間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチや変動時間が 2.5 秒や 4.0 秒の S P リーチ変動など）が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

30

【1015】

< 項目 D 4 >

本実施の形態では、大当り種別として、6 R のラウンド遊技が実行される「大当り A」及び「大当り B」と、「大当り A」及び「大当り B」よりも遊技者にとっての有利度が高い（例えば、ラウンド数、つまり、獲得可能な予定出球数が多い）「大当り C」と、のいずれかを決定可能である（図 11-3 (D) 参照）。

40

【1016】

また、演出制御用 CPU 120 は、時短状態 B において、S P リーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、大当り図柄が揃った状態で所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別可変表示パターンとしての「全回転演出」を実行可能である。

【1017】

また、S P リーチ D 大当り変動パターンにおいて大当り種別として「大当り C (10 R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態 B」では、図 11-67 に示すように「90%」であり、「確変状態」では、

50

図 11 - 6 (C) に示すように「0 %」(「全回転演出」は非実行)であり、「時短状態 A」では、図 11 - 7 (C) に示すように「0 %」(「全回転演出」は非実行)である。

【1018】

つまり、時短状態 B において大当り種別として「大当り C (10R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行する割合(例えば、100%)は、時短状態 A において大当り種別として「大当り C (10R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当り C (10R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高い。

10

【1019】

項目(D4)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り A や大当り B よりもラウンド数が多く遊技者にとっての有利度が高い大当り C に制御することが決定された場合は、通常状態、確変状態、時短状態 A においては実行されない(または実行割合が低い)特別な可変表示である「全回転演出」が実行されやすくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【1020】

尚、本実施の形態では、時短状態 B において大当り種別として「大当り C (10R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行する割合が 100%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B において大当り種別として「大当り C (10R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行する割合が、時短状態 A や確変状態において大当り種別として「大当り C (10R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、100%未満の割合で実行されるようにしてもよい。また、時短状態 A や確変状態において大当り種別として「大当り C (10R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行可能としてもよい。

20

【1021】

(特徴部 069SG の変形および応用に関する説明)

前記特徴部 069SG では、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態、小当り遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。

30

【1022】

また、前記特徴部 069SG では、大当り遊技終了後に所定期間にわたり確変状態に制御可能な所謂 1 種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別が確変大当りである場合に、大当り遊技終了後から次の大当りに制御されるまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよいし、大当り遊技終了後から確変転落抽選に当選するまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよい。また、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機として V 入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂 1 種 2 種の遊技機を適用してもよく、遊技性は種々に変更可能である。

40

【1023】

また、前記特徴部 069SG では、非特別状態(例えば、通常状態)よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態として、時短状態 A、確変状態、時短状態 B を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の 4 種類以上の遊技状態を適用してもよい。

【1024】

また、前記特徴部 069SG では、非特別状態(例えば、通常状態、低確/低ベース状態)から制御された有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態と、非特別状態にお

50

いて有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態として、低確高ベースの時短状態A（第1特別状態）と時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高確高ベースの確変状態（第1特別状態）と低確高ベースの時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用してもよい。

【1025】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態または第2特別状態から制御された有利状態が終了したときに制御される第3特別状態として、確変状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、1種2種のパチンコ遊技機であれば、第1特別状態としての時短状態とは異なる時短状態（例えば、第1特別状態よりも時短状態の実行回数が多い（制御期間が長い）時短状態など）を適用してもよい。

10

【1026】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態、第2特別状態、第3特別状態との少なくとも1の特別状態は、例えば、時短制御の実行回数、可変表示の実行頻度等が異なる複数種類の特別状態を有していてもよい。

【1027】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態として、通常状態（低確／低ベース状態）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別状態よりも可変表示の実行頻度が低い遊技状態であれば、低確／低ベース状態に限定されるものではなく、高確定ベース状態、低確／高ベース状態等であってもよい。

20

【1028】

また、前記特徴部069SGでは、第2特別状態としての時短状態B（救済時短状態）は、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定回数は種々に変更可能である。また、上記した条件に加えて他の別の条件が成立したときに制御されるものであってもよい。

【1029】

また、前記特徴部069SGでは、時短状態B、時短状態A、確変状態において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）を変えることなく、時短状態Bにおける平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を、確変状態や時短状態Aよりも短縮させる制御を実行することで特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率を向上させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）のうち少なくともいずれか1つを確変状態や時短状態Aとは異ならせることで、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率をさらに向上させるようにしてもよい。

30

【1030】

また、前記特徴部069SGでは、CPU103は、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～Eはずれ」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1非特定可変表示パターンや第2非特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。また、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～C、E大当り」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチD（即当りまたは全回転）」、「SP非経由」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定可変表示パターンや第2特定可変表示パ

40

50

ターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。

【1031】

また、「特定態様」とは「リーチ態様」に限定されるものではなく、例えば、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」など、種々の態様を含んでいてもよい。

【1032】

また、前記特徴部069SGでは、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出であれば、例えば、停止図柄予告、擬似連予告、セリフ予告、操作予告、リーチ予告、先読み予告演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

10

【1033】

また、前記特徴部069SGでは、保留記憶に記憶されている保留記憶について有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「連続演出」や「前兆演出」など、種々の作読み予告を含んでいてもよい。

【1034】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者の動作を促す動作促進演出として「ボタン予告」や「当否ボタン演出」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の演出を含んでいてもよい。また、「遊技者の動作」とは、プッシュボタン31Bの操作に限定されるものではなく、プッシュボタン31B以外に設けられた他の操作手段（例えば、タッチパネルなど）の操作を促す演出や、操作ではなく遊技者の動作（動き）を促す演出であってもよい。

20

【1035】

また、前記特徴部069SGでは、動作促進演出としての「当否ボタン」を実行した後に特定演出としての「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンの一例として「パターンA-2、A-3」を適用し、動作促進演出を実行せずに特定演出を実行する第2演出実行パターンの一例として「パターンA-1」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作促進演出として「ボタン予告」などの他の操作促進演出を適用してもよいし、特定演出として「可動体演出」以外の演出（例えば、SPリーチ演出におけるバトル結果など）を適用してもよい。

30

【1036】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出として、「一撃」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に一度の押し操作を促進するものでなく、遊技者に一度の引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。

【1037】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出として「連打」や「長押し」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の動作期間に亘って引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。また、所定の動作期間にわたる動作は、必ずしも連続して検出される動作に限定されるものではなく、間欠的に行われる操作や所定パターンに応じた操作等を含んでいてもよい。

40

【1038】

また、前記特徴部069SGでは、可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出として「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」となることを煽る演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

50

【 1 0 3 9 】

また、前記特徴部 0 6 9 S G では、事後演出において、特定演出において制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態のラウンド数（例えば、6 R や 1 0 R など）などが報知されるようにしてもよい。また、確変状態において大当りが発生するなど大当りが連荘している状態においては、今回の大当りにおける予定出球数と、大当り所定の連荘期間において獲得した総出球数と、を加えた予定総出球数などを表示してもよい。

【 1 0 4 0 】

また、前記特徴部 0 6 9 S G では、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出 A、時短突入演出 B、シャッター演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の突入演出を実行可能としてもよい。また、各突入演出の演出態様は上記に限らず、種々に変更可能である。

【 1 0 4 1 】

また、前記特徴部 0 6 9 S G では、確変突入演出と時短突入演出 A とを別個の演出とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変突入演出と時短突入演出 A とを共通の 1 の突入演出としてもよい。

【 1 0 4 2 】

また、前記特徴部 0 6 9 S G では、時短突入演出 B を実行する場合は突入導入演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター演出の代わりに突入導入演出を実行するようにしてもよい。また、時短突入演出 B を実行する場合にも突入導入演出を実行するようにしてもよい。この場合、演出の煩わしさを解消するために、確変突入演出や時短突入演出 A を実行する場合に比べて演出期間が短い突入導入演出とすることが好ましい。

【 1 0 4 3 】

また、前記特徴部 0 6 9 S G では、第 1 有利状態と該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 有利状態との一例として、大当り遊技状態における遊技ラウンド数が異なる大当り A、B（第 1 有利状態）と大当り C（第 2 有利状態）とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第 2 有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当り遊技状態における遊技者の有利度が高い大当りだけでなく、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が遊技者に有利となる大当り（例えば、大当り遊技状態後の時短制御が長い大当りや、大当り終了後に小当り遊技状態の実行頻度が高くなる「小当りラッシュ」などに制御される大当りなど）等であってもよい。

【 1 0 4 4 】

（特徴部 0 9 9 S G に関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 について、図 1 2 - 1 ~ 図 1 2 - 2 2 に基づいて説明する。尚、本特徴部 0 9 9 S G では、前記特徴部 0 6 9 S G のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 の特徴構成を、前記特徴部 0 6 9 S G のパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

【 1 0 4 5 】

本特徴部 0 9 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 は、図 1 1 - 1 に示したパチンコ遊技機 1 と同じく、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側に、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。つまり、本特徴部 0 9 9 S G に係るパチンコ遊技機 1 において、遊技状態が通常状態であることによって発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第 1 経路を流下し、遊技状態が時短状態 A、時短状態 B、確変状態のいずれかで

あることによって発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第2経路を流下する。また、右遊技領域の第2経路を流下する遊技球の一部は、該第2経路上（画像表示装置5の右方）に設けられているゲート41を通過可能となっており、該ゲート41を通過したことに基づいて普通図柄の可変表示が実行される。そして、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となったことにもとづいて第2経路上に設けられている第2始動入賞口が閉状態から開状態に変化し、該第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部099SGでは、「可変表示」を「変動」または「変動表示」と記載する場合がある。

【1046】

図12-1(A)は、本特徴部099SGにおける主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図12-1(A)に示すように、本特徴部099SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4初期値判定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【1047】

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

20

【1048】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65535」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「大当たりA」、「大当たりB」、「大当たりC」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「299」の範囲の値をとる。

【1049】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「99」の範囲の値をとる。

30

【1050】

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

【1051】

MR4初期値判定用の乱数値MR5は、乱数値MR4の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、「3」～「23」の範囲の値をとる。

40

【1052】

図12-1(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部099SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【1053】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大

50

当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【1054】

本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1055】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部099SGでは約1/319.68）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部099SGでは約1/80.02）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【1056】

図12-1(C1)及び図12-1(C2)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。図12-1(C1)は、第1特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を大当りAと大当りBとから決定するために参照されるテーブルであり、図12-1(C2)は、第2特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を大当りBと大当りCとから決定するために参照されるテーブルである。

【1057】

ここで、本特徴部099SGにおける大当り種別について、図12-1(D)を用いて説明する。本特徴部099SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りA、大当りB、大当りCが設けられている。また、これら大当りA、大当りB、大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【1058】

本特徴部099SGでは、可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15秒）とがある。大当りAは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【1059】

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

10

20

30

40

50

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

【1060】

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

【1061】

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

【1062】

尚、本実施の形態においては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【1063】

また、図12-3(B1)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当たりAに割り当てられており、150～299までが大当たりBに割り当てられている。一方で、図12-3(B2)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりBに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている。

【1064】

つまり、本特徴部099SGでは、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることにより、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることにより、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【1065】

本特徴部099SGでは、大当たりAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当たりAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当たりBおよび大当たりCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当たりBおよび大当たりCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【1066】

尚、本特徴部099SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【1067】

図12-2(A)は、遊技状態が通常状態である場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルであり、図12-2(B)は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に、普通図柄の可変表示が実行さ

10

20

30

40

50

れることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルである。

【1068】

尚、本特徴部099SGにおける時短状態Bとは、遊技状態が通常状態（確変制御も時短制御も実行されていない低確／低ベース状態）において大当り遊技状態に制御されることなく900回の可変表示が実行された場合に制御される遊技状態であって、最大で1100回の可変表示に亘って時短制御が実行される時短状態A（低確／高ベース状態）である。

【1069】

図12-2（A）に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3～13うち、3が当りに割り当てられているとともに、4～13がはずれに割り当てられている。一方で、図12-2（B）に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3～13のうち、3～12が当りに割り当てられているとともに、13がはずれに割り当てられている。つまり、本特徴部099SGにおいて、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合の普図当りの割合は、遊技状態が通常状態である場合の普図当りの割合よりも高く設定されている。

【1070】

また、図12-2（C）に示すように、遊技状態が通常状態である場合の普通図柄の変動時間は60秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合の普通図柄の変動時間は0.1秒に設定されている。更に、図12-2（D）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は3秒に設定されている。

【1071】

つまり、本特徴部099SGにおける時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」により、第2始動入賞口へ遊技球が入賞し易い、すなわち、第2特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」の少なくともいずれか1の条件を満たすことにより第2特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されていてもよい。

【1072】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、前記特徴部069SGにおけるパチンコ遊技機（図11-1参照）と同じく、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者が遊技球を左遊技領域2Lに向けて打ち出すことにより遊技球が第1始動入賞口に入賞可能である一方で第2始動入賞口や大入賞口への入賞、ゲート41の通過等が不可能であるとともに、遊技球が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すことにより遊技球が第2始動入賞口へ入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。尚、遊技状態が大当り遊技状態である場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより、遊技球が第2始動入賞口と大入賞口とに入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。

【1073】

尚、図12-12（A）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に左遊技領域2Lに向けて打ち出される遊技球は、遊技盤2に配置された複数の釘等によって始動入賞が阻害されるようになっているので、第1始動入賞口への遊技球の入賞確率は約5.5%程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）30の操作による継続的な左遊技領域2Lへの遊技球の打ち出しが条件）。また、遊技状態が通常状態である場合は遊技者

10

20

30

40

50

が右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート 4 1 を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は 6 0 秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は 0 . 1 秒と極めて短いため（図 1 2 - 2 (C)、図 1 2 - 2 (D) 参照）、遊技球の第 2 始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。

【 1 0 7 4 】

また、図 1 2 - 1 2 (B) に示すように、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合に右遊技領域 2 R に向けて打ち出される遊技球は、ゲート 4 1 を通過可能であるとともに、該ゲート 4 1 を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は 3 秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は 3 秒であるため（図 1 2 - 2 (C)、図 1 2 - 2 (D) 参照）、第 2 始動入賞口への遊技球の入賞確率は約 5 5 % 程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 の操作による継続的な右遊技領域 2 R への遊技球の打ち出しが条件）。

10

【 1 0 7 5 】

図 1 2 - 3 は、本特徴部 0 9 9 S G の特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部 0 9 9 S G では、図 1 2 - 3 に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が 1 5 0 0 m s の超短縮非リーチはずれ、特図変動時間が 3 0 0 0 m s の短縮非リーチ A はずれ、特図変動時間が 5 0 0 0 m s の短縮非リーチ B はずれ、特図変動時間が 7 0 0 0 m s の非リーチ A はずれ、特図変動時間が 1 2 0 0 0 m s の非リーチ B はずれ、特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s のスーパーリーチ A はずれ、特図変動時間が 8 0 0 0 0 m s のスーパーリーチ B はずれ、特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s のスーパーリーチ C はずれ、特図変動時間が 2 5 0 0 0 m s のスーパーリーチ D はずれ、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s のスーパーリーチ E はずれの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチ A はずれ～スーパーリーチ E はずれの変動パターンは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンでもある。

20

【 1 0 7 6 】

また、可変表示結果が大当たりとなる場合の変動パターンとして、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない 7 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 7 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ非経由 A 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない 1 2 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 1 2 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s ）スーパーリーチ非経由 B 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 4 5 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ A 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 8 0 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 8 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ B 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 4 0 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ C 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 2 5 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 2 5 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ D 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 5 0 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ E 大当たりの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチ A の変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当たり当選しているか否かを報知するボーリング演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C、スーパーリーチ E の変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当たり当選しているか否かを報知するバトル演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチ D の変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C、スーパーリーチ E の変動パターンにおけるバトル演出よりも短いバトルを行うことにより大

30

40

50

当りに当選しているか否かを報知するショートバトル演出を実行する変動パターンである。

【 1 0 7 7 】

本特徴部 0 9 9 S G における R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 1 2 - 4 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 9 9 S G 1 5 0 が設けられている。図 1 2 - 4 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 9 9 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 9 9 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 9 9 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 9 9 S G 1 5 5 とを備えている。

【 1 0 7 8 】

第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。尚、第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B における保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に 4 個である。こうして第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【 1 0 7 9 】

第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。尚、第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B における保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に 4 個である。こうして第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【 1 0 8 0 】

つまり、本特徴部 0 9 9 S G では、第 1 特図保留記憶（第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A に記憶可能な保留記憶）として最大 4 個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第 2 特図保留記憶（第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B に記憶可能な保留記憶）として最大 4 個の保留記憶を記憶可能となっている。

【 1 0 8 1 】

尚、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番

号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【 1 0 8 2 】

尚、可変表示の実行時において、CPU 103 は、先ず、特別図柄通常処理（図 6 参照）において第 2 特図保留記憶が存在する場合は、第 2 特図保留記憶部 099SG151B から乱数値 MR1 ~ MR3 を読み出した後に第 2 特図保留記憶部 099SG151B の記憶内容をシフトする。つまり、CPU 103 は、第 2 特図保留記憶部 099SG151B の保留番号 1 の保留記憶として乱数値 MR1 ~ MR3 の数値が記憶されている場合は、これら保留番号 1 の保留記憶として記憶されている乱数値 MR1 ~ 乱数値 MR3 の値を読み出すとともに、該保留番号 1 の保留記憶を消去し、保留番号 2 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 1 の保留記憶、保留番号 3 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 2 の保留記憶、保留番号 4 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 3 の保留記憶として記憶し直す。

10

【 1 0 8 3 】

また、CPU 103 は、第 2 特図保留記憶部 099SG151B に保留記憶が記憶されていない場合は、第 1 特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第 1 特図保留記憶が存在する場合は、第 1 特図保留記憶部 099SG151A から乱数値 MR1 ~ MR3 を読み出した後に第 1 特図保留記憶部 099SG151A の記憶内容をシフトする。つまり、CPU 103 は、第 1 特図保留記憶部 099SG151A の保留番号 1 の保留記憶として乱数値 MR1 ~ MR3 の数値が記憶されている場合は、これら保留番号 1 の保留記憶として記憶されている乱数値 MR1 ~ 乱数値 MR3 の値を読み出すとともに、該保留番号 1 の保留記憶を消去し、保留番号 2 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 1 の保留記憶、保留番号 3 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 2 の保留記憶、保留番号 4 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 3 の保留記憶として記憶し直す。

20

【 1 0 8 4 】

そして、CPU 103 は、第 1 特図保留記憶部 099SG151A または第 2 特図保留記憶部 099SG151B から読み出した乱数値 MR1 に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当たりとなった場合には乱数値 MR2 に基づいて大当たり種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図 6 参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

30

【 1 0 8 5 】

つまり、本特徴部 099SG において CPU 103 は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から 1 を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。

【 1 0 8 6 】

普図保留記憶部 099SG151C は、通過ゲート 41 を通過した遊技球がゲートスイッチ 21 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 20 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 099SG151C は、遊技球が通過ゲート 41 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 MR4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【 1 0 8 7 】

遊技制御フラグ設定部 099SG152 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 099SG152 には、前述の出玉状態フラグを含む複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶

50

される。

【 1 0 8 8 】

遊技制御タイマ設定部 0 9 9 S G 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 0 9 9 S G 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 1 0 8 9 】

遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

10

【 1 0 9 0 】

遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 2 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

20

【 1 0 9 1 】

遊技制御バッファ設定部 0 9 9 S G 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 0 9 9 S G 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 1 0 9 2 】

次に、特別図柄の可変表示を実行する際に用いられる変動パターン判定テーブルについて説明する。図 1 2 - 5 ~ 図 1 2 - 1 1 に示すように、本特徴部 0 9 9 S G では、特別図柄の可変表示が実行されるときの変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能となっている。

30

【 1 0 9 3 】

具体的には、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 ~ 2 個である場合は、図 1 2 - 5 (A) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを、非リーチ B はずれ、スーパーリーチ A はずれ、スーパーリーチ B はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル A においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 が取り得る数値のうち、9 7 個の数値が非リーチ B はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、1 個の数値がスーパーリーチ B はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 ~ 2 個である場合は、変動パターンが 9 7 % の割合で非リーチ B はずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチ A はずれの変動パターンに決定され、1 % の割合でスーパーリーチ B はずれの変動パターンに決定される。

40

【 1 0 9 4 】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、図 1 2 - 5 (B) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを、短縮非リーチ B はずれ、スーパーリーチ A はずれ、スーパー

50

リーチ B はずれの変動パターンとから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル B においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、97 個の数値が短縮非リーチ B はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、1 個の数値がスーパーリーチ B はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、変動パターンが 97 % の割合で短縮非リーチ B はずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチ A はずれの変動パターンに決定され、1 % の割合でスーパーリーチ B はずれの変動パターンに決定される。

【1095】

10

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数にかかわらず（保留記憶数が 0 ~ 3 個のいずれかである場合においても共通で）、大当たり用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由 B 大当たり、スーパーリーチ A 大当たり、スーパーリーチ B 大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブル A においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、10 個の数値がスーパーリーチ非経由 B 大当たりの変動パターンに割り当てられており、40 個の数値がスーパーリーチ A 大当たりの変動パターンに割り当てられており、50 個の数値がスーパーリーチ B 大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが 10 % の割合でスーパーリーチ非経由 B 大当たりの変動パターンに決定され、40 % の割合でスーパーリーチ A 大当たりの変動パターンに決定され、50 % の割合でスーパーリーチ B 大当たりの変動パターンに決定される。

20

【1096】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 個である場合は、図 12 - 6 (A) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル C を用いて変動パターンを、非リーチ A はずれ、スーパーリーチ C はずれ、スーパーリーチはずれ D の変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル C においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、95 個の数値が非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ C はずれの変動パターンに割り当てられており、3 個の数値がスーパーリーチ D はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 個である場合は、変動パターンが 95 % の割合で非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチ C はずれの変動パターンに決定され、3 % の割合でスーパーリーチ D はずれの変動パターンに決定される。

30

【1097】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 1 個である場合は、図 12 - 6 (B) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを、短縮非リーチ A はずれ、非リーチ A はずれ、スーパーリーチ C はずれ、スーパーリーチ D はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル D においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、80 個の数値が短縮非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、15 個の数値が非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ C はずれの変動パターンに割り当てられており、3 個の数値がスーパーリーチ D はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 1 個である場合は、変動パターンが 80 % の割合で短縮非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、15 % の割合で非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチ C はずれの変動パターンに決定され、3 % の割合でスーパーリーチ D はずれの変動パターンに決定される。

40

50

【 1 0 9 8 】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-6(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルEを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルEにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

10

【 1 0 9 9 】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-6(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルFを用いて変動パターンを短縮非リーチA、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルFにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

20

【 1 1 0 0 】

以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

30

【 1 1 0 1 】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図12-7に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチC大当たり、スーパーリーチD大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルBにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、80個の数値がスーパーリーチC大当たりの変動パターンに割り当てられており、15個の数値がスーパーリーチD大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、80%の割合でスーパーリーチC大当たりの変動パターンに決定され、15%の割合でスーパーリーチD大当たりの変動パターンに決定される。

40

【 1 1 0 2 】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保

50

留記憶数が0個である場合は、図12-8(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルGを用いて変動パターンを非リーチAはずれとスーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルGにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【1103】

10

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-8(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルHを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルHにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、85個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、10個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが85%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、10%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

20

【1104】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-8(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルIを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

30

【1105】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-8(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルJを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルJにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

40

【1106】

以上のように、時短状態Aにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Aでは、可変表示結果がはずれとなる

50

可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【1107】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図12-9に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチE大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、95個の数値がスーパーリーチE大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、95%の割合でスーパーリーチE大当たりの変動パターンに決定される。

10

【1108】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-10(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルKを用いて変動パターンを非リーチBはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが97%の割合で非リーチBはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

20

【1109】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-10(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルLを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルLにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが97%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

30

【1110】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-10(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルMを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルMにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、99個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが99%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

40

【1111】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保

50

留記憶数が3個である場合は、図12-10(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルNを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれの変動パターンのみから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルNにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが100%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定される。

【1112】

以上のように、時短状態Bにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Bでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

10

【1113】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図12-11に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをスーパーリーチD大当たりの変動パターンのみ決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルDにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値がスーパーリーチD大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが100%の割合でスーパーリーチD大当たりの変動パターンに決定される。

20

【1114】

ここで、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1における時短状態A、時短状態B、確変状態での期間値について図12-13~図12-23に基づいて説明する。

【1115】

先ず、図12-13(A)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合における1変動の平均変動時間を期間値とすると、該期間値は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合である。尚、本特徴部099SGにおける変動表示結果がはずれとなる変動表示期間は、特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間を指す。

30

40

【1116】

また、図12-13(B)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合における1変動の平均変動時間を期間値とすると、該期間値は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果が

50

はずれとなる平均変動時間、 f は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 G は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 H は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の変動表示に占める割合である。

【1117】

また、図 12 - 13 (C) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技状態が確変状態である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 とすると、該期間値 は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される。ここで、 I は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 J は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 L は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合である。

【1118】

以上、図 12 - 13 (A) ~ 図 12 - 13 (C) より、各代数 $A \sim L$ 及び $a \sim l$ に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 、時短状態 B における期間値 、確変状態における期間値 を算出すると、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値 は期間値 よりも大きい値となる ($>$ 、 $>$)。

【1119】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1 1 0 0 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。図 12 - 14 (A) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合における 1 1 0 0 回の変動の平均変動時間を期間値 ' とすると、該期間値 ' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。ここで、 A は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 a' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 B は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 b' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 C は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 c' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 D は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 d' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。

【1120】

また、図 12 - 14 (B) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技状態が時短状態 B である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 ' とすると、該期間値 ' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される。ここで、 E は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 e' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 F は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変

動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 f' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 G は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 H は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。

【1 1 2 1】

また、図 1 2 - 1 4 (C) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技状態が確変状態である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 \bar{t} とすると、該期間値 \bar{t} は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、 I は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 J は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 H は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。

【1 1 2 2】

以上、図 1 2 - 1 4 (A) ~ 図 1 2 - 1 4 (C) 及び図 1 2 - 2 3 より、各代数 $A \sim L$ 及び $a' \sim l'$ に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 \bar{t}_A 、時短状態 B における期間値 \bar{t}_B 、確変状態における期間値 \bar{t}_V を算出すると、期間値 \bar{t}_V は期間値 \bar{t}_A よりも大きい値であり、且つ、期間値 \bar{t}_V は期間値 \bar{t}_B よりも大きい値となる ($\bar{t}_V > \bar{t}_A$ 、 $\bar{t}_V > \bar{t}_B$)。

【1 1 2 3】

次に、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 回の変動表示を実行する場合に注目する。まず、図 1 2 - 1 5 (A) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 \bar{t}_A とすると、該期間値 \bar{t}_A は $D \times 1 1 0$ の値により算出される。ここで、 D は前述したように時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1 1 2 4】

また、図 1 2 - 1 5 (B) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 \bar{t}_B とすると、該期間値 \bar{t}_B は $H \times 1 1 0$ の値により算出される。ここで、 H は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1 1 2 5】

また、図 1 2 - 1 5 (C) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 \bar{t}_V とすると、該期間値 \bar{t}_V は $L \times 1 1 0$ の値により算出される。ここで、 L は前述したように確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【 1 1 2 6 】

以上、図 1 2 - 1 5 (A) ~ 図 1 2 - 1 5 (C) より、各代数 D、H、L に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値、時短状態 B における期間値、確変状態における期間値を算出すると、期間値は期間値よりも大きい値であり、且つ、期間値は期間値よりも大きい値となる ($>$ 、 $>$)。

【 1 1 2 7 】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1 1 0 0 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 1 2 - 1 6 (A) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、とすると、該期間値' は $D \times 1 1 0 0$ の値により算出される。ここで、D は前述したように時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

10

【 1 1 2 8 】

また、図 1 2 - 1 6 (B) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、とすると、該期間値' は $H \times 1 1 0 0$ の値により算出される。ここで、H は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

20

【 1 1 2 9 】

また、図 1 2 - 1 6 (C) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は $L \times 1 1 0 0$ の値により算出される。ここで、L は前述したように確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【 1 1 3 0 】

以上、図 1 2 - 1 6 (A) ~ 図 1 2 - 1 6 (C) より、各代数 D、H、L に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値'、時短状態 B における期間値'、確変状態における期間値' を算出すると、期間値' は期間値' よりも大きい値であり、且つ、期間値' は期間値' よりも大きい値となる ($' > '$ 、 $' > '$)。

30

【 1 1 3 1 】

また、図 1 2 - 1 7 (A) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間の期間値をとすると、該期間値' は $C \times 1 1 0$ の値により算出される。

【 1 1 3 2 】

また、図 1 2 - 1 7 (B) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間変動表示の実行時に常に第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合の 1 1 0 回の変動表示の平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は $G \times 1 1 0$ の値により算出される。

40

【 1 1 3 3 】

また、図 1 2 - 1 7 (C) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は $K \times 1 1 0$ の値により算出される。

【 1 1 3 4 】

50

以上、図 12 - 17 (A) ~ 図 12 - 17 (C) より、各代数 C、G、K に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値、時短状態 B における期間値、確変状態における期間値を算出すると、期間値は期間値よりも大きい値であり、且つ、期間値は期間値よりも大きい値となる ($>$ 、 $>$)。

【1135】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 12 - 18 (A) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は $C \times 1100$ の値により算出される。

10

【1136】

また、図 12 - 18 (B) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は $G \times 1100$ の値により算出される。

【1137】

また、図 12 - 18 (C) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は $K \times 1100$ の値により算出される。

20

【1138】

以上、図 12 - 18 (A) ~ 図 12 - 18 (C) より、各代数 C、G、K に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値'、時短状態 B における期間値'、確変状態における期間値' を算出すると、期間値' は期間値' よりも大きい値であり、且つ、期間値' は期間値' よりも大きい値となる ($' > '$ 、 $' > '$)。

【1139】

また、図 12 - 19 (A) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は $B \times 110$ の値により算出される。

30

【1140】

また、図 12 - 19 (B) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は $F \times 110$ の値により算出される。

【1141】

また、図 12 - 19 (C) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $J \times 110$ の値により算出される。

40

【1142】

以上、図 12 - 19 (A) ~ 図 12 - 19 (C) より、各代数 B、F、J に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値'、時短状態 B における期間値'、確変状態における期間値 μ を算出すると、期間値' は期間値' よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値' よりも大きい値となる ($>$ 、 $\mu >$)。

【1143】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した

50

場合の平均変動時間に注目する。まず、図 12 - 20 (A) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ' とすると、該期間値 μ' は $B \times 1100$ の値により算出される。

【1144】

また、図 12 - 20 (B) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ' とすると、該期間値 μ' は $F \times 1100$ の値により算出される。

10

【1145】

また、図 12 - 20 (C) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ' とすると、該期間値 μ' は $J \times 1100$ の値により算出される。

【1146】

以上、図 12 - 20 (A) ~ 図 12 - 20 (C) より、各代数 B、F、J に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 μ' 、時短状態 B における期間値 μ' 、確変状態における期間値 μ' を算出すると、期間値 μ' は期間値 μ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 μ よりも大きい値となる ($\mu' > \mu$ 、 $\mu' > \mu$)。

20

【1147】

また、図 12 - 21 (A) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ' とすると、該期間値 μ' は $A \times 110$ の値により算出される。

【1148】

また、図 12 - 21 (B) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ' とすると、該期間値 μ' は $E \times 110$ の値により算出される。

30

【1149】

また、図 12 - 21 (C) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ' とすると、該期間値 μ' は $I \times 110$ の値により算出される。

【1150】

以上、図 12 - 21 (A) ~ 図 12 - 21 (C) より、各代数 A、E、I に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 μ' 、時短状態 B における期間値 μ' 、確変状態における期間値 μ' を算出すると、期間値 μ' は期間値 μ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 μ よりも大きい値となる ($\mu' > \mu$ 、 $\mu' > \mu$)。

40

【1151】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。まず、図 12 - 22 (A) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ' とすると、該期間値 μ' は $A \times 1100$ の値により算出される。

【1152】

また、図 12 - 22 (B) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続し

50

て右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は $E \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【1 1 5 3】

また、図 1 2 - 2 2 (C) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は $I \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【1 1 5 4】

以上、図 1 2 - 2 2 (A) ~ 図 1 2 - 2 2 (C) より、各代数 A、E、I に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値'、時短状態 B における期間値'、確変状態における期間値' を算出すると、期間値' は期間値' よりも大きい値であり、且つ、期間値' は期間値' よりも大きい値となる (' > '、' > ')。

【1 1 5 5】

次に、本特徴部 0 9 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 の試射試験を 1 0 時間行ったときの通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における実射値 (発射遊技球数、特図 1 始動口入賞回数、特図 2 始動口入賞回数、特図 1 変動表示回数、特図 2 変動表示回数、合計特図 1 変動時間、合計特図 2 変動時間) 及びこれら実射値から得られたパチンコ遊技機 1 の設計値を図 1 2 - 2 4 (A) 及び図 1 2 - 2 4 (B) に示す。尚、図 1 2 - 2 4 (A) に示すように、通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の試射試験時間の合計時間が 1 0 時間に満たないのは、残り時間が大当り遊技状態であるかである。また、通常状態における実射値は、打球操作ハンドル (操作ノブ) 3 0 の操作による継続的な左遊技領域 2 L への遊技球の打ち出しが条件であり、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における実射値は、打球操作ハンドル (操作ノブ) 3 0 の操作による継続的な右遊技領域 2 R への遊技球の打ち出しが条件である。

【1 1 5 6】

図 1 2 - 2 4 (A) に示すように、通常状態においては、試射試験時間が 3 4 6 . 0 8 分、発射遊技球数が 3 4 5 8 0 個、特図 1 始動口入賞回数が 1 9 3 9 回、特図 2 始動口入賞回数が 0 回、特図 1 変動表示回数が 1 8 8 3 回、特図 2 変動表示回数が 0 回、合計特図 1 変動時間が 2 3 8 4 0 秒、合計特図 2 変動時間が 0 秒である。また、時短状態 A においては、試射試験時間が 7 7 . 0 0 分、発射遊技球数が 7 6 7 6 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 4 3 7 1 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 6 5 8 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 3 5 4 8 秒である。また、時短状態 B においては、試射試験時間が 1 4 . 9 6 分、発射遊技球数が 1 4 9 4 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 8 2 1 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 5 9 4 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 9 5 4 秒である。また、確変状態においては、試射試験時間が 1 1 6 . 0 0 分、発射遊技球数が 1 1 5 1 5 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 6 5 5 6 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 9 8 7 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 4 3 8 7 秒である。

【1 1 5 7】

以上の実射値から、本特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 における設計値として、図 1 2 - 2 4 (B) に示すように、通常状態における 1 分あたりの発射遊技球数が 9 9 . 9 個 / 分、特図 1 入賞率が 5 . 6 個 / 分、特図 2 入賞率が 0 個 / 分、平均特図 1 変動時間が 1 2 . 6 6 1 秒、平均特図 2 変動時間が 0 秒と算出されている。また、時短状態 A における 1 分あたりの発射遊技球数が 9 9 . 9 個 / 分、特図 1 入賞率が 0 個 / 分、特図 2 入賞率が 5 6 . 7 個 / 分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 5 . 3 9 3 秒と算出されている。また、時短状態 B における 1 分あたりの発射遊技球数が 9 9 . 9 個 / 分、特図 1 入賞率が 0 個 / 分、特図 2 入賞率が 5 4 . 8 個 / 分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 1 . 6 0 7 秒と算出されている。また、確変状態における 1 分あたり

の発射遊技球数が 99.9 個 / 分、特図 1 入賞率が 0 個 / 分、特図 2 入賞率が 56.7 個 / 分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 4.445 秒と算出されている。

【 1 1 5 8 】

尚、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の特図 2 入賞率を比較すると時短状態 B の特図 2 入賞率のみ数値が異なっているが、これは時短状態 B における発射遊技球数が他の 2 状態よりも少ないことにより生じた誤差によるものである。

【 1 1 5 9 】

ここで、図 12 - 24 に示す設計値から得られた数値に基づいて通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間を実際に算出する。

10

【 1 1 6 0 】

先ず、図 12 - 25 (A) に示すように、通常状態においては、第 1 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第 1 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第 1 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第 1 特図保留記憶数が 0 ~ 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 12 - 5 (A) 参照)、 $12000 (ms) \times 97 / 100 + 45000 (ms) \times 2 / 100 + 80000 (ms) \times 1 / 100 = 13340 (ms)$ と算出される。また、第 1 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第 1 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 12 - 5 (B) 参照)、 $5000 (ms) \times 97 / 100 + 45000 (ms) \times 2 / 100 + 80000 (ms) \times 1 / 100 = 6550 (ms)$ と算出される。

20

【 1 1 6 1 】

尚、図 12 - 24 (A) に示した通常状態に基づき第 1 特図保留記憶数が 0 ~ 3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 12 - 25 (B) に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合が 10 %、第 1 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合が 40 %、第 1 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合が 40 %、第 1 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合が 10 % と算出される。

【 1 1 6 2 】

このため、図 12 - 25 (C) に示すように、通常状態における平均変動時間は、 $13340 (ms) \times 10 / 100 + 13340 (ms) \times 40 / 100 + 13340 (ms) \times 40 / 100 + 6550 (ms) \times 10 / 100 = 12661 (ms)$ と算出される。

30

【 1 1 6 3 】

また、図 12 - 26 (A) に示すように、時短状態 A において、第 2 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 A は、該第 2 特図保留記憶数が 0 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 12 - 8 (A) 参照)、 $7000 (ms) \times 95 / 100 + 50000 (ms) \times 5 / 100 = 9150 (ms)$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 B は、該第 2 特図保留記憶数が 1 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 12 - 8 (B) 参照)、 $3000 (ms) \times 85 / 100 + 7000 (ms) \times 10 / 100 + 50000 (ms) \times 5 / 100 = 5750 (ms)$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 C は、該第 2 特図保留記憶数が 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 12 - 8 (C) 参照)、 $3000 (ms) \times 90 / 100 + 7000 (ms) \times 5 / 100 + 50000 (ms) \times 5 / 100 = 5550 (ms)$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 D は、該第 2 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 12 - 6 (D) 参照)、 $3000 (ms) \times 95 / 100 + 50000 (ms) \times 5 / 100 = 5350 (ms)$ と算出される。

40

50

【 1 1 6 4 】

尚、図 1 2 - 2 4 (A) に示した時短状態 A に基づき該時短状態 A における 1 1 0 回及び 1 1 0 0 回の変動表示での第 2 特図保留記憶数が 0 ~ 3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 1 2 - 2 6 (B) に示すように、第 2 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合 (a 及び a ') が 0 . 9 0 9 0 9 0 9 %、第 2 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合 (b 及び b ') が 0 . 9 0 9 0 9 0 9 %、第 2 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合 (c 及び c ') が 2 . 7 2 7 2 7 2 7 %、第 2 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合 (d 及び d ') が 9 5 . 4 5 4 5 4 5 5 % と算出される。

【 1 1 6 5 】

このため、図 1 2 - 2 6 (C) に示すように、時短状態 A における 1 変動の平均変動時間 (及び ') は、 $9150 \text{ (ms)} \times 0.9090909 + 5750 \text{ (ms)} \times 0.9090909 / 100 + 5550 \text{ (ms)} \times 2.7272727 / 100 + 5350 \text{ (ms)} \times 95.4545455 / 100 = 5393.636 \text{ (ms)}$ と算出される。

【 1 1 6 6 】

また、図 1 2 - 2 7 (A) に示すように、時短状態 B において、第 2 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 E は、該第 2 特図保留記憶数が 0 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 1 2 - 1 0 (A) 参照)、 $5000 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 5600 \text{ (ms)}$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 F は、該第 2 特図保留記憶数が 1 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 1 2 - 1 0 (B) 参照)、 $1500 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 2205 \text{ (ms)}$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 G は、該第 2 特図保留記憶数が 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 1 2 - 1 0 (C) 参照)、 $1500 \text{ (ms)} \times 99 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 1 / 100 = 1735 \text{ (ms)}$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 H は、該第 2 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 1 2 - 1 0 (D) 参照)、 $1500 \text{ (ms)} \times 100 / 100 = 1500 \text{ (ms)}$ と算出される。

【 1 1 6 7 】

尚、図 1 2 - 2 4 (A) に示した時短状態 B に基づき該時短状態 B における 1 1 0 回及び 1 1 0 0 回の変動表示での第 2 特図保留記憶数が 0 ~ 3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 1 2 - 2 7 (B) に示すように、第 2 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合 (e 及び e ') が 0 . 9 0 9 0 9 0 9 %、第 2 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合 (f 及び f ') が 1 . 8 1 8 1 8 1 8 %、第 2 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合 (g 及び g ') が 2 4 . 5 4 5 4 5 4 5 %、第 2 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合 (h 及び h ') が 7 2 . 7 2 7 2 7 2 7 % と算出される。

【 1 1 6 8 】

このため、図 1 2 - 2 7 (C) に示すように、時短状態 B における 1 変動の平均変動時間 (及び ') は、 $5600 \text{ (ms)} \times 0.9090909 + 2205 \text{ (ms)} \times 1.8181818 / 100 + 1735 \text{ (ms)} \times 24.5454545 / 100 + 1500 \text{ (ms)} \times 72.7272727 / 100 = 1607.773 \text{ (ms)}$ と算出される。

【 1 1 6 9 】

また、図 1 2 - 2 8 (A) に示すように、確変状態において、第 2 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 I は、該第 2 特図保留記憶数が 0 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 1 2 - 6 (A) 参照)、 $7000 \text{ (ms)} \times 95 / 100 + 40000 \text{ (ms)} \times 2 / 100 + 25000 \times 3 / 100 = 8200 \text{ (ms)}$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示

10

20

30

40

50

結果がはずれとなる平均変動時間 J は、該第 2 特図保留記憶数が 1 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 12 - 6 (B) 参照)、 $3000 (ms) \times 80 / 100 + 7000 (ms) \times 15 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000 (ms) \times 3 / 100 = 5000 (ms)$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 K は、該第 2 特図保留記憶数が 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 12 - 6 (C) 参照)、 $3000 (ms) \times 90 / 100 + 7000 (ms) \times 5 / 100 + 40000 (ms) \times 2 / 100 + 25000 (ms) \times 3 / 100 = 4600 (ms)$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 L は、該第 2 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 12 - 6 (D) 参照)、 $3000 (ms) \times 95 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000 (ms) \times 3 / 100 = 4400 (ms)$ と算出される。

【1170】

尚、図 12 - 24 (A) に示した確変状態に基づき該確変状態における 110 回及び 1100 回の変動表示での第 2 特図保留記憶数が 0 ~ 3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 12 - 28 (B) に示すように、第 2 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合 (i 及び i') が 0.9090909%、第 2 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合 (j 及び j') が 0.9090909%、第 2 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合 (k 及び k') が 2.7272727%、第 2 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合 (l 及び l') が 95.4545455% と算出される。

【1171】

このため、図 12 - 28 (C) に示すように、確変状態における 1 変動の平均変動時間 (及び') は、 $8200 (ms) \times 0.9090909 + 5000 (ms) \times 0.9090909 / 100 + 4600 (ms) \times 2.7272727 / 100 + 4400 (ms) \times 95.4545455 / 100 = 4445.455 (ms)$ と算出される。

【1172】

以上から、本特徴部 099SG におけるパチンコ遊技機 1 での時短状態 A、時短状態 B、確変状態における 1 変動の平均変動時間を比較すると、図 12 - 29 に示すように、時短状態 B における 1 変動の平均変動時間 (及び') は、時短状態 A における 1 変動の平均変動時間 (及び') よりも短く ($>$ 及び' $>$ ') また、時短状態 B における 1 変動の平均変動時間 (及び') は、確変状態における 1 変動の平均変動時間 (及び') よりも短く設定されている ($>$ 及び' $>$ ')。

【1173】

続いて、時短状態 A において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態 B において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態 A において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態 B において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を算出する。

【1174】

図 12 - 30 (A) 及び図 12 - 35 に示すように、時短状態 A において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 とすると、該期間値 は、 (または') $\times 110 = 5393.633 (ms) \times 110 = 593299.63 (ms)$ と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 とすると、該期間値 は、 (または') $\times 110 = 1607.773 (ms) \times 110 = 176855.03 (ms)$ と算出される。また、確変状態において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 とすると、該期間値 は、 (または') $\times 110 = 4445.455 (ms) \times 110 = 489000.5 (ms)$ と算出される。

10

20

30

40

50

【1175】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているとともに、該期間値は、確変状態における1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されている（ $>$ 且つ $>$ ）。

【1176】

更に、図12-31(A)及び図12-36に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値'とすると、該期間値'は、
 （または'） $\times 1100 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 1100 = 5932996.3 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値'とすると、該期間値'は、
 （または'） $\times 1100 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 1100 = 1768550.3 \text{ (ms)}$ と算出される。また、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値'とすると、該期間値'は、
 （または'） $\times 1100 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 1100 = 4890000.5 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1177】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に1100を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値'よりも小さく設定されているとともに、該期間値'は20、確変状態における1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値'よりも小さく設定されている（' $>$ ' 且つ ' $>$ '）。

【1178】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-31(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値は $D \times 110 = 5350 \text{ (ms)} \times 110 = 588500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値は $H \times 110 = 1500 \text{ (ms)} \times 110 = 165000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値は $L \times 110 = 4400 \text{ (ms)} \times 110 = 484000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図12-15に示したように、期間値'は期間値'よりも大きい値であり、且つ、期間値'は期間値'よりも大きい値となる（ $>$ 、 $>$ ）。

【1179】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-31(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値'は $D \times 1100 = 5350 \text{ (ms)} \times 1100 = 5885000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値'は $H \times 1100 = 1500 \text{ (ms)} \times 1100 = 1650000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値'は $L \times 1100 = 4400 \text{ (ms)} \times 1100 = 4840000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図12-16に示したように、期間値'は期間値'よりも大きい値であり、且つ、期間値'は期間値'よりも大きい値となる（' $>$ '、' $>$ '）。

【1180】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12 - 32 (A) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は $C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110 = 610500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は $G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110 = 190850 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は $K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110 = 506000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SG においては、図 12 - 17 に示したように、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値 は期間値 よりも大きい値となる (> 、 >)。

【1181】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12 - 32 (B) に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は $C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100 = 6105000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は $G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100 = 1908500 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は $K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100 = 5060000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SG においては、図 12 - 18 に示したように、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値となる (' > ' 、 ' > ')。

【1182】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12 - 33 (A) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は $B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110 = 632500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は $F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110 = 242550 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ は $J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110 = 550000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SF においては、図 12 - 19 に示したように、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 よりも大きい値となる (> 、 $\mu >$)。

【1183】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12 - 33 (B) に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は $B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100 = 6325000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は $F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100 = 2425500 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ ' は $J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100 = 5500000 \text{ (ms)}$

）と算出される。つまり、本特徴部 099SF においては、図 12 - 20 に示したように、期間値 μ' は期間値 μ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 μ よりも大きい値となる（ $\mu' > \mu$ 、 $\mu' > \mu$ ）。

【1184】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12 - 34 (A) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ は $B \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110 = 1006500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ は $E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110 = 616000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ は $I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110 = 902000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SE においては、図 12 - 21 に示したように、期間値 μ は期間値 μ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 μ よりも大きい値となる（ $\mu > \mu$ 、 $\mu > \mu$ ）。

