

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7564689号
(P7564689)

(45)発行日 令和6年10月9日(2024.10.9)

(24)登録日 令和6年10月1日(2024.10.1)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全544頁)

(21)出願番号	特願2020-192166(P2020-192166)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年11月19日(2020.11.19)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-80940(P2022-80940A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和4年5月31日(2022.5.31)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年9月15日(2023.9.15)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	佐藤 嘉純

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

演出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、

可動体と、

発光体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

音出力手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、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前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体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と、

特定状態に制御可能な状態制御手段と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることによって特定条件が成立したときに前記特定状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定条件が成立したときに、前記特定条件が成立したことを報知する特定報知演出を実行可能であり、

前記特定報知演出は前記演出識別情報の視認性を低下させる演出であり、

前記有利状態は、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な第2有

利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第1特定演出と、特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3特定演出と、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可動体演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第1事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記可動体演出を実行した後に該第3特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3事後演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第1特定演出において前記操作演出を実行する第1操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第2特定演出において前記操作演出を実行する第2操作演出を実行可能であり、

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り、

前記操作演出において前記音出力手段から前記操作演出に対応した操作音を出力可能であり、

前記第1操作演出において、前記第2操作演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記操作音を出力させることが可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1事後演出、前記第2事後演出及び前記第3事後演出において、前記可動体演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

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、

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】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、キャラクタを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するスーパーリーチ演出（特定演出）と、大当りが報知された後に行われる図柄の再抽選演出（事後演出）と、を実行可能なもの等があった（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2019-34239号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【0005】

10

20

30

40

50

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 請求項1に記載の遊技機は、

演出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、

可動体と、

発光体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、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前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体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と、

特定状態に制御可能な状態制御手段と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることによって特定条件が成立したときに前記特定状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定条件が成立したときに、前記特定条件が成立したことを報知する特定報知演出を実行可能であり、

前記特定報知演出は前記演出識別情報の視認性を低下させる演出であり、

前記有利状態は、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な第2有利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第1特定演出と、特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3特定演出と、を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第1特定演出において前記操作演出を実行する第1操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第2特定演出において前記操作演出を実行する第2操作演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第1事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記可動体演出を実行した後に該第3特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3事後演出を実行可能であり、

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り、

前記操作演出において前記音出力手段から前記操作演出に対応した操作音を出力可能であり、

前記第1操作演出において、前記第2操作演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記操作音を出力させることが可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1事後演出、前記第2事後演出及び前記第3事後演出において、前記可動体演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

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

10

20

30

40

50

3 特定演出のいずれが実行されるかによって異なる。

【0007】

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

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

10

【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。

20

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

【図11-4】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

【図11-5】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図11-6】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図11-7】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図11-8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図11-9】演出制御コマンドを例示する図である。

30

【図11-10】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-11】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-12】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-13】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-14】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-15】状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図11-16】遊タイム(救済時短)を説明するための説明図である。

【図11-17】同じく遊タイム(救済時短)を説明するための説明図である。

【図11-18】同じく遊タイム(救済時短)を説明するための説明図である。

【図11-19】(A)はバトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図であり、(B)は遊タイムに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

40

【図11-20】極・バトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-21】可変表示回数表示と特別回数表示とに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-22】RAMクリア後に救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図11-23】RAMクリア後に救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-24】(A)は大当り後、900回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャート、(B)は時短突入演出Bの変形例を示す

50

タイムチャートである。

【図11-25】大当り後、900回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-26】救済時短に到達したときに保留記憶数が0の場合の演出動作例を示す説明図である。

【図11-27】救済時短に到達したときに保留記憶数が1以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

【図11-28】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-29】特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。

【図11-30】特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【図11-31】特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図11-32】特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図11-33】特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図11-34】特徴部069SG変形例2としての表示処理を示すフローチャートである。

【図11-35】特徴部069SG変形例3を示す図である。

【図11-36】各種演出の内容を説明するための図である。

【図11-37】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。

【図11-38】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。

【図11-39】保留変化予告の演出動作例を示す図である。

【図11-40】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。

【図11-41】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。

【図11-42】(A)～(D)は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。

【図11-43】(A)～(F)は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-44】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-45】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-46】(A)はリーチ予告実行決定テーブル、(B)～(E)はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-47】(A)～(D)はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-48】(A)～(D)は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-49】(A)～(D)は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-50】(A)～(C)は遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。

【図11-51】(A)は確変状態、時短状態Aのはずれ短縮非リーチ変動パターン、(B)は時短状態Bのはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。