【1185】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12 - 34 (B) に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ は $B \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100 = 10065000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ は $E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100 = 6160000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ は $I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100 = 9020000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SE においては、図 12 - 22 に示したように、期間値 μ は期間値 μ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 μ よりも大きい値となる（ $\mu > \mu$ 、 $\mu > \mu$ ）。

【1186】

つまり、本特徴部 099SG においては、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12 - 30 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時短状態 B が最も短く設定されている（ $\mu > \mu$ 、 $\mu > \mu$ ）。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12 - 30 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間も時短状態 B が最も低く設定されている（ $\mu' > \mu'$ 、 $\mu' > \mu'$ ）。

【1187】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12 - 34 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている（ $\mu > \mu$ 、 $\mu > \mu$ ）。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12 - 34 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている（ $\mu' > \mu'$ 、 $\mu' > \mu'$ ）。

【1188】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12 - 33 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要

する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu > \mu'$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行する場合について、該 1 1 0 0 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 1 2 - 3 3 (B) に示すように、該 1 1 0 0 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu' > \mu''$)。

【 1 1 8 9 】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行する場合について、該 1 1 0 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 1 2 - 3 2 (A) に示すように、該 1 1 0 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu > \mu'$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行する場合について、該 1 1 0 0 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 1 2 - 3 2 (B) に示すように、該 1 1 0 0 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu' > \mu''$)。

10

【 1 1 9 0 】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行する場合について、該 1 1 0 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 1 2 - 3 1 (A) に示すように、該 1 1 0 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu > \mu'$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行する場合について、該 1 1 0 0 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 1 2 - 3 1 (B) に示すように、該 1 1 0 0 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\mu' > \mu''$)。

20

【 1 1 9 1 】

つまり、本特徴部 0 9 9 S G における時短状態 A、時短状態 B、確変状態においては、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で 1 1 0 回または 1 1 0 0 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で 1 1 0 回または 1 1 0 0 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で 1 1 0 回または 1 1 0 0 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で 1 1 0 回または 1 1 0 0 回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く (1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く) 設定されている。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において遊技者が第 2 特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合 (図 1 2 - 2 6 (B)、図 1 2 - 2 7 (B)、図 1 2 - 2 8 (B) に示す割合で各保留記憶数での変動表示を 1 1 0 回または 1 1 0 0 回行う場合) においても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く (1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く) 設定されている。

30

【 1 1 9 2 】

以上、本特徴部 0 9 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 においては、従来のパチンコ遊技機における時短状態 (時短状態 A) と確変状態に加えてこれら時短状態 A や確変状態よりも特別図柄の変動効率が高い時短状態 B に制御可能となっていることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑えることが可能となっている。

40

【 1 1 9 3 】

例えば、従来のパチンコ遊技機においては、大当りの終了後、低確状態 (例えば、通常状態 (低確 / 低ベース状態)) で大当りに制御されることなく所定回数 (例えば、大当り確率が約 1 / 3 0 0 の場合で 9 0 0 回など、大当り確率分母の約 3 倍) の可変表示が行われた場合でも、本特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 のように時短状態 B に制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約 3 倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りが無い状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態 (低確 / 低ベース状態) が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【 1 1 9 4 】

50

一方、本特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 のように時短状態 B に制御可能である場合は、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確 / 低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約 2.5 ~ 3 倍）の可変表示が行われた場合に時短状態 B に制御され、特定回数（例えば、1100 回など、最大で大当り確率分母の約 3.8 倍など）の可変表示にわたり時短状態 B に制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約 3 倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態 B に制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【1195】

10

特に特徴部 099SG では、遊技状態が時短状態 B に制御された時点で遊技者は多大な時間と投資を要しているため、該時短状態 B では、はずれの可変表示を極力短い変動時間にて実行することによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

【1196】

また、特徴部 099SG では、保留記憶数が 0 ~ 3 のいずれの状態でも固定して消化しても、時短状態 B の場合が時短状態 A や確変状態よりも変動効率が最も高いことに加え、前記特徴部 069SG の図 11 - 36（及び該図 11 - 36 に係る特徴点の記載された図面）にて説明した各種演出（例えば、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告などの先読み予告演出や、可動体予告、キャラクタ予告、リーチ予告、ボタン予告などの予告演出など）の実行割合が、時短状態 A や確変状態における各種演出の実行割合よりも低い（特徴部 099SG における各種演出の実行割合は、前記特徴部 069SG の図 11 - 36 にて説明した各種演出の実行割合と同じである）。よって、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続け、投資も嵩んで気が滅入っていたとしても、時短状態 B に制御された場合、保留記憶数が 0 ~ 3 のいずれの状態でも固定して、または保留記憶数が 0 ~ 3 のいずれの状態でも変動を消化したとしても、無駄な煽りが少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

20

【1197】

また、本特徴部 099SG では、図 12 - 15、図 12 - 17、図 12 - 19、図 12 - 21 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間に 110 を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態 B の 1100 回の変動表示のうち、110 回の変動表示の消化時間（110 回の変動表示の合計時間）が時短状態 A や確変状態における 110 回の変動表示の消化時間よりも短いということを示している。仮に、時短状態 B における 110 回の変動表示の消化時間が時短状態 A や確変状態における 110 回の変動表示の消化時間と同一（または略同一）の期間であると、時短状態 B の 1100 回の変動表示の消化時間は時短状態 B の 110 回の変動表示の消化時間の数倍を要してしまうことにより、遊技状態が時短状態 B に制御されると消化時間の長期化により遊技者に不快感や不満感を与えてしまうことが考えられる。そこで本発明は、時短状態 B における変動効率を時短状態 A や確変状態よりも高めることによって遊技者が時短状態 B に制御されたときに不満感を与えてしまうことを防止し、結果として好適に遊技状態を時短状態 B に制御可能なパチンコ遊技機 1 を提供することを目的とした発明となっている。

30

40

【1198】

更に、本特徴部 099SG では、図 12 - 16、図 12 - 18、図 12 - 20、図 12 - 22 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間に 1100 を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態 A や確変状態に複数回制御されることにより、時短状態 A や確変状態での変動表示を時短状態 B での最大変動表示回数と同数である 1100 回実行させて、これら時短状態 A における 1100 回分の変動時間、時短状態 B における 1100 回分の変動時間、確変状態における 1100 回分の変動時間を比較することで時短状態 B が最も変動効率が高いことを示し、変動表示が遊技者に不満

50

感を与えないよう好適に時短状態 B に制御可能であることを示す為である。

【 1 1 9 9 】

これは、時短状態 A や確変状態に複数回制御されることにより、時短状態 A や確変状態での変動表示が時短状態 B での最大変動表示回数と同数である 1 1 0 0 回実行された場合に、時短状態 B が最も変動効率が高いように設計することで、時短状態 A や確変状態と比較されたとしても時短状態 B が最も変動効率が高いことを示す。よって、時短状態 B での変動に不満を与えないようにし、結果として、好適に時短状態 B に制御していることとなる。

【 1 2 0 0 】

また、図 1 2 - 3 0 (A) に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 よりも小さく、且つ期間値 は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 よりも小さく設定されているので、時短状態 B の変動効率が時短状態 A や確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態 B における遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態 B を提供することができる。特に本特徴部 0 9 9 S G では、前述したように時短状態 B では時短状態 A や確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態 A や確変状態（時短状態 B よりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態 A や確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

10

20

【 1 2 0 1 】

また、図 1 2 - 3 0 (B) に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく、且つ期間値 ' は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく設定されているので、時短状態 B の変動効率が時短状態 A や確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態 B における遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態 B を提供することができる。特に本特徴部 0 9 9 S G では、前述したように時短状態 B では時短状態 A や確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態 A や確変状態（時短状態 B よりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態 A や確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

30

【 1 2 0 2 】

また、図 1 2 - 2 1 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 よりも小さく設定されているとともに、該期間値 は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

40

【 1 2 0 3 】

また、図 1 2 - 2 2 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の

50

変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 μ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【1204】

また、図 12 - 19 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 μ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【1205】

また、図 12 - 20 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 μ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【1206】

また、図 12 - 17 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 μ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【1207】

また、図 12 - 18 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 μ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態 B における

10

20

30

40

50

変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【1208】

また、図12-15に示すように、時短状態 B において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値は、時短状態 A において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているとともに、該期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

10

【1209】

また、図12-16に示すように、時短状態 B において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値は、時短状態 A において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているとともに、該期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

20

【1210】

また、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、特別図柄の変動表示に加えて普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り（普図当り）となることによって閉状態から開放状態に変化した第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機1では、第1始動入賞口に遊技球が入賞したことにともづいて第1特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第2始動入賞口に遊技球が入賞したことにともづいて第2特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bを有している。これら第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとでは、最大保留記憶数がどちらも4個に設定されており、該最大保留記憶数の上限値は遊技状態に応じて変化することはない。

30

【1211】

更に、図12-2(B)、図12-2(D)に示すように、普通図柄の変動表示において普図当りが発生する確率は遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで共通であるとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで共通の3秒間に設定されており、遊技状態が時短状態 A や時短状態 B である場合は、発射装置により右遊技領域の第2経路に向けて打ち出された遊技球がゲート41や第2始動入賞口に入賞（進入）可能となっている。このため、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1では、遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで遊技性の多くを共通化することができるので、時短状態 A と時短状態 B とで遊技性が大きく異なることにより遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

40

【1212】

また、本特徴部099SGでは、遊技状態が時短状態 A、時短状態 B、確変状態のいずれかである場合について、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を特別図柄の変動表示

50

開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態 B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく変動表示の終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態 B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出してもよい。このようにすることによって、各遊技状態における期間値を計測により適切に得ることが可能となる。

10

【1213】

また、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず4個であり、図12-13に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が110回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【1214】

特に、遊技状態が時短状態 A であり、該時短状態 A において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を とすると、該期間値 は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される。ここで、A は時短状態 A において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、a は時短状態 A において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態 A の110回の変動表示に占める割合、B は時短状態 A において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、b は時短状態 A において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態 A の110回の変動表示に占める割合、C は時短状態 A において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、c は時短状態 A において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態 A の110回の変動表示に占める割合、D は時短状態 A において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、d は時短状態 A において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態 A の110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 A の期間値 を得ることができる。

20

30

【1215】

また、遊技状態が時短状態 B であり、該時短状態 B において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を とすると、該期間値 は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される。ここで、E は時短状態 B において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、e は時短状態 B において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態 B の110回の変動表示に占める割合、F は時短状態 B において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、f は時短状態 B において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態 B の110回の変動表示に占める割合、G は時短状態 B において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、g は時短状態 B において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態 B の110回の変動表示に占める割合、H は時短状態 B において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、h は時短状態 B において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態 B の110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 B の期間値 を得ることができる。

40

【1216】

50

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を Δ とすると、該期間値 Δ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される。ここで、 I は確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、 J は確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、 K は確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k は確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、 L は確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 Δ を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 Δ を得ることができる。

10

20

30

50

【1217】

また、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず4個であり、図12-14に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が1100回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【1218】

特に、遊技状態が時短状態Aであり、該時短状態Aにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を Δ' とすると、該期間値 Δ' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。ここで、 A は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 a' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、 B は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 b' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、 C は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 c' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、 D は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 d' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 Δ' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Aの期間値 Δ' を得ることができる。

【1219】

また、遊技状態が時短状態Bであり、該時短状態Bにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を Δ'' とすると、該期間値 Δ'' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される。ここで、 E は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 e' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、 F は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 f' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、 G は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、 H は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が

3個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値'を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Bの期間値'を得ることができる。

【1220】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値'とすると、該期間値'は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、i'は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、j'は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、k'は確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Lは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、l'は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値'を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値'を得ることができる。

【1221】

以上のように、本特徴部099SGにおける時短状態A、時短状態B、確変状態においては、第2特図保留記憶数が0個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が1個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が2個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が3個である状態で110回または1100回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く(1変動当りに要する平均変動表示時間が短く)設定されている。また、時短状態A、時短状態B、確変状態において遊技者が第2特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合(図12-26(B)、図12-27(B)、図12-28(B)に示す割合で各保留記憶数での変動表示を110回または1100回行う場合)においても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く(1変動当りに要する平均変動表示時間が短く)設定されている。

【1222】

また、本特徴部099SGでは、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間、確変状態における1の変動の平均変動時間のそれぞれで110または1100を乗算して得た値を比較して時短状態Bの変動効率が最も高いことを示す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間、確変状態における1の変動の平均変動時間のそれぞれに乘算する値は、109や1099等、110や1099以外の値であってもよい。尚、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間、確変状態における1の変動の平均変動時間のそれぞれに109や1099を乗算する理由は、時短状態A、時短状態B、確変状態の最初の変動はほぼ必ず保留記憶数が0で変動が開始されるためである。また、時短状態A、時短状態B、確変状態の3状態、または、時短状態Aと確変状態の2状態の最終5変動を他の変動よりも高い割合で特図変動時間が長い変動とする場合については、各状態の最初の変動及び最後の5変動の計6変動を除いた104や1094等を乗算する値としてもよい。

【1223】

(特徴部018SGに関する説明)

次に、特徴部018SGにおける実施の形態について、図13-1~図13-23に基づいて説明する。図13-1は、特徴部018SGにおける変動パターンの具体例を示す説

明図である。図 13 - 2 は、(A) は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、(B) は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。尚、本特徴部 018SG では、前記特徴部 069SG、099SG のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部 018SG のパチンコ遊技機 1 の特徴構成を、前記特徴部 069SG や特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

【1224】

図 13 - 1 は、本特徴部 018SG における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【1225】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、... のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、... の各ノーマルリーチ変動パターンの大当たり期待度（大当たり信頼度）が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチとスーパーリーチとを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく 1 種類のみとしてもよい。

【1226】

図 13 - 1 に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチはずれの変動パターンの可変表示期間（45 秒）よりも長い期間（80 秒）とされている。一方、スーパーリーチはずれの変動パターンについては、後述するように高ベース用のはずれの変動パターンであるため、可変表示期間がスーパーリーチはずれの変動パターンの可変表示期間（45 秒）よりも短い期間（40 秒）とされている。

【1227】

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

【1228】

図 13 - 2 (A) は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合における変動パタ

ーの決定方法を示す説明図である。通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に97個の判定値が割り当てられ、PB1-2に600個の判定値が割り当てられ、PB1-3に300個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が低ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ の順に決定割合が高くなっている。

【1229】

10

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1に600個の判定値が割り当てられ、PA2-1に300個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【1230】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2に700個の判定値が割り当てられ、PA2-1に200個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

20

【1231】

図13-2（B）は、遊技状態が、時短状態（高ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に197個の判定値が割り当てられ、PB1-4に800個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が高ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチ の順に決定割合が高くなっている。

30

【1232】

一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-4に97個の判定値が割り当てられている。

40

【1233】

（各種演出について）

次に、スーパーリーチ演出にて実行される各種演出について、図13-3～図13-5に基づいて説明する。図13-3は、スーパーリーチ、 の大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図13-4は、スーパーリーチ、 のは

50

ずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図 13 - 5 は、(A) は各種演出の内容を説明するための図、(B) はキャラクタ種別を説明するための図である。

【1234】

演出制御用 CPU 120 は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出（以下、「Nリーチ演出」と略称する）を実行する。その後、スーパーリーチ演出（以下、「SPリーチ演出」と略称する）に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。

【1235】

一方、図 13 - 3 及び図 13 - 4 に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミング t_{a0} から所定期間が経過するまでの期間（ $t_{a0} \sim t_{a1}$ ）では飾り図柄表示エリア 5L、5R、5C において飾り図柄の可変表示が行われる（図 13 - 9（N1）参照）。尚、この期間（ $t_{a0} \sim t_{a1}$ ）における遊技効果ランプ 9 や可動体 LED 208 発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種 SPリーチ演出に応じた発光パターンを組み合わせることで、多様な発光パターンによって演出効果を高めることができる。

【1236】

可変表示を開始したタイミング t_{a0} から所定期間が経過したタイミング t_{a1} で可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とし、所定期間（ $t_{a1} \sim t_{a2}$ ）にわたり可変表示演出としての「Nリーチ演出」を実行する。その後、タイミング t_{a2} で可変表示態様をスーパーリーチ表示態様とし、所定期間（ $t_{a2} \sim t_{a5}$ ）にわたり可変表示演出としての「SPリーチ演出」を実行する。

【1237】

このように「Nリーチ演出」は、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンの双方において実行される共通な演出であり、ノーマルリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展せずに終了し、スーパーリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展する。よって、遊技者は、ノーマルリーチ変動パターンの場合でも、「Nリーチ演出」が実行されることにより後述する「SPリーチ演出 A～E」に発展することを期待できるようになる。

【1238】

図 13 - 3 及び図 13 - 4 に示すように、「SPリーチ演出 A～E」は、可変表示結果が「大当たり」となるか否か、つまり、「大当たり」または「はずれ」であることを報知する演出であり、SPリーチ演出期間においては、後述する「決め演出」が所定期間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）にわたり実行される。そして、図 13 - 3 に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合は、「SPリーチ演出 A～E」の終了後において、後述する「事後演出」が所定期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）にわたり実行された後、可変表示が終了する。このように、SPリーチ、のスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示は、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パート（ $t_{a0} \sim t_{a5}$ ）と、該可変表示パートの終了後に大当たり遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パート（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）と、から構成される。

【1239】

また、図 13 - 4 に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合は、「SPリーチ演出 A～E」の終了とともに可変表示が終了する。尚、はずれの報知が終了した後は（ $t_{a5} \sim t_{a5A}$ ）、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せの確定飾り図柄が仮停止表示された状態（揺れた状態）で通常背景画面に戻り、図柄確定期間となるまで仮停止表示される。

【1240】

次に、スーパーリーチ変動パターンにて実行される各種演出について説明する。図 13 - 5 (A) に示すように、変動パターンがスーパーリーチ 変動パターンである場合、S P リーチ演出として「S P リーチ演出 A」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ 変動パターンである場合、S P リーチ演出として「S P リーチ演出 B」または「S P リーチ演出 C」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ 変動パターンである場合、S P リーチ演出として「S P リーチ演出 D」または「S P リーチ演出 E」が実行される。

【1241】

また、図 13 - 5 (B) に示すように、「S P リーチ演出 A」以外の「S P リーチ演出 B ~ E」においては、味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 1 とは異なる味方キャラクタ A - 2 と、敵キャラクタ X - 1、敵キャラクタ X - 1 とは異なる敵キャラクタ X - 2 とが登場可能とされている。尚、味方キャラクタや敵キャラクタの種別数は上記に限られるものではなく、上記以外の味方キャラクタや敵キャラクタが登場可能としてもよい。また、同一キャラクタであっても、表示態様に応じて期待度が異なるようにしてもよい。

10

【1242】

「S P リーチ演出 A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときに S P リーチ 変動パターンが決定された場合に実行され、ボーリングチャレンジを行う動画像が表示される演出であり、ピンが全て倒れることで「大当たり」が報知され、ピンが全て倒れないことで「はずれ」が報知される。尚、ボーリングチャレンジの動画像において、味方キャラクタ A - 1、A - 2 や敵キャラクタ X - 1、X - 2 は表示されない。

【1243】

「S P リーチ演出 B」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときに S P リーチ 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが街で対決する「バトル A」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

20

【1244】

「S P リーチ演出 C」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときに S P リーチ 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とが街で対決する「バトル A」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタ A - 2 が敵キャラクタ X - 2 を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタ A - 2 が敵キャラクタ X - 2 を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

30

【1245】

「S P リーチ演出 D」は、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれか（高ベース状態）であるときに S P リーチ 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが荒野で対決する「バトル B」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【1246】

「S P リーチ演出 E」は、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれか（高ベース状態）であるときに S P リーチ 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが荒野で対決する「バトル B」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 2 を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 2 を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

40

【1247】

尚、スーパーリーチ の変動パターンよりもスーパーリーチ の変動パターンの方が大当たり期待度は高いので、S P リーチ演出 A よりも S P リーチ演出 B や S P リーチ演出 C の方が大当たり期待度は高い（大当たり期待度：S P リーチ演出 A < S P リーチ演出 B < S P リーチ演出 C）。

50

【 1 2 4 8 】

「決め演出」は、S P リーチ演出 A ~ E を開始してから所定期間が経過したタイミング（例えば、S P リーチ演出の終了間際においてボーリングやバトルの最終対決が始まるタイミング t a 3 など）から所定期間（例えば、t a 3 ~ t a 5）にわたり実行される演出である。具体的には、プッシュボタン 3 1 B の操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する「当否ボタン演出」と、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで実行される「可動体演出」と、を含む。

【 1 2 4 9 】

「可動体演出」は、可変表示結果が大当たりである場合においてのみ実行され、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下する演出である。可変表示結果がはずれである場合には、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングでは実行されない。

【 1 2 5 0 】

また、可動体演出の実行（可動体 3 2 の落下）に応じて、画像表示装置 5 の表示画面には、可動体 3 2 の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体 L E D 2 0 8 や遊技効果ランプ 9 などを所定の発光色で点灯（例えば、虹色（レインボー）点灯）させる発光演出と、振動モータ 6 1 を所定期間（例えば、約 1 0 秒間など）にわたり駆動させてプッシュボタン 3 1 B を振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

【 1 2 5 1 】

また、S P リーチ演出 A では、ボーリング対決において味方キャラクタや敵キャラクタは表示されないで、可動体演出においてもキャラクタは表示されない一方で、S P リーチ演出 B ~ E では、バトル対決において味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、可動体演出においてもバトル対決で表示されていた敵キャラクタが表示される。

【 1 2 5 2 】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当たりである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当たり報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【 1 2 5 3 】

「事後演出 A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が大当たりとなる場合に、S P リーチ演出 A ~ C において大当たり遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、S P リーチ演出 A ~ C において、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当たり確定報知が行われた後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示が実行される再抽選変動パート（t a 5 ~ t a 6）と、再抽選変動パートにて再可変表示が実行された後に飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に確定飾り図柄が停止表示されることで表示結果が報知される再抽選結果パート（t a 6 ~ t a 7）と、から構成される。尚、事後演出 A の実行期間（t a 5 ~ t a 7）は「1 0 秒」とされている。

【 1 2 5 4 】

尚、本実施の形態では、S P リーチ演出 A ~ C においては偶数図柄の組合せ（例えば、6 6 6 など）からなる確定飾り図柄が仮停止表示され、再抽選変動パートにて再可変表示が開始された後、再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄または奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示される。再抽選結果パートにて偶数図柄の

10

20

30

40

50

組合せからなる確定飾り図柄が停止表示された場合は、大当り遊技状態の終了後に時短状態 A に制御される「大当り A」であることが報知され、奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示（図柄昇格）された場合は、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「大当り B」であることが報知される。

【1255】

また、S P リーチ演出 A の事後演出 A では、S P リーチ演出 A においてキャラクタは登場しないので、事後演出 A においてもキャラクタは登場しない。また、S P リーチ演出 B、C の事後演出 A では、S P リーチ演出 B、C においてキャラクタは登場するが、事後演出 A においてキャラクタは登場しない。このようにすることで、キャラクタが登場しない S P リーチ演出 A が実行されたときにも、キャラクタが登場しない態様で事後演出 A が実行されるので、演出効果を高めることができる。

10

【1256】

「事後演出 B」は、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B（高ベース状態）において可変表示結果が大当りとなる場合に、S P リーチ演出 D、E において大当り遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、S P リーチ演出 D、E において、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当り確定報知が行われた後、S P リーチ演出 D、E に登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート（t a 5 ~ t a 6）と、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート（t a 6 ~ t a 7）と、から構成される。尚、事後演出 B の実行期間（t a 5 ~ t a 7）は、事後演出 A の実行期間よりも長い「15 秒」とされている。

20

【1257】

また、図 13 - 3 及び図 13 - 4 に示すように、S P リーチ における可変表示パート期間 t a 0 ~ t a 5（t a 5 A）は 45 秒であり、S P リーチ における可変表示パート期間 t a 0 ~ t a 5（t a 5 A）は 80 秒であり、S P リーチ における可変表示パート期間 t a 0 ~ t a 5（t a 5 A）は 40 秒である。つまり、可変表示パート期間は、S P リーチ、S P リーチ、S P リーチ の順に短くなっている（可変表示パートの期間 t a 0 ~ t a 5（t a 5 A）；S P リーチ > S P リーチ > S P リーチ）。

30

【1258】

また、S P リーチ、S P リーチ、S P リーチ において可変表示が開始されてから N リーチになるまでの期間（t a 0 ~ t a 1）は異なっており、S P リーチ において可変表示が開始されてから N リーチになるまでの期間（t a 0 ~ t a 1）は、S P リーチ、S P リーチ において可変表示が開始されてから N リーチになるまでの期間（t a 0 ~ t a 1）よりも短い（t a 0 ~ t a 1；S P リーチ < S P リーチ、S P リーチ）。

【1259】

また、S P リーチ、S P リーチ、S P リーチ における N リーチ演出の実行期間（t a 1 ~ t a 2）は異なっており、S P リーチ における N リーチ演出の実行期間（t a 1 ~ t a 2）は、S P リーチ、S P リーチ における N リーチ演出の実行期間（t a 1 ~ t a 2）よりも短い（t a 1 ~ t a 2；S P リーチ < S P リーチ、S P リーチ）。

40

【1260】

また、S P リーチ、S P リーチ、S P リーチ における S P リーチ演出 A ~ E の実行期間（t a 2 ~ t a 5）は異なっており、S P リーチ（S P リーチ演出 D、E）、S P リーチ（S P リーチ演出 A）、S P リーチ（S P リーチ演出 B、C）の順に長くなっている { t a 2 ~ t a 5；S P リーチ（S P リーチ演出 D、E）< S P リーチ（S P リーチ演出 A）< S P リーチ（S P リーチ演出 B、C）}。

【1261】

また、S P リーチ の可変表示パート期間（40 秒）は、S P リーチ の可変表示パート期間（45 秒）及び S P リーチ の可変表示パート期間（80 秒）よりも短い一方で（可

50

変表示期間；S Pリーチ > S Pリーチ > S Pリーチ）、S Pリーチ（S Pリーチ演出D、E）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Bの実行期間（ $t a 5 \sim t a 7$ ）は、S Pリーチ（S Pリーチ演出A）及びS Pリーチ（S Pリーチ演出B、C）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Aの実行期間（ $t a 5 \sim t a 7$ ）よりも長い（ $t a 5 \sim t a 7$ ；S Pリーチ（15秒）> S Pリーチ、（10秒））。

【1262】

また、S Pリーチ演出A～Eにおける「決め演出」の実行期間（ $t a 3 \sim t a 5$ ）は、S Pリーチ演出A～Eにおいて共通とされている（ $t a 3 \sim t a 5$ ；S Pリーチ演出A = S Pリーチ演出B = S Pリーチ演出C = S Pリーチ演出D = S Pリーチ演出E）。よって、S Pリーチ演出A～Eにおける可動体32や可動体LED208などの制御データを共通化できるので、製造コストの低減化を図ることができる。尚、「決め演出」における「当否ボタン演出」の実行期間、及び「可動体演出」の実行期間も、S Pリーチ演出A～Eにおいて共通とされている。

【1263】

また、S Pリーチ、において「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t a 0 \sim t a 7$ ）において、S Pリーチ演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t a 5$ から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング $t a 7$ まで（ $t a 5 \sim t a 7$ ）とされていることで、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるとともに、事後演出A、Bに対する注目を高めることができるようにした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されてから開始される図柄確定期間や大当りのファンファーレ期間などにおいて「事後演出A、B」を実行可能としてもよい。

【1264】

また、高ベース用のS Pリーチの可変表示期間は、低ベース用のS Pリーチの可変表示期間よりも短く（ $t a 0 \sim t a 7$ ；S Pリーチ < S Pリーチ）、S Pリーチにおいて「可動体演出」が終了したタイミング $t a 4$ から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング $t a 7$ までの期間（ $t a 4 \sim t a 7$ ）は、S Pリーチにおいて「可動体演出」が終了したタイミング $t a 4$ から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング $t a 7$ までの期間（ $t a 4 \sim t a 7$ ）よりも長い（ $t a 4 \sim t a 7$ ；S Pリーチ > S Pリーチ）。このようにすることで、短い可変表示期間において実行されるS Pリーチでは、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

【1265】

また、S Pリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t a 5 \sim t a 7$ ）は全て共通であり、S Pリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ $t a 5 \sim t a 7$ ）は全て共通である。このようにすることで、事後演出A、Bの制御データ、特に事後演出Bはキャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、製造コストの低減化を図ることができる。

【1266】

また、S Pリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t a 5 \sim t a 7$ ）は全て共通であり、S Pリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ $t a 5 \sim t a 7$ ）は全て共通である一方で、「事後演出A」の実行期間（10秒）と「事後演出B」の実行期間（15秒）とは異なることで、S Pリーチ演出A～C各々に対応する事後演出Aの演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため

10

20

30

40

50

製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出 B を実行することで、事後演出 A、B が単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【 1 2 6 7 】

(S P リーチ演出 A ~ E 及び事後演出 A、B の動作態様)

次に、可変表示結果が大当たりである場合の S P リーチ演出 A ~ E 及び事後演出 A、B の動作態様について、図 1 3 - 6 に基づいて説明する。図 1 3 - 6 は、(A) は S P リーチ演出 A ~ E におけるキャラクタの表示態様を示す図、(B) は S P リーチ演出 A ~ E における L E D の点灯パターンを示す図、(C) は S P リーチ演出 A ~ E における B G M や効果音の出力パターンを示す図である。

10

【 1 2 6 8 】

図 1 3 - 6 (A) に示すように、S P リーチ演出 A ~ E におけるキャラクタの表示態様について説明すると、S P リーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間 (t a 2 ~ t a 3) において、S P リーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、S P リーチ演出 B では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S P リーチ演出 C では、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とが表示され、S P リーチ演出 D では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S P リーチ演出 E では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが表示される。このように、S P リーチ演出 A はキャラクタが表示されない演出であるのに対し、S P リーチ演出 B ~ E はキャラクタが表示される演出とされている。

20

【 1 2 6 9 】

また、S P リーチ演出における決め演出の「当否ボタン演出」の実行期間において、S P リーチ演出 A ~ E ではいずれもキャラクタは表示されない一方で、「可動体演出」の実行期間において、S P リーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、S P リーチ演出 B では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X - 1 が表示され、S P リーチ演出 C では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X - 2 が表示され、S P リーチ演出 D では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X - 1 が表示され、S P リーチ演出 E では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X - 2 が表示される。

【 1 2 7 0 】

また、S P リーチ演出における大当たり確定報知の実行期間 (t a 4 ~ t a 5) において、S P リーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、S P リーチ演出 B では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S P リーチ演出 C では、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とが表示され、S P リーチ演出 D では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S P リーチ演出 E では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが表示される。

30

【 1 2 7 1 】

また、S P リーチ演出 A ~ C に対応する事後演出 A における再抽選変動パート (t a 5 ~ t a 6) と再抽選結果パート (t a 6 ~ t a 7) とにおいて、S P リーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、S P リーチ演出 B では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とは表示されず、S P リーチ演出 C では、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とは表示されない。

40

【 1 2 7 2 】

また、S P リーチ演出 D、E に対応する事後演出 B における予定出球加算パート (t a 5 ~ t a 6) と予定出球報知パート (t a 6 ~ t a 7) とにおいて、S P リーチ演出 D では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが表示され、S P リーチ演出 E では、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが表示される。

【 1 2 7 3 】

このように、S P リーチ演出 A では、ボーリング対決においてキャラクタが表示されないため、可動体演出や事後演出 A でもキャラクタが表示されない一方で、S P リーチ演出 B ~ E では、バトル対決において味方キャラクタと対決する敵キャラクタが、可動体演出や

50

事後演出 A、B でも表示される。

【 1 2 7 4 】

つまり、S P リーチ演出 A では、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、ボーリング対決に関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、S P リーチ演出 B ～ E では、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、バトル対決にて関連した態様の画像（対決していた敵キャラクタの画像）が表示されるので、S P リーチ演出 A ～ E と、該 S P リーチ演出 A ～ E の演出期間に実行される可動体演出と、の関連性を高めることができる。

【 1 2 7 5 】

また、S P リーチ演出 A では、事後演出 A において、S P リーチ演出 A に関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、S P リーチ演出 D、E では、事後演出 B において、S P リーチ演出 D、E に関連した態様の画像（対決していた味方キャラクタと敵キャラクタの画像）が表示されるので、S P リーチ演出 A、D、E と、該 S P リーチ演出 A、D、E の終了後に実行される事後演出 A、B と、の関連性を高めることができる。

【 1 2 7 6 】

次に、図 1 3 - 6 (B) に示すように、S P リーチ演出 A ～ E における可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ～ 9 L 1 2 , 9 R 1 ～ 9 R 1 2 の発光パターンについて説明する。尚、各パターンの括弧内の数値（例えば、B 1 0 0 など）は、特徴部 0 6 9 S G にて説明した拡張コマンドを示している。また、以下に説明する各種発光パターンは、発光色、輝度、点灯タイミング、点灯時間、消灯タイミング、消灯時間、点滅の周期など複数の要素のうち少なくともいずれか 1 つが他の発光パターンと異なっているものであり、各発光パターンは種々に変更可能である。

【 1 2 7 7 】

S P リーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（t a 2 ～ t a 3 ）において、S P リーチ演出 A では、拡張コマンド B 1 0 0 に基づき発光パターン L P 1 - 1 にて点灯され、S P リーチ演出 B、C では、拡張コマンド B 1 0 1 に基づき発光パターン L P 1 - 2 にて点灯され、S P リーチ演出 D、E では、拡張コマンド B 1 0 2 に基づき発光パターン L P 1 - 3 にて点灯される。

【 1 2 7 8 】

また、S P リーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、拡張コマンド B 2 0 0 ～ B 2 0 3 に基づき、S P リーチ演出 A ～ E で共通の発光パターン L P 2 - 1 ～ 4 のうちからいずれかにて点灯される。尚、発光パターン L P 2 - 2 ～ 4 については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、発光パターン L P 2 - 2、L P 2 - 3、L P 2 - 4 の順に期待度が高くなっている。

【 1 2 7 9 】

また、S P リーチ演出における「可動体演出」及び「大当たり報知」の実行期間において、S P リーチ演出 A ～ E では、拡張コマンド B 0 0 0 に基づき共通の発光パターン L P 3 - 1 にて点灯される。また、S P リーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、S P リーチ演出 A ～ E では、拡張コマンド B 3 0 0 に基づき共通の発光パターン L P 3 - 1 にて点灯される。

【 1 2 8 0 】

また、事後演出 A における再抽選変動パート及び事後演出 B における予定出球加算パート（t a 5 ～ t a 6 ）において、S P リーチ演出 A ～ C では、拡張コマンド B A 0 0 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 1 にて点灯され、S P リーチ演出 D、E では、拡張コマンド B B 0 0 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 4 にて点灯される。

【 1 2 8 1 】

また、事後演出 A における再抽選結果パート及び事後演出 B における予定出球報知パート（t a 6 ～ t a 7 ）において、S P リーチ演出 A ～ C では、拡張コマンド B A 0 1 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 2 にて点灯、または、拡張コマンド B A 0 2 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 3 にて点灯され、S P リーチ演出 D、E では、拡張コマンド B B

10

20

30

40

50

01に基づき共通の発光パターンLP4-5にて点灯、または、拡張コマンドBB02に基づき共通の発光パターンLP4-6にて点灯される。

【1282】

尚、上記発光パターンLP1-1~3、LP2-1~4、LP3-1~2、LP4-1~6は、それぞれ後述する発光制御データに基づき、異なる発光態様にて発光するパターンとされており、以下において各発光パターンの概略を説明する。尚、各発光パターンに対応するカッコ内は拡張コマンドを示す。

【1283】

図13-7(A)に示すように、「ボーリング/バトル」において、発光パターンLP1-1(B100)は、リーチタイトル導入、ボーリング対決の動画像に合わせて枠LED(枠LED9L1~9L12、9R1~9R12)及び盤面上LED(可動体LED208)が発光するパターンであり(図13-10参照)、発光パターンLP1-2(B101)は、リーチタイトル導入、街背景の色味をベースとした発光色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、さらに味方A-1/A-2、敵X-1/X-2のアクション(攻撃動作とか)に合わせて枠LED及び遊技盤面上のLEDが発光するパターンであり(図13-11(A2)、(A3)参照)、発光パターンLP1-3(B102)は、タイトル導入、荒野背景の色味をベースとした発光色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、さらに味方A-1、敵X-1/X-2のアクション(攻撃動作とか)に合わせて枠LED及び遊技盤面上のLEDが発光するパターンである(図13-12(A4)、(A5)参照)。

10

20

【1284】

「当否ボタン演出」において、発光パターンLP2-1(B200)は、「ボタンを押して続けてパワーを溜めろ!」に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光した後、デフォルトの白色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-13参照)、発光パターンLP2-2(B201)は、ボタン操作時パワーアップ(1段階目)用で、「青色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-13参照)、発光パターンLP2-3(B202)は、ボタン操作時パワーアップ(2段階目)用で、「緑色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-13参照)、発光パターンLP2-4(B203)は、ボタン操作時パワーアップ(3段階目)用で、「赤色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンである(図13-13参照)。尚、発光パターンLP2-2~4は、遊技者の長押し操作(ゲージ表示の溜まり具合)に応じて段階的に青色、緑色、赤色(MAX)に変化する発光パターンとされている。

30

【1285】

「はずれ報知」において、発光パターンLP3-1(B300)は、結果報知で「はずれ」が報知されるときに、輝度の低い白色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、表示画面が通常背景に戻っても次変動が開始されるまで継続するパターンである(図13-16参照)。

【1286】

「可動体演出&大当り報知」において、発光パターンLP3-2(B000)は、結果報知で「大当り」が報知されるときに、可動体演出(第1期間)においては可動体演出時の背景に合わせた色味で、可動体演出(第2期間)においては可動体演出時の背景画像とエフェクト表示に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、大当り報知において虹色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンである(図13-14、図13-15参照)。尚、拡張コマンド(B000)は、他の拡張コマンドとは異なり、可動体32を動作させるため動作制御データ(モーター駆動に係るstep数、速度、時間を設定)と、枠LED及び遊技盤面上LEDを発光させるための階調制御データと、の両方が設定されている。

40

【1287】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマンド

50

とすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとＬＥＤ点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【１２８８】

また、「可動体演出」と「大当り報知」とで拡張コマンドを分けずに、１つの拡張コマンドで可動体動作制御やＬＥＤ点灯制御を行うことで、演出に応じて拡張コマンドを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に「可動体演出」と「大当り報知」とで拡張コマンドが分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に「可動体演出」と「大当り報知」とを行うことができる。

10

【１２８９】

「再抽選変動／予定出球加算」において、発光パターンＬＰ４－１（ＢＡ００）は、背景の動画像（ぐるぐる）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１７（Ｆ１）参照）、発光パターンＬＰ４－４（ＢＢ００）は、宇宙背景の色味をベースとした発光色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＫＥＤが発光し、さらに味方Ａ－１のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上のＬＥＤが発光するパターンである（図１３－１８参照）。

【１２９０】

「再抽選結果／予定出球報知」において、発光パターンＬＰ４－２（ＢＡ０１）は、偶数図柄の組合せ（例えば、６６６など）が停止表示されたときに、枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１７（Ｆ２）参照）、発光パターンＬＰ４－３（ＢＡ０２）は、奇数図柄の組合せ（例えば、３３３など）が停止表示されたときに、発光パターンＬＰ４－２よりも輝度高め、階調周期速めで枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図１３－１７（Ｆ３）参照）、発光パターンＬＰ４－５（ＢＢ０１）は、予定出球報知「７５０」用で、「７５０」の表示に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、「７５０」が表示されるまでは「１５００」と共通の階調制御データが用いられるパターンであり（図１３－１９（Ｇ１－３）～（Ｇ３）参照）、発光パターンＬＰ４－６（ＢＢ０２）は、予定出球報知「１５００」用で、「１５００」の表示に合わせて「７５０」が表示されるときよりも輝度高め、階調周期速めで枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、「１５００」が表示されるまでは「７５０」と共通の階調制御データが用いられるパターンである（図１３－１９（Ｇ１－４）～（Ｇ４）参照）。

20

30

【１２９１】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類によらず、枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２及び可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンが共通である（例えば、発光パターンＬＰ３－２）ことで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類によらず共通の発光パターンにて大当り確定報知が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

40

【１２９２】

尚、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの種類に応じて発光パターンを異ならせてもよい。例えば、ＳＰリーチ演出Ａの大当り確定報知に対応する発光パターンＬＰ３－１を、図１３－２１に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）とし、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの大当り確定報知に対応する発光パターンＬＰ３－２を、図１３－２２に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）とし、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの大当り確定報知に対応する発光パターンＬＰ３－３を、図１３－２２に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）から図１３－２１に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）に変化するものとしてもよい。

【１２９３】

50

また、事後演出 B の予定出球加算パートにおける可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターンは、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E とで共通である（発光パターン L P 4 - 4）ことで、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【 1 2 9 4 】

また、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E に対応する事後演出 B の予定出球報知パートにおける可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターン（発光パターン L P 4 - 5、L P 4 - 6）は共通である一方、S P リーチ演出 A に対応する事後演出 A の可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターン（発光パターン L P 4 - 2、L P 4 - 3）と、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E に対応する事後演出 B における可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターン（発光パターン L P 4 - 5、L P 4 - 6）と、は異なることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる事後演出 A を実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

【 1 2 9 5 】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターン L P 3 - 2 である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミングに応じて、異なる発光パターンで可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が発光するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより発光態様を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 2 9 6 】

また、図 1 3 - 6 (B) に示すように、S P リーチ演出における L E D 発光パターンについて、S P リーチ演出 B、C で発光パターン L P 1 - 2 を共通に使用しているが、例えば、S P リーチ演出 B では発光パターン L P 1 - 2 - 1 (B 2 0 0 : 街背景カラー + 敵キャラクタ X - 1 のイメージカラー、アクションに合わせて発光) を使用し、S P リーチ C では発光パターン L P 1 - 2 - 2 (B 2 0 0 : 街背景カラー + 敵キャラクタ X - 2 のイメージカラー、アクションに合わせて発光) を使用することで、S P リーチ演出 B、C の L E D 発光パターンの一部（街背景カラー部分）の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタ X - 1、X - 2 に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【 1 2 9 7 】

S P リーチ演出 D、E で発光パターン L P 1 - 3 を共通に使用しているが、例えば、S P リーチ演出 D では発光パターン L P 1 - 3 - 1 (B 3 0 0 : 荒野背景カラー + 敵キャラクタ X - 1 のイメージカラー、アクションに合わせて発光) を使用し、S P リーチ E では発光パターン L P 1 - 3 - 2 (B 3 0 0 : 荒野背景カラー + 敵キャラクタ X - 2 のイメージカラー、アクションに合わせて発光) を使用することで、S P リーチ演出 D、E の L E D 発光パターンの一部（街背景カラー部分）の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタ X - 1、X - 2 に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【 1 2 9 8 】

また、低ベース状態の S P リーチ演出 B、C と、高ベース状態の S P リーチ演出 D、E とのうち一方（例えば、S P リーチ演出 D、E）を共通の発光パターンとし、他方（例えば、S P リーチ演出 B、C）を異なる発光パターンとしてもよい。このようにすることで、一方の製造コストの低減化を図りつつ、他方においては演出の違いを好適に見せることができる。

10

20

30

40

50

【 1 2 9 9 】

(階 調 制 御 デ ー タ)

ここで、発光演出を実現するための制御データについて簡単に説明する。図 1 3 - 2 1 は、枠 L E D をなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。図 1 3 - 2 2 は、枠 L E D をフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

【 1 3 0 0 】

図 1 3 - 2 1 に示すように、枠 L E D に含まれる各 L E D に出力される「 R G B 」のデータとして、4 0 m s e c 間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、なめらかレインボー発光のデータテ

10

【 1 3 0 1 】

また、図 1 3 - 2 2 に示すように、枠 L E D に含まれる各 L E D に出力される「 R G B 」のデータとして、2 0 m s e c の消灯に対応する輝度のデータが 3 0 m s e c 間隔の七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータの合間に指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、フラッシュレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色で激しく点灯させる。

【 1 3 0 2 】

演出制御基板 1 2 の R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各 L E D の発光制御を行うために用いる発光制御用テーブルが記憶されている。発光制御用テーブルには、例えば、発光パターン（発光パターン L P 1 - 1 ~ 2、L P 2 - 1、L P 3 - 1 ~ 3、L P 4 - 1 ~ 4 など）と、ドライバ I D と、出力端子番号と、電気部品と、発光制御生成用データと、が対応付けて定められている。

20

【 1 3 0 3 】

例えば、発光パターンと対応づけられるドライバ I D には、発光体ドライバを識別するための識別情報としての I D が記憶され、出力端子番号には、該発光体ドライバ出力端子の番号が記憶され、電気部品には、該発光体ドライバ及び該出力端子番号に対応する電気部品（例えば、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2、可動体 L E D 2 0 8 など）が記憶され、発光制御生成用データには、該発光体ドライバに適用するシリアル - パラレル変換回路を制御するためのデータであって、制御データフォーマットに基づく発光制御データを生成するために用いられるデータが記憶される。

30

【 1 3 0 4 】

各発光制御生成用データには、例えば、データ名と、フォーマット種別と、アドレスと、データ送信周期と、単位発光時間と、発光制御周期と、フォーマット用データと、が含まれる。例えば、データ名には、発光制御用テーブルの発光パターンに対応するフォーマット生成用データのデータ名が記憶され、フォーマット種別には、基本フォーマット（E X = 0）及び拡張フォーマット（E X = 1）のうちのいずれのフォーマットを適用するかの識別情報（「基本」又は「拡張」）が記憶され、アドレスには、該発光体ドライバに適用するシリアル - パラレル変換回路に設定するアドレスが記憶され、データ送信周期には、演出制御基板 1 2 からランプ基板 1 4 の発光体ドライバに発光制御データを送信する周期が記憶され、単位発光時間には、該発光体ドライバに対応する L E D 9 に発光を行わせる単位時間が記憶される。本実施形態では、データ送信周期を 1 0 m s（ミリ秒）として説明する。

40

【 1 3 0 5 】

発光制御周期には、1 周期分の発光の制御単位とする時間（以下、この周期を「発光制御周期」という。）が記憶される。この発光制御周期は、発光種別に応じて異なる。具体的には、発光種別が「連続」や「点滅」である場合には「1 0 0 m s」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の変化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「1 8 0 0 m s」といった時間を定めておくことができる。

50

【 1 3 0 6 】

フォーマット用データには、該フォーマット種別のフォーマットを適用して発光制御データに含める時系列のQデータが記憶される。具体的には、フォーマット用データには、発光順序と、該発光順序に対応するRGB値に対応するQデータと、が対応付けて定められている。

【 1 3 0 7 】

本実施の形態では、16進数で表現されるQデータ(カラー16進数、RGBカラー値)によって、枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光を制御することとして説明する。カラー16進数では、RGBそれぞれを2桁ずつ合計6桁の16進数(0~F)で表現することで「16×16=256階調」を表すが、本明細書では、RGBそれぞれの2桁の数値を同じ値とし、RGBそれぞれを1桁ずつの合計3桁に省略した表記として図示・説明する。また、簡明化のため、16進数を表す「0x」の表記は省略して図示・説明する。

10

【 1 3 0 8 】

また、Qデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアル-パラレル変換回路に出力するQデータとして、グループ1を対象とするQデータと、グループ2を対象とするQデータと、グループ3を対象とするQデータとが含まれる。各グループに対応するQデータには、該グループに含まれる4つの出力端子Qから出力させるRGB値が格納される。

【 1 3 0 9 】

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「10ms」であれば、演出制御基板12から発光体ドライバに対して10ms毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「100ms」であれば、対象となるLEDに100msの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「100ms」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

20

【 1 3 1 0 】

また、例えば、フォーマット用データにおいて、発光順序には「1」~「N」までの順序が定められており、発光順序「1」~「N」それぞれについて、各グループのQデータ(RGB値)として「0、0、F」が定められていれば、全ての発光順序について、QデータのうちのR値及びG値が「0」とされ、B値が「F」とされているため、青色の連続発光が実現される。

30

【 1 3 1 1 】

次に、LEDを階調制御して、混色による発光を実現するための制御データについて説明する。ここで説明する階調制御データにおけるQデータ(RGB値)は、上記の発光制御生成用データに含まれるフォーマット用データのQデータにそのまま適用することが可能である。

【 1 3 1 2 】

図13-22は、枠LED9L1~9L12における虹色の点滅(フラッシュレインボー発光、発光パターンLP3-2などに対応)を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠LED9R1~9R12の階調制御データは枠LED9L1~9L12と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間 t_n を示し、その右欄には、各グループ(グループ1(9L1)、グループ2(9L2)、グループ3(9L3)、グループ4(9L4)、...)に対応するQデータ(RGB値)を16進数で表現している。

40

【 1 3 1 3 】

また、図13-22に示す階調制御データの発光順序2では、切替単位発光時間 t_n は20msであり、グループ1~12(9L1~9L12)のQデータ(RGB値)が「0、0、0」とすることで、枠LED9L1~9L12において消灯を実現している。

50

【 1 3 1 4 】

また、図 1 3 - 2 2 に示す階調制御データの発光順序 1 では、切替単位発光時間 t_n は 3 0 m s であり、グループ 1、2 の Q データ (R G B 値) が「 0、4、F」、グループ 3 の Q データ (R G B 値) が「 0、8、F」、グループ 4 の Q データ (R G B 値) が「 0、C、F」、グループ 5 の Q データ (R G B 値) が「 0、F、D」、グループ 6 の Q データ (R G B 値) が「 0、F、9」、グループ 7 の Q データ (R G B 値) が「 0、F、5」、グループ 8 の Q データ (R G B 値) が「 0、F、1」、グループ 9 の Q データ (R G B 値) が「 2、F、0」、グループ 1 0 の Q データ (R G B 値) が「 6、F、0」、グループ 1 1 の Q データ (R G B 値) が「 A、F、0」、グループ 1 2 の Q データ (R G B 値) が「 F、F、0」とすることで、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 においてそれぞれ異なる発光色 (発光順序 3 の発光色とも異なる) の発光を実現している。 10

【 1 3 1 5 】

このように、短い切替単位発光時間 t_s で、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御するとともに、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 を消灯させる制御を間に挟むことで、人間の視覚的に、虹色で点滅しているかのように視認させることができる。なお、間に挟む態様は消灯に限らず、例えば、虹色を構成しない白色であってもよく、白色で発光させる場合には、虹色を構成する色の認識を阻害しないために「 1、1、1」など輝度の低い R G B 値を設定してもよい。

【 1 3 1 6 】

図 1 3 - 2 1 は、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 における虹色の点灯 (なめらかレインボー発光、発光パターン L P 3 - 1 などに対応) を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。 20

【 1 3 1 7 】

図 1 3 - 2 1 に示す階調制御データでは、図 1 3 - 2 1 に示す階調制御データとは異なり、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 を消灯させる制御が間に挟み込まれていない。そのため、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。階調制御データの発光順序 1 では、切替単位発光時間 t_n は 4 0 m s であり、階調制御データの発光順序 2 と同じ発光色の発光を実現している。また、階調制御データでも、短い切替単位発光時間 t_s で枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御することで、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。 30

【 1 3 1 8 】

次に、図 1 3 - 6 (C) に示すように、S P リーチ演出 A ~ E における B G M や効果音の出力パターンについて説明する。また、以下に説明する各種音パターンは、音量、音質、リズム、テンポ、楽曲など複数の要素のうち少なくともいずれか 1 つが他の音パターンと異なっているものであり、各音パターンは種々に変更可能である。

【 1 3 1 9 】

S P リーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間 ($t_{a2} \sim t_{a3}$) において、S P リーチ演出 A では、音パターン B P 1 - 1 にて B G M や効果音出力され、S P リーチ演出 B では、音パターン B P 1 - 2 にて B G M や効果音出力され、S P リーチ演出 C では、音パターン B P 1 - 3 にて B G M や効果音出力され、S P リーチ演出 D では、音パターン B P 1 - 4 にて B G M や効果音出力され、S P リーチ演出 E では、音パターン B P 1 - 5 にて B G M や効果音出力される。 40

【 1 3 2 0 】

また、S P リーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、S P リーチ演出 A ~ E で共通の音パターン B P 2 - 1 ~ 4 にて出力される。尚、音パターン B P 2 - 2 ~ 4 については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、音パターン B P 2 - 2、B P 2 - 3、B P 2 - 4 の順に期待度が高くなっている。

【 1 3 2 1 】

また、S P リーチ演出における「可動体演出」及び「大当たり報知」の実行期間において、 50

S Pリーチ演出 A ~ E では、音パターン B P 0 - 1 ~ 3 にて B G M や効果音が出力される。また、S Pリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、S Pリーチ演出 A ~ E では、共通の音パターン B P 3 - 1 ~ 3 にて点灯される。

【 1 3 2 2 】

また、事後演出 A における再抽選変動パート及び事後演出 B における予定出球加算パート (t a 5 ~ t a 6) において、S Pリーチ演出 A ~ C では、音パターン B P 4 - 1 にて出力され、S Pリーチ演出 D、E では、音パターン B P 4 - 4 にて B G M や効果音出力される。

【 1 3 2 3 】

また、事後演出 A における再抽選結果パート及び事後演出 B における予定出球報知パート (t a 6 ~ t a 7) において、S Pリーチ演出 A ~ C では、音パターン B P 4 - 2、または、音パターン B P 4 - 3 にて B G M や効果音出力され、S Pリーチ演出 D、E では、音パターン B P 4 - 5、または、音パターン B P 4 - 6 にて B G M や効果音出力される。

【 1 3 2 4 】

尚、上記音パターン B P 1 - 1 ~ 4、B P 2 - 1 ~ 4、B P 0 - 1 ~ 3、B P 3 - 1 ~ 3、B P 4 - 1 ~ 4 は、それぞれ音制御データに基づき、異なる態様にて音を出力させるパターンとされており、以下において各音パターンの概略を説明する。

【 1 3 2 5 】

図 1 3 - 7 (B) に示すように、「ボーリング/バトル」において、音パターン B P 1 - 1 は、S Pリーチ演出 A 用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ!」のボイス、S Pリーチ演出 A の B G M が出力されるパターンであり (図 1 3 - 1 0 参照)、音パターン B P 1 - 2 は、S Pリーチ演出 B 用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t !」のボイス、「次で決着だ!」の味方 A - 1 のボイス、S Pリーチ演出 B の B G M、バトル効果音出力されるパターンであり (図 1 3 - 1 1 (A 2) 参照)、音パターン B P 1 - 3 は、S Pリーチ演出 C 用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t !」のボイス、「次で決着だ!」の味方 A - 2 のボイス、S Pリーチ演出 C の B G M、バトル効果音出力されるパターンであり (図 1 3 - 1 1 (A 3) 参照)、音パターン B P 1 - 4 は、S Pリーチ演出 D 用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t !」のボイス、「次で決着だ!」の味方 A - 1 のボイス、S Pリーチ演出 D の B G M、バトル効果音出力されるパターンであり (図 1 3 - 1 2 (A 4) 参照)、音パターン B P 1 - 5 は、S Pリーチ演出 E 用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t !」のボイス、「次で決着だ!」の味方 A - 1 のボイス、S Pリーチ演出 E の B G M、バトル効果音出力されるパターンである (図 1 3 - 1 2 (A 5) 参照)。

【 1 3 2 6 】

「当否ボタン演出」において、音パターン B P 2 - 1 は、「ボタンを押し続けてパワーを溜める」のボイス、パワーレベル 0 の効果音出力されるパターンであり、(図 1 3 - 1 3 参照)、音パターン B P 2 - 2 は、パワーレベル 1 の効果音出力されるパターンであり、音パターン B P 2 - 3 は、パワーレベル 2 の効果音出力されるパターンであり、音パターン B P 2 - 4 は、パワーレベル 3 (M A X) のボイス、パワーレベル 3 (M A X) の効果音出力されるパターンである。

【 1 3 2 7 】

「はずれ報知」において、音パターン B P 3 - 1 は、失敗の効果音出力されるパターンであり (図 1 3 - 1 6 (H 1) 参照)、音パターン B P 3 - 2 は、味方 A - 1 の敗北 (残念) ボイス、バトル敗北の B G M が出力されるパターンであり (図 1 3 - 1 6 (H 2) (H 4) (H 5) 参照)、音パターン B P 3 - 3 は、味方 A - 2 の敗北 (残念) ボイス、バトル敗北の B G M が出力されるパターンである (図 1 3 - 1 6 (H 3) 参照)。

【 1 3 2 8 】

「可動体演出 & 大当たり報知」において、音パターン B P 0 - 1 は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功の B G M が出力されるパターンであり (図 1 3 - 1 5 (E 1) 参照)

、音パターン B P 0 - 2 は、可動体演出の効果音、味方 A - 1 の勝利ボイス、バトル勝利の B G M が出力されるパターンであり（図 1 3 - 1 5（E 2）（E 4）（E 5）参照）、音パターン B P 0 - 3 は、可動体演出の効果音、味方 A - 2 の勝利ボイス、バトル勝利の B G M が出力されるパターンである（図 1 3 - 1 5（E 3）参照）。

【1 3 2 9】

「再抽選変動 / 予定出球加算」において、音パターン B P 4 - 1 は、再抽選変動の B G M が出力されるパターンであり（図 1 3 - 1 7（F 1）参照）、音パターン B P 4 - 4 は、予定出球加算の B G M、予定出球加算の効果音（攻撃）、味方 A - 1 の予定出球加算用ボイス、「押せ！」のボイスが出力されるパターンである（図 1 3 - 1 8 参照）。

【1 3 3 0】

「再抽選結果 / 予定出球報知」において、音パターン B P 4 - 2 は、偶数図柄揃いの効果音、再抽選結果の B G M が出力されるパターンであり（図 1 3 - 1 7（F 2）、音パターン B P 4 - 3 は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果の B G M が出力されるパターンであり（図 1 3 - 1 7（F 3）参照）、音パターン B P 4 - 5 は、予定出球報知の B G M、7 5 0 の効果音が出力されるパターンであり（図 1 3 - 1 9（G 1 - 3）～（G 3）参照）、音パターン B P 4 - 6 は、予定出球報知の B G M、1 5 0 0 の効果音、MAX のボイスが出力されるパターンである（図 1 3 - 1 9（G 1 - 4）～（G 4）参照）。

【1 3 3 1】

また、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類の S P リーチ演出 A ~ E でも共通である（音パターン B P 0 - 1 ~ 3）ことで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1 3 3 2】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターン B P 2 - 1 ~ 4 である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音が出力されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより効果音を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【1 3 3 3】

（S P リーチ演出 A ~ E の流れ）

次に、S P リーチ演出 A ~ E の流れについて、図 1 3 - 8 に基づいて説明する。図 1 3 - 8 は、S P リーチ演出 A ~ E の流れを示す樹形図である。

【1 3 3 4】

図 1 3 - 8 に示すように、S P リーチ、において、N リーチ演出から発展して S P リーチ演出が発展されると、S P リーチ演出 A の場合は、（A 1）に示すようにボーリングの開始画像が表示され、S P リーチ演出 B の場合は、（A 2）に示すように味方キャラクター A - 1 と敵キャラクター X - 1 とのバトル A の開始画像が表示され、S P リーチ演出 C の場合は、（A 3）に示すように味方キャラクター A - 2 と敵キャラクター X - 2 とのバトル A の開始画像が表示され、S P リーチ演出 D の場合は、（A 4）に示すように味方キャラクター A - 1 と敵キャラクター X - 1 とのバトル B の開始画像が表示され、S P リーチ演出 E の場合は、（A 5）に示すように味方キャラクター A - 1 と敵キャラクター X - 2 とのバトル B の開始画像が表示される。このように、S P リーチ演出 A ~ E における前半の演出態様は、S P リーチ演出 A ~ E 各々で異なる。

【1 3 3 5】

次いで、S P リーチ演出の終盤における所定タイミングで当否ボタン演出が開始される。具体的には、（B 1）に示すように、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作を促進する第 1 操作促進演出が開始された後、該第 1 操作促進演出を開始してから所定時間が経過したタ

10

20

30

40

50

イミングで、(B 2) に示すように、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除操作を促進する第 2 操作促進演出が開始される。このように、当否ボタン演出における演出態様は、S P リーチ演出 A ~ E で共通とされている。

【 1 3 3 6 】

次いで、可変表示結果が大当たりとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、(C) に示すように、ボーリングでは最後の一投、バトルでは最後の一撃を示す画像が表示される。

【 1 3 3 7 】

次いで、S P リーチ演出 A の場合は、(D 1) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、ボールがピンに当たったことを示す画像が表示され、S P リーチ演出 B の場合は、(D 2) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタ X - 1 が攻撃されたことを示す画像が表示され、S P リーチ演出 C の場合は、(D 3) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタ X - 2 が攻撃されたことを示す画像が表示され、S P リーチ演出 D の場合は、(D 4) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタ X - 1 が攻撃されたことを示す画像が表示され、S P リーチ演出 E の場合は、(D 5) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタ X - 2 が攻撃されたことを示す画像が表示される。このように、可動体演出の演出態様は、S P リーチ演出 A と、S P リーチ演出 B、D と、S P リーチ演出 C、E とで異なる。

【 1 3 3 8 】

次いで、S P リーチ演出 A の場合は、(E 1) に示すように、ピンが倒れたことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 B の場合は、(E 2) に示すように、バトル A に勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 C の場合は、(E 3) に示すように、バトル A に勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 D の場合は、(E 4) に示すように、バトル B に勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 E の場合は、(E 5) に示すように、バトル A に勝利したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、S P リーチ演出 A ~ E 各々で異なる。

【 1 3 3 9 】

次いで、S P リーチ演出 A ~ C の場合は、事後演出 A が開始され、(F 1) に示す再抽選変動パートにおいて、(E 1 ~ E 3) において仮停止表示された飾り図柄が再可変表示する画像が表示された後、(F 2) (F 3) に示す再抽選結果パートにおいて、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。

【 1 3 4 0 】

また、S P リーチ演出 D の場合は、事後演出 B が開始され、(G 1) に示す予定出球加算パートにおいて、(A 4) において表示されていた味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を攻撃して予定出球が加算される画像が表示され、S P リーチ演出 E の場合は、事後演出 B が開始され、(G 2) に示す予定出球加算パートにおいて、(A 5) において表示されていた味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 2 を攻撃して予定出球が加算される画像が表示される。次いで、S P リーチ演出 D、E の場合は、(G 3) (G 4) に示す予定出球報知パートにおいて、予定出球数が表示される。

【 1 3 4 1 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、(C) (D 1 ~ D 5) に示す画像は表示されず、S P リーチ演出 A の場合は、(H 1) に示すように、ストライクに失敗したことを示すリザルト画像が表示され、S P リ

10

20

30

40

50

ーチ演出 B の場合は、(H 2) に示すように、バトル A に敗北したことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 C の場合は、(H 3) に示すように、バトル A に敗北したことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 D の場合は、(H 4) に示すように、バトル B に敗北したことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 E の場合は、(H 5) に示すように、バトル A に敗北したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、S P リーチ演出 A と、S P リーチ演出 B、D と、S P リーチ演出 C、E とで異なる。

【 1 3 4 2 】

次いで、S P リーチ演出 A ~ E の場合は、(I 1) に示すように、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄が停止表示される。

10

【 1 3 4 3 】

(S P リーチ演出 A ~ E の演出動作例)

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する S P リーチ演出 A ~ E の演出動作例について、図 1 3 - 9 ~ 図 1 3 - 2 0 に基づいて説明する。図 1 3 - 9 は、S P リーチ、の可変表示が開始されてから S P リーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図 1 3 - 1 0 は、S P リーチ演出 A の演出動作例を示す図である。図 1 3 - 1 1 は、S P リーチ演出 B、C の演出動作例を示す図である。図 1 3 - 1 2 は、S P リーチ演出 D、E の演出動作例を示す図である。図 1 3 - 1 3 は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図 1 3 - 1 4 は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図 1 3 - 1 5 は、S P リーチ演出 A ~ E の大当たり報知の演出動作例を示す図である。図 1 3 - 1 6 は、S P リーチ演出 A ~ E のはずれ報知の演出動作例を示す図である。図 1 3 - 1 7 は、事後演出 A の演出動作例を示す図である。図 1 3 - 1 8 は、事後演出 B の演出動作例を示す図である。図 1 3 - 1 9 は、事後演出 B の演出動作例を示す図である。

20

【 1 3 4 4 】

尚、以下の説明において、S P リーチ演出 A ~ E のうち共通に実行される演出動作についてはまとめて説明し、異なる演出動作については個別に説明するものとする。また、各コマに付された番号(例えば、A ~ I)の一部は、図 1 3 - 8 に示すコマに付された番号と対応しているものとする。

【 1 3 4 5 】

図 1 3 - 9 (N 1) に示すように、始動入賞の発生に伴い変動パターンとして S P リーチ、のいずれかが決定されたことに基づいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が開始される。

30

【 1 3 4 6 】

尚、以下において、特徴部 0 6 9 S G のアクティブ表示領域 0 6 9 S G 0 1 3 に対応するアクティブ表示領域 0 1 8 S G 0 1 3 には、アクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 に対応するアクティブ表示 0 1 8 S G 0 0 3 が表示され、第 1 保留表示領域 0 6 9 S G 0 1 1 に対応する第 1 保留表示領域 0 1 8 S G 0 1 1 には、保留表示 0 6 9 S G 0 0 1 に対応する保留表示 0 1 8 S G 0 0 1 が表示され、第 2 保留表示領域 0 6 9 S G 0 1 2 に対応する第 2 保留表示領域 0 1 8 S G 0 1 2 には、保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 に対応する保留表示 0 1 8 S G 0 0 2 が表示されるものとする。

40

【 1 3 4 7 】

可変表示が開始された後、図 1 3 - 9 (N 2) に示すように、可変表示態様がリーチ態様となった場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出が開始される。図 1 3 - 9 (N 3) に示すように、リーチ態様となってから所定時間が経過したタイミングにおいて、飾り図柄表示エリア 5 C に、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に停止表示されている飾り図柄とは異なる数字の飾り図柄が仮停止表示した後、図 1 3 - 9 (N 4) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 C の可変表示が再開されることで、S P リーチ演出に発展する。

【 1 3 4 8 】

図 1 3 - 1 0 (A 1) に示すように、S P リーチ演出 A に発展した場合、表示画面の中央

50

に表示されていた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 A を開始することを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 A が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 A は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0 (例えば、S P リーチ演出 A) と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1 (例えば、星の数など) と、ボーリングを表す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。

【 1 3 4 9 】

次いで、図 1 3 - 1 0 (A 1 - 1) に示すように、ボーリングのレーンにピンが並べられ、チャレンジが開始されることを示す画像 0 1 8 S G 1 0 3 が表示され、図 1 3 - 1 0 (A 1 - 2) に示すように、ボールがピンに当たって倒された画像 0 1 8 S G 1 0 4 が表示された後、図 1 3 - 1 0 (A 1 - 3) に示すように、ボーリングのレーンにピンが 1 本残る画像と、「残り 1 本！」の文字と、を有し、次の一投が最後の一投となることを示す画像 0 1 8 S G 1 0 5 が表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 1 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 1 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

10

【 1 3 5 0 】

図 1 3 - 1 1 (A 2) に示すように、S P リーチ演出 B に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 B が開始されることを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 B が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 B は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0 (例えば、S P リーチ演出 B) と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1 (例えば、星の数など) と、味方キャラクタ A - 1 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 2 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 2 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

20

【 1 3 5 1 】

次いで、図 1 3 - 1 1 (A 2 - 1) に示すように、街を表す背景画像 0 1 8 S G 2 0 1 と、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 0 1 8 S G 2 0 2 が表示され、図 1 3 - 1 1 (A 2 - 2) に示すように、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが戦っている画像 0 1 8 S G 2 0 3 が表示された後、図 1 3 - 1 1 (A 2 - 3) に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 0 1 8 S G 2 0 4 が表示される。

30

【 1 3 5 2 】

図 1 3 - 1 1 (A 3) に示すように、S P リーチ演出 C に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 C が開始されることを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 C が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 C は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0 (例えば、S P リーチ演出 C) と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1 (例えば、星の数など) と、味方キャラクタ A - 2 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 2 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 3 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

40

【 1 3 5 3 】

次いで、図 1 3 - 1 1 (A 3 - 1) に示すように、街を表す背景画像 0 1 8 S G 2 0 1 と、味方キャラクタ A - 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 2 と、敵キャラクタ X - 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 0 1 8

50

S G 2 1 2 が表示され、図 1 3 - 1 1 (A 3 - 2) に示すように、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とが戦っている画像 0 1 8 S G 2 1 3 が表示された後、図 1 3 - 1 1 (A 3 - 3) に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 2 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 0 1 8 S G 2 1 4 が表示される。

【 1 3 5 4 】

図 1 3 - 1 2 (A 4) に示すように、S P リーチ演出 D に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 D が開始されることを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 D が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 D は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0 (例えば、S P リーチ演出 D) と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1 (例えば、星の数など) と、味方キャラクタ A - 1 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 3 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 4 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

10

【 1 3 5 5 】

次いで、図 1 3 - 1 2 (A 4 - 1) に示すように、荒野を表す背景画像 0 1 8 S G 2 2 1 と、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 0 1 8 S G 2 2 2 が表示され、図 1 3 - 1 2 (A 4 - 2) に示すように、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが戦っている画像 0 1 8 S G 2 2 3 が表示された後、図 1 3 - 1 2 (A 4 - 3) に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 0 1 8 S G 2 2 4 が表示される。

20

【 1 3 5 6 】

図 1 3 - 1 2 (A 5) に示すように、S P リーチ演出 E に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 E が開始されることを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 E が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 E は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0 (例えば、S P リーチ演出 E) と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1 (例えば、星の数など) と、味方キャラクタ A - 1 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 3 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 5 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

30

【 1 3 5 7 】

次いで、図 1 3 - 1 2 (A 5 - 1) に示すように、荒野を表す背景画像 0 1 8 S G 2 2 1 と、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 0 1 8 S G 2 3 2 が表示され、図 1 3 - 1 2 (A 5 - 2) に示すように、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが戦っている画像 0 1 8 S G 2 3 3 が表示された後、図 1 3 - 1 2 (A 5 - 3) に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 0 1 8 S G 2 3 4 が表示される。

40

【 1 3 5 8 】

次に、図 1 3 - 1 3 (B 1) に示すように、当否ボタン演出が開始されると、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 1 8 S G 2 4 1 と、例えば「ボタンを押し続けてパワーを溜める！」などの操作促進表示 0 1 8 S G 2 4 2 と、が表示され、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作を促進する操作促進演出が開始される。また、発光演出として、発光パターン L P 2 - 1 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9

50

R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 2 - 1 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

【 1 3 5 9 】

次いで、図 1 3 - 1 3 (B 1 - 1) に示すように、操作促進表示 0 1 8 S G 2 4 2 が「チャージ開始！」に切替表示され、パワーレベルを表すゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 とエフェクト画像 0 1 8 S G 2 4 4 とが表示され、長押し操作が検出されると、ゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 とエフェクト画像 0 1 8 S G 2 4 4 の表示態様が変化していく。また、発光演出として、発光パターン L P 2 - 2 ~ 4 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 2 - 2 ~ 4 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

10

【 1 3 6 0 】

図 1 3 - 1 3 (B 1 - 2) に示すように、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合は、ゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 が M A X になり、操作促進表示 0 1 8 S G 2 4 2 が「パワー M A X !」に切替表示される。尚、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合でも、可変表示結果に応じてゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 が M A X にならないようにしてもよい。また、可変表示結果に応じて、パワーレベルの変化態様が異なるようにしてもよい。

【 1 3 6 1 】

そして、当否ボタン演出を開始してから所定時間が経過したとき、図 1 3 - 1 3 (B 1 - 3) に示すように、操作促進表示 0 1 8 S G 2 4 2 が「放せ！」に切替表示され、遊技者にプッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が促されるとともに、ゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図 1 3 - 1 3 (B 1) ~ 図 1 3 - 1 3 (B 1 - 3) の演出動作は S P リーチ演出 A ~ E で共通である。

20

【 1 3 6 2 】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図 1 3 - 1 3 (B 1) ~ 図 1 3 - 1 3 (B 1 - 2) に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくてもよい。

【 1 3 6 3 】

そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図 1 3 - 1 4 に示す可動体演出が開始される。

30

【 1 3 6 4 】

可動体演出が開始されてから所定時間（例えば、1 ~ 3 秒など）が経過するまでの第 1 期間では、図 1 3 - 1 4 (C) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 が表示される。尚、攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 は、プッシュボタン 3 1 B の球状の操作部を模した物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、からなる。また、可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターン L P 3 - 2 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターン B P 0 - 1 ~ 3 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から効果音出力され、振動演出として、振動モータ 6 1 によりプッシュボタン 3 1 B が振動する。

40

【 1 3 6 5 】

上記のように、可動体演出の第 1 期間では、S P リーチ演出 A ~ E で共通の態様の演出が実行されるが、第 1 期間が終了した後の第 2 期間では、以下のように、S P リーチ演出 A ~ E で異なる態様の演出が実行される。

【 1 3 6 6 】

図 1 3 - 1 4 (D 1) に示すように、S P リーチ演出 A の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示す

50

エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B とを有し、物体が何かに当たった衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 が表示される。

【 1 3 6 7 】

尚、本実施の形態では、衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 では物体（ボール）が衝突した被衝突物（例えば、ピン）が表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。

【 1 3 6 8 】

また、図 1 3 - 1 4 (D 2) (D 4) に示すように、S P リーチ演出 B 及び S P リーチ演出 D の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、敵キャラクター X 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、を有し、攻撃が敵キャラクター X - 1 に当たったことを示す衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 2 が表示される。

10

【 1 3 6 9 】

また、図 1 3 - 1 4 (D 3) (D 5) に示すように、S P リーチ演出 C 及び S P リーチ演出 E の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、敵キャラクター X 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、を有し、攻撃が敵キャラクター X - 2 に当たったことを示す衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 3 が表示される。

20

【 1 3 7 0 】

また、図 1 3 - 1 4 (D 1) ~ (D 5) に示す可動体演出の第 2 期間においては、共通の表示演出、発光演出、音演出、振動演出が行われる。詳しくは、可動体 3 2 の振動に応じて、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B の表示と非表示とが交互に行われ（可動体 3 2 が上方に移動したとき非表示、下方に移動したとき表示など）、発光演出として、発光パターン L P 3 - 2 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が基本的に可動体の背景及びエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B に合わせて、オレンジ色や赤色が可動体 L E D 2 0 8 から枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の順に外側方向に流れていく発光パターンで発光するとともに、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B が表示されるときに激しく白でフラッシュする発光パターンで発光し、音演出として、音パターン B P 0 - 1 ~ 3 に基づいて、所定の効果音がスピーカ 8 L、8 R から出力され、振動演出として、振動モータ 6 1 によりプッシュボタン 3 1 B が振動する。尚、図 1 3 - 1 4 (D 1) ~ (D 5) において、導光板表示装置を用いた表示等を行うようにしてもよい。

30

【 1 3 7 1 】

尚、図 1 3 - 1 4 (D 2 ~ D 5) において、可動体 3 2 の振動に応じて表示されるエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B は、同時期に表示されているキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1、0 1 8 S G X 2 の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている。このようにすることで、敵キャラクターを示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1、0 1 8 S G X 2 とエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

40

【 1 3 7 2 】

そして、可動体演出が終了した後は、図 1 3 - 1 5 に示すように、大当たりとなることが報知される。具体的には、S P リーチ演出 A の場合は、図 1 3 - 1 5 (E 1) に示すように、倒れたボーリングのピンを示す画像 0 1 8 S G 2 6 1 と、「成功！」を示す文字表示 0 1 8 S G 2 6 2 と、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 6 3 と、を有し、ボーリングチャレンジに成功したことを示すリザルト画像 0 1 8 S G 2 6 0 A が表示され、可動体 3 2 が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターン L P 3 - 2 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターン B P 0 - 1 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から勝利ボイスと効果音出力され、振動演出は終了する。

50

【 1 3 7 3 】

また、S Pリーチ演出Bの場合は、図13 - 15 (E 2) に示すように、味方キャラクタA - 1を示すキャラクタ画像0 1 8 S G A 1と、敵キャラクタX - 1を示すキャラクタ画像0 1 8 S G X 1 Zと、「勝利！」を示す文字表示0 1 8 S G 2 6 2と、エフェクト画像0 1 8 S G 2 6 3と、を有し、味方キャラクタA - 1が敵キャラクタX - 1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像0 1 8 S G 2 6 0 Bが表示され、可動体3 2が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンL P 3 - 2に基づいて、可動体L E D 2 0 8や枠L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンB P 0 - 2に基づいて、スピーカ8 L、8 Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像0 1 8 S G X 1 Zは、倒された敵キャラクタX - 1がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像0 1 8 S G X 1 Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【 1 3 7 4 】

また、S Pリーチ演出Cの場合は、図13 - 15 (E 3) に示すように、味方キャラクタA - 2を示すキャラクタ画像0 1 8 S G A 2と、敵キャラクタX - 2を示すキャラクタ画像0 1 8 S G X 2と、「勝利！」を示す文字表示0 1 8 S G 2 6 2と、エフェクト画像0 1 8 S G 2 6 3と、を有し、味方キャラクタA - 2が敵キャラクタX - 2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像0 1 8 S G 2 6 0 Cが表示され、可動体3 2が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンL P 3 - 2に基づいて、可動体L E D 2 0 8や枠L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンB P 0 - 3に基づいて、スピーカ8 L、8 Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像0 1 8 S G X 2 Zは、倒された敵キャラクタX - 2がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像0 1 8 S G X 2 Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【 1 3 7 5 】

また、S Pリーチ演出Dの場合は、図13 - 15 (E 4) に示すように、味方キャラクタA - 1を示すキャラクタ画像0 1 8 S G A 1と、敵キャラクタX - 1を示すキャラクタ画像0 1 8 S G X 1と、「勝利！」を示す文字表示0 1 8 S G 2 6 2と、エフェクト画像0 1 8 S G 2 6 3と、を有し、味方キャラクタA - 1が敵キャラクタX - 1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像0 1 8 S G 2 6 0 Dが表示され、可動体3 2が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンL P 3 - 2に基づいて、可動体L E D 2 0 8や枠L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンB P 0 - 2に基づいて、スピーカ8 L、8 Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【 1 3 7 6 】

また、S Pリーチ演出Eの場合は、図13 - 15 (E 5) に示すように、味方キャラクタA - 1を示すキャラクタ画像0 1 8 S G A 1と、敵キャラクタX - 2を示すキャラクタ画像0 1 8 S G X 2と、「勝利！」を示す文字表示0 1 8 S G 2 6 2と、エフェクト画像0 1 8 S G 2 6 3と、を有し、味方キャラクタA - 1が敵キャラクタX - 2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像0 1 8 S G 2 6 0 Eが表示され、可動体3 2が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンL P 3 - 2に基づいて、可動体L E D 2 0 8や枠L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンB P 0 - 2に基づいて、スピーカ8 L、8 Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【 1 3 7 7 】

そして、リザルト画像0 1 8 S G 2 6 0 A ~ 0 1 8 S G 2 6 0 Eが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像0 1 8 S G 2 6 0 A ~ 0 1 8 S G 2 6 0 Eが非表示となり、図13 - 15 (E 6) に示すように、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに予め

定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、６６６など）が仮停止表示されるとともに、「大当り」の文字が表示されることにより、大当りが確定したことを示す大当り確定報知が実行される。

【１３７８】

一方、図１３－１３（Ｂ１）～図１３－１３（Ｂ１－３）に示す当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、可動体演出は実行されず、図１３－１６に示すように、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【１３７９】

具体的には、図１３－１６（Ｈ１）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａの場合、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、倒れずに残ったボーリングのピンを示す画像０１８ＳＧ２７１と、「失敗・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２７２と、を有し、ボーリングチャレンジに失敗したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ａが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８０】

また、ＳＰリーチ演出Ｂ及びＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１６（Ｈ２）（Ｈ４）に示すように、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１と、「敗北・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ｂが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８１】

また、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、図１３－１６（Ｈ３）に示すように、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタＡ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ２と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「敗北・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、を有し、味方キャラクタＡ－２が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ｃが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８２】

また、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１６（Ｈ５）に示すように、可動体３２は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２と、「敗北・・・」を示す文字表示０１８ＳＧ２６２と、を有し、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像０１８ＳＧ２７０Ｅが表示される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ３－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンＢＰ３－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【１３８３】

そして、リザルト画像０１８ＳＧ２７０Ａ～０１８ＳＧ２７０Ｅが表示されてから所定時

10

20

30

40

50

間が経過したときに、リザルト画像 0 1 8 S G 2 7 0 A ~ 0 1 8 S G 2 7 0 E が非表示となり、図 1 3 - 1 6 (H 6) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄(例えば、6 7 6 など)が停止表示されることにより、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【 1 3 8 4 】

次に、S P リーチ演出 A ~ C において大当たり確定報知が実行された場合は、図 1 3 - 1 7 に示す事後演出 A が実行される。

【 1 3 8 5 】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、6 6 6 など)が仮停止表示された後は、図 1 3 - 1 7 (F 1) に示す再抽選変動パートにおいて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の再可変表示が開始される。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 1 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 1 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

10

【 1 3 8 6 】

そして、図 1 3 - 1 7 (F 2) に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たり A (非確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ(例えば、6 6 6 など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 2 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 2 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

20

【 1 3 8 7 】

また、図 1 3 - 1 7 (F 3) に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たり B (確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ(例えば、3 3 3 など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 3 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 3 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

30

【 1 3 8 8 】

次に、S P リーチ演出 D、E において大当たり確定報知が実行された場合は、図 1 3 - 1 8 に示す事後演出 B が実行される。

【 1 3 8 9 】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、6 6 6 など)が仮停止表示された後は、図 1 3 - 1 8 (G 1 - 1) に示す予定出球加算パートにおいて、宇宙を表す背景画像 0 1 8 S G 2 8 0 と、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、予定出球数を表示する大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 と、が表示されて事後演出 B が開始される。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 4 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 4 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

40

【 1 3 9 0 】

次いで、S P リーチ演出 D の場合は、図 1 3 - 1 8 (G 1) に示すように、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 とが表示され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示 0 1 8 S G 2 8 2 (例えば、

50

「+50」など)が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【1391】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13-18(G2)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示018SG282(例えば、「+50」など)が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【1392】

そして、図13-18(G1-2)に示すように、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値が所定値(例えば、「300」)になったときに、プッシュボタン31Bを模したボタン画像018SG283と、例えば「押せ!!」などの操作促進表示018SG284と、残り操作有効期間を示すゲージ表示018SG285とが表示され、プッシュボタン31Bの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される。

【1393】

次いで、SPリーチ演出Dの場合は、図13-19(G1-3)に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンLP4-5に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-5に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMや効果音が出力される。

【1394】

一方、SPリーチ演出Eの場合は、図13-19(G1-4)に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX2とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンLP4-6に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-6に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMや効果音やボイスが出力される。

【1395】

そして、図13-19(G1-5)に示すように、キャラクタ画像018SGA1と、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZと、が表示されるとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値(例えば、「6R大当たり」の場合に獲得できる予定出球数である「750」など)が停止表示される。

【1396】

図13-19(G3)に示すように、大当たりB(6R大当たり)の場合は、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当たり遊技状態に制御される。

【1397】

また、図13-19(G4)に示すように、大当たりC(10R大当たり)の場合は、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値(例えば、「1500」など)に更新表示された後、大当たり遊技状態に制御される。

【1398】

10

20

30

40

50

(S P リーチ演出種別決定テーブル)

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 (ステップ S 1 7 1) において、決定された変動パターンが S P リーチ変動パターンである場合に実行する S P リーチ演出種別決定処理において、S P リーチ演出種別を決定する際に用いる S P リーチ演出種別決定テーブルについて説明する。図 1 3 - 2 0 は、(A) は S P リーチ演出種別決定テーブル A、(B) は S P リーチ演出種別決定テーブル B、(C) は S P リーチ演出種別決定テーブル C を示す図である。

【 1 3 9 9 】

S P リーチ演出種別決定処理では、例えば、S P リーチ演出種別決定用乱数 (0 ~ 9 9) を抽出するとともに、図 1 3 - 2 0 に示す S P リーチ演出種別決定テーブル A ~ C のいずれかを用いて S P リーチ演出種別を決定する。 10

【 1 4 0 0 】

S P リーチ演出種別決定テーブルにおいては、図 1 3 - 2 0 (A) ~ (C) に示すように、「大当り C (1 0 R)」、「大当り B (6 R)」、「大当り A (6 R)」、「はずれ」のそれぞれに対して、S P リーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図 1 3 - 2 0 (A) ~ (C) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【 1 4 0 1 】

変動パターンが S P リーチ である場合は、図 1 3 - 2 0 (A) に示す S P リーチ演出種別決定テーブル A が用いられる。具体的には、「大当り B (6 R)」の場合については、「パターン P A - 1」に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。「大当り A (6 R)」の場合については、「パターン P A - 1」に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターン P A - 2」に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。 20

【 1 4 0 2 】

変動パターンが S P リーチ である場合は、図 1 3 - 2 0 (B) に示す S P リーチ演出種別決定テーブル B が用いられる。具体的には、「大当り B (6 R)」の場合については、「パターン P B - 1」に 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P C - 1」に 7 0 個の判定値が割り当てられている。「大当り A (6 R)」の場合については、「パターン P B - 1」に 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P C - 1」に 3 0 個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターン P B - 2」に 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P C - 2」に 3 0 個の判定値が割り当てられている。 30

【 1 4 0 3 】

つまり、低ベース状態において S P リーチ 大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当り A (6 R)」よりも遊技者にとって有利な「大当り B (6 R)」のときは、S P リーチ演出 C が S P リーチ演出 B よりも高い割合で決定される。

【 1 4 0 4 】

また、変動パターンが S P リーチ である場合は、図 1 3 - 2 0 (C) に示す S P リーチ演出種別決定テーブル C が用いられる。具体的には、「大当り C (1 0 R)」の場合については、「パターン P D - 1」に 4 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P E - 1」に 6 0 個の判定値が割り当てられている。「大当り B (6 R)」の場合については、「パターン P D - 1」に 6 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P E - 1」に 4 0 個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターン P D - 2」に 6 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P E - 2」に 4 0 個の判定値が割り当てられている。 40

【 1 4 0 5 】

つまり、高ベース状態において S P リーチ 大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当り B (6 R)」よりも遊技者にとって有利な「大当り C (1 0 R)」のときは、S P リーチ演出 E が S P リーチ演出 D よりも高い割合で決定される。

【 1 4 0 6 】

(作用・効果)

以上説明したように、演出制御用CPU120は、敵キャラクタX-1を表示して該敵キャラクタX-1を用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出（例えば、SPリーチ演出B）と、敵キャラクタを表示することなく大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、SPリーチ演出A）と、を実行可能であり、SPリーチ演出において大当りが報知される場合に、該SPリーチ演出の実行期間において特別演出としての「可動体演出」を実行可能であり、SPリーチ演出Bにおける可動体演出の実行期間において、可動体32の動作に関連したエフェクト画像018SG250Bとともにキャラクタ画像018SGX1が表示され、SPリーチ演出Aにおける可動体演出の実行期間において、SPリーチ演出Bと共通の態様のエフェクト画像018SG250Bが表示される一方でキャラクタ画像018SGX1が表示されず、可動体演出における可動体LED208の発光パターンは、SPリーチ演出Bにおいて可動体演出が実行される場合とSPリーチ演出Aにおいて可動体演出が実行される場合とで共通の発光パターンLP3-2である。

10

【1407】

このようにすることで、敵キャラクタが表示されるSPリーチ演出Bと敵キャラクタが表示されないSPリーチ演出Aとで、可動体演出における可動体32の動作態様と可動体LED208の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、可動体演出の実行期間における敵キャラクタの表示の有無によってSPリーチ演出と可動体演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【1408】

より詳しくは、演出態様が異なるSPリーチ演出BとSPリーチ演出Aにおいて、SPリーチ演出中に行われる可動体演出については、実行タイミングや可動体32の動作態様については共通とする一方で、エフェクト画像018SG250Bについては、各SPリーチ演出に対応する表示態様とすることで、SPリーチ演出の流れが可動体演出により分断されてしまうことを抑制することができる。

20

【1409】

尚、本実施の形態では、第1特定演出としてSPリーチ演出Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SPリーチ演出C～Eのいずれかについても適用可能である。

【1410】

また、可動体演出の実行期間は、第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とを含み、第1期間における演出態様はSPリーチ演出B～EとSPリーチ演出Aとで共通である一方で（図13-14（C）の攻撃画像018SG250は共通）、第2期間における演出態様はSPリーチ演出B～EとSPリーチ演出Aとで異なる（図13-14（D1）に示す画像と、図13-14（D2～D5）に示す画像とは異なる）。このようにすることで、第1期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第1期間まではSPリーチ演出B～EとSPリーチ演出Aのいずれであるのかが不明となるので、SPリーチ演出の演出興趣を向上できる。

30

【1411】

また、SPリーチ演出として、敵キャラクタX-1とは異なる敵X-2を表示するSPリーチ演出Eを実行可能であり、大当り状態に制御される割合は、SPリーチ演出Bが実行されたときとSPリーチ演出Eが実行されたときとで異なる。つまり、低ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてSPリーチ演出Bを実行可能なSPリーチ変動パターンの決定割合は300/997であり、高ベース状態において可変表示結果が大当りである場合においてSPリーチ演出Eを実行可能なSPリーチ変動パターンの決定割合は800/997である。そして、SPリーチ演出Cにおいては、大当りが報知される場合に実行される可動体演出の実行期間において可動体32の動作に応じたSPリーチ演出Bと共通のエフェクト画像018SG250Bが表示されるとともに敵キャラクタX2を示すキャラクタ画像018SGX2が表示され、SPリーチ演出Cで実行される可動体演出における可動体LED208の発光パターンは、SPリーチ演出Bで実行され

40

50

る可動体演出における可動体 L E D 2 0 8 の発光パターンと共通の発光パターン L P 3 - 2 である。

【 1 4 1 2 】

このようにすることで、可動体演出における可動体 3 2 の動作態様と可動体 L E D 2 0 8 の発光パターンとを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、大当たり状態に制御される割合が異なる S P リーチ演出を増やすことができ、いずれの S P リーチ演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 4 1 3 】

また、S P リーチ演出 B で実行される可動体演出において表示される敵キャラクタ X 1 は、エフェクト画像に類似した態様で表示されることで、敵キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

10

【 1 4 1 4 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出を、第 1 態様（例えば、S P リーチ演出 B）と第 2 態様（例えば、S P リーチ演出 D）とで実行可能であり、S P リーチ演出 B、D の実行期間（t a 2 ~ t a 5 のうちの t a 3 ~ t a 4）において可動体演出を実行可能であり、可動体演出の実行期間において、S P リーチ演出 B と S P リーチ演出 D のいずれにおいても、可動体 3 2 の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B）とともにキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 が表示され、S P リーチ演出 B の場合、S P リーチ演出において表示されていた敵キャラクタ X - 1 を用いた事後演出 B ではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出 A が実行される一方で（図 1 3 - 1 7 参照）、S P リーチ演出 D の場合、S P リーチ演出において表示されていた敵キャラクタ X - 1 を用いた事後演出 B（図 1 3 - 1 8、図 1 3 - 1 9 参照）が実行される。

20

【 1 4 1 5 】

このようにすることで、S P リーチ演出 B と S P リーチ演出 D とで、敵キャラクタや可動体演出における可動体 3 2 の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の敵キャラクタ X - 1 を異なる演出で表示することで、S P リーチ演出 B、D と可動体演出及び S P リーチ演出 B、D と事後演出 A、B との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【 1 4 1 6 】

より詳しくは、S P リーチ演出で大当たり確定報知が行われた後の事後演出においても、S P リーチ演出にて表示されていたキャラクタを用いて飾り図柄の再変動結果報知や予定出球数報知が行われるので、S P リーチ演出の種別によらず、再変動結果報知や予定出球数報知などの報知を共通に行う一方で、表示内容は S P リーチ演出の種別に対応させることで、S P リーチ演出から事後演出までを一連の演出として見せることが可能となる。

30

【 1 4 1 7 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P リーチ演出で実行される可動体演出の後において、敵キャラクタ X - 1 を特殊態様に変化させる特殊演出（例えば、敵キャラクタが消える態様の演出）を実行可能であり、S P リーチ演出 B では、事後演出 A の前の大当たり報知において、倒された敵キャラクタ X - 1 がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 Z が表示され（図 1 3 - 1 5（E 2）参照）、S P リーチ演出 D では、事後演出 B において、攻撃された敵キャラクタ X - 2 が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像 0 1 8 S G X Z が表示される（図 1 3 - 1 9（G 1 - 5）参照）。このようにすることで、S P リーチ演出の種別に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

40

【 1 4 1 8 】

尚、本実施の形態では、特殊演出として、倒された敵キャラクタ X - 1 がフェードアウト表示により非表示となる演出や、攻撃された敵キャラクタ X - 2 が飛ばされた後に消えて星となる演出等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、敵キャラクタがフレームアウト表示により非表示となる演出や、非表示となったことを示

50

す画像（例えば、星やエフェクト画像など）を表示する演出であってもよい。また、キャラクターが非表示となるものでなく、透過率が高まるものや、輝度が低下するものや、画像が変形するもの等、非表示とならなくても態様が変化する演出であれば種々に変更可能である。

【1419】

また、低ベース状態においてS Pリーチ 大当り変動パターンが決定されたときにS Pリーチ演出Bが実行された場合、「大当りA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は30%であり、高ベース状態においてS Pリーチ 大当り変動パターンが決定されたときにS Pリーチ演出Dが実行された場合、「大当りB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は40%である。このようにすることで、S Pリーチ演出B、Dのいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【1420】

また、演出制御用CPU120は、敵キャラクターX-1と味方キャラクターA-1とを表示し該敵キャラクターX-1と味方キャラクターA-1とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出（例えば、S Pリーチ演出D）と、敵キャラクターX-1とは異なる敵キャラクターX-2と味方キャラクターA-1とを表示し該敵キャラクターX-2と味方キャラクターA-1とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、S Pリーチ演出E）と、を実行可能であり、S Pリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに、該S Pリーチ演出Dにて表示した敵キャラクターX-1と味方キャラクターA-1とを表示して動作させることにより、該S Pリーチ演出Dにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行可能であり、S Pリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに、該S Pリーチ演出Eにて表示した敵キャラクターX-2と味方キャラクターA-1とを表示して動作させることにより、該S Pリーチ演出Eにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行可能であり、少なくとも味方キャラクターA-1の動作態様は、S Pリーチ演出Dに対応する事後演出BとS Pリーチ演出Eに対応する事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）。