【図11-52】確変状態、時短状態Aの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図11-53】確変状態、時短状態Aの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図11-54】時短状態Bの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図11-55】SPリーチE、SPリーチDの演出動作例である。

【図11-56】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図11-57】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図11-58】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図11-59】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

10

20

30

40

50

- 【図11-60】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図11-61】(A)～(C)はSPリーチE、C、Dにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。
- 【図11-62】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。
- 【図11-63】(A)～(C)は突入導入演出、(D)は時短突入演出Aの演出動作例を示す図である。
- 【図11-64】(A1)～(A4)は確変突入演出、(B1)～(B4)は時短突入演出Bの演出動作例を示す図である。
- 【図11-65】特徴部069SGにおける実施の形態2としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図11-66】特徴部069SGにおける実施の形態2としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。
- 【図11-67】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図11-68】SPリーチDの演出動作例である。
- 【図11-69】遊技状態別の特徴を説明するための図である。
- 【図12-1】特徴部099SGにおいて、(A)は各乱数を示す説明図であり、(B1)、(B2)は大当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12-2】(A)、(B)は普通図柄当り判定テーブルを示す説明図であり、(C)は普通図柄の可変表示時間の説明図であり、(D)は普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間の説明図である。
- 【図12-3】可変表示結果に応じた変動パターンの説明図である。
- 【図12-4】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
- 【図12-5】通常状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図12-6】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図12-7】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図12-8】時短状態Aにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図12-9】時短状態Aにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図12-10】時短状態Bにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図12-11】時短状態Bにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図12-12】始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔の説明図である。
- 【図12-13】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。
- 【図12-14】期間値 α' 、 β' 、 γ' の説明図である。
- 【図12-15】期間値 δ 、 ε 、 ζ の説明図である。
- 【図12-16】期間値 δ' 、 ε' 、 ζ' の説明図である。
- 【図12-17】期間値 η 、 θ 、 ι の説明図である。
- 【図12-18】期間値 η' 、 θ' 、 ι' の説明図である。
- 【図12-19】期間値 κ 、 λ 、 μ の説明図である。
- 【図12-20】期間値 κ' 、 λ' 、 μ' の説明図である。
- 【図12-21】期間値 ν 、 ξ 、 π の説明図である。
- 【図12-22】期間値 ν' 、 ξ' 、 π' の説明図である。
- 【図12-23】各期間値の説明図である。
- 【図12-24】(A)はパチンコ遊技機の10時間分の実射値の説明図であり、(B)はパチンコ遊技機的设计値の説明図である。
- 【図12-25】通常状態における平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図12-26】時短状態Aにおける平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図12-27】時短状態Bにおける平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図12-28】確変状態における平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図12-29】時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の変動が実行されるとき平均変動時間の説明図である。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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 、 γ の大当た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 1 3 - 4】スーパーリーチ α 、 β 、 γ のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図 1 3 - 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。

30

【図 1 3 - 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 1 3 - 7】(A) は各発光パターンの一例を示す図、(B) は各音パターンの一例を示す図である。

【図 1 3 - 8】S P リーチ演出 A ~ E の流れを示す樹形図である。

【図 1 3 - 9】S P リーチ α 、 β 、 γ 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】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】S P リーチ演出 B、C の演出動作例を示す図である。

40

【図 1 3 - 1 2】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】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】可動体演出の演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 5】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】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】事後演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 8】事後演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 9】事後演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 2 0】(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。

50

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

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

【図14】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図16-1】 特徴部120IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図16-2】 特徴部120IWにおける特殊可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。

【図16-3】 特徴部120IWにおける各種の制御基板などを示す構成図である。

10

【図16-4】 大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブルおよび時短はずれ判定テーブルの例を示す説明図である。

【図16-5】 大当たり種別判定テーブル、小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図16-6】 時短種別判定テーブルを示す説明図である。

【図16-7】 図柄判定テーブルを示す説明図である。

【図16-8】 図柄判定テーブルを示す説明図である。

【図16-9】 小当たり遊技の開放パターンを説明するための説明図である。

【図16-10】 特徴部120IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図16-11】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

20

【図16-12】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図16-13】 特徴部120IWにおける遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図16-14】 特徴部120IWにおける特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図16-15】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図16-16】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図16-17】 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図16-18】 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図16-19】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

30

【図16-20】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図16-21】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図16-22】 小当たり開放前処理を示すフローチャートである。

【図16-23】 小当たり開放中処理を示すフローチャートである。

【図16-24】 小当たり閉鎖後処理を示すフローチャートである。

【図16-25】 大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図16-26】 特徴部120IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図16-27】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図16-28】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図16-29】 可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