20

【1421】

このようにすることで、S Pリーチ演出と事後演出において共通の味方キャラクターを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、S Pリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

30

【1422】

また、宇宙を表す背景画像018SG280は、S Pリーチ演出Dの事後演出BとS Pリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）ことで、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1423】

また、味方キャラクターA-1は、S Pリーチ演出Dの事後演出BとS Pリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）ことで、特別キャラクターも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

40

【1424】

また、S Pリーチ演出Dに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクターX-1と味方キャラクターA-1とが戦う画像が同時期に表示され、S Pリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクターX-2と味方キャラクターA-1とが戦う画像が同時期に表示される（図13-18～図13-19参照）ことで、各キャラクターが同時に表示されるので、事後演出Bの印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【1425】

また、演出制御用CPU120は、事後演出として、S Pリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに該S Pリーチ演出Dに関連した演出態様の第1事後演出（例えば、事

50

後演出 B) と、S P リーチ演出 E において可動体演出を実行したときに該 S P リーチ演出 E に関連した演出態様の第 2 事後演出 (例えば、事後演出 B) と、S P リーチ演出 A において可動体演出を実行したときに該 S P リーチ演出 A に関連した演出態様の第 3 事後演出 (例えば、事後演出 A) を実行可能であり、第 2 有利状態に制御される割合は、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E と S P リーチ演出 A のいずれが実行されるかによって異なる。

【 1 4 2 6 】

つまり、高ベース状態において S P リーチ 大当り変動パターンが決定されたときに、「大当り B (6 R) 」 (第 1 有利状態) よりも遊技者にとって有利な「大当り C (1 0 R) 」 (第 2 有利状態) に制御される割合は、S P リーチ演出 D が実行された場合は 4 0 %、S P リーチ演出 E が実行された場合は 6 0 % であり、低ベース状態において S P リーチ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当り A (6 R) 」 (第 1 有利状態) よりも遊技者にとって有利な「大当り B (6 R) 」 (第 2 有利状態) に制御される割合は、S P リーチ演出 A が実行された場合で 1 0 0 % である。

10

【 1 4 2 7 】

このようにすることで、S P リーチ演出により大当りが報知されるだけでなく、いずれの S P リーチ演出が実行されるかによって第 2 有利状態に制御される割合が異なるため、S P リーチ演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【 1 4 2 8 】

尚、前記実施の形態では、第 1 特定演出に関連した演出態様の第 1 事後演出として、S P リーチ演出 D にて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第 1 事後演出が第 1 特定演出に関連し、第 2 特定演出に関連した演出態様の第 2 事後演出として、S P リーチ演出 E にて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第 2 事後演出が第 2 特定演出に関連し、S P リーチ演出 A と事後演出 A とで味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されないことで、第 3 事後演出が第 3 特定演出に関連する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第 3 特定演出に関連した演出態様の第 3 事後演出として、S P リーチ演出にて表示されていたキャラクタが表示されることで、第 3 事後演出が第 3 特定演出に関連するようにしてもよい。

20

【 1 4 2 9 】

つまり、特定演出に関連した事後演出とは、特定演出における表示態様と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であれば、共通する演出態様は、キャラクタが表示されることまたはキャラクタが表示されないことが共通すれば、特定演出と事後演出とで表示されるキャラクタ種別は異なってもよい。また、4 種類以上の特定演出及び事後演出を有してもよい。

30

【 1 4 3 0 】

また、本実施の形態では、第 1 特定演出と第 2 特定演出は低ベース状態において実行可能であり、第 3 特定演出は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特定演出と第 2 特定演出と第 3 特定演出とは、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、第 1 特定演出と第 2 特定演出と第 3 特定演出とは、遊技状態によらず決定可能な演出であればよい。

40

【 1 4 3 1 】

また、第 3 特定演出として、高ベース状態にて行われる S P リーチ演出 F (例えば、敵キャラクタ X - 1、X - 2 とは異なる敵キャラクタ X - 3 とのバトル演出など) を実行可能としてもよく、このようにした場合、大当り C (1 0 R) に制御される割合は、S P リーチ演出 F (5 0 %) > S P リーチ演出 E (3 5 %) > S P リーチ演出 D (1 5 %) としてもよい。尚、S P リーチ演出 F において大当りが報知された際に行われる事後演出 C (第 3 事後演出) は、事後演出 A、B よりも演出期間が長くてもよい。

【 1 4 3 2 】

50

また、上記 S P リーチ演出 F においては、例えば、図 1 3 - 6 (B) に示す可動体演出の発光パターンは、S P リーチ演出 A ~ E と共通の発光パターン L P 3 - 2 であり、図 1 3 - 6 (C) に示す可動体演出の音パターンは、S P リーチ演出 A ~ E と共通の音パターン B P 0 - 1 ~ 3 であることが好ましい。

【 1 4 3 3 】

また、前記実施の形態では、第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態として、例えば、第 1 有利状態よりも大当り遊技状態が有利となる有利状態（例えば、予定出球数が多い 1 0 R 大当り C ）や、第 1 有利状態よりも大当り遊技状態後の制御状態が有利となる有利状態（例えば、大当り終了後に確変状態に制御される大当り B や大当り C など）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 有利状態とは、第 1 有利状態よりも出球数、遊技ラウンド数、確変状態や時短状態や小当り状態の制御期間、確率変動の転落率などが有利となる状態等を含んでいてもよい。また、大当り遊技状態や大当り遊技状態の終了後の演出態様が遊技者に有利となる有利状態等であってもよい。

10

【 1 4 3 4 】

また、特徴部 0 1 8 S G のパチンコ遊技機 1 を、特徴部 0 6 9 G、0 9 9 G のパチンコ遊技機 1 に適用する場合、例えば、特徴部 0 1 8 S G における S P リーチ演出 A を特徴部 0 6 9 G、0 9 9 G の S P リーチ A、B に適用し、特徴部 0 1 8 S G における S P リーチ演出 B、C を特徴部 0 6 9 G、0 9 9 G の S P リーチ C に適用し、特徴部 0 1 8 S G における S P リーチ演出 D、E を特徴部 0 6 9 G、0 9 9 G の S P リーチ D に適用することが可能である。

20

【 1 4 3 5 】

（特徴部 0 1 8 S G の変形および応用に関する説明）

前記特徴部 0 1 8 S G では、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態、時短状態（高ベース状態）、確変状態などを適用してもよい。

【 1 4 3 6 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体の一例として可動体 3 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤に設けられた可動体 3 2 以外の可動体や、遊技機用枠 3 に設けられた可動体等を適用してもよい。

30

【 1 4 3 7 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する S P リーチ演出 A ~ E を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出や事後演出等を適用してもよい。

【 1 4 3 8 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタ A - 1、A - 2 と対決する敵キャラクタ X - 1、X - 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

40

【 1 4 3 9 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、特別キャラクタとして敵キャラクタ X - 1、X - 2 と対決する味方キャラクタ A - 1、A - 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【 1 4 4 0 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ（味方キャラクタ）と特定キャラクタや特殊キャラクタ（敵キャラクタ）とが対決す

50

る S P リーチ演出 A ~ E を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別キャラクタ、特定キャラクタ、特殊キャラクタは、対決せずに互いに共闘する複数の味方キャラクタまたは敵キャラクタまたは対決などしない複数のキャラクタを適用してもよい。

【 1 4 4 1 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体を動作させるとともに発光体を発光させる特別演出として可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 3 2 以外の可動体を動作させる演出を適用してもよい。また、可動体 3 2 の動作態様は種々に変更可能である。

【 1 4 4 2 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体演出の実行時期は、S P リーチ演出 A ~ E の後段における大当り確定報知の前とされていたが、S P リーチ演出 A ~ E の中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作に応じて開始可能であったが、操作によらず所定のタイミングで開始されるものでもよい。

【 1 4 4 3 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体演出において、可動体 3 2 の動作に応じて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が発光し、効果音が出力され、プッシュボタン 3 1 B が振動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 3 2 の動作に応じて、導光板装置を用いた導光板発光演出を実行可能としてもよい。この場合、導光板装置の発光パターンは、L E D の発光パターンと同様に S P リーチ演出 A ~ E において共通とすることが好ましい。

【 1 4 4 4 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体 3 2 の動作に関連したエフェクト画像として、「衝撃」を表すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体 3 2 の動作態様（例えば、振動）に関連した態様（例えば、衝撃を表す態様など）のエフェクト画像であってもよいし、振動している可動体 3 2 を強調する態様のエフェクト画像などであってもよい。

【 1 4 4 5 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示を実行する事後演出 A と、S P リーチ演出に登場していた味方キャラクタや敵キャラクタを用いて報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出 B と、を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別演出の後に実行される演出であれば上記事後演出に限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態にて実行される大当り中演出や小当り遊技状態にて実行される小当り中演出などを適用可能としてもよい。

【 1 4 4 6 】

具体的には、前記実施の形態では、可変表示が終了する前に、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出 B を実行していたが、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、遊技ラウンドの間のラウンドインターバルなどに、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出を実行可能としてもよい。

【 1 4 4 7 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、事後演出 B において、S P リーチ演出 D、E によって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として、大当りにて付与される予定出球数が特定可能に報知される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技ラウンド数などを報知するようにしてもよい。

【 1 4 4 8 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、事後演出 B において、S P リーチ演出 D、E によって

10

20

30

40

50

制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当りが所定回数（例えば、2回）以上連荘した場合に、上記予定出球数に替えて、または、予定出球数に加えて、最初の大当り遊技状態から現時点までに獲得した総出球数を報知してもよい。さらに、事後演出Bにおける予定出球加算パートにて加算しているときや、予定出球報知パートにて予定出球数を報知したときに、総出球数が所定数（例えば、2500球、5000球、7500球、10000球など）を超えたときに、総出球数が所定数を超えたことを報知可能としてもよい。

【1449】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出A～Eにおいて、対決する味方キャラクターや敵キャラクターの種別が異なる一方で、可動体演出における可動体32の動作態様やエフェクト画像018SG250Bの表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SPリーチ演出A～Eにおける背景画像、チャンスアップなどの各種予告演出の種別や実行割合、バトル対決期間、キャラクターの動作態様や表示態様などを、可変表示結果に応じて異ならせてもよく、このようにした場合でも、可動体演出における可動体32の動作態様やエフェクト画像018SG250Bの表示態様が共通とすることが好ましい。

【1450】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出D、Eとで、事後演出Bにおける予定出球加算パート及び予定出球報知パートの実行期間は共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。

【1451】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出A～Cは低ベース状態において実行可能であり、SPリーチ演出D、Eは高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した各種特定演出（SPリーチ演出）は、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、いずれの種別の遊技状態において実行可能とされていてもよい。

【1452】

以上、本発明の実施の形態における特徴部069SG、099SG、018SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1453】

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

【1454】

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

【1455】

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

10

20

30

40

50

変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【 1 4 5 6 】

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

上記実施例の様に所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第2特別状態を提供することができる。そして、第2特別状態中に有利状態に制御された場合においては、所定期間内に遊技媒体が進入した場合は、進入に応じて付与された遊技媒体数を報知する付与量表示を実行し、所定期間内に遊技媒体が進入しなかった場合は、付与量表示とは異なる表示をすることで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。

10

【 1 4 5 7 】

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、CPU 103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS 27)。CPU 103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S 27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

【 1 4 5 8 】

図14は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップS 25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、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS 101)。

【 1 4 5 9 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102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(大当たり種別を含む)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S 27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【 1 4 6 0 】

ステップS 101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102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 110~S 120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 110~S 120)では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

40

【 1 4 6 1 】

ステップS 110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「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が

50

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）。

【 1 4 6 2 】

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。

【 1 4 6 3 】

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。

【 1 4 6 4 】

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。

【 1 4 6 5 】

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。

【 1 4 6 6 】

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。

【 1 4 6 7 】

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

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。

【 1 4 6 8 】

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。

10

【 1 4 6 9 】

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。

20

【 1 4 7 0 】

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。

【 1 4 7 1 】

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。

30

【 1 4 7 2 】

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 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

40

【 1 4 7 3 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”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。

【 1 4 7 4 】

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

50

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ことになっている。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。

10

【1475】

図15は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図15(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15(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

20

【1476】

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。

【1477】

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。

30

【1478】

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。

40

【1479】

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

50

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、1 3 4 6 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。

【 1 4 8 0 】

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 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【 1 4 8 1 】

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 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 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。

【 1 4 8 2 】

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 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 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

【 1 4 8 3 】

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 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 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

【 1 4 8 4 】

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 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 2 0 0、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当り確率が 1 / 3 2 0 で小当り確率が 1 / 5 0 であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊

40

50

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変化状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ)として使用してもよい。

【 1 4 8 5 】

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

【 1 4 8 6 】

図 1 6 は、演出制御プロセス処理として、図 8 のステップ S 7 6 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 1 6 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップ S 1 6 1)。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

【 1 4 8 7 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 1 4 8 8 】

ステップ S 1 7 0 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 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 1 4 8 9 】

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。

【 1 4 9 0 】

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 CPU 1 2 0 は、表示

10

20

30

40

50

制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。 10

【 1491 】

ステップ S 173 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 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。 20

【 1492 】

ステップ S 90174 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 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。 30

【 1493 】

ステップ S 90175 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 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。

【 1494 】

ステップ S 176 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 CPU 120 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。 40

【 1495 】

ステップ S 177 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 CPU 120 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 50

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。

【1496】

(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。

【1497】

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。

10

【1498】

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

【1499】

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。

20

【1500】

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

30

【1501】

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

【1502】

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。

40

【1503】

(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17-1~図17-21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

50

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 0 4 2 A K 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。

【 1 5 0 4 】

図 1 7 - 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b（左下ランプ 9 b L 1、左上ランプ 9 b L 2、右下ランプ 9 b R 1、右上ランプ 9 b R 2）、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（左側表示装置下ランプ 9 f L、右側表示装置下ランプ 9 f R）、一般入賞口近傍ランプ 9 g 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 0 4 2 A K では、詳しくは後述するが、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b（左下ランプ 9 b L 1、左上ランプ 9 b L 2、右下ランプ 9 b R 1、右上ランプ 9 b R 2）、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（左側表示装置下ランプ 9 f L、右側表示装置下ランプ 9 f R）、一般入賞口近傍ランプ 9 g 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。

10

【 1 5 0 5 】

図 1 7 - 2 は、特別図柄停止処理として、図 1 4 のステップ S 1 1 3 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 1 7 - 2 に示す特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1；Y e s）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 の処理では、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、R A M 1 0 2 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。

20

【 1 5 0 6 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3 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 R O M 1 0 1 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タ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、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 4）。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 0 4 2 A K S 0 0 5）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 5 では、確変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入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 0 4 2 A K S 0 0 6）、特別図柄停止処理を終了する。

30

【 1 5 0 7 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1；N o）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 7）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 7；N o）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 8）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 8 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。

40

【 1 5 0 8 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 0 8 の処理に続いて、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3 の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 9）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態

50

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）。

【1509】

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。

【1510】

図17-3は、大当り開放前処理として、図14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17-3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14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”に更新するときに、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、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。

【1511】

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。

【1512】

10

20

30

40

50

ステップ 0 4 2 A K S 0 2 6 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 0 4 2 A K S 0 2 7）。一例として、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 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 0 4 2 A K S 0 2 7 にて次回開放待機中であれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 ; Y e s）、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 3 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 0 4 2 A K S 0 2 3 にて更新される遊技制御プロセスタイマ値は、図 1 7 - 2 に示すステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 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 1 4 のステップ S 1 1 6 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。

【 1 5 1 3 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 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 0 4 2 A K S 0 2 7 ; N o）、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 0 4 2 A K S 0 2 8）。一例として、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 8 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

【 1 5 1 4 】

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 」～「 1 5 」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として 2 9 . 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。

【 1 5 1 5 】

そして、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 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 0 4 2 A K S 0 2 9）。ステップ 0 4 2 A K S 0 2 9 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 0 4 2 A K S 0 3 0）、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 0 4 2 A K S 0 3 1）、大入賞口開放前処理を終了する。

【 1 5 1 6 】

図 1 7 - 4 は、大当り開放中処理として、図 1 4 のステップ S 1 1 5 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 1 7 - 4 に示す大当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えばカウントスイッチ 2 3 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 0 4 2 A K S 0 4 1）。ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 にて大入賞口への遊技球の入賞がなければ（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 ; N o）、ステップ 0 4 2 A K S 0 4 4 の処理へと進む。

【 1 5 1 7 】

これに対して、ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 にて大入賞口への遊技球の入賞があれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、入賞個数カウンタ値を 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信する設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 2）。そして、C P U 1 0 3 は、更新後の入賞個数カウンタ値が所定数（例えば 1 0 個）になっているか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3）。入賞個数カウンタ値が所定数になっていなければ（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 ; N o）、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 0 4 2 A K S 0 4 4）、例えば遊技制御プロセスタイマ値が 2 9 . 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。

【1518】

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)。

【1519】

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)、大当たり開放中処理を終了する。

【1520】

このように、図 17-2 に示す特別図柄停止処理、図 17-3 に示す大当たり開放前処理、図 17-4 に示す大当たり開放中処理など (大当たり開放後処理や大当た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、大当た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たりの終了などといった各タイミングを把握している。

【1521】

図 17-5 は、各種表示処理として、図 16 のステップ S176 の大当た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 17-5 に示す各種表示処理において、演出制御用 CPU 120 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 14 のステップ S116 の大当た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。

【1522】

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 CPU 120 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。

【1523】

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 1 2 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 1 5 加算する処理を継続
して行っている。演出制御基板 1 2 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「0 0 0 0」が表示
され、入賞したにも関わらず「0 0 1 5」が表示される処理が追いつかないことがある（
「0 0 0 0」が表示された後に「0 0 1 5」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 0 4 2 A K 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「0 0 0 0」が表示されることな
く直接「0 0 1 5」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 0
4 2 A K 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 0 4 2
A K 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。

【1 5 2 4】

第 n R 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 0 4 2 A K S
0 5 2 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 4 2 A K S 0 5 3 ）。n はラウンド数を示す変数
で、R A M 1 2 2 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 0 4 2 A K S 0 6 6 の処理にて順次 1 ずつ加算され、ステップ 0 4 2 A K S 0 6
8 にて「1」にクリアされる。ステップ 0 4 2 A K S 0 5 3 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。

【1 5 2 5】

n = 1 であると判定した場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 3 ; Y e s ）、演出制御用 C P
U 1 2 0 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 0 4
2 A K S 0 5 4 ）。一方、n = 1 であると判定した場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 3 ;
N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 4
2 A K S 0 5 5 ）。ステップ 0 4 2 A K S 0 5 5 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 0 4 2 A K S 0 5 5 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
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 8 L、8 R 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。

【1 5 2 6】

ステップ 0 4 2 A K S 0 5 4 またはステップ 0 4 2 A K S 0 5 5 の処理を実行した後、演
出制御用 C P U 1 2 0 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 0 4 2 A K S 0 5 6 ）。なお、当該ステップ 0

4 2 A K S 0 5 6 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 0 4 2 A K S 0 5 6 ; N o ）
、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま各種表示処理を終了する。

【 1 5 2 7 】

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 0 4 2 A K S 0 5 6 ; Y e s ）
、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得出玉数のカウント値を「 1 5 」加算する（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 ）。
なお、獲得出玉数のカウント値は R A M 1 2 2 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 0 4 2 A K S 0 5 7 の処理や後述するステップ 0 4 2 A K S 0 6 3 の処理により「 1 5 」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 0 4 2 A K S 0
5 7 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アタッカランプ 9 c 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 0 4 2 A K S 0 5 8 ）。
なお、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 8 の処理におけるアタッカランプ 9 c の発光（ステップ 0 4 2 A K S 0 6 4 も同様）は、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ 9
c 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 9 c の発光についても、入賞時と大当り中演出時とで、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、所定期間内に入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ 9 c 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。

10

20

【 1 5 2 8 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 5 8 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 3 と同様に、n = 1 であるか否かを、すなわち第 1 ラウンド（第 1 R ）
であるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9 ）。n = 1 であれば、すなわち第 1 ラウンドであれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9 ; Y e s ）
、そのまま各種表示処理を終了する。一方、n ≠ 1 であれば、すなわち第 1 ラウンドでなければ（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9 ; N o ）
、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 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 0 4 2 A K S 0 6 0 ）
、各種表示処理を終了する。なお、本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K では、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 0 の処理において獲得数更新表示を行う際に、ステップ 0 4 2 A K S 0
5 7 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 1 7 - 1 2 （ a - 2 3 ）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。

30

【 1 5 2 9 】

図 1 7 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 5 2 において第 n R 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 0 4 2 A K S 0 5 2 ; Y e s ）
、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 n 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 R の大当り中演出の動作制御を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 ）。
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 0 4 2 A K S 0 6 1 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
の入賞があれば当該ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 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 0 4 2 A K S 0 5 7 にて獲得
数が「 1 5 」加算されていることから、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 では、図 1 7 - 1 1 （ a - 2 0 ）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 1 7 - 1 1 （ a - 2 1 ）に示すように、今回の大当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（「 0 0 1 5 」
の表示）を行う（

40

50

連荘中であれば、前回大当り時の獲得数に「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、今回の大当りにおいて獲得数が増加していないことから、図１７－１１（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。

10

20

30

40

50

【１５３０】

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の入賞があった場合（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）。

【１５３１】

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＋１Ｒ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＋１Ｒ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ｎＲ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＋１Ｒが開始した場合、すなわち第ｎ＋１Ｒ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－１Ｒ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ｎＲ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）。

【１５３２】

ステップ 0 4 2 A K S 0 5 1 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 0 4 2 A K S 0 5 1 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 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たり中演出を終了させる設定を行うとともに（ステップ 0 4 2 A K S 0 6 7 ）、n を 1 にクリアして（ステップ 0 4 2 A K S 0 6 8 ）各種表示処理を終了する。

【 1 5 3 3 】

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 1 7 - 6 ~ 図 1 7 - 1 4 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 回目の大当たり）である場合について示している。

【 1 5 3 4 】

図 1 7 - 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 1 7 - 7 ~ 図 1 7 - 1 4 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 1 7 - 6 および図 1 7 - 7 (a - 1) に示すように大当たりを構成する飾り図柄の組合せが停止表示すると大当たり遊技状態となる。この段階では、図 1 7 - 7 (b - 1) に示すように大入賞口は閉鎖状態である。また、大当たりとなったことを遊技者に報知するため、図 1 7 - 7 (c - 1) に示すように、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、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。

【 1 5 3 5 】

大当たりとなると、図 1 7 - 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 1 7 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 5 4 ）。なお、図 1 7 - 6 に示す大当たりから第 1 R 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 1 7 - 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 1 7 - 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 1 7 - 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、大当たり遊技状態中継続して表示されればよい。

【 1 5 3 6 】

具体的に、右打ち演出では、図 1 7 - 7 (a - 3) ~ 図 1 7 - 1 0 (a - 1 9) 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 1 7 - 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 9 g がまず点灯し、続いて図 1 7 - 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 9 b L 1 が点灯する。続いて図 1 7 - 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 9 f のうち、左側表示装置下ランプ 9 f L が点灯し、その後図 1 7 - 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 9 b L 2 が点灯し、図 1 7 - 8 (c - 7) に示すようにスピーカ 8 L 部分に対応するスピーカランプ 9 e L 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 1 7 - 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 1 7 - 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。

【 1 5 3 7 】

次に、図 1 7 - 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 3

2に対応する可動体ランプ9dが点灯し、図17-8(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。

【1538】

次に、図17-8(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17-8(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17-8(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17-9(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。

10

20

【1539】

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17-9(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17-9(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)。

【1540】

次に、図17-6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17-10(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17-10(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17-10(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17-10(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17-10(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17-7(c-3)~図17-9(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17-9(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。

30

40

【1541】

そして、図17-10(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17-10(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17-5のステップ042AKS05

50

8 の処理により、図 17 - 10 (b - 18) に示すように入賞音が出力されるとともに、図 17 - 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 9 c が点灯する。なお、上述したように、当該アタッカランプ 9 c 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 9 c 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 17 - 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。

10

【 1542 】

図 17 - 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 17 - 10 (b - 17) に示す状態から入賞せずに時間が経過し、図 17 - 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 17 - 6 に示すように、第 1 R 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 17 - 5 のステップ 042AKS061 の処理が実行される。

【 1543 】

具体的に、図 17 - 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 17 - 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 1 R 中演出）として、図 17 - 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 1 R 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 17 - 20 も同様）、図 17 - 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 17 - 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 17 - 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 17 - 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 17 - 21 (A - 4) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BONUS 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 17 - 21 (A - 5) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が左奥方向へと傾いた態様となり、「BONUS 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 17 - 21 (A - 6) に示すように、再度大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BONUS 中」の表示のうちの「S」の上部に星形の画像が移行し、図 17 - 21 (A - 2) へ戻る。このように、大当たり中演出では、大当た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、「BONUS 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。大当た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。

20

30

40

50

【 1 5 4 4 】

なお、大当り中演出では、図 1 7 - 1 1 (c - 2 0) 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 7 - 1 1 (a - 2 1) 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 7 - 9 (c - 1 6) ~ (c - 1 9) に示すように、演出効果ランプ 9 を発光させず、図 1 7 - 1 1 (c - 2 0) や (c - 2 2) 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。

【 1 5 4 5 】

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 7 - 1 1 (a - 2 2) 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。

【 1 5 4 6 】

次に、時間が経過して、図 1 7 - 1 2 (b - 2 3) 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 7 - 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 7 - 1 2 (a - 2 3) に示すようにカウントアップ表示が行われ、図 1 7 - 1 2 (a - 2 4) 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 7 - 1 2 (b - 2 3) 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 7 - 1 2 (c - 2 3) 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。

【 1 5 4 7 】

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ことから、図 1 7 - 1 2 (b - 2 4) 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 1 7 - 6 に示す第 2 R が開始されるまでの期間、図 1 7 - 1 2 (b - 2 5) 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 2 R 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 1 7 - 1 2 (a - 2 5) に示すように、第 1 R に対応するラウンド数表示、大当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 1 7 - 1 2 (c - 2 5) に示すように演出効果ランプ 9 が大当り中演出に対応して点灯する。

【 1 5 4 8 】

なお、第 1 R において 1 0 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、1 1 個目の遊技球が 1 0 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 1 7 - 1 2 (a - 2 3) に示すようにカウントアップ表示が行われ、「 0 1 6 5 」の獲得数表示が行われればよい。この場合、1 0 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 1 7 - 1 2 (b - 2 5) に示すように大入賞口が完

全に閉鎖されてから、第 2 R 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 1 R 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 9 c 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。

10

【1549】

そして、第 2 ラウンドに対応して図 17 - 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 17 - 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 17 - 5 のステップ 042 AKS 065 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、042 AKS 066 の処理が実行されることで $n = 2$ となる。この段階では、図 17 - 5 のステップ 042 AKS 055 の処理が実行されるため、図 17 - 13 (a - 26) や (c - 26) に示すように、第 1 R に対応する大当り中演出やラウンド数表示が行われる（図 17 - 6 も参照）。

【1550】

20

次に、大入賞口が完全に開放状態となり図 17 - 13 (b - 27) に示すように、遊技球が大入賞口に入賞すると、第 1 R のときとは異なり、図 17 - 5 のステップ 042 AKS 060 の処理にて、図 17 - 13 (a - 27) に示すようにカウントアップ表示が行われ、図 17 - 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 17 - 13 (b - 27) 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 17 - 13 (c - 27) に示すようにアタッカランプ 9 c が点灯する。このように、第 1 R 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 2 R の所定期間が経過すると、図 17 - 5 のステップ 042 AKS 061 の処理が実行されるため、図 17 - 14 (a - 30) に示すように、第 2 ラウンドであることを示す「2 R」のラウンド数表示が行われ、第 2 R に対応した大当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「1 R」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 2 R の所定期間が経過するまでは「1 R」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 042 AK では、ラウンド数に関わらず共通の大当り中演出を実行する（演出効果ランプ 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。

30

40

【1551】

一方で、図 17 - 13 (a - 26)、(b - 26)、(c - 26) に示すように第 2 R に対応して大入賞口が開放制御され、図 17 - 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 17 - 14 (a - 31)、(b - 31)、(c - 31) に示すように、第 1 R 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 17 - 5 のステップ 042 AKS 051 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

50

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することができる。

【1552】

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17-15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17-10（c-18）に示すようにアタックランプ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17-11（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17-11（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。

10

20

【1553】

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。

【1554】

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17-5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。

30

【1555】

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。

【1556】

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することができる。

40

【1557】

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。

【1558】

50

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 2 3 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 2 3 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 2 3 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。

【1559】

10

また、演出制御用 CPU 120 は、図 17 - 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 17 - 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。

【1560】

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。

20

【1561】

また、第 1 R 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 1 R に対応した所定期間内に入賞可能であり、演出制御用 CPU 120 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。

【1562】

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 17 - 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 3 a 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 1 R の開始時（第 1 R 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 1 R の所定期間中における遊技球の入賞が発生し、演出制御用 CPU 120 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。

30

【1563】

また、演出制御用 CPU 120 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。

40

【1564】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 17 - 10 (b - 18) に示すように、大入賞口が開放状態となっからの所定期間中に、当該大入賞口に入賞した遊技球が入賞した場合、図 17 - 10 (c - 18) に示すようにアタッカランプ 9 c を点灯させる。また、図 17 - 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入賞した遊技球が入賞した場合についても、図 17 - 12 (c - 23) に示すようにアタッカランプ 9 c を点灯させる。これ

50

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。

【 1 5 6 5 】

また、演出制御用CPU120は、図17-5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。

10

【 1 5 6 6 】

また、演出制御用CPU120は、図17-10（b-18）に示すように、大入賞口が開放状態となつ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17-12（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。

【 1 5 6 7 】

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17-5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。

20

【 1 5 6 8 】

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つ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17-14（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17-14（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ことができる。

30

【 1 5 6 9 】

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17-12（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17-12（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。

40

【 1 5 7 0 】

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17-10（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17-11（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

50

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。

【 1 5 7 1 】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 17 - 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 17 - 7 (c - 3) ~ 図 17 - 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 17 - 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 9 c の点灯後は、図 17 - 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。

10

【 1 5 7 2 】

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。

20

【 1 5 7 3 】

また、演出制御用 CPU 120 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 17 - 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 17 - 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。

【 1 5 7 4 】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 17 - 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。

30

【 1 5 7 5 】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 17 - 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。

【 1 5 7 6 】

(特徴部 0 4 2 A K の変形例)

上記実施の形態では、図 17 - 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 17 - 9 (a - 15)、(b - 15)、(c - 15) に示す状態の後に、図 17 - 16 (a - 16 A)、(b - 16 A)、(c - 16 A) 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 17 - 16 (b - 16 A)) において図 17 - 16 (c - 16 A) 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 9 c 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 9 c 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。

40

【 1 5 7 7 】

50

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「1 R」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 2 R の所定期間が経過するまでは「1 R」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 17 - 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「1 R」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 2 R 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「2 R」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。

10

【1578】

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 9 c 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。

【1579】

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 6 B の上方に設けられた一般入賞口 10 となる。図 17 - 18 は、大当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 17 - 5 と同様の部分については説明を省略する。

20

【1580】

図 17 - 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 CPU 120 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。

30

【1581】

また、図 17 - 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 CPU 120 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

40

50

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。

【1582】

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 17 - 19 および図 17 - 20 を参照して説明する。図 17 - 19 および図 17 - 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 17 - 19 に示す（a - 16）、（b - 16）、（c - 16）、（a - 17）、（b - 17）、（c - 17）は、図 17 - 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 17 - 19（a - 18 A）、（b - 18 A）、（c - 18 A）に示す状態に移行する。そして、図 17 - 19（b - 18 A）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 17 - 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 17 - 19（a - 19 A）、（b - 19 A）および（c - 19 A）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 17 - 20（a - 20 A）、（b - 20 A）、（c - 20 A）に示す状態に移行し、図 17 - 20（a - 20 A）に示すように、第 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 1 R 中演出）として、図 17 - 20（a - 20 A）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS 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 17 - 20（c - 20 A）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 17 - 20（a - 21 A）に示すように、獲得数表示として「0003」が表示される。

【1583】

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 17 - 20（a - 22 A）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「1 R」のラウンド数表示が行われる点や、大当たり中演出（第 1 R 中演出）として、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS 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。

【1584】

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。

【1585】

（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 CPU 120 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

10

20

30

40

50

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 CPU 103 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。

【1586】

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。

【1587】

（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」を表示するとことなく「0015」を表示するなど）、

ようにしてもよい。

【1588】

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。

【1589】

（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。

【1590】

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。

【1591】

（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カウントを開始するなど）、

ようにしてもよい。

【1592】

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。

【1593】

10

20

30

40

50

(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

【1594】

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。

【1595】

(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17-7(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。

20

【1596】

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。

【1597】

(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。

30

【1598】

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。

【1599】

(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。

40

【1600】

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無駄になることを防止できる。

50

【 1 6 0 1 】

(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 1 1 個目の遊技球が図 1 7 - 1 5 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 3 a 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 1 R 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

【 1 6 0 2 】

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。

【 1 6 0 3 】

(1 0) 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

【 1 6 0 4 】

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。

【 1 6 0 5 】

(特徴部 0 4 3 A K に係る手段の説明)

30

特徴部 0 4 2 A K は、下記の特徴部 0 4 3 A K を含んでいる。

(1) 特徴部 0 4 3 A K 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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 0 3 など) と、を備え、

40

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

50

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、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。

10

【１６０６】

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。

【１６０７】

（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、

20

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。

【１６０８】

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。

30

【１６０９】

（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。

40

【１６１０】

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。

【１６１１】

（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

50

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 CPU 120 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 CPU 103 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）、 10

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）、 20

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。 30

【1612】

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。

【1613】

（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 17 - 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）、 40

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 17 - 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 50

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。

【 1 6 1 4 】

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。

【 1 6 1 5 】

(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 2 R 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。

【 1 6 1 6 】

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。

【 1 6 1 7 】

(特徴部 0 4 5 A K に係る手段の説明) 20

特徴部 0 4 2 A K は、下記の特徴部 0 4 5 A K を含んでいる。

(1) 特徴部 0 4 5 A K 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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 0 3 など) と、を備え、 30

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「 0 0 0 0 」を表示するなど)、 40

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「 0 0 1 5 」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 C P U 1 2 0 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 50

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 17 - 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 17 - 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。

【1618】

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。

10

【1619】

（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、

20

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 17 - 7（c - 3）～図 17 - 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 17 - 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 17 - 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。

30

【1620】

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。

【1621】

（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。

40

【1622】

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。

【1623】

50

(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 17 - 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 17 - 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。

【 1624 】

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。

【 1625 】

(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 17 - 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。

【 1626 】

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る遊技興趣を向上させることができる。

【 1627 】

(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。

【 1 6 2 8 】

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。

【 1 6 2 9 】

(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。

【 1 6 3 0 】

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。

【 符号の説明 】

【 1 6 3 1 】

| | |
|-------|-----------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 4 A | 第 1 特別図柄表示装置 |
| 4 B | 第 2 特別図柄表示装置 |
| 5 | 画像表示装置 |
| 1 0 0 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 1 2 0 | 演出制御用 C P U |

10

20

30

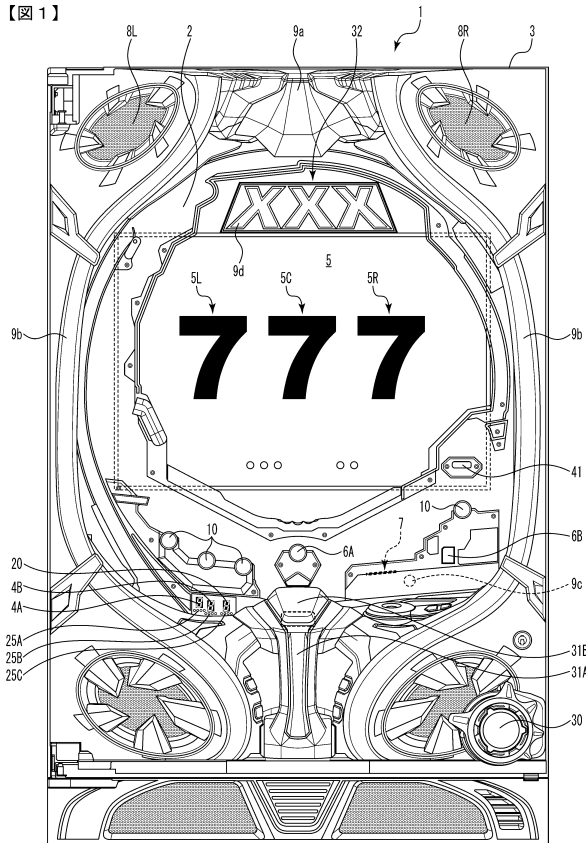
40

50

【図面】

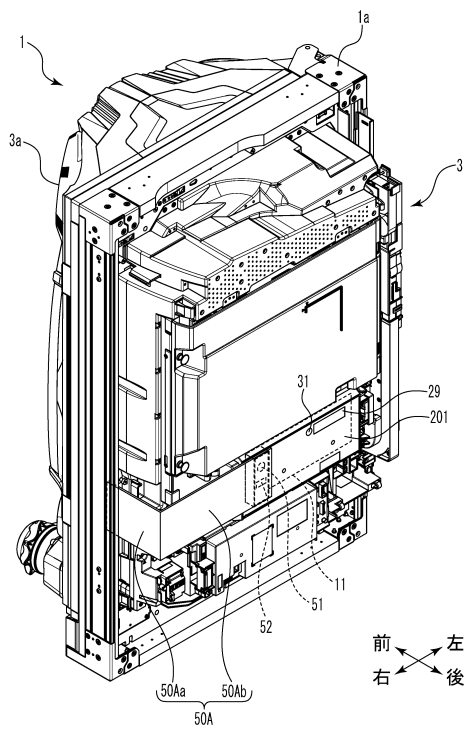
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

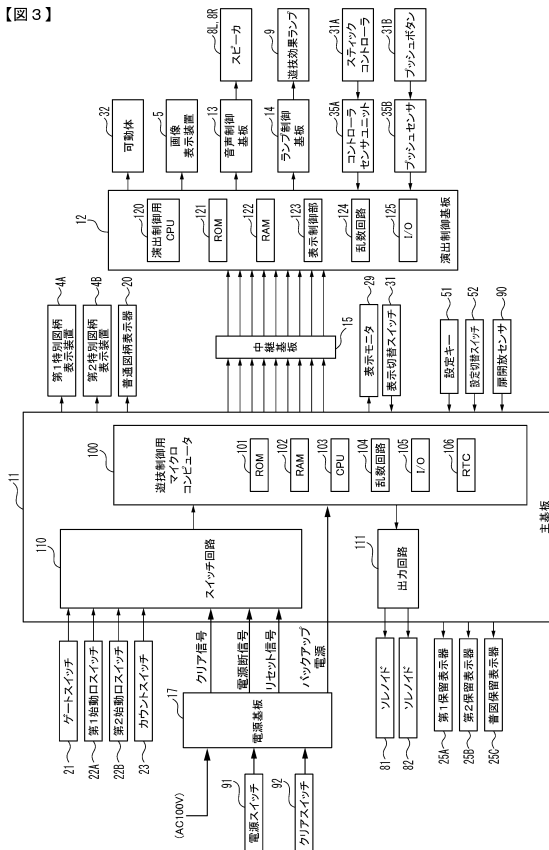


10

20

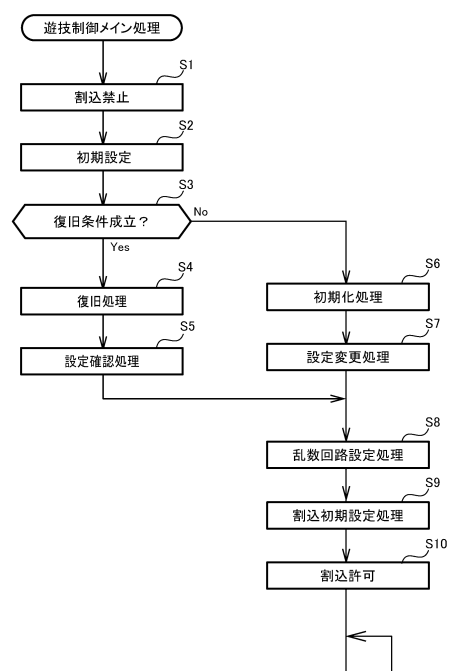
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



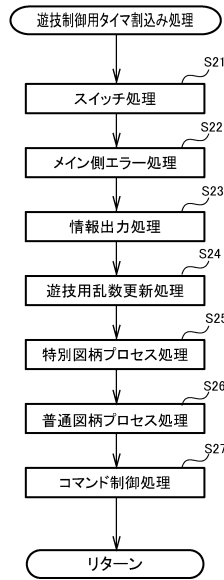
30

40

50

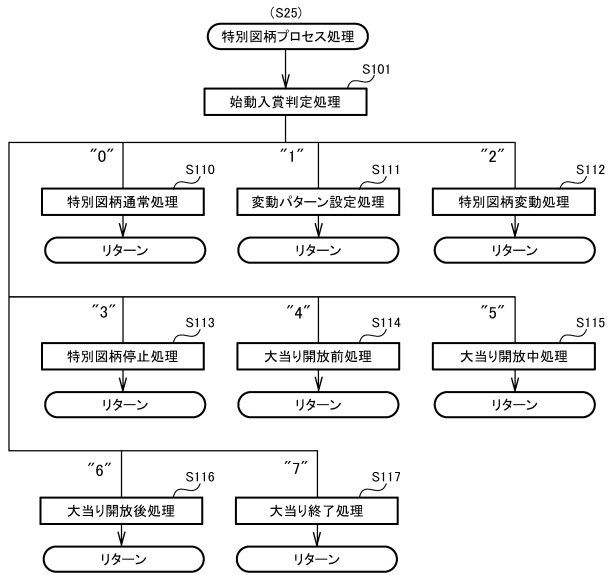
【 図 5 】

【 図 5 】



【 図 6 】

【 図 6 】



【 図 7 】

【 図 7 】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

| 遊技状態 | 特図表示結果 | MR1 (設定値1) | MR1 (設定値2) | MR1 (設定値3) | MR1 (設定値4) | MR1 (設定値5) | MR1 (設定値6) |
|-----------------|--------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 通常状態 | 大当り | 1020~1237 (確率:1/300) | 1020~1253 (確率:1/280) | 1020~1272 (確率:1/260) | 1020~1292 (確率:1/240) | 1020~1317 (確率:1/220) | 1020~1346 (確率:1/200) |
| 通常状態 または時短状態 | 時短付き | 65317~65535 (確率:1/300) | 65317~65535 (確率:1/300) | 65317~65535 (確率:1/300) | 65317~65535 (確率:1/300) | 65317~65535 (確率:1/300) | 65317~65535 (確率:1/300) |
| | はずれ | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 |
| 増変状態 | 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) |
| 増変状態 | 時短付き | - | - | - | - | - | - |
| | 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 |

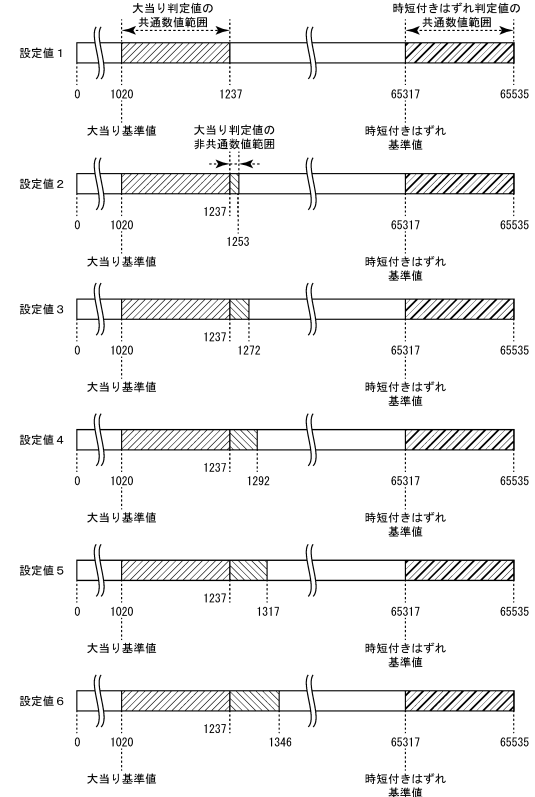
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

| 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 | 大当り | 1020~1237 (確率:1/300) | 1020~1253 (確率:1/280) | 1020~1272 (確率:1/260) | 1020~1292 (確率:1/240) | 1020~1317 (確率:1/220) | 1020~1346 (確率:1/200) |
| 通常状態 または時短状態 | 時短付き | 65317~65535 (確率:1/300) | 65317~65535 (確率:1/300) | 65317~65535 (確率:1/300) | 65317~65535 (確率:1/300) | 65317~65535 (確率:1/300) | 65317~65535 (確率:1/300) |
| | はずれ | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 |
| 増変状態 | 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) |
| 増変状態 | 時短付き | - | - | - | - | - | - |
| | はずれ | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 |

【 図 8 】

【 図 8 】

通常状態または時短状態の場合 (第1特図)



10

20

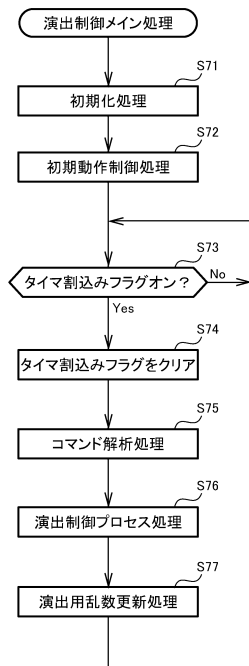
30

40

50

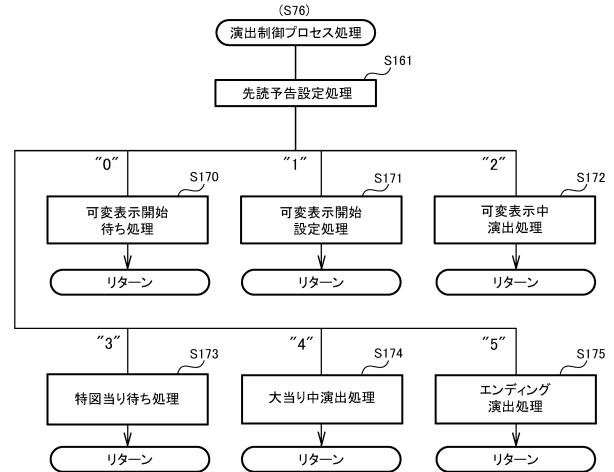
【 図 9 】

【图9】



【 図 1 0 】

【図 10】

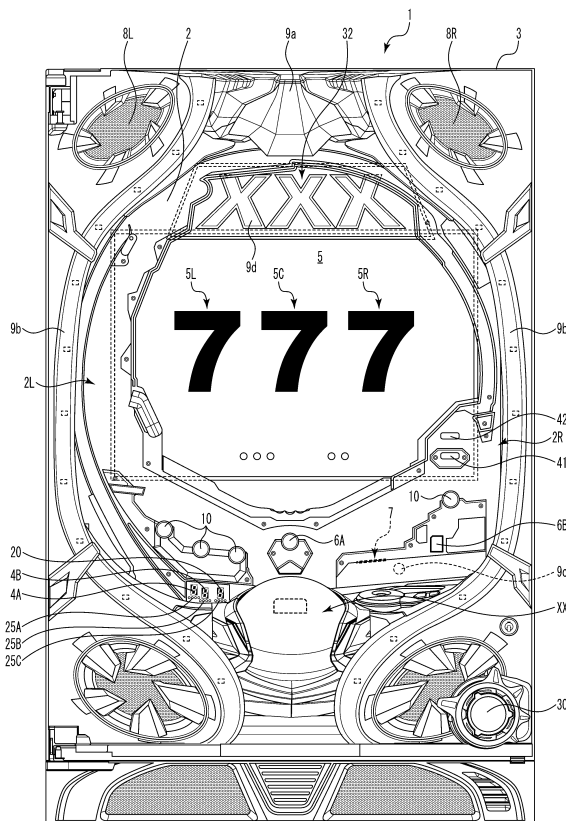


10

20

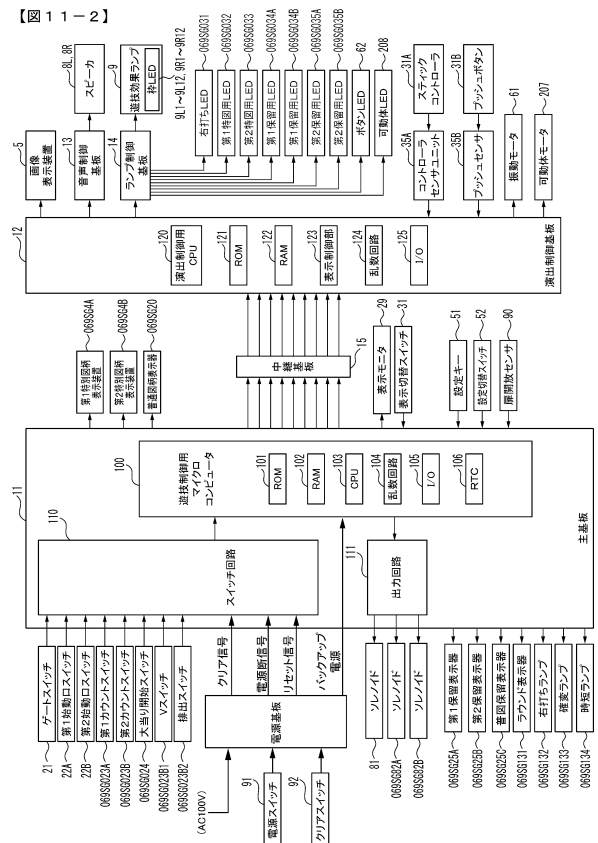
【 図 1 1 - 1 】

【図 11-1】 特徴部 069SG



【 図 1 1 - 2 】

【图 11-2】



30

40

【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

(A)

| 乱数値 | 範囲 | 用途 | 加算 |
|-----|---------|-----------|------------------------------|
| MR1 | 0～65535 | 特図表示結果判定用 | 0.002秒毎に1ずつ加算 |
| MR2 | 0～299 | 大当たり種別判定用 | 0.002秒毎に1ずつ加算 |
| MR3 | 0～99 | 変動パターン判定用 | 0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算 |
| MR4 | 3～13 | 普通図柄当り判定用 | 0.002秒毎に1ずつ加算 |
| MR5 | 3～23 | MR4初期値判定用 | 0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算 |

(B) 表示結果判定テーブル

| 遊技状態 | 判定値(MR1) | 特図表示結果 |
|------|-------------|--------|
| 通常状態 | 1～205 | 大当たり |
| | 上記数値以外 | はずれ |
| 確変状態 | 10000～10818 | 大当たり |
| | 上記数値以外 | はずれ |

(C1)大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

| 判定結果 | MR2 |
|-------|---------|
| 大当たりA | 0～149 |
| 大当たりB | 150～299 |

(C2)大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

| 判定結果 | MR2 |
|-------|---------|
| 大当たりB | 0～99 |
| 大当たりC | 100～299 |

(D)大当たり種別

| 大当たり種別 | 1ラウンド目 開放対象 | 2ラウンド目 開放対象 | 確変制御 ※1 | 時短制御 | ラウンド数 |
|--------|------------------------|----------------|-------------------------|-------------------------|-------|
| 大当たりA | 第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放) | 第1大入賞口 | 110回 (110回以内の大当たりまで) | 110回 (110回以内の大当たりまで) | 6 |
| 大当たりB | 第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放) | 第1大入賞口 | 110回 (110回以内の大当たりまで) | 110回 (110回以内の大当たりまで) | 6 |
| 大当たりC | 第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放) | 第1大入賞口 | 110回 (110回以内の大当たりまで) | 110回 (110回以内の大当たりまで) | 10 |

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

通常状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0～2]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-----------------|----------|-----|
| 短縮非リーチB | 5000 | － |
| 非リーチB | 12000 | 97 |
| SPリーチA(ボーリングSP) | 45000 | 2 |
| SPリーチB(バトルSP) | 80000 | 1 |

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-----------------|----------|-----|
| 短縮非リーチB | 5000 | 97 |
| 非リーチB | 12000 | － |
| SPリーチA(ボーリングSP) | 45000 | 2 |
| SPリーチB(バトルSP) | 80000 | 1 |

(C)大当たり用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-----------------|-------------|-----|
| SP非経由B | 12000+15000 | 10 |
| SPリーチA(ボーリングSP) | 45000+15000 | 40 |
| SPリーチB(バトルSP) | 80000+15000 | 50 |

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

時短回数決定テーブル

| 移行契機 | 時短回数 |
|------------------|-------|
| 大当たりA | 110回 |
| 大当たりB | 110回 |
| 大当たりC | 110回 |
| 900回変動 (救済時短) | 1100回 |

10

20

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

確変状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 短縮非リーチA | 3000 | － |
| 非リーチA | 7000 | 95 |
| SPリーチC(バトルSP) | 40000 | 2 |
| SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000 | 3 |

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 短縮非リーチA | 3000 | 85 |
| 非リーチA | 7000 | 10 |
| SPリーチC(バトルSP) | 40000 | 2 |
| SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000 | 3 |

(C)大当たり用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|-------------|-----|
| SP非経由A | 7000+15000 | 5 |
| SPリーチC(バトルSP) | 40000+15000 | 80 |
| SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000+15000 | 15 |

30

40

50

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 短縮非リーチA | 3000 | — |
| 非リーチA | 7000 | 95 |
| SPリーチE(ハトルSP) | 50000 | 5 |
| SPリーチD(ショートハトルSP) | 25000 | — |

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 短縮非リーチA | 3000 | 90 |
| 非リーチA | 7000 | 5 |
| SPリーチE(ハトルSP) | 50000 | 5 |
| SPリーチD(ショートハトルSP) | 25000 | — |

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|-------------|-----|
| SP非経由A | 7000+15000 | 5 |
| SPリーチE(ハトルSP) | 50000+15000 | 95 |
| SPリーチD(ショートハトルSP) | 25000+15000 | — |

【図 1 1 - 9】

【図 1 1 - 9】

(A)

| MODE | EXT | 名称 | 内容 |
|------|-----|-------------------|------------------------------------|
| 80 | 01 | 第1可変表示開始 | 第1特図の可変表示の開始を指定 |
| 80 | 02 | 第2可変表示開始 | 第2特図の可変表示の開始を指定 |
| 81 | XX | 変動パターン(可変表示時間)を指定 | |
| 8C | XX | 可変表示結果指定 | 可変表示結果を指定 |
| 8F | 00 | 図柄確定指定 | 飾り図柄の可変表示の停止指定 |
| 90 | 00 | 初期化指定(電源投入指定) | 電源投入時の初期画面を表示することの指定 |
| 92 | 00 | 停電復旧指定 | 停電復旧画面を表示することの指定 |
| 95 | XX | 遊技状態指定 | 現在の遊技状態を指定 |
| A0 | XX | 大当り開始指定 | 大当りの開始を指定 |
| A1 | XX | 大入賞口開放中指定 | 大入賞口開放中を指定 |
| A2 | XX | 大入賞口開放後指定 | 大入賞口開放後を指定 |
| A3 | XX | 大当り終了指定 | 大当りの終了を指定 |
| B1 | 00 | 第1始動口入賞指定 | 第1始動入賞口への入賞を通知 |
| B2 | 00 | 第2始動口入賞指定 | 第2始動入賞口への入賞を通知 |
| C1 | XX | 第1保留記憶数通知 | 第1保留記憶数を通知 |
| C2 | XX | 第2保留記憶数通知 | 第2保留記憶数を通知 |
| D1 | 00 | 大当り開始スイッチ通過通知 | 大当り開始スイッチ通過を通知 |
| D2 | 00 | V入賞通知 | V入賞を通知 |
| E1 | XX | 残り時短回数通知 | 残り時短回数を通知 |
| E2 | XX | 残り確変回数通知 | 残り確変回数を通知 |
| F1 | 00 | 右打ちLED点灯通知 | 右打ちLEDの点灯を通知 |
| F1 | 01 | 右打ちLED消灯通知 | 右打ちLEDの消灯を通知 |
| 91 | XX | 復旧時救済時短回数指定 | 電源復旧時に非救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定 |
| 94 | XX | 救済時短回数指定 | 救済時短までの回転数情報を指定 |
| 96 | XX | 救済時短回数2指定 | 救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定 |
| 9F | 00 | 客待ちデモ表示指定 | 客待ちデモンストラーション表示の指定 |

(B)

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

(C)

| MODE | EXT | 名称 | 指定内容 |
|------|-----|---------|------------------------|
| 8F | 00 | 図柄確定A指定 | 特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒 |
| 8F | 01 | 図柄確定B指定 | 特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒 |

(D)

| MODE | EXT | 名称 | 指定内容 |
|------|-------|--------------|----------------|
| 91 | 00~0F | 復旧時救済時短回数1指定 | 救済時短カウンタの値の1桁目 |
| 91 | 10~1F | 復旧時救済時短回数2指定 | 救済時短カウンタの値の2桁目 |
| 91 | 20~2F | 復旧時救済時短回数3指定 | 救済時短カウンタの値の3桁目 |
| 91 | 30~3F | 復旧時救済時短回数4指定 | 救済時短カウンタの値の4桁目 |

(E)

| MODE | EXT | 名称 | 指定内容 |
|------|-----|-----------|---------------|
| 94 | 00 | 救済時短回数A指定 | 救済時短到達 |
| 94 | 01 | 救済時短回数B指定 | 救済時短まで1～125回転 |
| 94 | 7E | 救済時短回数C指定 | 救済時短まで126回転 |
| 94 | 7F | 救済時短回数D指定 | 救済時短まで127回転以上 |

【図 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 超短縮非リーチ | 1500 | — |
| 非リーチA | 7000 | 97 |
| SPリーチE(ハトルSP) | 50000 | — |
| SPリーチD(ショートハトルSP) | 25000 | 3 |

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 超短縮非リーチ | 1500 | 97 |
| 非リーチA | 7000 | — |
| SPリーチE(ハトルSP) | 50000 | — |
| SPリーチD(ショートハトルSP) | 25000 | 3 |

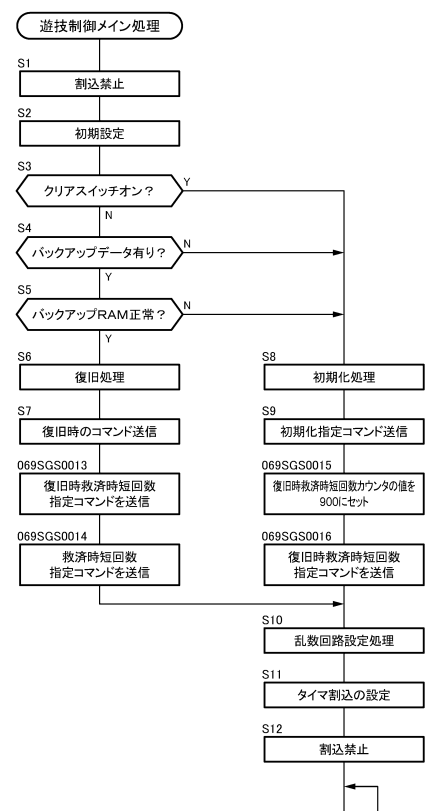
(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|-------------|-----|
| SP非経由A | 7000+15000 | — |
| SPリーチE(ハトルSP) | 50000+15000 | — |
| SPリーチD(ショートハトルSP) | 25000+15000 | 100 |

10

【図 1 1 - 10】

【図 1 1 - 10】



20

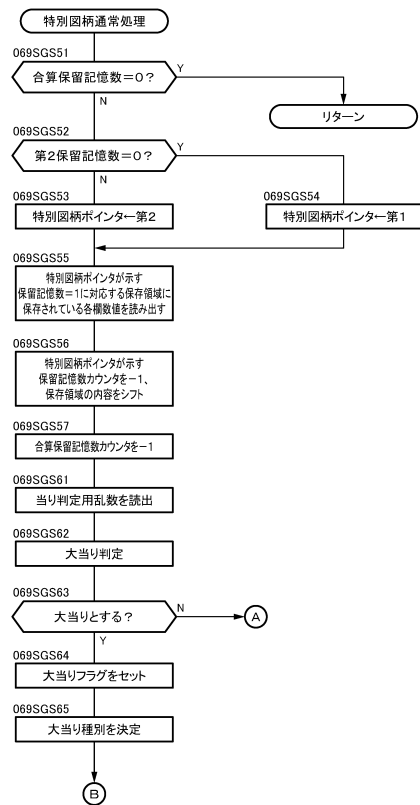
30

40

50

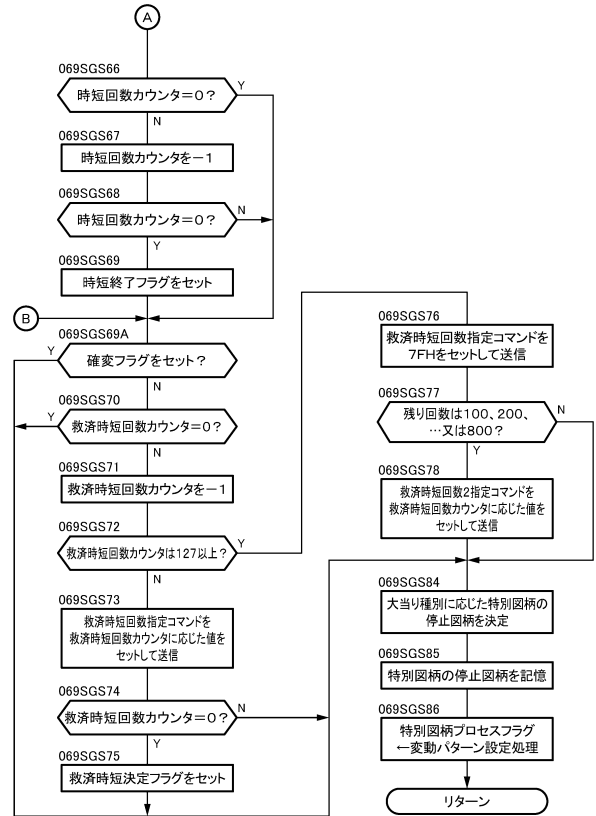
【図 11 - 11】

【図 11 - 11】



【図 11 - 12】

【図 11 - 12】

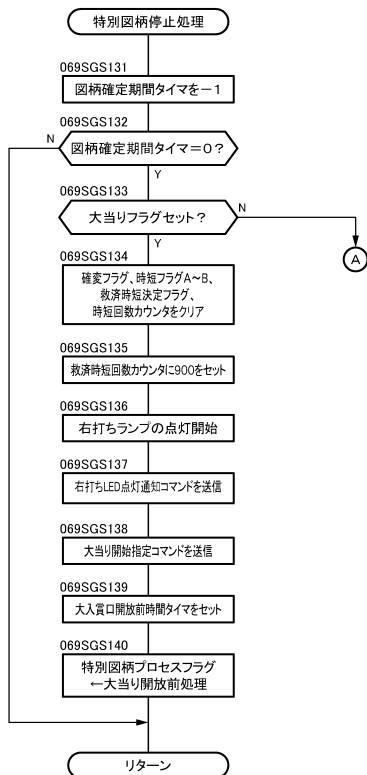


10

20

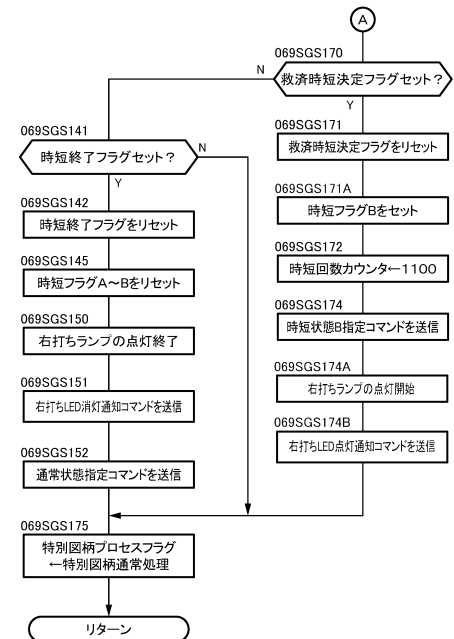
【図 11 - 13】

【図 11 - 13】



【図 11 - 14】

【図 11 - 14】



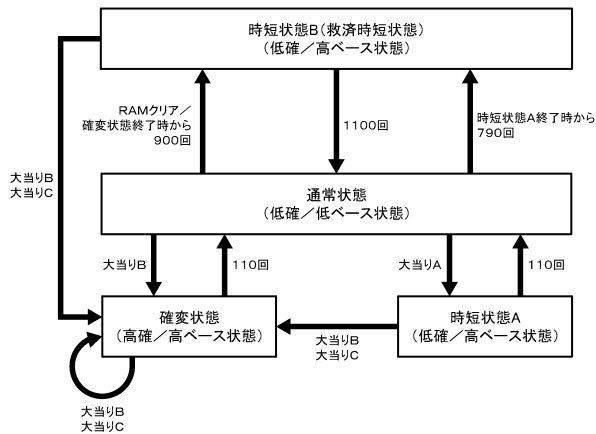
30

40

50

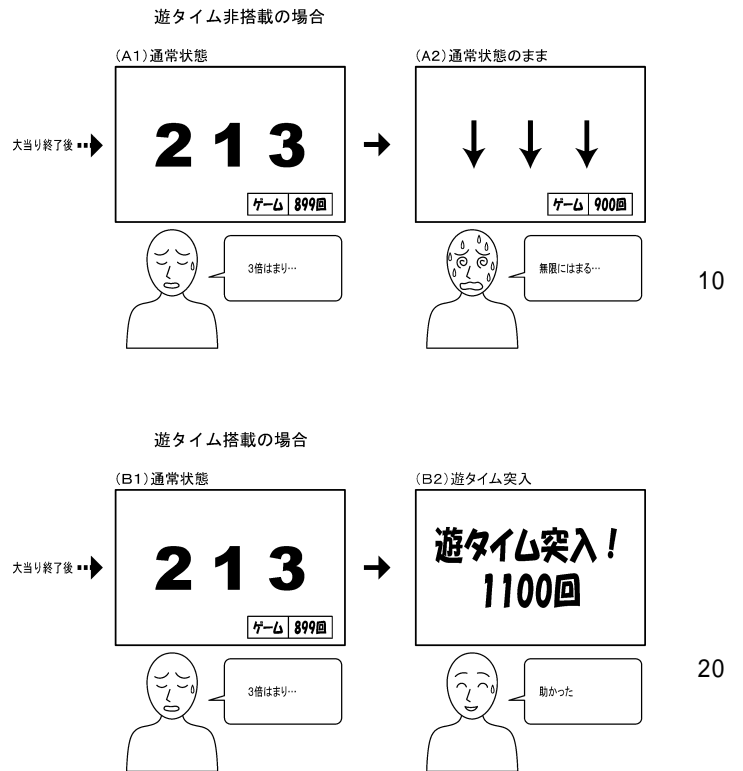
【図 11-15】

【図 11-15】



【図 11-16】

【図 11-16】 遊タイムの説明[1/3]

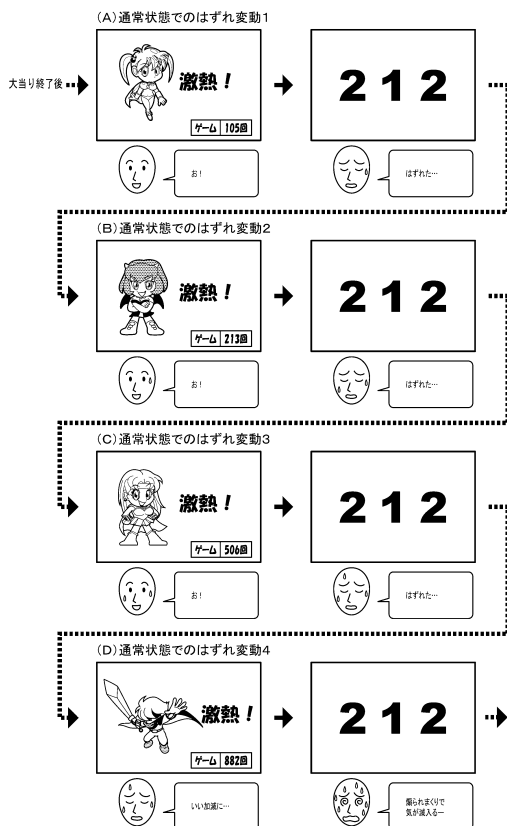


10

20

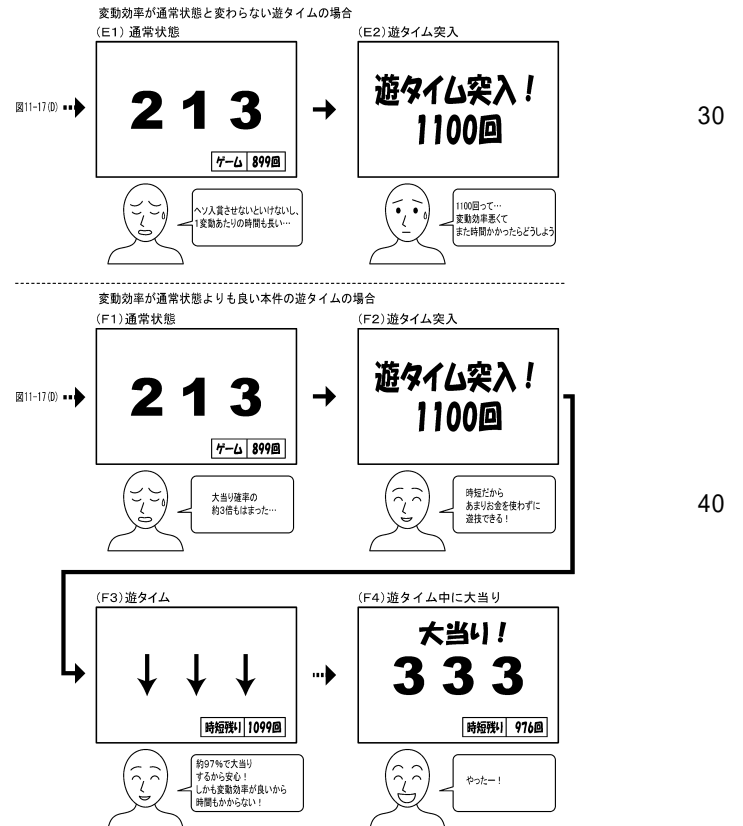
【図 11-17】

【図 11-17】 遊タイムの説明[2/3]



【図 11-18】

【図 11-18】 遊タイムの説明[3/3]



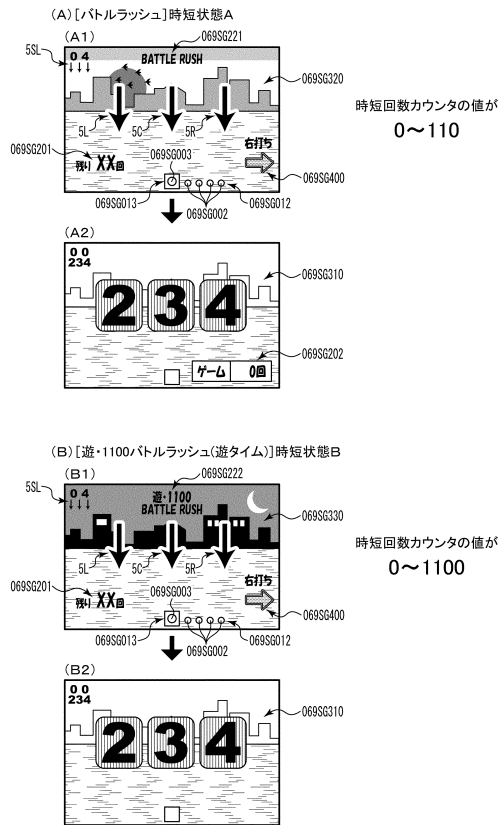
30

40

50

【図 11-19】

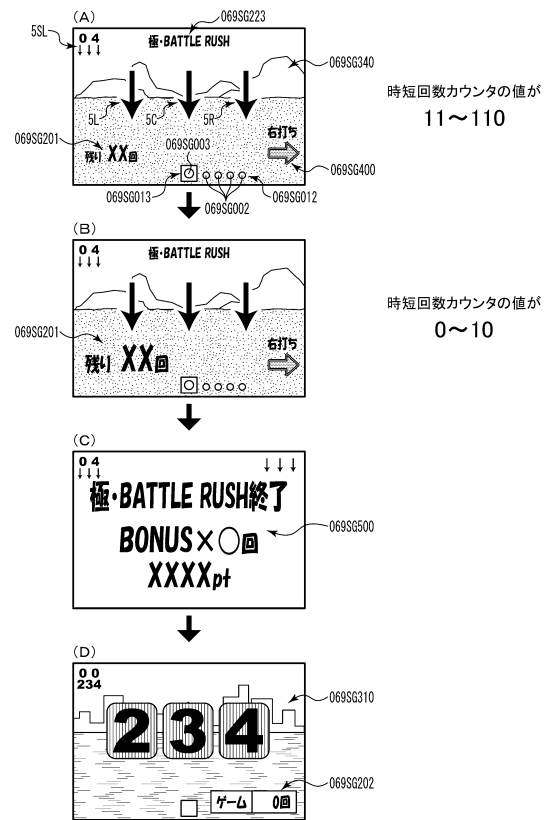
【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】

[極・バトルラッシュ]確変状態



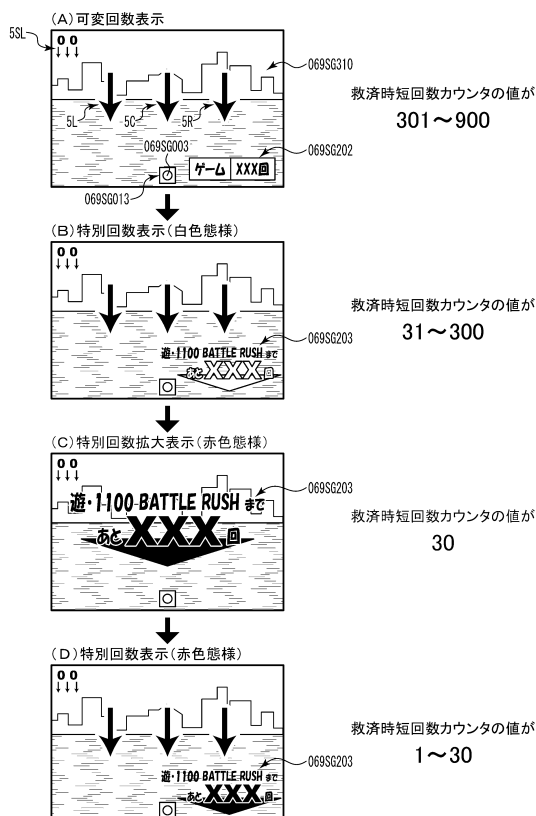
10

20

【図 11-21】

【図 11-21】

[通常]低確低B

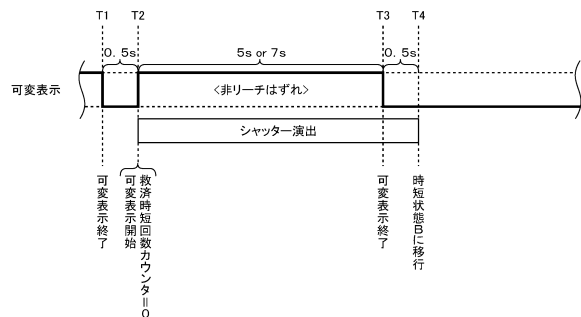


【図 11-22】

【図 11-22】

[RAMクリア後に時短状態B到達時のタイムチャート]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



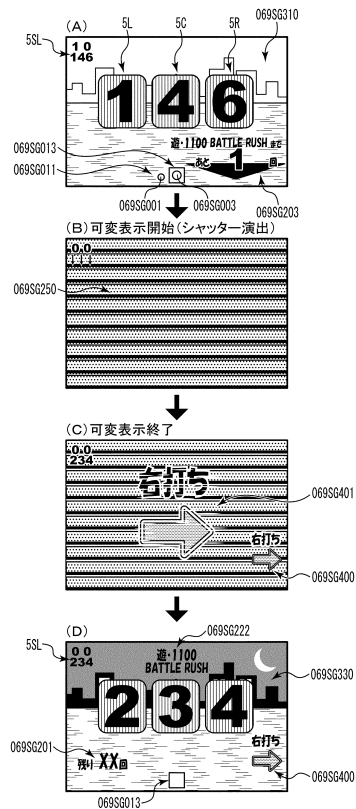
30

40

50

【図 11-23】

【図 11-23】 [RAMクリア後に時短状態B到達時]
非リーチはずれ(短縮変動・通常変動)

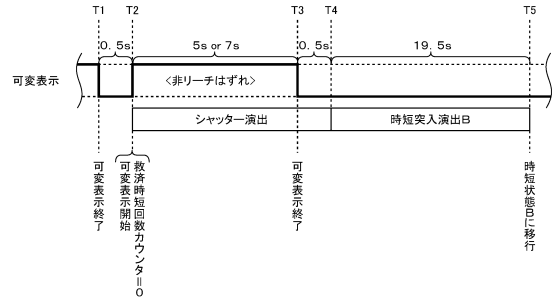


【図 11-24】

【図 11-24】

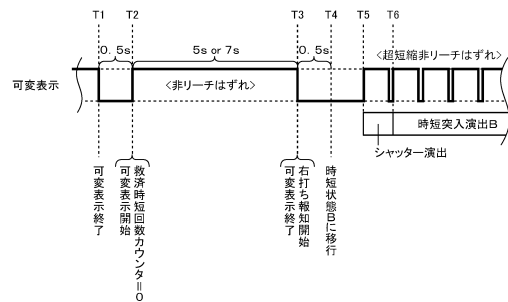
(A) [大当り後、900回の可変表示で時短状態B到達時のタイムチャート]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



(B) [時短状態B到達時のタイムチャートの変形例]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)

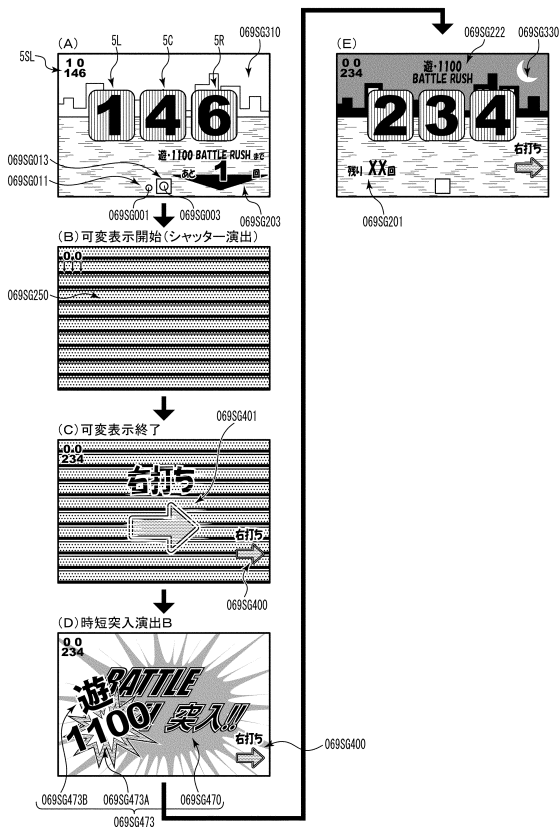


10

20

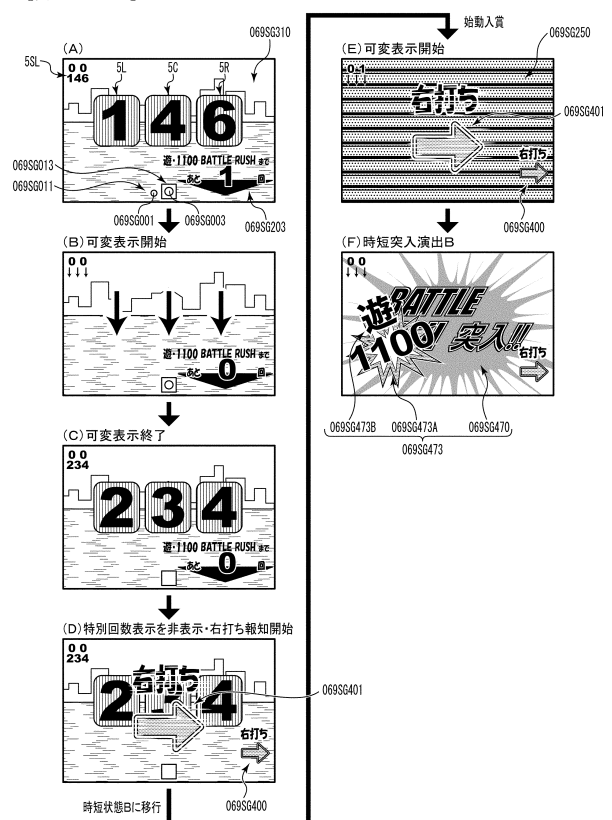
【図 11-25】

【図 11-25】 [大当り後、900回の可変表示で時短状態B到達時]



【図 11-26】

【図 11-26】



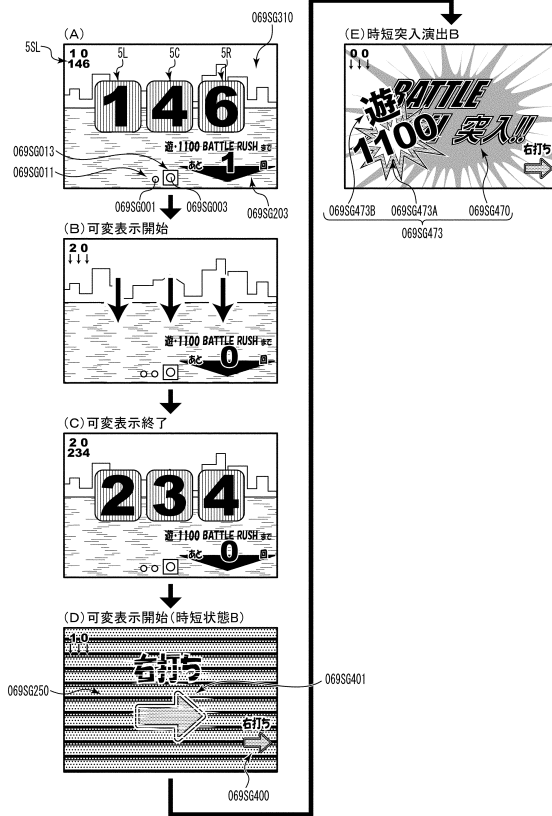
30

40

50

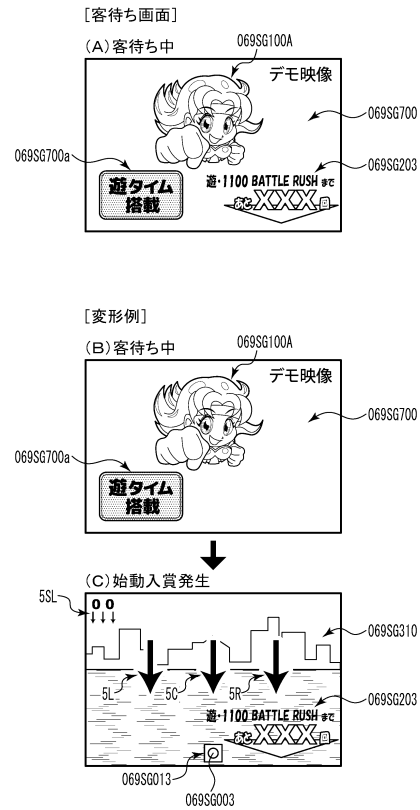
【図 11 - 27】

【図 11-27】



【図 11 - 28】

【図 11-28】



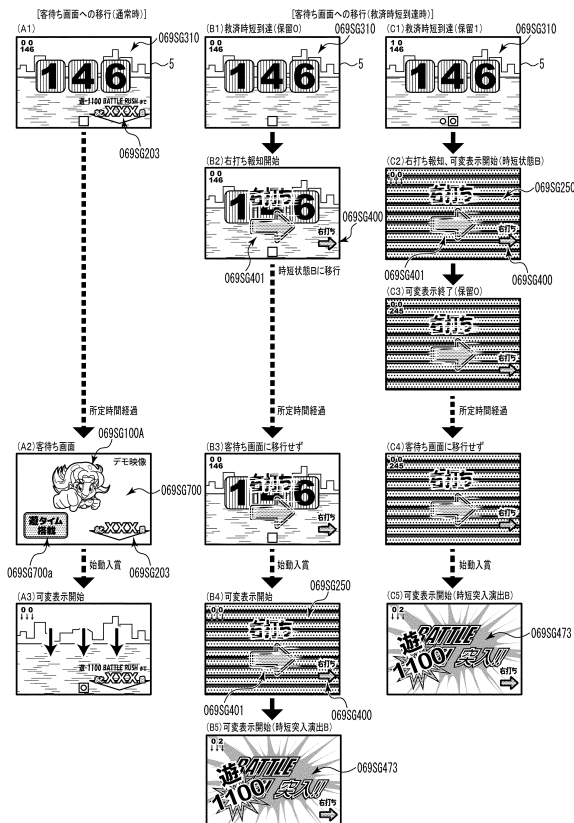
10

20

【図 11 - 29】

【図 11-29】

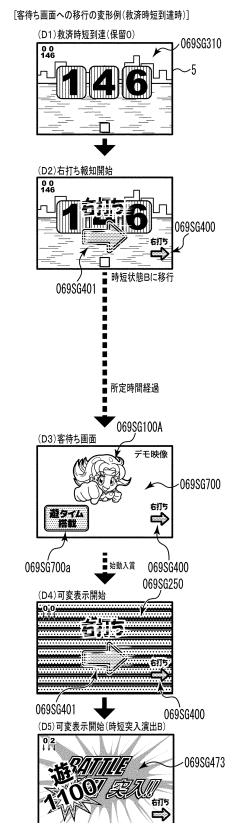
特徴部 069SG 変形例 1



【図 11 - 30】

【図 11-30】

特徴部 069SG 変形例 1



30

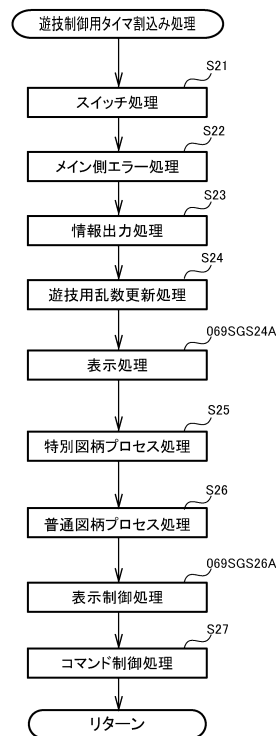
40

50

【図 11-31】

【図 11-31】

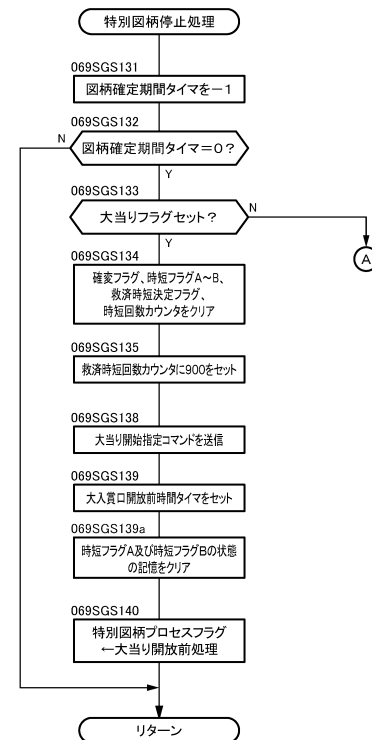
特徴部 069SG 変形例 2



【図 11-32】

【図 11-32】

特徴部 069SG 変形例 2



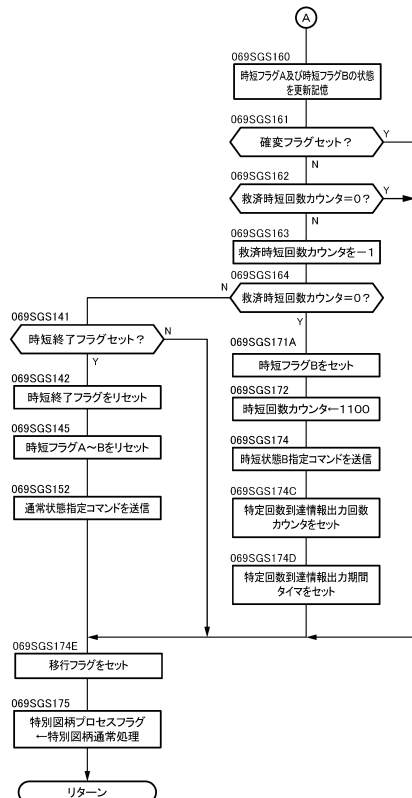
10

20

【図 11-33】

【図 11-33】

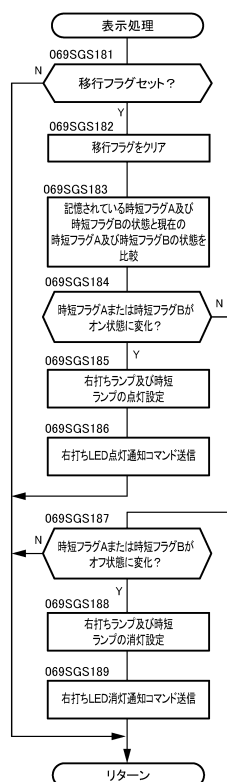
特徴部 069SG 変形例 2



【図 11-34】

【図 11-34】

特徴部 069SG 変形例 2



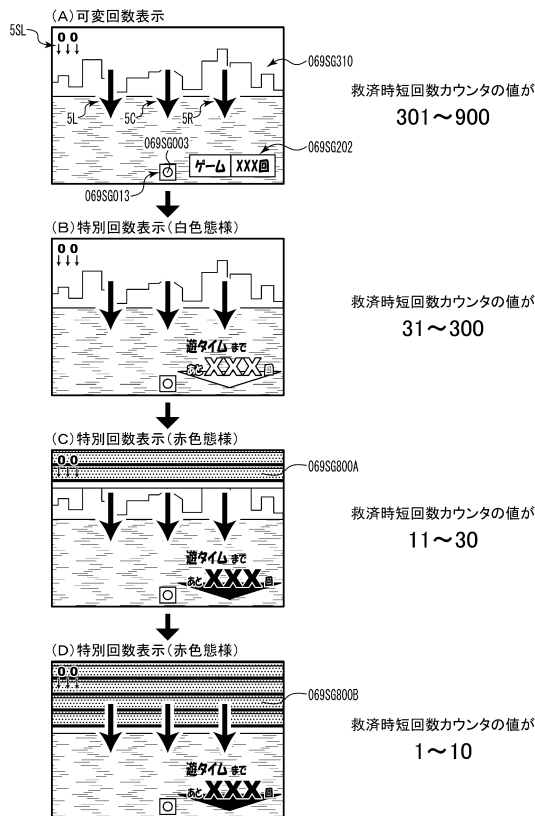
30

40

50

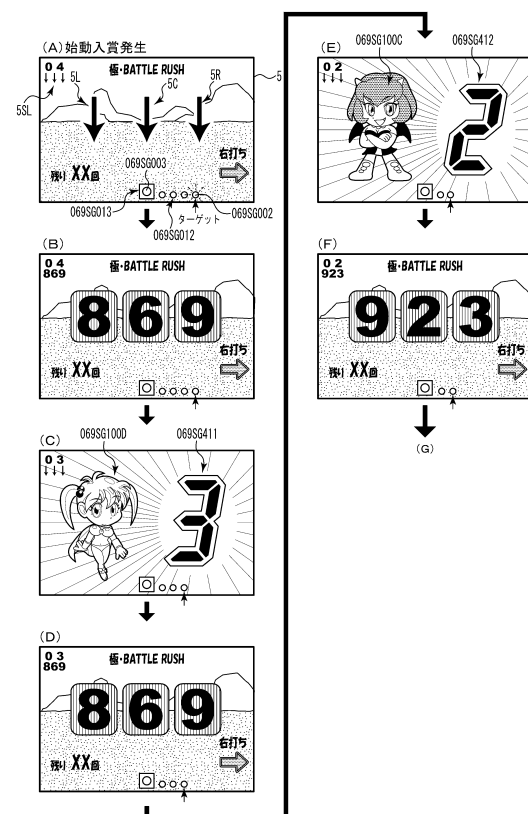
【図 11-35】

【図 11-35】 特徴部 069SG 変形例 3



【図 11-37】

【図 11-37】 カウントダウン予告



【図 11-36】

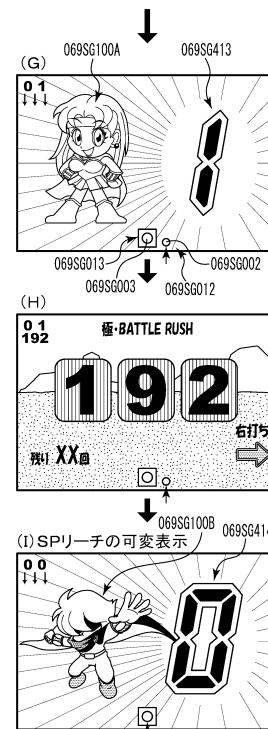
【図 11-36】

演出一覧

| 種別 | 内容 | 演出種別/期待度 |
|-------|----------------------------|--|
| 先読み予告 | カウントダウン予告 | 可変表示を開始することに3-2-1-0の順にカウントダウン。3で終了2で終了1で終了0まで |
| | 保留変化予告 | 保留表示が青色、緑色、赤色、金色に変化。青色<緑色<赤色<金色 |
| | 図柄チャンス目予告 | はずれ図柄が偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せで停止表示。台座部の表示色。偶数図柄<奇数図柄 青色<緑色<赤色<金色 |
| | エフェクト表示予告 | 図柄停止時に可動体の下方にエフェクト画像が表示。青色<緑色<赤色<金色 |
| 予告演出 | 可動体予告 | 可変表示の開始時に可動体が振動。振動(小)<振動(大) |
| | キャラクタ予告 (リーチ偏り) | キャラクタが出現してリーチ態様になるか否かを偏る。セリフ(リーチ?)<セリフ(リーチか?) |
| | リーチ予告 (リーチ偏り) | 左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを偏る。 |
| | ボタン予告 | リーチ表示態様になるか否かを決定するボタン操作を促す。長押し<連打<一撃 |
| 決め演出 | 当否ボタン演出 | SPリーチの当否告知の直前に、大当たりか否かを決定するボタン操作を促す。ボタン白色<ボタン赤色 |
| | 可動体演出 | 可動体が落下した場合は「大当たり」。可動体が落下しない場合は「はずれ」。 |
| 事後演出 | 大当たりになった場合、大当たり中の予定出球数を告知。 | |
| 突入演出 | 突入導入演出 | 確変突入演出、時短突入演出Aの開始前に実行。 |
| | 確変突入演出 | 確変状態の制御が開始されることを告知する。 |
| | 時短突入演出A | 時短状態Aの制御が開始されることを告知する。 |
| | 時短突入演出B | 時短状態Bの制御が開始されることを告知する。 |
| | シャッター演出 | 時短状態Bの制御が開始されることを告知する。救済時短到達変動において実行される。 |

【図 11-38】

【図 11-38】



10

20

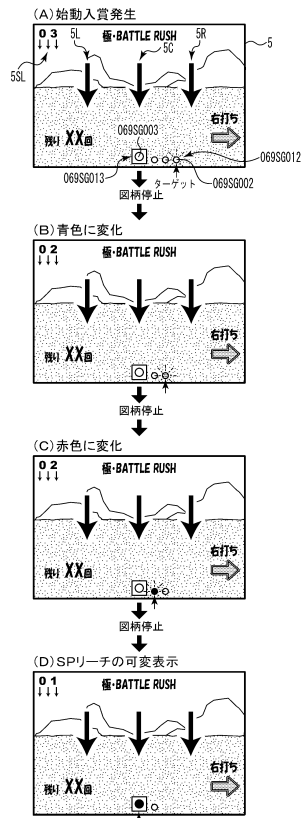
30

40

50

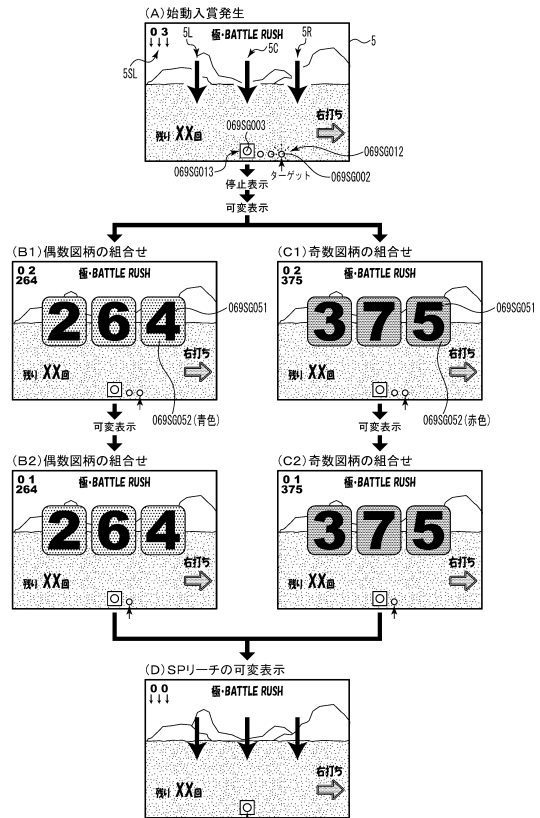
【図 11-39】

【図 11-39】 保留変化予告



【図 11-40】

【図 11-40】 図柄チャンス目予告

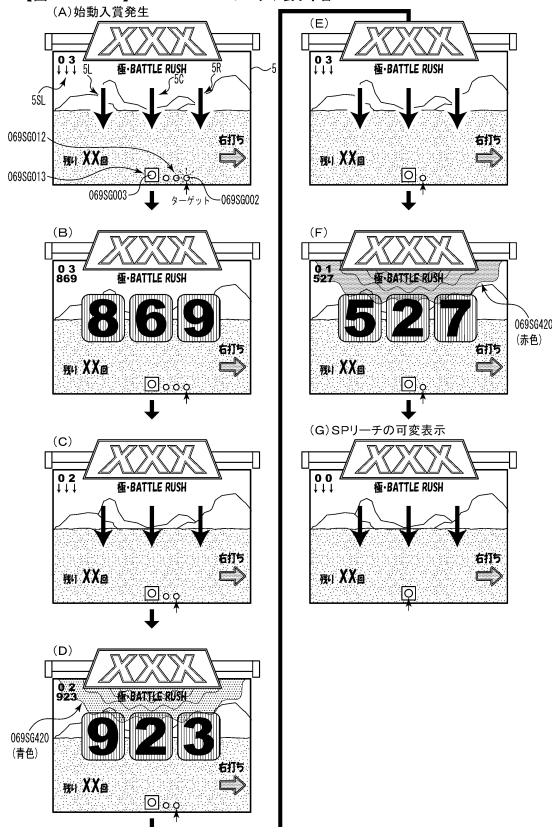


10

20

【図 11-41】

【図 11-41】 エフェクト表示予告



【図 11-42】

【図 11-42】

(A) 先読み予告演出種別決定テーブルA(通常状態)

| 演出種別 | 当たり | はずれ |
|---------|-----|-----|
| 非実行 | 20 | 50 |
| カウントダウン | 20 | 10 |
| 保留変化 | 20 | 10 |
| 図柄チャンス目 | 20 | 15 |
| エフェクト表示 | 20 | 15 |

(数値は判定値数)

(B) 先読み予告演出種別決定テーブルB(確変状態)

| 演出種別 | 当たり | はずれ |
|---------|-----|-----|
| 非実行 | 20 | 60 |
| カウントダウン | 20 | 5 |
| 保留変化 | 20 | 5 |
| 図柄チャンス目 | 20 | 15 |
| エフェクト表示 | 20 | 15 |

(数値は判定値数)

(C) 先読み予告演出種別決定テーブルC(時短状態A)

| 演出種別 | 当たり | はずれ |
|---------|-----|-----|
| 非実行 | 40 | 70 |
| カウントダウン | - | - |
| 保留変化 | 20 | 10 |
| 図柄チャンス目 | 20 | 10 |
| エフェクト表示 | 20 | 10 |

(数値は判定値数)

(D) 先読み予告演出種別決定テーブルD(時短状態B)

| 演出種別 | 当たり | はずれ |
|---------|-----|-----|
| 非実行 | 70 | 100 |
| カウントダウン | - | - |
| 保留変化 | - | - |
| 図柄チャンス目 | 30 | - |
| エフェクト表示 | - | - |

(数値は判定値数)

30

40

50

【図 1 1 - 4 3】

【図 1 1 - 4 3】

(A) 演出パターン決定テーブルA

[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告] (通常状態)

| 演出パターン | 大当り | はずれ |
|--------|-----|-----|
| 青色 | 10 | 65 |
| 緑色 | 20 | 20 |
| 赤色 | 50 | 10 |
| 金色 | 20 | 5 |

(数値は判定値数)

(E) 演出パターン決定テーブルE

[カウントダウン予告] (通常状態)

| 演出パターン | 大当り | はずれ |
|--------|-----|-----|
| 3 | 5 | 65 |
| 2 | 5 | 20 |
| 1 | 20 | 10 |
| 0 | 70 | 5 |

(数値は判定値数)

(B) 演出パターン決定テーブルB

[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告] (確変状態)

| 演出パターン | 大当り | はずれ |
|--------|-----|-----|
| 青色 | 10 | 65 |
| 緑色 | 20 | 20 |
| 赤色 | 50 | 10 |
| 金色 | 20 | 5 |

(数値は判定値数)

(F) 演出パターン決定テーブルF

[カウントダウン予告] (確変状態)

| 演出パターン | 大当り | はずれ |
|--------|-----|-----|
| 3 | 5 | 50 |
| 2 | 5 | 20 |
| 1 | 20 | 20 |
| 0 | 70 | 10 |

(数値は判定値数)

※時短状態A、時短状態Bはカウントダウン予告は非実行

(C) 演出パターン決定テーブルC

[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告] (時短状態A)

| 演出パターン | 大当り | はずれ |
|--------|-----|-----|
| 青色 | 10 | 70 |
| 緑色 | 20 | 20 |
| 赤色 | 70 | 10 |
| 金色 | - | - |

(数値は判定値数)

(D) 演出パターン決定テーブルD [図柄チャンス目予告] (時短状態B)

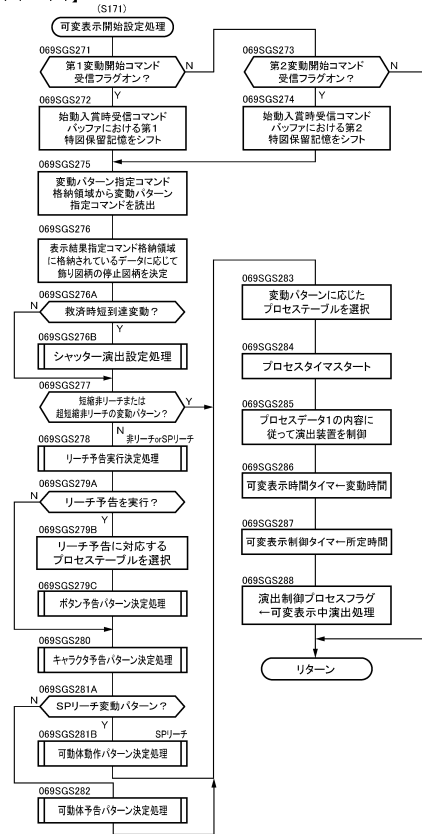
| 演出パターン | 大当り | はずれ |
|--------|-----|-----|
| 青色 | - | - |
| 緑色 | - | - |
| 赤色 | 90 | - |
| 金色 | 10 | - |

(数値は判定値数)

※保留変化予告、エフェクト表示予告は非実行

【図 1 1 - 4 4】

【図 1 1 - 4 4】



10

20

【図 1 1 - 4 5】

【図 1 1 - 4 5】

(S172)

可変表示中演出処理

プロセスタイマを-1

可変表示時間タイマを-1

可変表示制御タイマを-1

演出開始待ちタイマまたは
演出実行キフラグがセット?

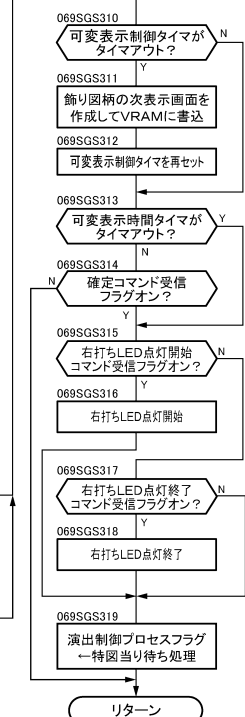
演出処理

プロセスタイマ
がタイマアウト?

プロセスデータの切替

次のプロセス
タイマスタート次のプロセスデータの内容
に従って演出装置を制御プロセスタイマに対応
するプロセスデータの内容
に従って演出装置を制御演出制御プロセスフラグ
→特図当り待ち処理

リターン



【図 1 1 - 4 6】

【図 1 1 - 4 6】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外で決定

(A) リーチ予告実行決定テーブル

| | 通常状態 | 確変状態 | 時短状態A | 時短状態B |
|-----|------|------|-------|-------|
| 非実行 | 50 | 50 | 60 | 80 |
| 実行 | 50 | 50 | 40 | 20 |

(数値は判定値数)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定

(B) ボタン予告パターン決定テーブルA (通常状態)

| 操作促進態様 | 大当り | リーチははずれ | 非リーチははずれ |
|--------|-----|---------|----------|
| 非実行 | 20 | 70 | 70 |
| 一撃 | 40 | 15 | 5 |
| 連打 | 20 | 10 | 10 |
| 長押し | 20 | 5 | 15 |

(数値は判定値数)

(C) ボタン予告パターン決定テーブルB (確変状態)

| 操作促進態様 | 大当り | リーチははずれ | 非リーチははずれ |
|--------|-----|---------|----------|
| 非実行 | 20 | 70 | 70 |
| 一撃 | 40 | 15 | 5 |
| 連打 | 20 | 10 | 10 |
| 長押し | 20 | 5 | 15 |

(数値は判定値数)

(D) ボタン予告パターン決定テーブルC (時短状態A)

| 操作促進態様 | 大当り | リーチははずれ | 非リーチははずれ |
|--------|-----|---------|----------|
| 非実行 | 20 | 80 | 80 |
| 一撃 | 40 | 10 | 5 |
| 連打 | 20 | 5 | 5 |
| 長押し | 20 | 5 | 10 |

(数値は判定値数)

(E) ボタン予告パターン決定テーブルD (時短状態B)

| 操作促進態様 | 大当り | リーチははずれ | はずれ[保留の変動] |
|--------|-----|---------|------------|
| 非実行 | 90 | 95 | 100 |
| 一撃 | 10 | 5 | - |
| 連打 | - | - | - |
| 長押し | - | - | - |

(数値は判定値数)

30

40

50

【図 1 1 - 4 7】

【図 1 1 - 4 7】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外において決定

(A) キャラクタ予告パターン決定テーブルA(通常状態)

| 演出 | 大当り | はずれ |
|--------------|-----|-----|
| 非実行 | 20 | 70 |
| セリフA(リーチ?) | 30 | 20 |
| セリフB(リーチかも!) | 50 | 10 |

(数値は判定値数)

(B) キャラクタ予告パターン決定テーブルB(確変状態)

| 演出 | 大当り | はずれ |
|--------------|-----|-----|
| 非実行 | 20 | 70 |
| セリフA(リーチ?) | 30 | 20 |
| セリフB(リーチかも!) | 50 | 10 |

(数値は判定値数)

(C) キャラクタ予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

| 演出 | 大当り | はずれ |
|--------------|-----|-----|
| 非実行 | 20 | 80 |
| セリフA(リーチ?) | 30 | 10 |
| セリフB(リーチかも!) | 50 | 10 |

(数値は判定値数)

(D) キャラクタ予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

| 演出 | 大当り | はずれ | はずれ[保留の変動] |
|--------------|-----|-----|------------|
| 非実行 | 90 | 100 | 100 |
| セリフA(リーチ?) | 5 | — | — |
| セリフB(リーチかも!) | 5 | — | — |

(数値は判定値数)

【図 1 1 - 4 8】

【図 1 1 - 4 8】

※SPリーチ変動において決定

(A) 可動体動作パターン決定テーブルA(通常状態)

| パターン種別 | 可動体予告 | 可動体演出 | 大当り | はずれ |
|---------|-------|-----------|-----|-----|
| パターンA-1 | 非実行 | 落下(大当り) | 10 | — |
| パターンA-2 | 振動(小) | 落下(大当り) | 20 | — |
| パターンA-3 | 振動(大) | 落下(大当り) | 70 | — |
| パターンB-1 | 非実行 | 落下せず(はずれ) | — | 70 |
| パターンB-2 | 振動(小) | 落下せず(はずれ) | — | 20 |
| パターンB-3 | 振動(大) | 落下せず(はずれ) | — | 10 |

(数値は判定値数)

(B) 可動体動作パターン決定テーブルB(確変状態)

| パターン種別 | 可動体予告 | 可動体演出 | 大当り | はずれ |
|---------|-------|-----------|-----|-----|
| パターンA-1 | 非実行 | 落下(大当り) | 20 | — |
| パターンA-2 | 振動(小) | 落下(大当り) | 10 | — |
| パターンA-3 | 振動(大) | 落下(大当り) | 70 | — |
| パターンB-1 | 非実行 | 落下せず(はずれ) | — | 70 |
| パターンB-2 | 振動(小) | 落下せず(はずれ) | — | 20 |
| パターンB-3 | 振動(大) | 落下せず(はずれ) | — | 10 |

(数値は判定値数)

(C) 可動体動作パターン決定テーブルC(時短状態A)

| パターン種別 | 可動体予告 | 可動体演出 | 大当り | はずれ |
|---------|-------|-----------|-----|-----|
| パターンA-1 | 非実行 | 落下(大当り) | 10 | — |
| パターンA-2 | 振動(小) | 落下(大当り) | 10 | — |
| パターンA-3 | 振動(大) | 落下(大当り) | 80 | — |
| パターンB-1 | 非実行 | 落下せず(はずれ) | — | 80 |
| パターンB-2 | 振動(小) | 落下せず(はずれ) | — | 10 |
| パターンB-3 | 振動(大) | 落下せず(はずれ) | — | 10 |

(数値は判定値数)

(D) 可動体動作パターン決定テーブルD(時短状態B)

| パターン種別 | 可動体予告 | 可動体演出 | 大当り | はずれ |
|---------|-------|-----------|-----|-----|
| パターンA-1 | 非実行 | 落下(大当り) | 90 | — |
| パターンA-2 | 振動(小) | 落下(大当り) | 5 | — |
| パターンA-3 | 振動(大) | 落下(大当り) | 5 | — |
| パターンB-1 | 非実行 | 落下せず(はずれ) | — | 100 |
| パターンB-2 | 振動(小) | 落下せず(はずれ) | — | — |
| パターンB-3 | 振動(大) | 落下せず(はずれ) | — | — |

(数値は判定値数)

※パターン「A-3」「B-3」では、「当否ボタン演出」において、
演出ボタンLED62が赤色発光、ボタン画像が赤色表示

【図 1 1 - 4 9】

【図 1 1 - 4 9】

※非リーチにおいて決定

(A) 可動体予告パターン決定テーブル(通常状態)

| 動作態様 | 大当り | はずれ |
|-------|-----|-----|
| 非実行 | 10 | 60 |
| 振動(小) | 30 | 30 |
| 振動(大) | 60 | 10 |

(数値は判定値数)

(B) 可動体予告パターン決定テーブル(確変状態)

| 動作態様 | 大当り | はずれ |
|-------|-----|-----|
| 非実行 | 10 | 60 |
| 振動(小) | 30 | 30 |
| 振動(大) | 60 | 10 |

(数値は判定値数)

(C) 可動体予告パターン決定テーブル(時短状態A)

| 動作態様 | 大当り | はずれ |
|-------|-----|-----|
| 非実行 | 10 | 70 |
| 振動(小) | 30 | 20 |
| 振動(大) | 60 | 10 |

(数値は判定値数)

(D) 可動体予告パターン決定テーブル(時短状態B)

| 動作態様 | 大当り | はずれ[保留の変動] |
|-------|-----|------------|
| 非実行 | — | 100 |
| 振動(小) | — | — |
| 振動(大) | — | — |

(数値は判定値数)

※はずれ保留0の場合のみ非リーチ決定可能

【図 1 1 - 5 0】

【図 1 1 - 5 0】

(A) 遊技状態別の変動動作例

| 項目 | 内容 | 時短状態B (1100回) | 確変状態 (110回) | 時短状態A (110回) |
|----|-----------------|------------------|----------------|-----------------|
| A1 | 決定可能なはずれ変動パターン数 | 2個 | 4個 | 3個 |
| A2 | はずれ可変表示平均時間 | 短(2.2秒) | 中(4.83秒) | 長(5.58秒) |
| A3 | 決定可能な大当り変動パターン数 | 1個 | 3個 | 2個 |
| A4 | 大当り可変表示平均時間 | 短(40秒) | 中(51.1秒) | 長(62.8秒) |
| A5 | 非リーチははずれの決定割合 | 高(97%) | 低(95%) | 低(95%) |

(B) 遊技状態別の演出動作例

| 項目 | 内容 | 時短状態B (1100回) | 確変状態 (110回) | 時短状態A (110回) |
|-----|--|--------------------------------|----------------------------|----------------------------|
| B1 | 保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、 キャラクタ予告)の実行割合 | 非実行(0%,0%) | 高(40%,30%) | 中(30%,20%) |
| B2 | はずれの場合に決定可能な 先読み予告の種類数 | 0個 | 4個 | 3個 |
| B3 | はずれの場合の先読み予告の実行割合 | 非実行(0%) | 高(40%) | 中(30%) |
| B4 | 一変動あたりの動作促進演出(ボタン予告) の実行割合 | 低(10%,5%) | 高(80%,30%) | 中(80%,20%) |
| B5 | ボタン予告の第1操作促進(一撃)と第2操作促進 (連打・長押し)の実行態様 | 「一撃」のみ | 「一撃」と 「連打・長押し」 | 「一撃」と 「連打・長押し」 |
| B6 | 一変動あたりの可動体予告の実行割合 | 非実行(0%,0%) | 高(90%,40%) | 中(90%,30%) |
| B7 | 一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告 (リーチ振り)の実行割合 | 低 キアラ(10%,5%) リーチ(20%) | 高 キアラ(80%,30%) リーチ(30%) | 中 キアラ(80%,20%) リーチ(40%) |
| B8 | 当り報知の前は可動体落下させず、 当り報知のときに可動体落下させる動作 パターン(パターンA-1)の実行割合 | 高(90%) | 中(20%) | 低(10%) |
| B9 | 事後演出の演出態様 | 共通 | | |
| B10 | 突入演出の表示態様 | 「BATTLE RUSH 突入!」 +「連・1100」 | 「BATTLE RUSH 突入!」 +「極」 | 「BATTLE RUSH 突入!」 |

※カッコ内は
可動体、キャラ※カッコ内は
大当り、はずれ※カッコ内は
大当り、はずれ※カッコ内は
大当り、はずれ

(C) 各状態の特徴

| 項目 | 内容 | 時短状態B (1100回) | 確変状態 (110回) | 時短状態A (110回) |
|----|---------------|----------------------------|--|-------------------------------------|
| C1 | 1の可変表示の平均消化速度 | 高速 | 中速 | 低速 |
| C2 | 予告演出の実行割合 | 低 | 高 | 中 |
| C3 | 特 徴 | 変動の消化速度が速く、 余計な演出を実行しない | 大当り確率が高いため、 予告は多め、可変表示は 時短状態より速い | 確変状態に変入するため、 揃るために長めの可変 表示が多い |

10

20

30

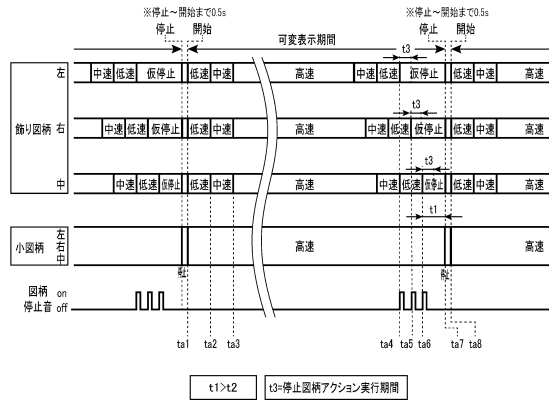
40

50

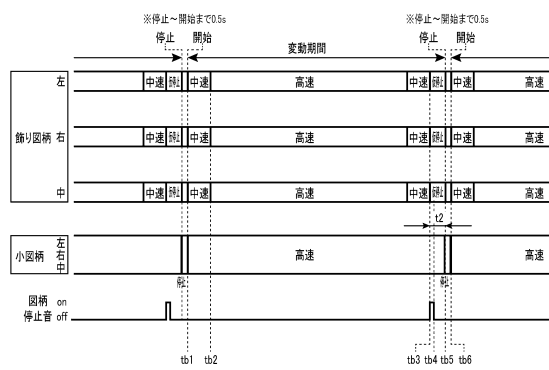
【図 11-51】

【図 11-51】

(A) 短縮非リーチAはずれ (確変状態・時短状態A)

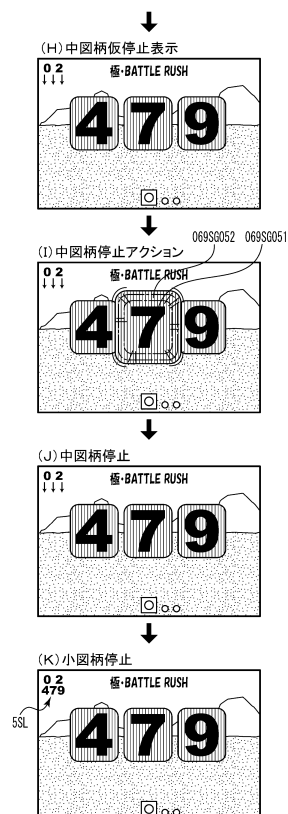


(B) 超短縮非リーチAはずれ (時短状態B)



【図 11-53】

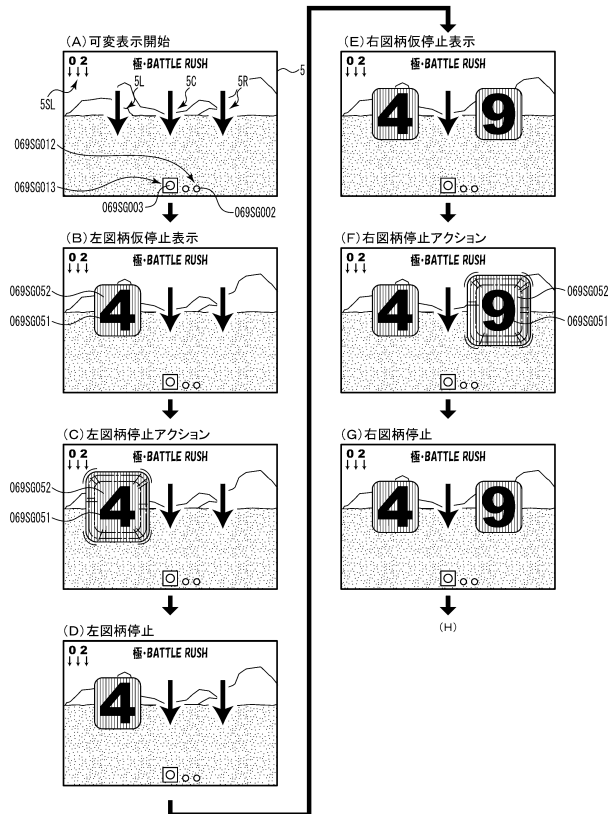
【図 11-53】



【図 11-52】

【図 11-52】

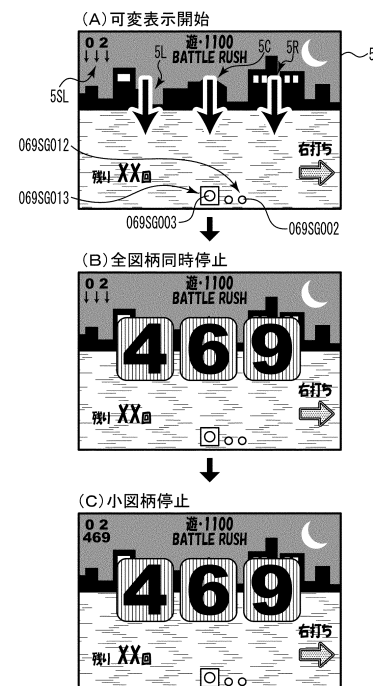
確変状態の短縮非リーチはずれ



【図 11-54】

【図 11-54】

時短状態Bの超短縮非リーチはずれ



10

20

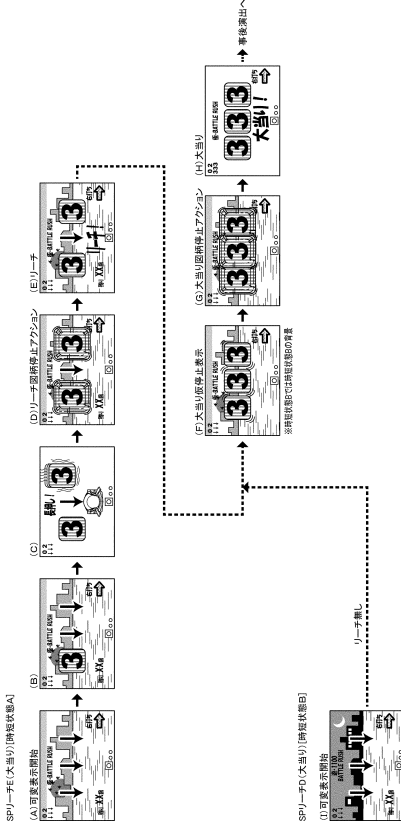
30

40

50

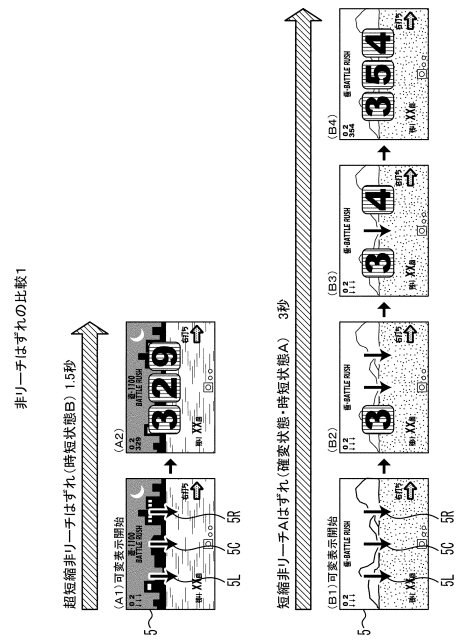
【図 11-55】

【図 11-55】



【図 11-56】

【図 11-56】

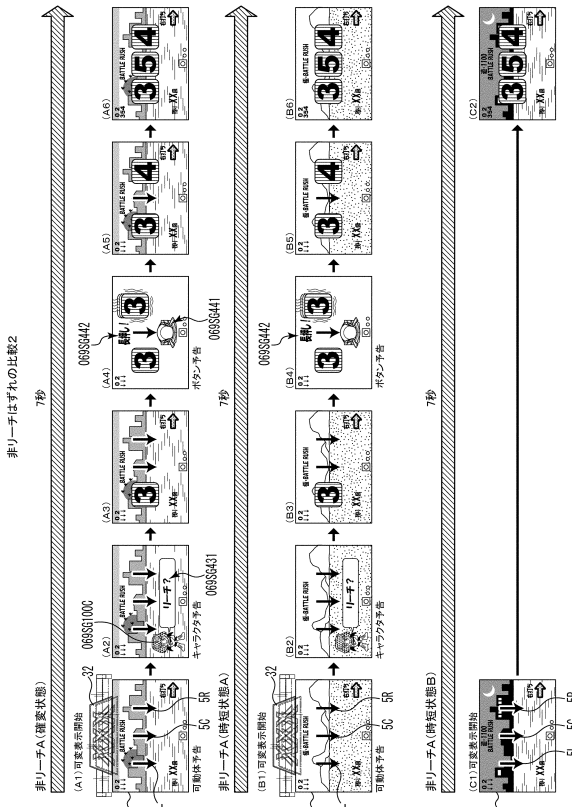


10

20

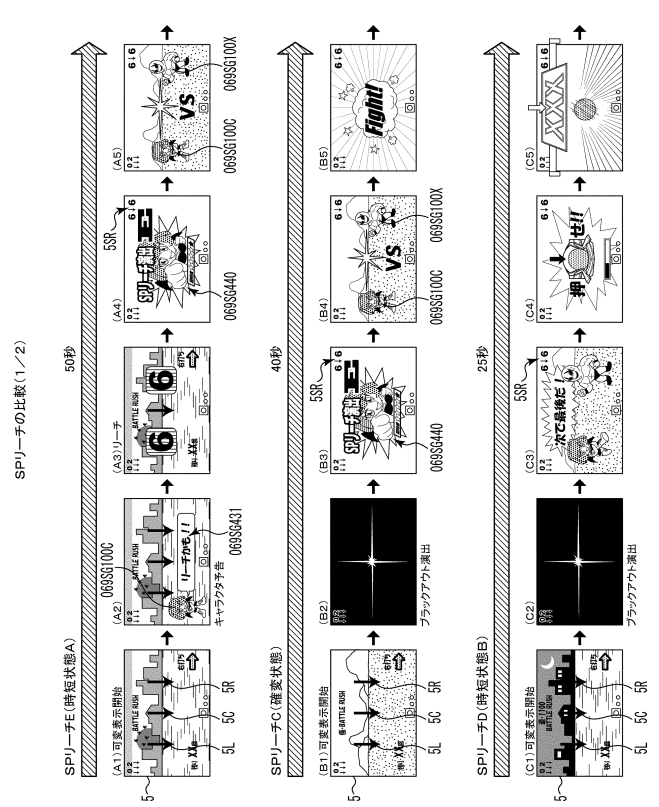
【図 11-57】

【図 11-57】



【図 11-58】

【図 11-58】



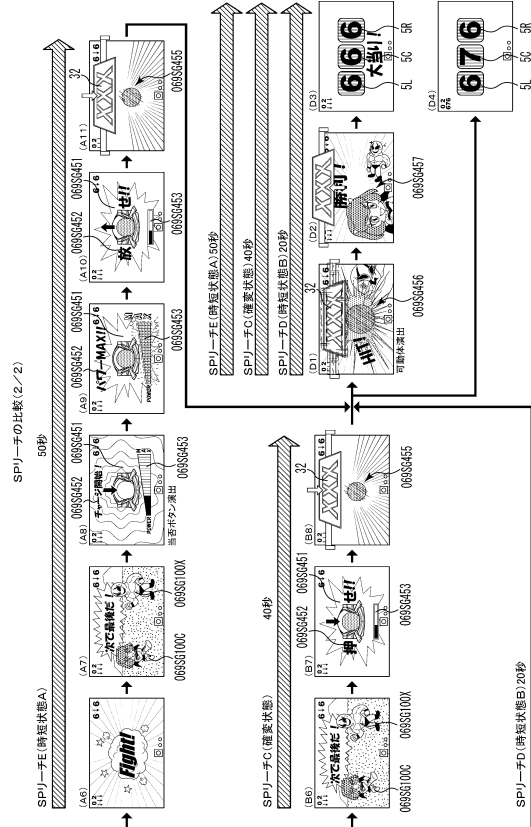
30

40

50

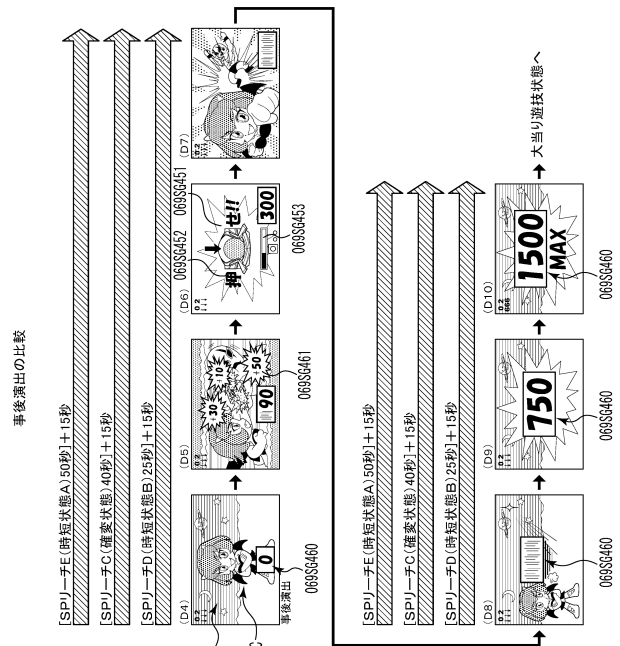
【図 11 - 59】

【図 11-59】



【図 11 - 60】

【図 11-60】

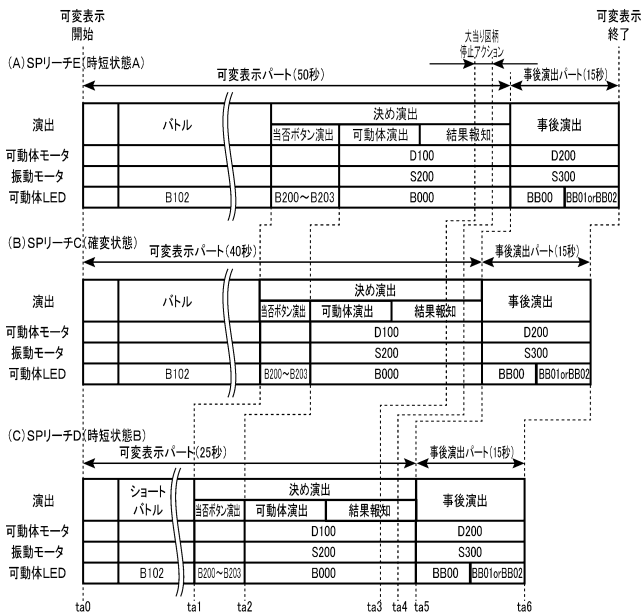


10

20

【図 11 - 61】

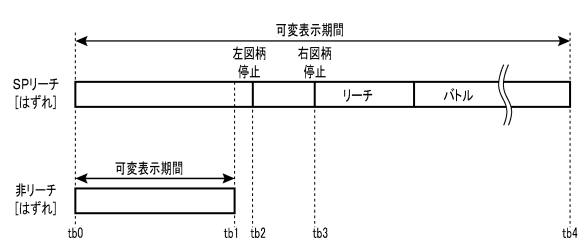
【図 11-61】



ta1~ta2は、(B)(C)のみ共通 ta3~ta4は共通 ta5~ta6(図柄確定期間)は共通

【図 11 - 62】

【図 11-62】



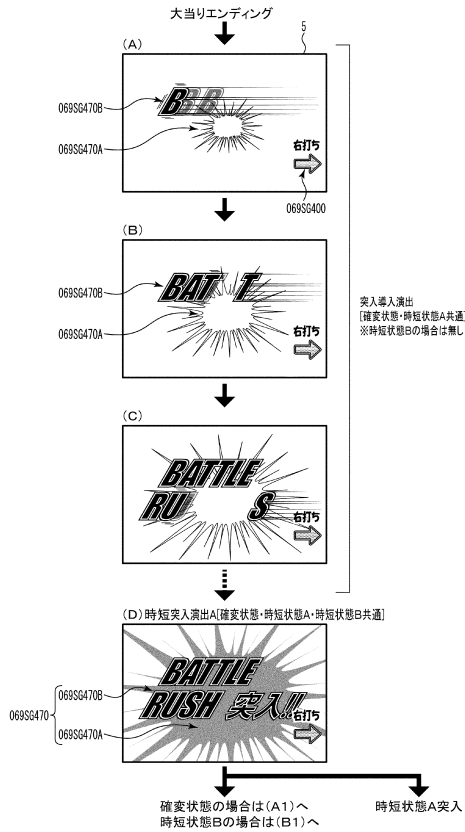
30

40

50

【図 11-63】

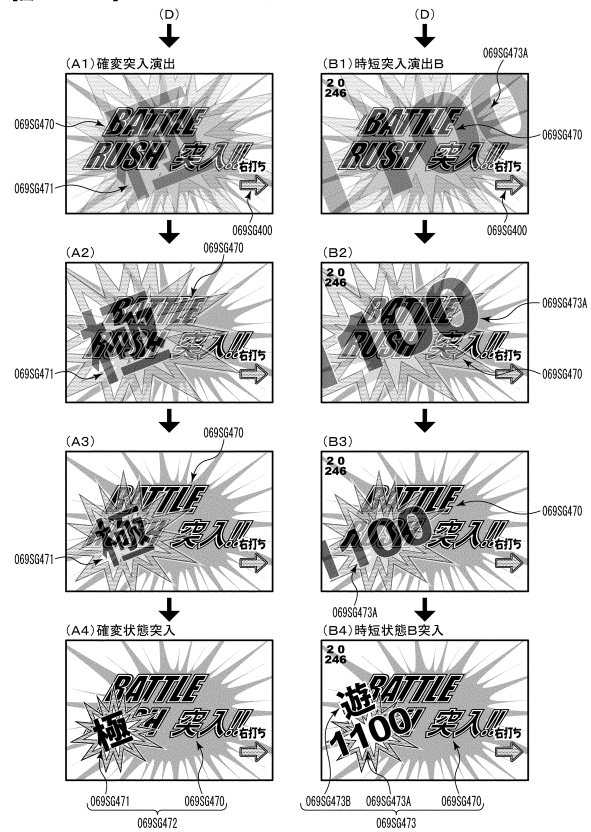
【図 11-63】



【図 11-64】

【図 11-64】

突入演出



10

20

【図 11-65】

【図 11-65】 特徴部069SG実施の形態2

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|---------------------------|----------|-----|
| 超短縮非リーチ | 1500 | 100 |
| 非リーチA | 7000 | - |
| SPリーチE(ノバトルSP) | 50000 | - |
| SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ]) | 25000 | - |

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

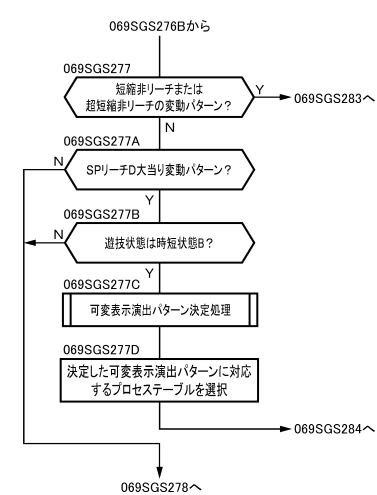
| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|---------------------------|----------|-----|
| 超短縮非リーチ | 1500 | 100 |
| 非リーチA | 7000 | - |
| SPリーチE(ノバトルSP) | 50000 | - |
| SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ]) | 25000 | - |

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|---------------------------|-------------|-----|
| 超短縮非リーチ | 1500 | - |
| SP非経由A | 7000+15000 | - |
| SPリーチE(ノバトルSP) | 50000+15000 | 10 |
| SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ]) | 25000+15000 | 90 |

【図 11-66】

【図 11-66】



30

40

50

【図 1 1 - 6 7】

【図 1 1 - 6 7】

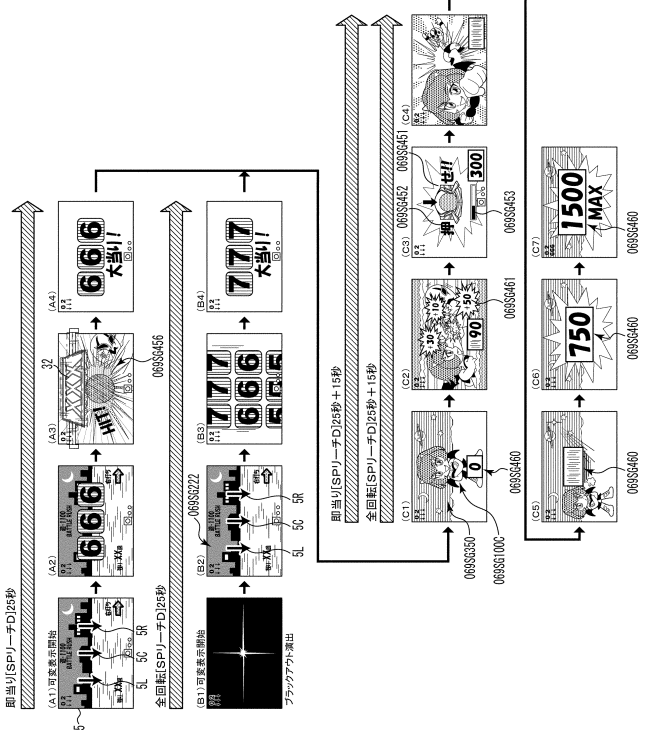
可変表示演出パターン決定テーブル[時短状態B]

| 演出態様 | 大当たりC(10R) | 大当たりA、B(6R) |
|-------|------------|-------------|
| 即当り演出 | 10 | 70 |
| 全回転演出 | 90 | 30 |

(数値は判定値数)

【図 1 1 - 6 8】

【図 1 1 - 6 8】



【図 1 1 - 6 9】

【図 1 1 - 6 9】

遊技状態別の各種動作例

| 項目 | 内容 | 時短状態B (1100回) | 確変状態 (110回) | 時短状態A (110回) |
|----|---|------------------|----------------|-----------------|
| D1 | リーチ態様を格由しない 大当たり変動パターンの決定割合 | 高(90%) | 低(5%) | 低(5%) |
| D2 | 「当否ボタン演出」なく「可動体演出」を 実行するSPリーチD(即当り・全回転) 大当たり変動パターンの実行割合 | 高(90%) | 低(0%) | 低(0%) |
| D3 | 保留0の場合における短縮変動パターンの 決定割合 | 高(100%) | 低(0%) | 低(0%) |
| D4 | 大当たりC(10R)の場合における 「全回転演出」の実行割合 | 高(100%) | 低(0%) | 低(0%) |

【図 1 2 - 1】

【図 1 2 - 1】

| (A) | | | |
|-----|---------|-----------|------------------------------|
| 乱数値 | 範囲 | 用途 | 加算 |
| MR1 | 0～65535 | 特図表示結果判定用 | 0.002秒毎に1ずつ加算 |
| MR2 | 0～299 | 大当たり種別判定用 | 0.002秒毎に1ずつ加算 |
| MR3 | 0～99 | 変動パターン判定用 | 0.002秒毎および割込処理 残り時間に1ずつ加算 |
| MR4 | 3～13 | 普通図柄当り判定用 | 0.002秒毎に1ずつ加算 |
| MR5 | 3～23 | MR4初賭値判定用 | 0.002秒毎および割込処理 残り時間に1ずつ加算 |

| (B) 表示結果判定テーブル | | |
|----------------|-------------|--------|
| 遊技状態 | 判定値(MR1) | 特図表示結果 |
| 通常状態 | 1～205 | 大当たり |
| | 上記数値以外 | はずれ |
| 確変状態 | 10000～10818 | 大当たり |
| | 上記数値以外 | はずれ |

(C1) 大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

| 判定結果 | MR2 |
|-------|---------|
| 大当たりA | 0～149 |
| 大当たりB | 150～299 |

(C2) 大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

| 判定結果 | MR2 |
|-------|---------|
| 大当たりB | 0～99 |
| 大当たりC | 100～299 |

(D) 大当たり種別

| 大当たり種別 | 1ラウンド目 開放対象 | 2ラウンド目 開放対象 | 確変制御 ※1 | 時短制御 | ラウンド数 |
|--------|------------------------|----------------|-------------------------|-------------------------|-------|
| 大当たりA | 第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放) | 第1大入賞口 | 110回 (110回以内の大当たりまで) | 110回 (110回以内の大当たりまで) | 6 |
| 大当たりB | 第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放) | 第1大入賞口 | 110回 (110回以内の大当たりまで) | 110回 (110回以内の大当たりまで) | 6 |
| 大当たりC | 第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放) | 第1大入賞口 | 110回 (110回以内の大当たりまで) | 110回 (110回以内の大当たりまで) | 10 |

※1: 1ラウンド目でのV入賞が条件

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 2】

【図 1 2 - 2】

(A) 普通図柄当り判定テーブル(通常状態)

| 判定結果 | MR2 |
|------|------|
| 当り | 3 |
| はずれ | 4~13 |

(B) 普通図柄当り判定テーブル(時短状態A・時短状態B・確変状態共通)

| 判定結果 | MR2 |
|------|------|
| 当り | 3~12 |
| はずれ | 13 |

(C) 普通図柄の可変表示期間

| 遊技状態 | 変動時間 |
|----------------------|------|
| 通常状態 | 60秒 |
| 時短状態A・時短状態B・ 確変状態 | 0.1秒 |

(D) 普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間

| 遊技状態 | 開放時間 |
|----------------------|------|
| 通常状態 | 0.1秒 |
| 時短状態A・時短状態B・ 確変状態 | 3秒 |

【図 1 2 - 3】

【図 1 2 - 3】

| 可変表示結果 | 変動パターン | 変動時間(ms) |
|--------|-------------------|-------------|
| はずれ | 超短縮非リーチ | 1500 |
| | 短縮非リーチA | 3000 |
| | 短縮非リーチB | 5000 |
| | 非リーチA | 7000 |
| | 非リーチB | 12000 |
| | SPリーチA(ボーリングSP) | 45000 |
| | SPリーチB(バトルSP) | 80000 |
| | SPリーチC(バトルSP) | 40000 |
| | SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000 |
| | SPリーチE(バトルSP) | 50000 |
| 大当り | SP非経由A | 7000+15000 |
| | SP非経由B | 12000+15000 |
| | SPリーチA(ボーリングSP) | 45000+15000 |
| | SPリーチB(バトルSP) | 80000+15000 |
| | SPリーチC(バトルSP) | 40000+15000 |
| | SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000+15000 |
| | SPリーチE(バトルSP) | 50000+15000 |

10

20

20

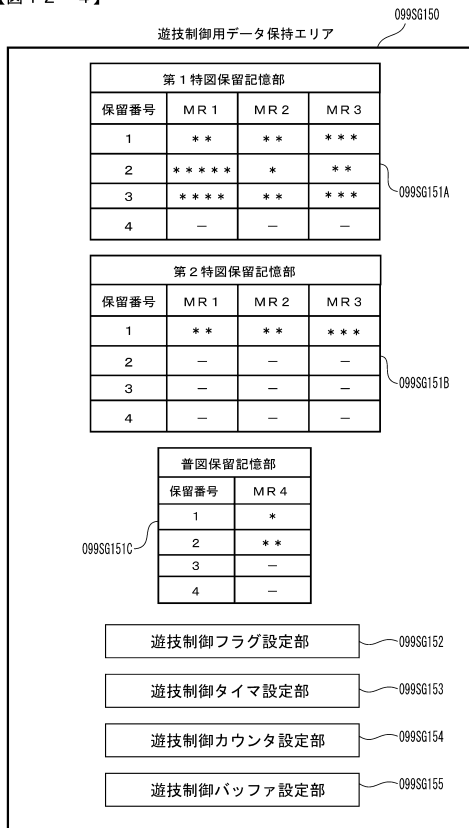
30

40

50

【図 1 2 - 4】

【図 1 2 - 4】



【図 1 2 - 5】

【図 1 2 - 5】

通常状態

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA[保留0~2]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-----------------|----------|-----|
| 非リーチB | 12000 | 97 |
| SPリーチA(ボーリングSP) | 45000 | 2 |
| SPリーチB(バトルSP) | 80000 | 1 |

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB[保留3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-----------------|----------|-----|
| 短縮非リーチB | 5000 | 97 |
| SPリーチA(ボーリングSP) | 45000 | 2 |
| SPリーチB(バトルSP) | 80000 | 1 |

(C) 大当り用変動パターン判定テーブルA[保留0~3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-----------------|-------------|-----|
| SP非経由B | 12000+15000 | 10 |
| SPリーチA(ボーリングSP) | 45000+15000 | 40 |
| SPリーチB(バトルSP) | 80000+15000 | 50 |

【図 12 - 6】

【図 12 - 6】

確変状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC[保留0]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 非リーチA | 7000 | 95 |
| SPリーチC(バトルSP) | 40000 | 2 |
| SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000 | 3 |

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD[保留1]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 短縮非リーチA | 3000 | 80 |
| 非リーチA | 7000 | 15 |
| SPリーチC(バトルSP) | 40000 | 2 |
| SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000 | 3 |

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルE[保留2]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 短縮非リーチA | 3000 | 90 |
| 非リーチA | 7000 | 5 |
| SPリーチC(バトルSP) | 40000 | 2 |
| SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000 | 3 |

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルF[保留3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 短縮非リーチA | 3000 | 95 |
| SPリーチC(バトルSP) | 40000 | 2 |
| SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000 | 3 |

【図 12 - 8】

【図 12 - 8】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルG[保留0]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|---------------|----------|-----|
| 非リーチA | 7000 | 95 |
| SPリーチE(バトルSP) | 50000 | 5 |

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルH[保留1]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|---------------|----------|-----|
| 短縮非リーチA | 3000 | 85 |
| 非リーチA | 7000 | 10 |
| SPリーチE(バトルSP) | 50000 | 5 |

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルI[保留2]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|---------------|----------|-----|
| 短縮非リーチA | 3000 | 90 |
| 非リーチA | 7000 | 5 |
| SPリーチE(バトルSP) | 50000 | 5 |

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルJ[保留3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 短縮非リーチA | 3000 | 95 |
| SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000 | 5 |

【図 12 - 7】

【図 12 - 7】

確変状態

大当り用変動パターン判定テーブルB[保留0~3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|-------------|-----|
| SP非経由A | 7000+15000 | 5 |
| SPリーチC(バトルSP) | 40000+15000 | 80 |
| SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000+15000 | 15 |

10

20

【図 12 - 9】

【図 12 - 9】

時短状態A

大当り用変動パターン判定テーブルC[保留0~3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|---------------|-------------|-----|
| SP非経由A | 7000+15000 | 5 |
| SPリーチE(バトルSP) | 50000+15000 | 95 |

30

40

50

【図 12 - 10】

【図 12 - 10】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルK[保留0]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 非リーチB | 5000 | 97 |
| SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000 | 3 |

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルL[保留1]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 超短縮非リーチ | 1500 | 97 |
| SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000 | 3 |

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルM[保留2]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|----------|-----|
| 超短縮非リーチ | 1500 | 99 |
| SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000 | 1 |

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルN[保留3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|---------|----------|-----|
| 超短縮非リーチ | 1500 | 100 |

【図 12 - 12】

【図 12 - 12】

(A)通常状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(左打ち時)

| 始動入賞口 | 入賞確率 |
|---------|------|
| 第1始動入賞口 | 5.5% |
| 第2始動入賞口 | — |

※1:ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

(B)確変状態・時短状態・救済時短状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(右打ち時)

| 始動入賞口 | 入賞確率 |
|---------|------|
| 第1始動入賞口 | — |
| 第2始動入賞口 | 55% |

※2:ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

【図 12 - 11】

【図 12 - 11】

時短状態B(救済時短状態)

大当り用変動パターン判定テーブルD[保留0~3]

| 変動パターン | 変動時間(ms) | MR3 |
|-------------------|-------------|-----|
| SPリーチD(ショートバトルSP) | 25000+15000 | 100 |

10

20

【図 12 - 13】

【図 12 - 13】

(A)

$$\text{期間値 } \alpha = A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$$

(B)

$$\text{期間値 } \beta = E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$$

(C)

$$\text{期間値 } \gamma = I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\alpha > \beta \quad \text{且つ} \quad \gamma > \beta$$

 α : 時短状態Aにおける1変動の平均変動時間 β : 時短状態Bにおける1変動の平均変動時間 γ : 確変状態における1変動の平均変動時間

30

40

50

【図 12 - 14】

【図 12 - 14】

(A)

$$\alpha' = A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$$

(B)

$$\beta' = E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$$

(C)

$$\gamma' = I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\alpha' > \beta' \quad \text{且つ} \quad \gamma' > \beta'$$

 α' : 時短状態 A における 1 変動の平均変動時間 β' : 時短状態 B における 1 変動の平均変動時間 γ' : 確変状態における 1 変動の平均変動時間

【図 12 - 15】

【図 12 - 15】

(A)

$$\text{期間値 } \delta = D \times 110$$

(B)

$$\text{期間値 } \varepsilon = H \times 110$$

(C)

$$\text{期間値 } \zeta = L \times 110$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\delta > \varepsilon \quad \text{且つ} \quad \zeta > \varepsilon$$

 δ : 時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間 ε : 時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間 ζ : 確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

10

【図 12 - 16】

【図 12 - 16】

(A)

$$\text{期間値 } \delta' = D \times 1100$$

(B)

$$\text{期間値 } \varepsilon' = H \times 1100$$

(C)

$$\text{期間値 } \zeta' = L \times 1100$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\delta' > \varepsilon' \quad \text{且つ} \quad \zeta' > \varepsilon'$$

 δ' : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間 ε' : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間 ζ' : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 12 - 17】

【図 12 - 17】

(A)

$$\text{期間値 } \eta = C \times 110$$

(B)

$$\text{期間値 } \theta = G \times 110$$

(C)

$$\text{期間値 } \iota = K \times 110$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\eta > \theta \quad \text{且つ} \quad \iota > \theta$$

 η : 時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間 θ : 時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間 ι : 確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

20

30

40

50

【図 12 - 18】

【図 12 - 18】

(A)

期間値 $\eta' = C \times 1100$

(B)

期間値 $\theta' = G \times 1100$

(C)

期間値 $\iota' = K \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\eta' > \theta'$ 且つ $\iota' > \theta'$

η' : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたとときの平均変動時間

θ' : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたとときの平均変動時間

ι' : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたとときの平均変動時間

【図 12 - 20】

【図 12 - 20】

(A)

期間値 $\kappa' = B \times 1100$

(B)

期間値 $\lambda' = F \times 1100$

(C)

期間値 $\mu' = J \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\kappa' > \lambda'$ 且つ $\mu' > \lambda'$

κ' : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたとときの平均変動時間

λ' : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたとときの平均変動時間

μ' : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたとときの平均変動時間

【図 12 - 19】

【図 12 - 19】

(A)

期間値 $\kappa = B \times 110$

(B)

期間値 $\lambda = F \times 110$

(C)

期間値 $\mu = J \times 110$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\kappa > \lambda$ 且つ $\mu > \lambda$

κ : 時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたとときの平均変動時間

λ : 時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたとときの平均変動時間

μ : 確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたとときの平均変動時間

10

【図 12 - 21】

【図 12 - 21】

(A)

期間値 $\nu = A \times 110$

(B)

期間値 $\xi = E \times 110$

(C)

期間値 $\pi = I \times 110$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\nu > \xi$ 且つ $\pi > \xi$

ν : 時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたとときの平均変動時間

ξ : 時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたとときの平均変動時間

π : 確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたとときの平均変動時間

20

30

40

50

【図 1 2 - 2 2】

【図 1 2 - 2 2】

(A)

期間値 $\nu' = A \times 1100$

(B)

期間値 $\xi' = E \times 1100$

(C)

期間値 $\pi' = I \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\nu' > \xi' \quad \text{且つ} \quad \pi' > \xi'$

ν' : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ' : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間

π' : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2 - 2 4】

【図 1 2 - 2 4】

(A) パチンコ遊技機の 10 時間分の実射値 ※ 1

| | 通常状態※ 2 | 時短状態 A ※ 3 | 時短状態 B ※ 3 | 確変状態※ 3 |
|----------------|---------------|-------------|-------------|---------------|
| 試射試験時間 | 3 4 6 . 0 8 分 | 7 7 . 0 0 分 | 1 4 . 9 6 分 | 1 1 6 . 0 0 分 |
| 発射遊技球数 | 3 4 5 8 0 個 | 7 6 7 6 個 | 1 4 9 4 個 | 1 1 5 1 5 個 |
| 特図 1 始動口入賞回数 | 1 9 3 9 回 | 0 回 | 0 回 | 0 回 |
| 特図 2 始動口入賞回数 | 0 回 | 4 3 7 1 回 | 8 2 1 回 | 6 5 5 6 回 |
| 特図 1 変動表示回数 | 1 8 8 3 回 | 0 回 | 0 回 | 0 回 |
| 特図 2 変動表示回数 | 0 回 | 6 5 8 回 | 5 9 4 回 | 9 8 7 回 |
| 特図 1 変動時間 (合計) | 2 3 8 4 0 秒 | 0 秒 | 0 秒 | 0 秒 |
| 特図 2 変動時間 (合計) | 0 秒 | 3 5 4 8 秒 | 9 5 4 秒 | 4 3 8 7 秒 |

※ 1 : 試射試験時間の残り時間は大当り遊技状態

※ 2 : ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

※ 3 : ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

(B) パチンコ遊技機的设计値

| | 通常状態 | 時短状態 A | 時短状態 B | 確変状態 |
|----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 1 分あたりの発射遊技球数 | 9 9 . 9 個 / 分 | | | |
| 特図 1 入賞率 | 5 . 6 個 / 分 | 0 | 0 | 0 |
| 特図 2 入賞率 | 0 | 5 6 . 7 個 / 分 | 5 4 . 8 個 / 分 | 5 6 . 7 個 / 分 |
| 特図 1 変動時間 (平均) | 1 2 . 6 6 1 秒 | 0 | 0 | 0 |
| 特図 2 変動時間 (平均) | 0 | 5 . 3 9 3 秒 | 1 . 6 0 7 秒 | 4 . 4 4 5 秒 |

【図 1 2 - 2 3】

【図 1 2 - 2 3】

| 代数 | 説明 |
|----|---|
| A | 時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 |
| B | 時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 |
| C | 時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 |
| D | 時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 |
| E | 時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 |
| F | 時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 |
| G | 時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 |
| H | 時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 |
| I | 確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 |
| J | 確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 |
| K | 確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 |
| L | 確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 |
| a | 時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 の変動表示が該時短状態 A 110 回の変動表示に占める割合 |
| b | 時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 の変動表示が該時短状態 A 110 回の変動表示に占める割合 |
| c | 時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 の変動表示が該時短状態 A 110 回の変動表示に占める割合 |
| d | 時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 の変動表示が該時短状態 A 110 回の変動表示に占める割合 |
| e | 時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 の変動表示が該時短状態 B 110 回の変動表示に占める割合 |
| f | 時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 の変動表示が該時短状態 B 110 回の変動表示に占める割合 |
| g | 時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 の変動表示が該時短状態 B 110 回の変動表示に占める割合 |
| h | 時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 の変動表示が該時短状態 B 110 回の変動表示に占める割合 |
| i | 確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 の変動表示が該確変状態 110 回の変動表示に占める割合 |
| j | 確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 の変動表示が該確変状態 110 回の変動表示に占める割合 |
| k | 確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 の変動表示が該確変状態 110 回の変動表示に占める割合 |
| l | 確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 の変動表示が該確変状態 110 回の変動表示に占める割合 |
| a' | 時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 の変動表示が該時短状態 A 1100 回の変動表示に占める割合 |
| b' | 時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 の変動表示が該時短状態 A 1100 回の変動表示に占める割合 |
| c' | 時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 の変動表示が該時短状態 A 1100 回の変動表示に占める割合 |
| d' | 時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 の変動表示が該時短状態 A 1100 回の変動表示に占める割合 |
| e' | 時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 の変動表示が該時短状態 B 1100 回の変動表示に占める割合 |
| f' | 時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 の変動表示が該時短状態 B 1100 回の変動表示に占める割合 |
| g' | 時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 の変動表示が該時短状態 B 1100 回の変動表示に占める割合 |
| h' | 時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 の変動表示が該時短状態 B 1100 回の変動表示に占める割合 |
| i' | 確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 の変動表示が該確変状態 1100 回の変動表示に占める割合 |
| j' | 確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 の変動表示が該確変状態 1100 回の変動表示に占める割合 |
| k' | 確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 の変動表示が該確変状態 1100 回の変動表示に占める割合 |
| l' | 確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 の変動表示が該確変状態 1100 回の変動表示に占める割合 |

【図 1 2 - 2 5】

【図 1 2 - 2 5】

通常状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- 第 1 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
 $12000 \text{ (ms)} * 97 / 100 + 45000 \text{ (ms)} * 2 / 100 + 80000 \text{ (ms)} * 1 / 100 = 13340 \text{ (ms)}$
- 第 1 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
 $12000 \text{ (ms)} * 97 / 100 + 45000 \text{ (ms)} * 2 / 100 + 80000 \text{ (ms)} * 1 / 100 = 13340 \text{ (ms)}$
- 第 1 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
 $12000 \text{ (ms)} * 97 / 100 + 45000 \text{ (ms)} * 2 / 100 + 80000 \text{ (ms)} * 1 / 100 = 13340 \text{ (ms)}$
- 第 1 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
 $5000 \text{ (ms)} * 97 / 100 + 45000 \text{ (ms)} * 2 / 100 + 80000 \text{ (ms)} * 1 / 100 = 6550 \text{ (ms)}$

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

| 保留記憶数 | 割合 |
|-------|-------|
| 0 | 1 0 % |
| 1 | 4 0 % |
| 2 | 4 0 % |
| 3 | 1 0 % |

(C) (A) と (B) より算出した通常状態における平均変動時間
 $13340 \text{ (ms)} * 10 / 100 + 13340 \text{ (ms)} * 40 / 100 + 13340 \text{ (ms)} * 40 / 100 + 6550 \text{ (ms)} * 10 / 100 = 12661 \text{ (ms)}$

10

20

30

40

50

【図 12 - 26】

【図 12 - 26】

時短状態 A における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 A
7000 (ms) *95/100+50000 (ms) *5/100=9150 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 B
3000 (ms) *85/100+7000 (ms) *10/100+50000 (ms) *5/100=5750 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 C
3000 (ms) *90/100+7000 (ms) *5/100+50000 (ms) *5/100=5550 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 D
3000 (ms) *95/100+50000 (ms) *5/100=5350 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

| 保留記憶数 | 代数 | 110回・1100回の変動における割合 |
|-------|------|---------------------|
| 0 | a、a' | 0.9090909% |
| 1 | b、b' | 0.9090909% |
| 2 | c、c' | 2.7272727% |
| 3 | d、d' | 95.4545455% |

(C) (A) と (B) より算出した時短状態 A における平均変動時間 α 、 α'

9150 (ms) *0.9090909/100+5750 (ms) *0.9090909/100+5550 (ms) *2.7272727/100+5350 (ms) *95.4545455/100=5393.636 (ms)

【図 12 - 28】

【図 12 - 28】

確変状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 I
7000 (ms) *95/100+40000 (ms) *2/100+25000 *3/100=8200 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 J
3000 (ms) *80/100+7000 (ms) *15/100+40000 *2/100+25000 *3/100=5000 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 K
3000 (ms) *90/100+7000 (ms) *5/100+40000 *2/100+25000 *3/100=4600 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 L
3000 (ms) *95/100+40000 *2/100+25000 *3/100=4400 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

| 保留記憶数 | 代数 | 110回・1100回の変動における割合 |
|-------|------|---------------------|
| 0 | i、i' | 0.9090909% |
| 1 | j、j' | 0.9090909% |
| 2 | k、k' | 2.7272727% |
| 3 | l、l' | 95.4545455% |

(C) (A) と (B) より算出した確変状態における平均変動時間 γ 、 γ'

8200 (ms) *0.9090909/100+5000 (ms) *0.9090909/100+4600 (ms) *2.7272727/100+4400 (ms) *95.4545455/100=4445.455 (ms)

【図 12 - 27】

【図 12 - 27】

時短状態 B における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 E
5000 (ms) *97/100+25000 (ms) *3/100=5600 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 F
1500 (ms) *97/100+25000 (ms) *3/100=2205 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 G
1500 (ms) *99/100+25000 (ms) *1/100=1735 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 H
1500 (ms) *100/100=1500 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

| 保留記憶数 | 代数 | 110回・1100回の変動における割合 |
|-------|------|---------------------|
| 0 | e、e' | 0.9090909% |
| 1 | f、f' | 1.8181818% |
| 2 | g、g' | 24.5454545% |
| 3 | h、h' | 72.7272727% |

(C) (A) と (B) より算出した時短状態 B における平均変動時間 β 、 β'

5600 (ms) *0.9090909/100+2205 (ms) *1.8181818/100+1735 (ms) *24.5454545/100+1500 (ms) *72.7272727/100=1607.773 (ms)

【図 12 - 29】

【図 12 - 29】

時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間

| 遊技状態 | 代数 | 平均変動時間 |
|--------|----------------------|-------------|
| 時短状態 A | α 、 α' | 5393.636 ms |
| 時短状態 B | β 、 β' | 1607.773 ms |
| 確変状態 | γ 、 γ' | 4445.455 ms |

10

20

30

40

50

【図 12 - 30】

【図 12 - 30】

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

| 遊技状態 | 計算式 | 平均変動時間 |
|--------|--|-------------|
| 時短状態 A | $\chi = \alpha \text{ (または } \alpha') \times 110 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 110$ | 593299.63ms |
| 時短状態 B | $\psi = \beta \text{ (または } \beta') \times 110 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 110$ | 176855.03ms |
| 確変状態 | $\omega = \gamma \text{ (または } \gamma') \times 110 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 110$ | 489000.05ms |

上記から $\chi > \psi$ 且つ $\omega > \psi$

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

| 遊技状態 | 計算式 | 平均変動時間 |
|--------|---|-------------|
| 時短状態 A | $\chi' = \alpha \text{ (または } \alpha') \times 1100 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 1100$ | 5932996.3ms |
| 時短状態 B | $\psi' = \beta \text{ (または } \beta') \times 1100 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 1100$ | 1768550.3ms |
| 確変状態 | $\omega' = \gamma \text{ (または } \gamma') \times 1100 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 1100$ | 4890000.5ms |

上記から $\chi' > \psi'$ 且つ $\omega' > \psi'$

【図 12 - 32】

【図 12 - 32】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

| 遊技状態 | 計算式 | 平均変動時間 |
|--------|--|----------|
| 時短状態 A | $\eta = C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110$ | 610500ms |
| 時短状態 B | $\theta = G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110$ | 190850ms |
| 確変状態 | $\iota = K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110$ | 506000ms |

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

| 遊技状態 | 計算式 | 平均変動時間 |
|--------|---|-----------|
| 時短状態 A | $\eta' = C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100$ | 6105000ms |
| 時短状態 B | $\theta' = G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100$ | 1908500ms |
| 確変状態 | $\iota' = K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100$ | 5060000ms |

【図 12 - 31】

【図 12 - 31】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

| 遊技状態 | 計算式 | 平均変動時間 |
|--------|--|----------|
| 時短状態 A | $\delta = D \times 110 = 5350 \text{ (ms)} \times 110$ | 588500ms |
| 時短状態 B | $\epsilon = H \times 110 = 1500 \text{ (ms)} \times 110$ | 165000ms |
| 確変状態 | $\zeta = L \times 110 = 4400 \text{ (ms)} \times 110$ | 484000ms |

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

| 遊技状態 | 計算式 | 平均変動時間 |
|--------|---|-----------|
| 時短状態 A | $\delta' = D \times 1100 = 5350 \text{ (ms)} \times 1100$ | 5885000ms |
| 時短状態 B | $\epsilon' = H \times 1100 = 1500 \text{ (ms)} \times 1100$ | 1650000ms |
| 確変状態 | $\zeta' = L \times 1100 = 4400 \text{ (ms)} \times 1100$ | 4840000ms |

10

【図 12 - 33】

【図 12 - 33】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間

| 遊技状態 | 計算式 | 平均変動時間 |
|--------|---|----------|
| 時短状態 A | $\kappa = B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110$ | 632500ms |
| 時短状態 B | $\lambda = F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110$ | 242550ms |
| 確変状態 | $\mu = J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110$ | 550000ms |

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間

| 遊技状態 | 計算式 | 平均変動時間 |
|--------|--|-----------|
| 時短状態 A | $\kappa' = B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100$ | 6325000ms |
| 時短状態 B | $\lambda' = F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100$ | 2425500ms |
| 確変状態 | $\mu' = J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100$ | 5500000ms |

20

30

40

50

【図 12 - 34】

【図 12-34】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間

| 遊技状態 | 計算式 | 平均変動時間 |
|--------|---|-----------|
| 時短状態 A | $\nu = A \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110$ | 1006500ms |
| 時短状態 B | $\xi = E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110$ | 616000ms |
| 確変状態 | $\pi = I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110$ | 902000ms |

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間

| 遊技状態 | 計算式 | 平均変動時間 |
|--------|--|------------|
| 時短状態 A | $\nu' = A \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100$ | 10065000ms |
| 時短状態 B | $\xi' = E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100$ | 6160000ms |
| 確変状態 | $\pi' = I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100$ | 9020000ms |

【図 12 - 35】

【図 12-35】

| 代数 | 説明 | 計算値 |
|---------------|--|-------------|
| α | 時短状態 A における 1 変動の平均変動時間 | 5393.636ms |
| β | 時短状態 B における 1 変動の平均変動時間 | 1607.773ms |
| γ | 確変状態における 1 変動の平均変動時間 | 4445.455ms |
| δ | 時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 588500ms |
| ε | 時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 165000ms |
| ζ | 確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 484000ms |
| η | 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 610500ms |
| θ | 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 190850ms |
| ι | 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 506000ms |
| κ | 時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 632500ms |
| λ | 時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 242550ms |
| μ | 確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 550000ms |
| ν | 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 1006500ms |
| ξ | 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 616000ms |
| π | 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 902000ms |
| χ | 時短状態 A において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間 | 593299.63ms |
| ψ | 時短状態 B において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間 | 176855.03ms |
| ω | 確変状態において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間 | 489000.05ms |

10

20

【図 12 - 36】

【図 12-36】

| 代数 | 説明 | 計算値 |
|----------------|--|-------------|
| α' | 時短状態 A における 1 変動の平均変動時間 | 5393.636ms |
| β' | 時短状態 B における 1 変動の平均変動時間 | 1607.773ms |
| γ' | 確変状態における 1 変動の平均変動時間 | 4445.455ms |
| δ' | 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 5885000ms |
| ε' | 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 1650000ms |
| ζ' | 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 4840000ms |
| η' | 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 6105000ms |
| θ' | 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 1908500ms |
| ι' | 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 5060000ms |
| κ' | 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 6325000ms |
| λ' | 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 2425500ms |
| μ' | 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 550000ms |
| ν' | 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 10065000ms |
| ξ' | 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 6160000ms |
| π' | 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間 | 9020000ms |
| χ' | 時短状態 A において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間 | 5932996.3ms |
| ψ' | 時短状態 B において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間 | 1768550.3ms |
| ω' | 確変状態において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間 | 4890000.5ms |

【図 13 - 1】

【図 13-1】

特徴部 018SG

| 変動パターン | 特図可変表示時間(ms) | 内容 |
|--------|--------------|-----------------------------|
| PA1-1 | 12000 | 短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ) |
| PA1-2 | 5750 | 同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ) |
| PA1-3 | 3750 | 同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ) |
| PA1-4 | 3000 | 短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ) |
| PA2-1 | 20000 | ノーマルリーチ(はずれ) |
| PA2-2 | 45000 | スーパーリーチ α (低ベースはずれ) |
| PA2-3 | 80000 | スーパーリーチ β (低ベースはずれ) |
| PA2-4 | 40000 | スーパーリーチ γ (高ベースはずれ) |
| PB1-1 | 20000 | ノーマルリーチ(大当たり) |
| PB1-2 | 55000 | スーパーリーチ α (低ベース大当たり) |
| PB1-3 | 90000 | スーパーリーチ β (低ベース大当たり) |
| PB1-4 | 55000 | スーパーリーチ γ (高ベース大当たり) |

30

40

50

【図 13 - 2】

【図 13 - 2】

(A) 通常状態(低ベース)用

| 可変表示結果 | 大当たり | はずれ (保留数2以下) | はずれ (保留数3) |
|---------------------|--------------|-----------------|---------------|
| 変動パターン判定テーブル | 大当たり用変動パターンA | はずれ用変動パターンA | はずれ用変動パターンB |
| PA1-1(非リーチはずれ短縮なし) | - | 600 | - |
| PA1-2(非リーチはずれ短縮1) | - | - | 700 |
| PA1-3(非リーチはずれ短縮2) | - | - | - |
| PA1-4(非リーチはずれ時短) | - | - | - |
| PA2-1(ノーマルリーチはずれ) | - | 300 | 200 |
| PA2-2(スーパーリーチαはずれ) | - | 90 | 90 |
| PA2-3(スーパーリーチβはずれ) | - | 7 | 7 |
| PA2-4(スーパーリーチγはずれ) | - | - | - |
| PB1-1(ノーマルリーチ大当たり) | 97 | - | - |
| PB1-2(スーパーリーチα大当たり) | 600 | - | - |
| PB1-3(スーパーリーチβ大当たり) | 300 | - | - |
| PB1-4(スーパーリーチγ大当たり) | - | - | - |

(数値は判定値数)

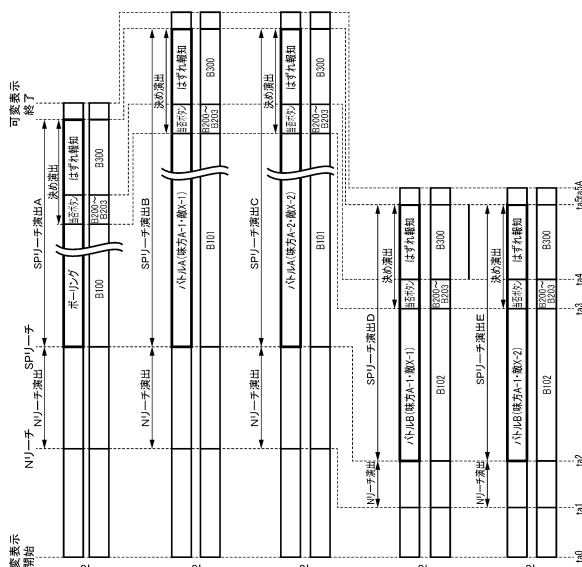
(B) 時短状態A、確変状態、時短状態B(高ベース)用

| 可変表示結果 | 大当たり | はずれ |
|---------------------|--------------|-------------|
| 変動パターン判定テーブル | 大当たり用変動パターンB | はずれ用変動パターンB |
| PA1-1(非リーチはずれ短縮なし) | - | - |
| PA1-2(非リーチはずれ短縮1) | - | - |
| PA1-3(非リーチはずれ短縮2) | - | - |
| PA1-4(非リーチはずれ時短) | - | 800 |
| PA2-1(ノーマルリーチはずれ) | - | 100 |
| PA2-2(スーパーリーチαはずれ) | - | - |
| PA2-3(スーパーリーチβはずれ) | - | - |
| PA2-4(スーパーリーチγはずれ) | - | 97 |
| PB1-1(ノーマルリーチ大当たり) | 197 | - |
| PB1-2(スーパーリーチα大当たり) | - | - |
| PB1-3(スーパーリーチβ大当たり) | - | - |
| PB1-4(スーパーリーチγ大当たり) | 800 | - |

(数値は判定値数)

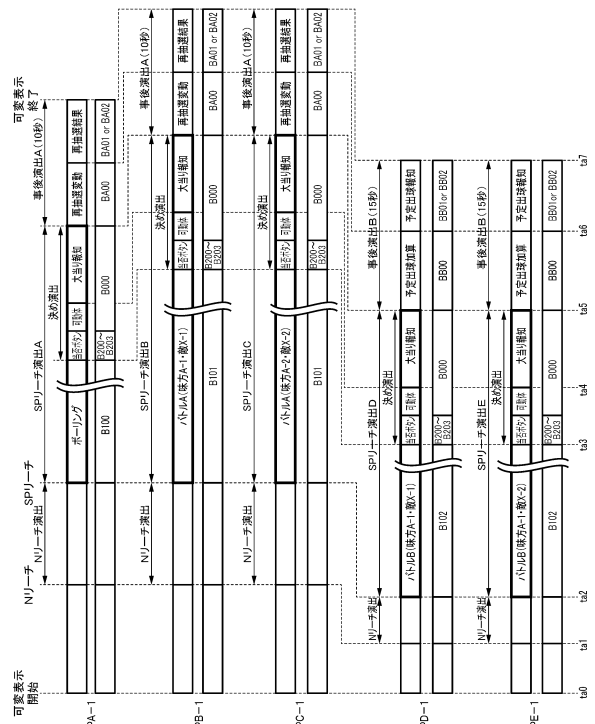
【図 13 - 4】

【図 13 - 4】



【図 13 - 3】

【図 13 - 3】



10

20

【図 13 - 5】

【図 13 - 5】

(A) 演出種別

| 演出種別 | 内容 | キャラクタ | 説明 |
|-------------------------------------|----------------------|---------------------|---|
| SPリーチα (低ベース用) | SPリーチ演出A (PA-1~2) | ホーリング | 表示なし ホーリングにより大当たりになるか否かを報知。 ピンを全て倒せば大当たり。全て倒せなければはずれ。 |
| SPリーチβ (低ベース用) | SPリーチ演出B (PB-1~2) | バトルA (街) | 味方A-1 vs 敵X-1 敵キャラクタとのバトルにより大当たりになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当たり。敗北ではずれ。 |
| | SPリーチ演出C (PC-1~2) | | 味方A-2 vs 敵X-2 敵キャラクタとのバトルにより大当たりになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当たり。敗北ではずれ。 |
| SPリーチγ (高ベース用) | SPリーチ演出D (PD-1~2) | バトルB (荒野) | 味方A-1 vs 敵X-1 敵キャラクタとのバトルにより大当たりになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当たり。敗北ではずれ。 |
| | SPリーチ演出E (PE-1~2) | | 味方A-1 vs 敵X-2 敵キャラクタとのバトルにより大当たりになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当たり。敗北ではずれ。 |
| 決め演出 | 当否ボタン演出 | 操作促進表示 | 表示なし プッシュボタンの操作促進表示、ボタン画像、ゲージ画像を表示。 |
| | 可動体演出 | 可動体の落下 | バトルしていた敵 (PA-1~2は無) 大当たりの場合、はずれの場合は非実行。 可動体の落下に応じてエフェクト画像の表示、LED点灯、音出力、振動。 |
| 事後演出A (低ベース用) (PA-1PB-1,PC-1) | 図柄再抽選 | 表示なし | 図柄の再可変表示を開始。 |
| | | | 図柄再可変表示の表示結果を導出。 図柄昇格で確率変動大当たりの確定を報知。 |
| 事後演出B (高ベース用) (PD-1,PE-1) | 大当たり種別 の報知 | 味方A-1 vs 敵X-1 | 敵キャラクタとのバトルにより、予定出球数を加算表示。 |
| | | 味方A-1 vs 敵X-2 | 敵キャラクタを倒して加算表示を終了し、 大当たりの予定出球数を報知。 |

30

40

(B) キャラクタ種別

| 味方キャラクタ | | 敵キャラクタ | |
|---------|-------|--------|------|
| 味方A-1 | 味方A-2 | 敵X-1 | 敵X-2 |
| | | | |

50

【 図 1 3 - 6 】
【 図 1 3 - 6 】

(A) キャラクタ表示

| 調査項目 | ホーニング/トル | SP1ノリ | | | 出展番号 | 出展場所 |
|------------------|-------------|-------|-------------|------|------|------|
| | | 出展番号 | 出展品名 | 出展場所 | | |
| SP1ノリ葉田(A(PA-1)) | — | — | — | — | — | — |
| SP1ノリ葉田B(PB-1) | 味方A-1, 敵方-1 | 敵方-1 | 味方A-1, 敵方-1 | — | — | — |
| SP1ノリ葉田C(PC-1) | 味方A-2, 敵方-2 | 敵方-2 | 味方A-2, 敵方-2 | — | — | — |
| SP1ノリ葉田D(PD-1) | 味方A-1, 敵方-1 | 敵方-1 | 味方A-1, 敵方-1 | — | — | — |
| SP1ノリ葉田E(PE-1) | 味方A-1, 敵方-2 | 敵方-2 | 味方A-1, 敵方-2 | — | — | — |

(B)LEDの発光パターン

[illegible]

※括弧内の数字は拡張コマンド

(C)BGMや効果音の音パターン

[illegible]

【图 1 3 - 7】

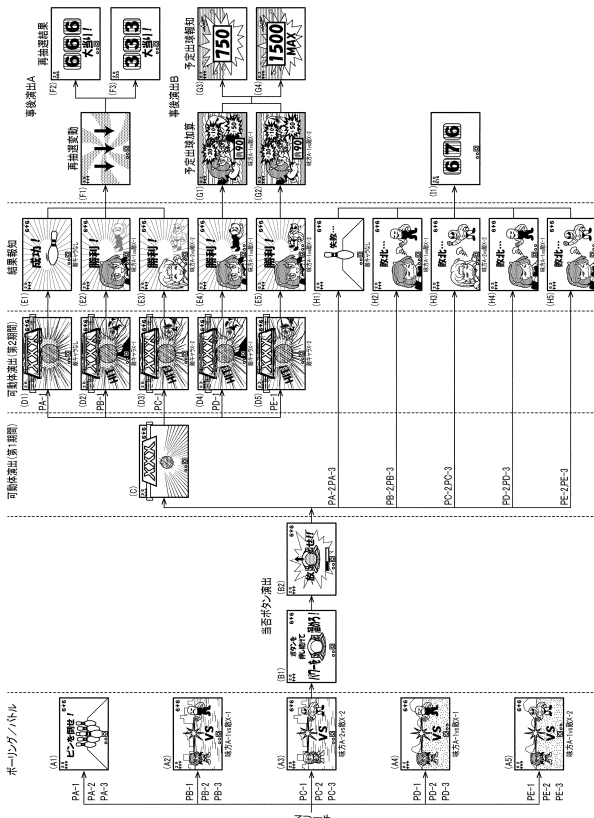
[illegible]

(B)音パターンの説明

| 発売時期 | メーカー | 型番 | 仕様 | 対応機種 |
|-------------|------------|---------------------------------------|--|------------|
| ポニー/グランドパドル | 型19-25B2-1 | SP1 | 1本40分収録の2面連続再生、12本連続10倍速、10倍速のBGM、SP1-1のBGM、10倍速のBGM | 型19-10 |
| | 型19-25B2-2 | SP2 | SP1-1のBGMの2面連続再生、7面11面連続、10倍速、10倍速のBGM、SP1-2のBGM、10倍速のBGM | 型19-10 |
| | 型19-25B2-3 | SP3 | SP1-1のBGMの2面連続再生、7面11面連続、10倍速、10倍速のBGM、SP1-2のBGM、10倍速のBGM、SP1-3のBGM、10倍速のBGM | 型19-11(A2) |
| | 型19-25B2-4 | SP4 | SP1-1のBGMの2面連続再生、7面11面連続、10倍速、10倍速のBGM、SP1-2のBGM、10倍速のBGM、SP1-3のBGM、10倍速のBGM、SP1-4のBGM、10倍速のBGM | 型19-11(A2) |
| | 型19-25B2-5 | SP5 | SP1-1のBGMの2面連続再生、7面11面連続、10倍速、10倍速のBGM、SP1-2のBGM、10倍速のBGM、SP1-3のBGM、10倍速のBGM、SP1-4のBGM、10倍速のBGM、SP1-5のBGM、10倍速のBGM | 型19-12(A4) |
| 当百多美/富士 | 型19-25B2-1 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-2 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13 | |
| | 型19-25B2-3 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13 | |
| | 型19-25B2-4 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13 | |
| | 型19-25B2-5 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13 | |
| ほしな | 型19-25B2-1 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-2 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-3 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-4 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-5 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| 大井物産/三日月 | 型19-25B2-1 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-2 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-3 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-4 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-5 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| 新井物産/三日月 | 型19-25B2-1 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-2 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-3 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-4 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-5 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| 西武物産/三日月 | 型19-25B2-1 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-2 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-3 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-4 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |
| | 型19-25B2-5 | 1面24分収録、続けて7面1面まで再生、10倍速のBGM、10倍速のBGM | 型19-13(A2) | |

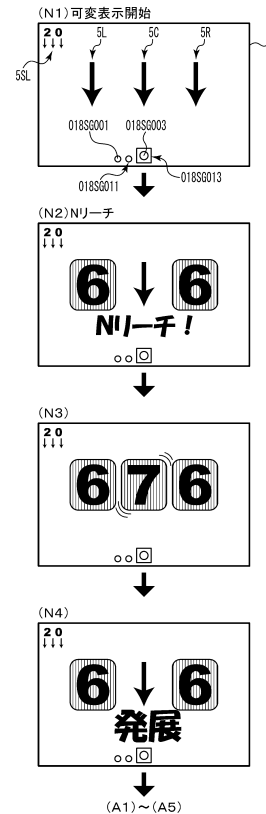
【图 1 3 - 8】

【图 13-8】



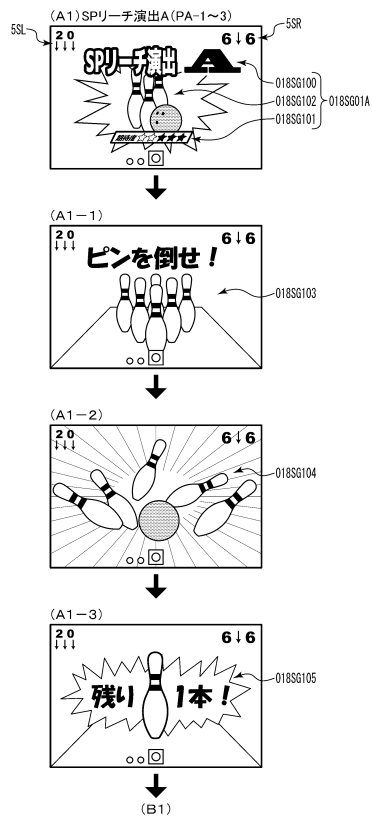
【 図 1 3 - 9 】

【図 13-9】 SPリーチ α, β, γ の演出動作例



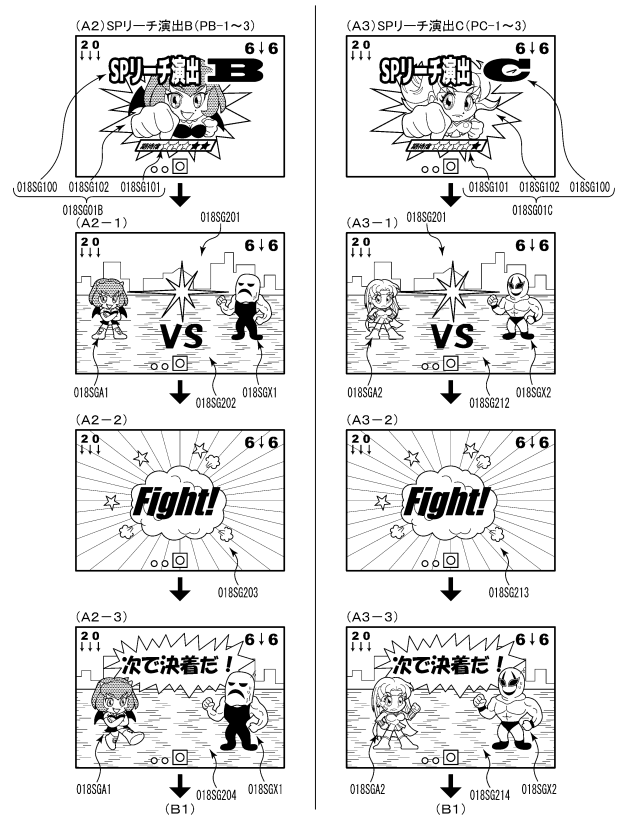
【図 13-10】

【図 13-10】SPリーチの演出動作例



【図 13-11】

【図 13-11】SPリーチの演出動作例

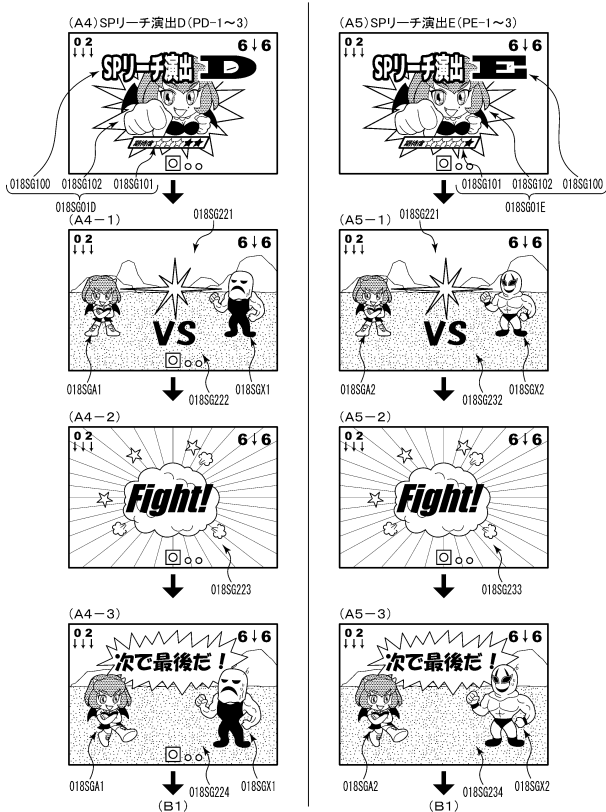


10

20

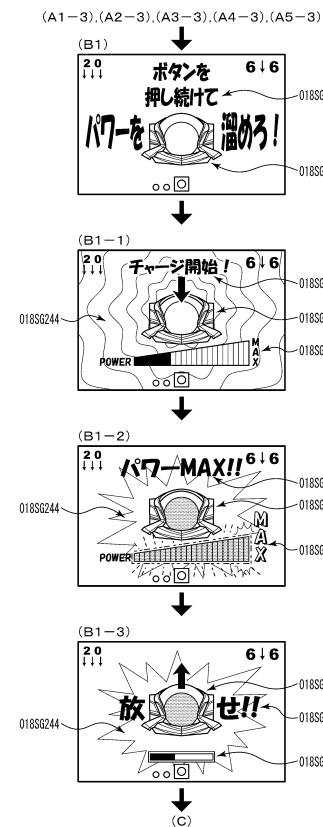
【図 13-12】

【図 13-12】SPリーチの演出動作例



【図 13-13】

【図 13-13】当否ボタン演出



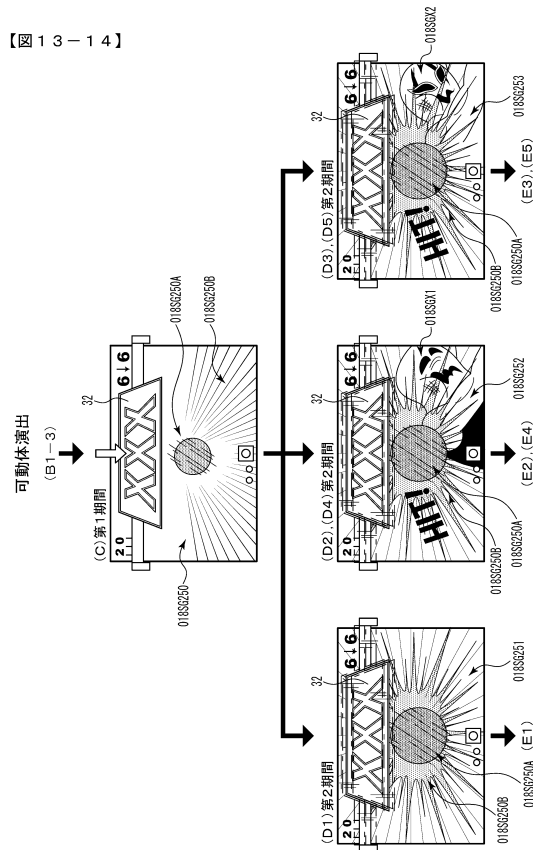
30

40

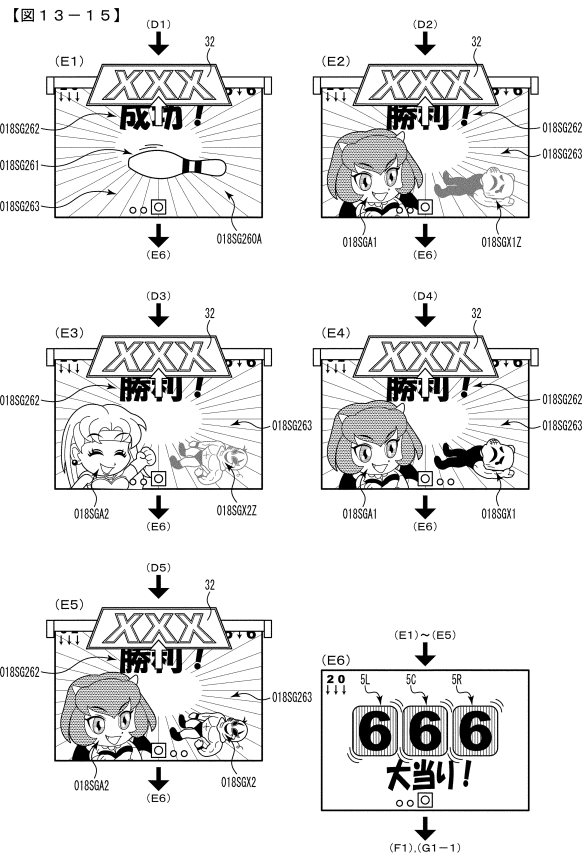
50

【図 13 - 14】

【図 13 - 14】



【図 13 - 15】

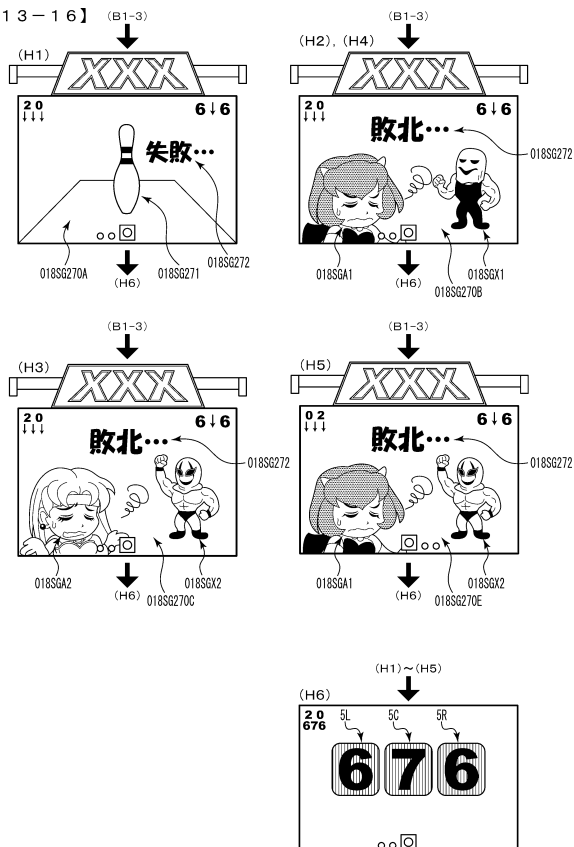


10

20

【図 13 - 16】

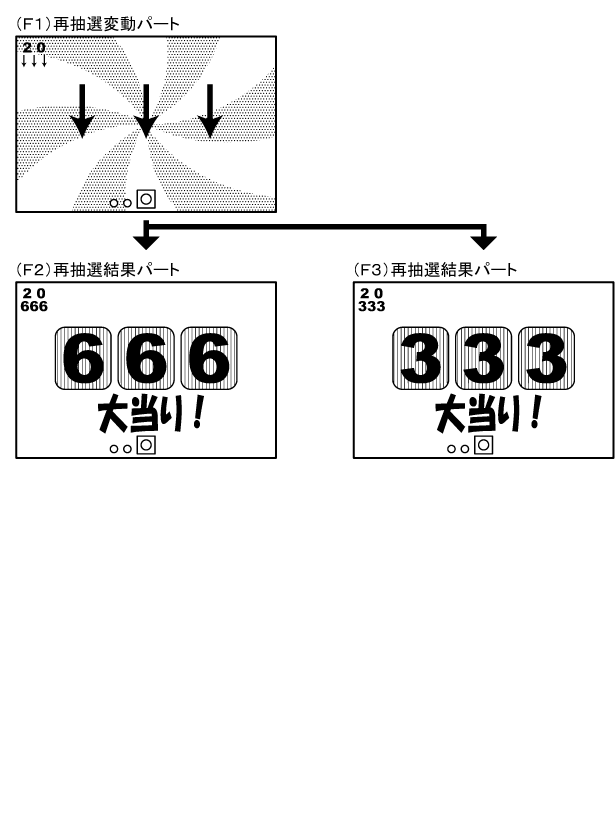
【図 13 - 16】



【図 13 - 17】

【図 13 - 17】

事後演出 A



30

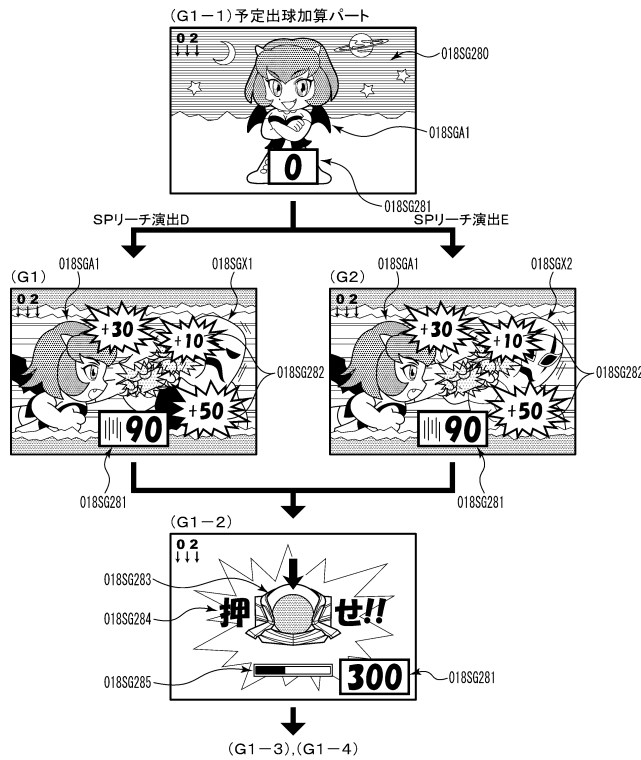
40

50

【図 13 - 18】

【図 13 - 18】

事後演出B



10

20

【図 13 - 20】

【図 13 - 20】

(A) SPリーチ演出種別決定テーブルA (SPリーチ α 用)

| 演出種別 | 大当りC (10R) | 大当りB (6R) | 大当りA (6R) | はずれ |
|------|---------------|--------------|--------------|-----|
| PA-1 | - | 100 | 100 | - |
| PA-2 | - | - | - | 100 |
| PA-3 | - | - | - | - |

(数値は判定値数)

(B) SPリーチ演出種別決定テーブルB (SPリーチ β 用)

| 演出種別 | 大当りC (10R) | 大当りB (6R) | 大当りA (6R) | はずれ |
|------|---------------|--------------|--------------|-----|
| PB-1 | - | 30 | 70 | - |
| PC-1 | - | 70 | 30 | - |
| PB-2 | - | - | - | 70 |
| PC-2 | - | - | - | 30 |
| PB-3 | - | - | - | - |
| PC-3 | - | - | - | - |

(数値は判定値数)

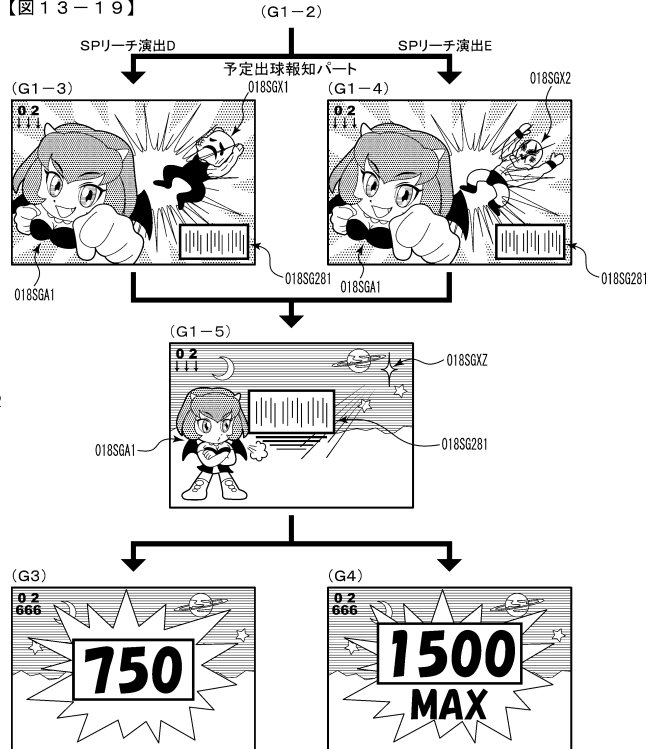
(C) SPリーチ演出種別決定テーブルC (SPリーチ γ 用)

| 演出種別 | 大当りC (10R) | 大当りB (6R) | 大当りA (6R) | はずれ |
|------|---------------|--------------|--------------|-----|
| PD-1 | 40 | 60 | - | - |
| PE-1 | 60 | 40 | - | - |
| PD-2 | - | - | - | 60 |
| PE-2 | - | - | - | 40 |
| PD-3 | - | - | - | - |
| PE-3 | - | - | - | - |

(数値は判定値数)

【図 13 - 19】

【図 13 - 19】



30

40

50

【図 13 - 21】

【図 13 - 21】

| 時間[msec] | なめらかレインボー発光 | | | | | | | | | | | |
|----------|-------------|----------|----------|----------|----------|-----------|---------------------------------|--|--|--|--|--|
| | 枠左ランプの輝度データ | | | | | | ※枠右ランプの輝度データは 枠左ランプの輝度データと対称 | | | | | |
| | 9L1.9L2 | 9L3.9L4 | 9L5.9L6 | 9L7.9L8 | 9L9.9L10 | 9L11.9L12 | | | | | | |
| | RGB.RGB | RGB.RGB | RGB.RGB | RGB.RGB | RGB.RGB | RGB.RGB | | | | | | |
| 40 | 0x04F04F | 0x08F0CF | 0x0FDF0F | 0x0F50F1 | 0x2F06F0 | 0xA0F0FF | | | | | | |
| 40 | 0x06F06F | 0x0AFAFF | 0x0FB0F7 | 0x0F30F0 | 0x4F08F0 | 0xCF0FDD | | | | | | |
| 40 | 0x08F08F | 0x0CF0FD | 0x0F90F5 | 0x0F12F0 | 0x6F0AF0 | 0xFF0FB0 | | | | | | |
| 40 | 0x0AF0AF | 0x0FF0FB | 0x0F70F3 | 0x0F04F0 | 0x8F0CF0 | 0xFD0F90 | | | | | | |
| 40 | 0x0CF0CF | 0x0FD0F9 | 0x0F50F1 | 0x2F06F0 | 0xA0F0FF | 0xFB0F70 | | | | | | |
| 40 | 0x0FF0FF | 0x0FB0F7 | 0x0F30F0 | 0x4F08F0 | 0xCF0FDD | 0xF90F50 | | | | | | |
| 40 | 0x0FD0FD | 0x0F90F5 | 0x0F12F0 | 0x6F0AF0 | 0xFF0FB0 | 0xF70F30 | | | | | | |
| 40 | 0x0FB0FB | 0x0F70F3 | 0x0F04F0 | 0x8F0CF0 | 0xFD0F90 | 0xF50F10 | | | | | | |
| 40 | 0x0F90F9 | 0x0F50F1 | 0x2F06F0 | 0xA0F0FF | 0xFB0F70 | 0xF30F00 | | | | | | |
| 40 | 0x0F70F7 | 0x0F30F0 | 0x4F08F0 | 0xCF0FDD | 0xF90F50 | 0xF10F02 | | | | | | |
| 40 | 0x0F50F5 | 0x0F12F0 | 0x6F0AF0 | 0xFF0FB0 | 0xF70F30 | 0xF00F04 | | | | | | |
| 40 | 0x0F30F3 | 0x0F04F0 | 0x8F0CF0 | 0xFD0F90 | 0xF50F10 | 0xF02F06 | | | | | | |
| 40 | 0x0F10F1 | 0x2F06F0 | 0xA0F0FF | 0xFB0F70 | 0xF30F00 | 0xF04F08 | | | | | | |
| 40 | 0x0F00F0 | 0x4F08F0 | 0xCF0FDD | 0xF90F50 | 0xF10F02 | 0xF06F0A | | | | | | |
| 40 | 0x2F02F0 | 0x6F0AF0 | 0xFF0FB0 | 0xF70F30 | 0xF00F04 | 0xF08F0C | | | | | | |
| 40 | 0x4F04F0 | 0x8F0CF0 | 0xFD0F90 | 0xF50F10 | 0xF02F06 | 0xF0A0F0 | | | | | | |
| 40 | 0x6F06F0 | 0xA0F0FF | 0xFB0F70 | 0xF30F00 | 0xF04F08 | 0xF0CDDF | | | | | | |
| 40 | 0x8F08F0 | 0xCF0FDD | 0xF90F50 | 0xF10F02 | 0xF08F0A | 0xF0FB0F | | | | | | |
| 40 | 0xAF0AF0 | 0xFF0FB0 | 0xF70F30 | 0xF00F04 | 0xF08F0C | 0xD0F90F | | | | | | |
| 40 | 0xCF0CF0 | 0xFD0F90 | 0xF50F10 | 0xF02F06 | 0xF0A0F0 | 0xB0F70F | | | | | | |
| 40 | 0xFF0FF0 | 0xFB0F70 | 0xF30F00 | 0xF04F08 | 0xF0CDDF | 0x90F50F | | | | | | |
| 40 | 0xFD0FDD | 0xF90F50 | 0xF10F02 | 0xF08F0A | 0xF0FB0F | 0x70F30F | | | | | | |
| 40 | 0xFB0FB0 | 0xF70F30 | 0xF00F04 | 0xF08F0C | 0xD0F90F | 0x50F10F | | | | | | |
| 40 | 0xF90F90 | 0xF50F10 | 0xF02F06 | 0xF0A0F0 | 0xB0F70F | 0x30F00F | | | | | | |
| 40 | 0xF70F70 | 0xF30F00 | 0xF04F08 | 0xF0CDDF | 0x90F50F | 0x10F02F | | | | | | |
| 40 | 0xF50F50 | 0xF10F02 | 0xF08F0A | 0xF0FB0F | 0x70F30F | 0x00F04F | | | | | | |
| 40 | 0xF30F30 | 0xF00F04 | 0xF08F0C | 0xD0F90F | 0x50F10F | 0x02F06F | | | | | | |
| 40 | 0xF10F10 | 0xF02F06 | 0xF0A0F0 | 0xB0F70F | 0x30F00F | 0x04F08F | | | | | | |
| 40 | 0xF00F00 | 0xF04F08 | 0xF0CDDF | 0x90F50F | 0x10F02F | 0x06F0AF | | | | | | |
| 40 | 0xF02F02 | 0xF06F0A | 0xF0FB0F | 0x70F30F | 0x00F04F | 0x08F0CF | | | | | | |
| 40 | 0xF04F04 | 0xF08F0C | 0xD0F90F | 0x50F10F | 0x02F06F | 0x0AF0FF | | | | | | |
| 40 | 0xF06F06 | 0xF0A0F0 | 0xB0F70F | 0x30F00F | 0x04F08F | 0x0CF0FD | | | | | | |
| 40 | 0xF08F08 | 0xF0CDDF | 0x90F50F | 0x10F02F | 0x06F0AF | 0x0FF0FB | | | | | | |
| 40 | 0xF0AF0A | 0xF0FB0F | 0x70F30F | 0x00F04F | 0x08F0CF | 0x0FD0F9 | | | | | | |
| 40 | 0xF0CF0C | 0xD0F90F | 0x50F10F | 0x02F06F | 0x0AF0FF | 0x0FB0F7 | | | | | | |
| 40 | 0xF0FF0F | 0xB0F70F | 0x30F00F | 0x04F08F | 0x0CF0FD | 0x0F90F5 | | | | | | |
| 40 | 0x0FD0FD | 0x90F50F | 0x10F02F | 0x06F0AF | 0x0FF0FB | 0x0F70F3 | | | | | | |
| 40 | 0x0FB0FB | 0x70F30F | 0x00F04F | 0x08F0CF | 0x0FD0F9 | 0x0F50F1 | | | | | | |
| 40 | 0x0F90F9 | 0x50F10F | 0x02F06F | 0x0AF0FF | 0x0FB0F7 | 0x0F30F0 | | | | | | |
| 40 | 0x0F70F7 | 0x30F00F | 0x04F08F | 0x0CF0FD | 0x0F90F5 | 0x0F12F0 | | | | | | |
| 40 | 0x0F50F5 | 0x10F02F | 0x06F0AF | 0x0FF0FB | 0x0F70F3 | 0x0F04F0 | | | | | | |
| 40 | 0x0F30F3 | 0x00F04F | 0x08F0CF | 0x0FD0F9 | 0x0F50F1 | 0x2F06F0 | | | | | | |
| 40 | 0x0F10F1 | 0x02F06F | 0x0AF0FF | 0x0FB0F7 | 0x0F30F0 | 0x4F08F0 | | | | | | |
| 40 | 0x0F00F0 | 0x04F08F | 0x0CF0FD | 0x0F90F5 | 0x0F12F0 | 0x6F0AF0 | | | | | | |
| 40 | 0x02F02F | 0x06F0AF | 0x0FF0FB | 0x0F70F3 | 0x0F04F0 | 0x8F0CF0 | | | | | | |

【 図 1 3 - 2 2 】

【図 13-22】 レインボーフラッシュ発光

[illegible]

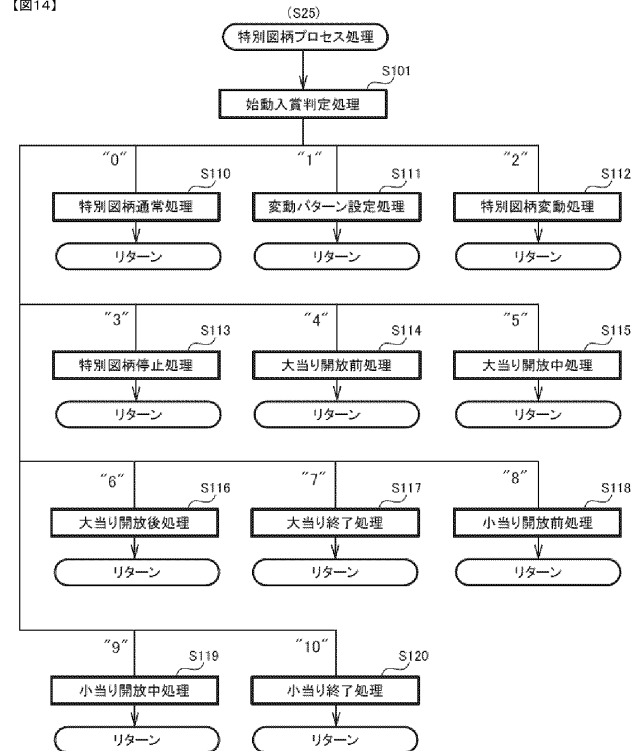
【 図 1 5 】

【图15】

[illegible]

【 図 1 4 】

【図14】

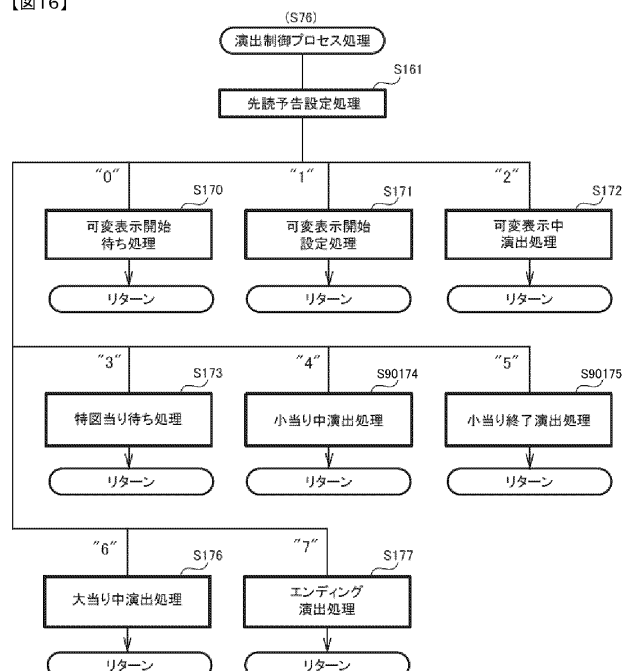


10

20

【 図 1 6 】

【图16】

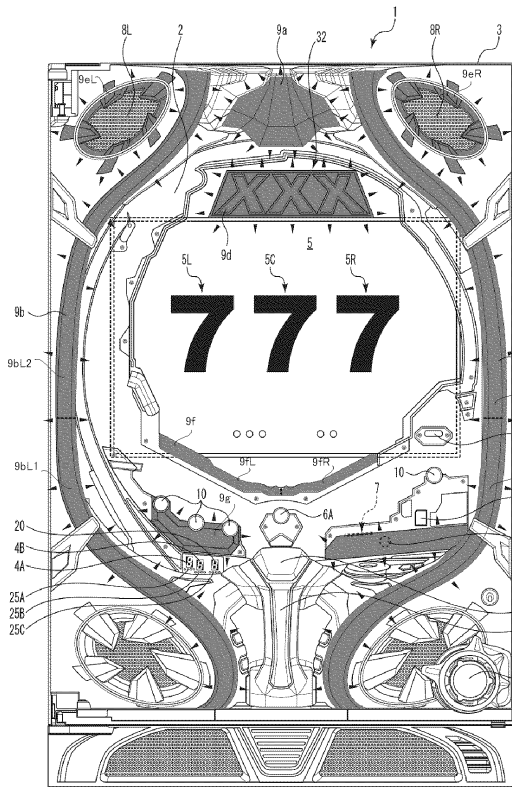


30

40

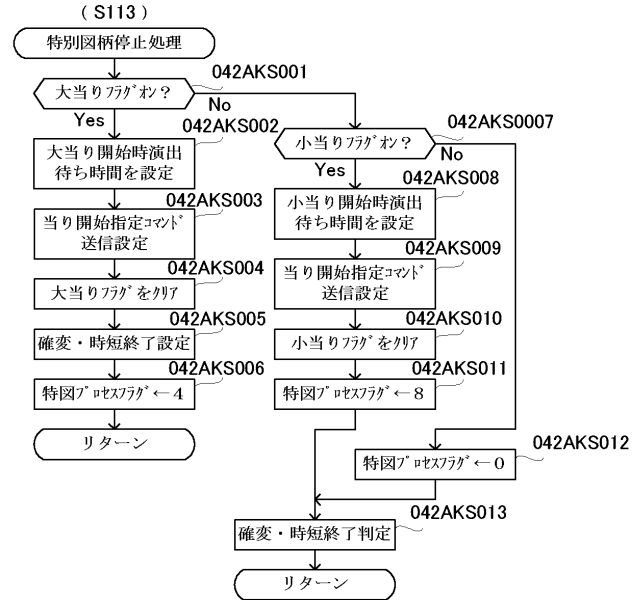
【 図 1 7 - 1 】

【图17-1】



【 図 1 7 - 2 】

【图17-2】

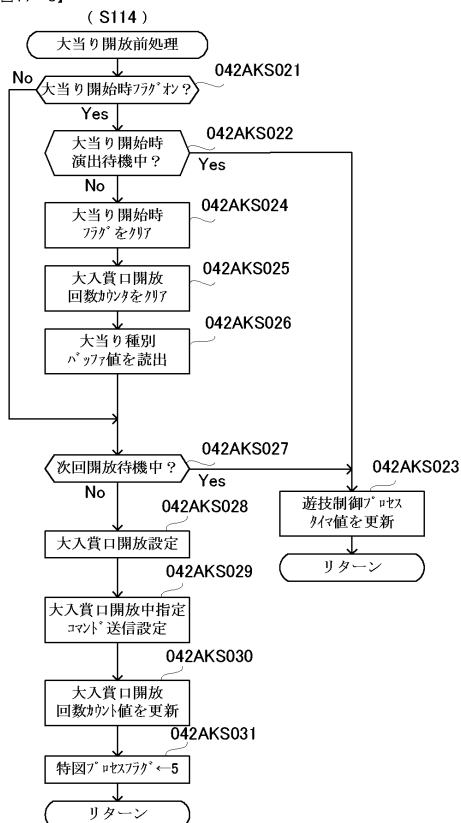


10

20

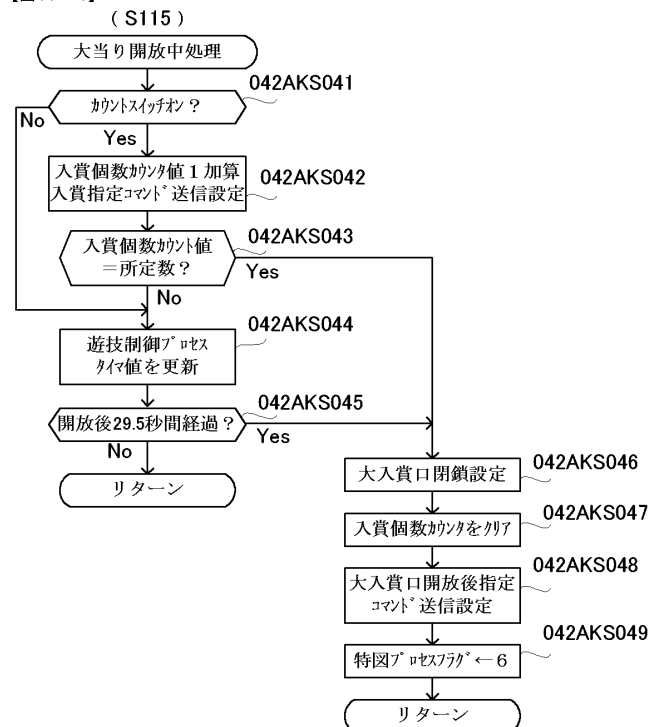
【 図 1 7 - 3 】

【图17-3】



【 図 1 7 - 4 】

【图17-4】

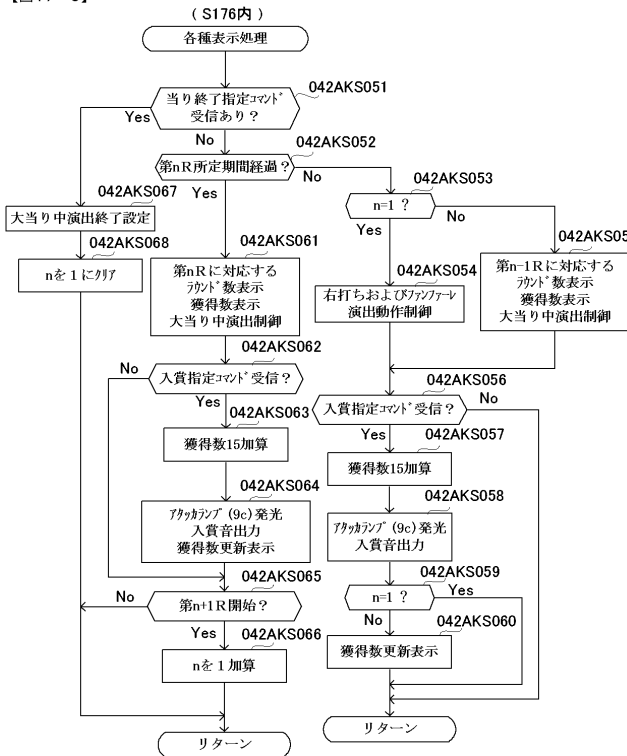


30

40

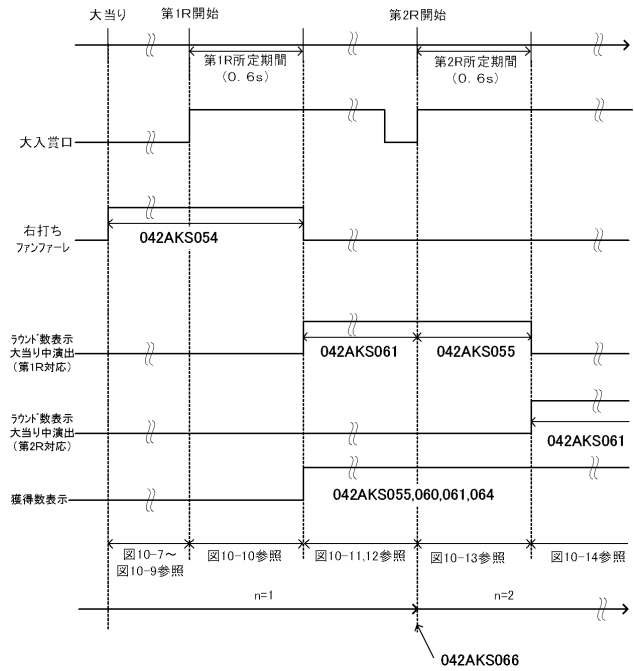
【 図 1 7 - 5 】

【图17-5】



【 図 1 7 - 6 】

【图17-6】

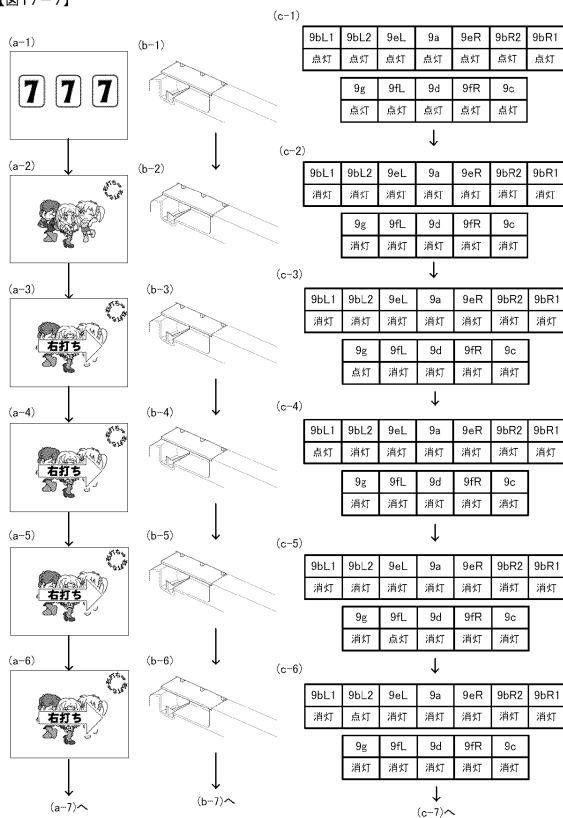


10

20

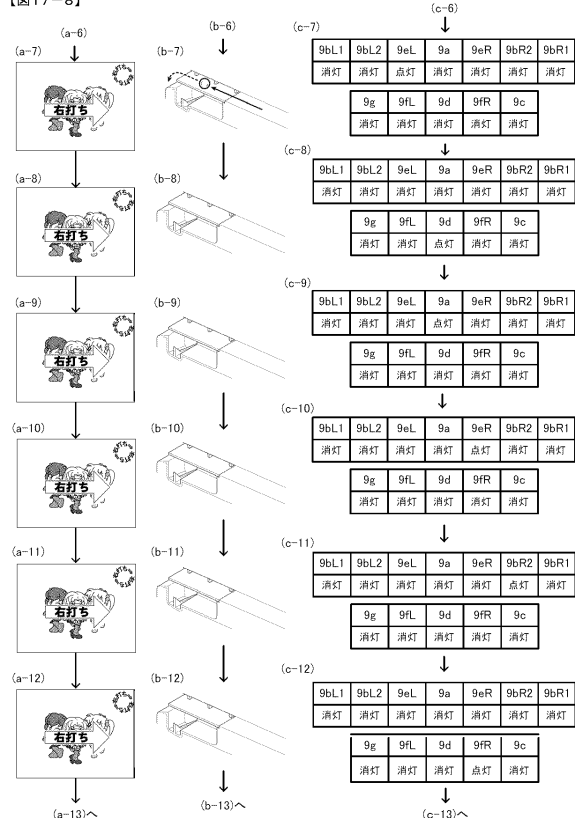
【 図 1 7 - 7 】

【图17-7】



【 図 1 7 - 8 】

【图17-8】

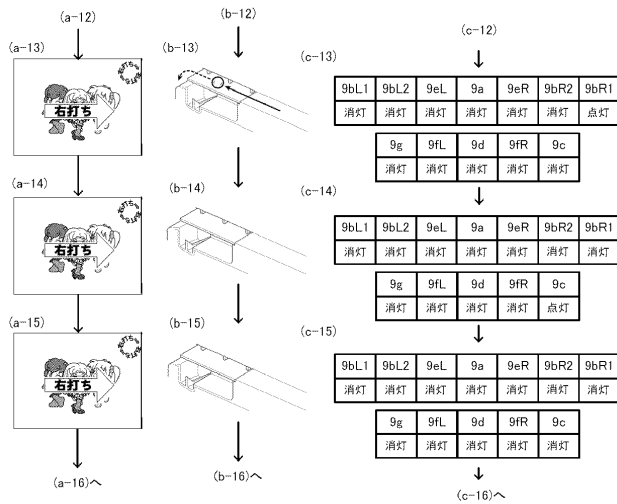


30

40

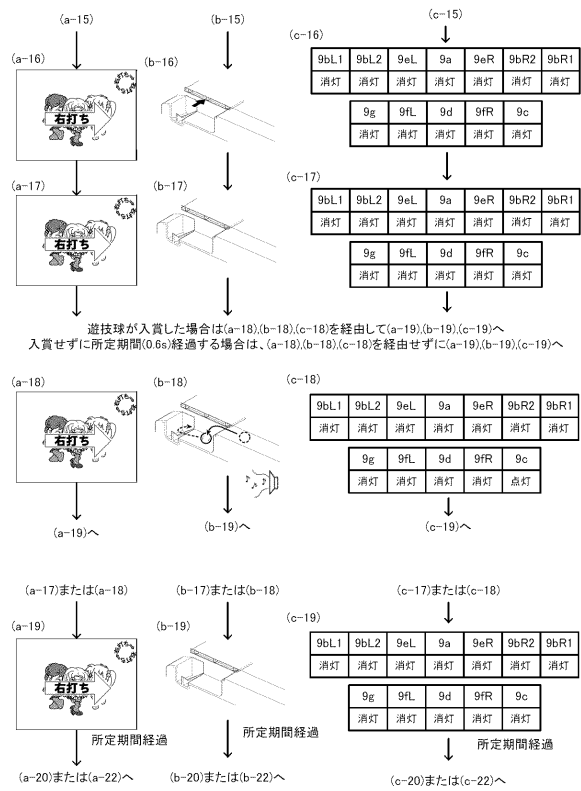
【図 17 - 9】

【図17-9】



【図 17 - 10】

【図17-10】

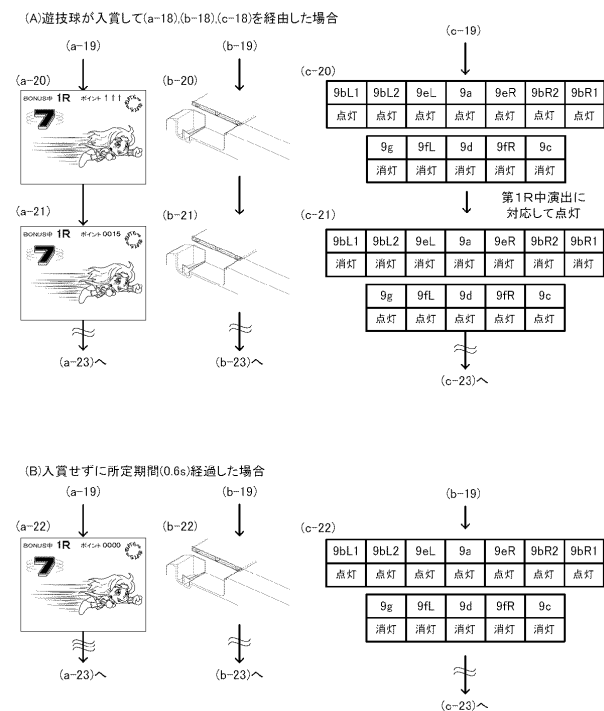


10

20

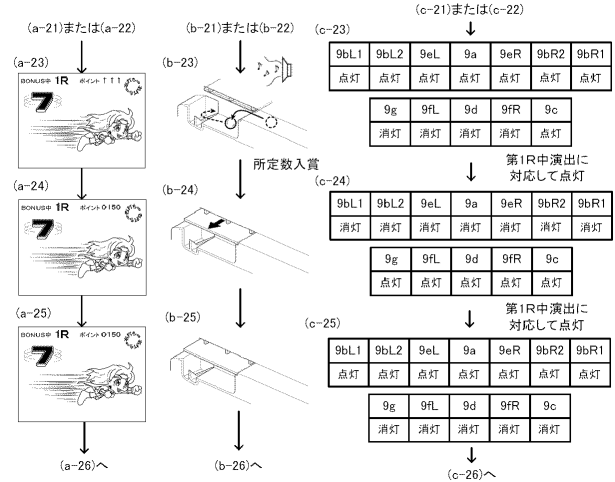
【図 17 - 11】

【図17-11】



【図 17 - 12】

【図17-12】



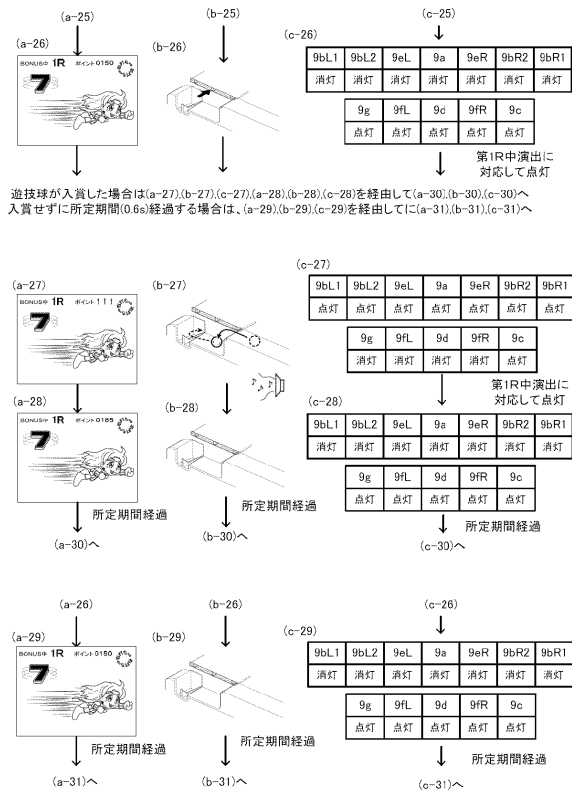
30

40

50

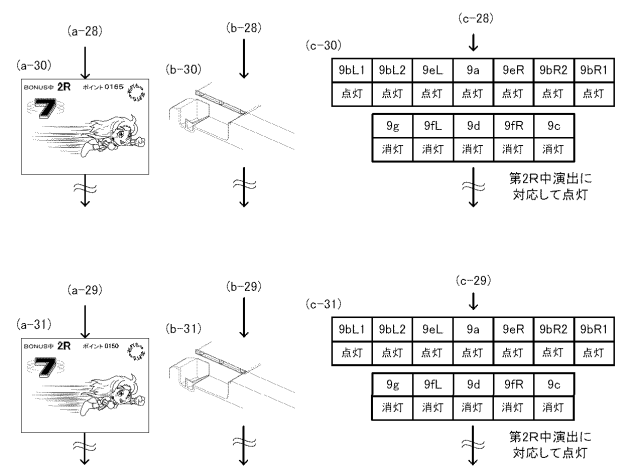
【図 17 - 13】

【図17-13】



【図 17 - 14】

【図17-14】

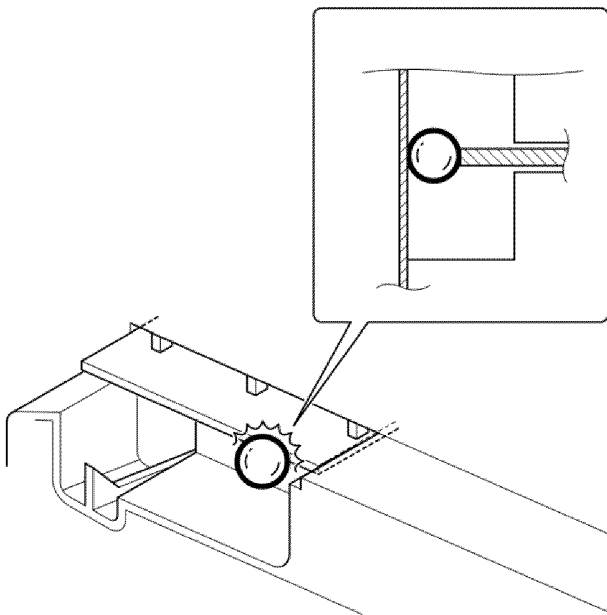


10

20

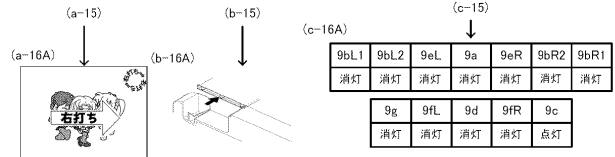
【図 17 - 15】

【図17-15】



【図 17 - 16】

【図17-16】



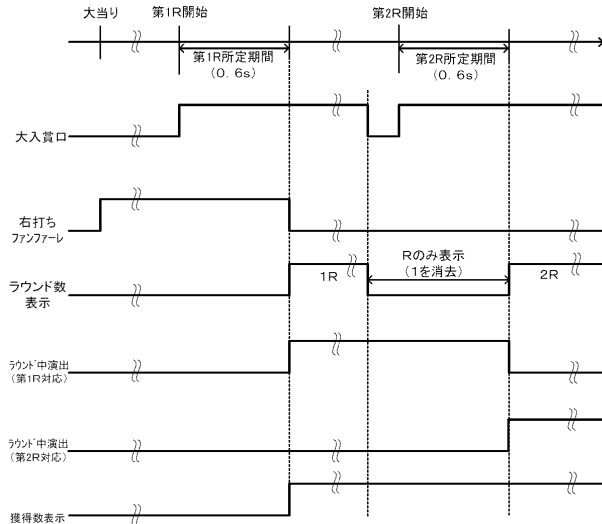
30

40

50

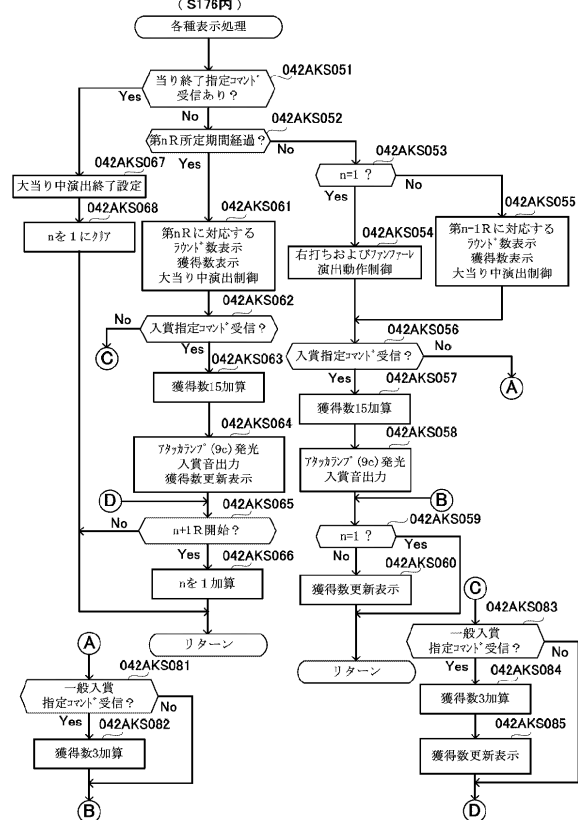
【図 17 - 17】

【図17-17】



【図 17 - 18】

【図17-18】

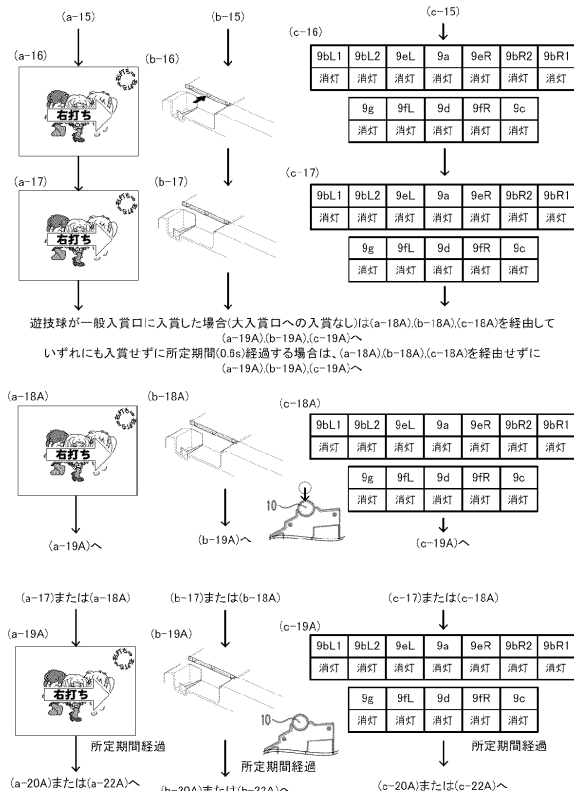


10

20

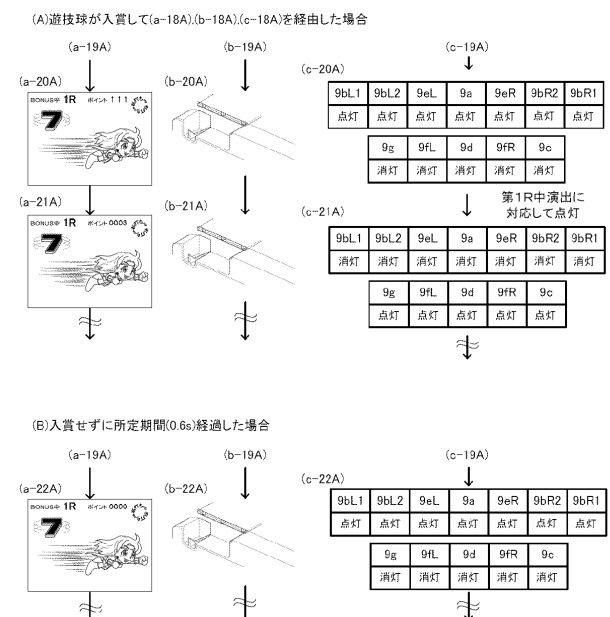
【図 17 - 19】

【図17-19】



【図 17 - 20】

【図17-20】



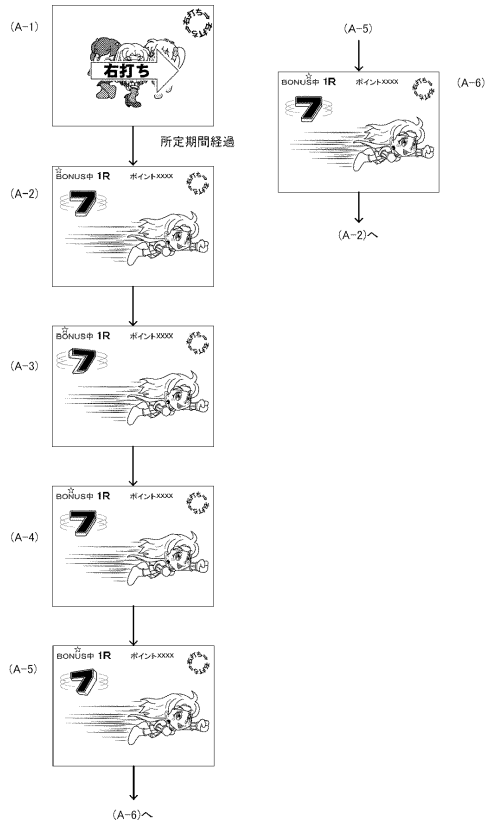
30

40

50

【図 17 - 21】

【図17-21】



10

20

30

40

50