40

【図16-30】 救済時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。

【図16-31】 可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図16-32】 可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図16-33】 特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図16-34】 特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図16-35】 大当たり時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。

【図16-36】 救済時短に移行するときの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図16-37】 救済時短に移行するときの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

50

【図16-38】変形例1における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図16-39】変形例2における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
【図16-40】変形例3における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
【図16-41】変形例4における大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図16-42】変形例5における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図16-43】変形例5における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図16-44】変形例6における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図16-45】変形例7における先読み予告演出制限期間のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図16-46】変形例8における各種時短状態の制御のタイミングを示すタイミングチャートである。

10

【図17-1】大当り種別判定テーブルおよび小当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図17-2】小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。

【図17-3】特徴部090IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図17-4】特徴部090IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図17-5】小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。

【図17-6】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

20

【図17-7】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図17-8】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図17-9】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図17-10】小当り遊技の開放パターンの変形例を説明するための説明図である。

【図17-11】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図17-12】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図17-13】小当り遊技の開放パターンの変形例を説明するための説明図である。

【図18-1】特徴部113IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図18-2】特徴部113IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

30

【図18-3】試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。

【図18-4】試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。

【図18-5】客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。

【図18-6】テロップ表示実行抽選テーブルと、テロップ表示態様決定抽選テーブルとを示す説明図である。

【図18-7】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図18-8】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

40

【図18-9】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図18-10】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図18-11】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図18-12】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図18-13】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図18-14】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

50

【図 18-15】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 19-1】時短種別を示す説明図である。

【図 19-2】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 19-3】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 19-4】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 19-5】第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 19-6】第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 19-7】第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 19-8】第 1 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 19-9】第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 19-10】第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 19-11】第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 19-12】第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 19-13】第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 19-14】第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 19-15】第 2 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 19-16】第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 19-17】第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 19-18】第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

20

【図 19-19】外部出力信号の一例を示す説明図である。

【図 19-20】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。

【図 19-21】遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。

【図 19-22】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 19-23】時短突入演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 19-24】変形例 1-3 における時短突入演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-1】第 2 の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。

【図 20-2】変形例 2 における第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

30

【図 20-3】変形例 2 における第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 20-4】変形例 2 における第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 20-5】変形例 2 における第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 20-6】変形例 2 における各演出を実行するタイミングを示すタイミングチャートである。

【図 20-7】変形例 2 における煽りリーチの演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-8】変形例 2 における救済時短成立報知の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 20-9】変形例 2 における遊技状態の制御例を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

40

【0009】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【0010】

(特徴部 069 SG 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

50

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、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 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 (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。

【0011】

形態 1-2 の遊技機は、形態 1-1 に記載の遊技機であって、

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

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

可変表示を開始した各列の装飾識別情報の可変表示速度が最高速度に到達するまでの時間は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特

定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア 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（ $t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$ ）部分。図 11-51 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0012】

形態 1-3 の遊技機は、形態 1-1 または形態 1-2 に記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア 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部分。図 11-51 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0013】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

複数列のうち 1 の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア 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）、

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

10

20

30

40

50

印象を与えて興味を高めることができる。

【0014】

形態1-5の遊技機は、形態1-1～形態1-4のいずれかに記載の遊技機であって、複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

1の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため3回であり、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため1回である部分。図11-51参照）、

ことを特徴としている。

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

【0015】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0016】

形態1-7の遊技機は、形態1-1～形態1-6のいずれかに記載の遊技機であって、装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態においては特定動作表示で演出効果を高める一方で、

10

20

30

40

50

第2特別状態においては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

【0017】

形態1-8の遊技機は、形態1-1～形態1-7のいずれかに記載の遊技機であって、装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0018】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0019】

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

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

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。

10

20

30

40

50

【0020】

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

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

10

ことを特徴としている。

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

【0021】

(SG2020-070) 形態2-1の遊技機は、

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

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

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、

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、

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、

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

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する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.2秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パ

50

ターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5.58 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4.83 秒）よりも少ない部分。図 11-50 参照）、
ことを特徴としている。

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

【0022】

形態 2-2 の遊技機は、形態 2-1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0023】

形態 2-3 の遊技機は、形態 2-1 または形態 2-2 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0024】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0025】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0026】

（SG2020-071）形態1-12の遊技機は、形態1-1～1-11のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

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

【0027】

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0028】

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

識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

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

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

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

前記第1特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、前記第2特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、は共通である（例えば、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の大当たり特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）と、時短状態Bの大当たり特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）とは共通である部分。図11-61参照）、

ことを特徴としている。

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

【0029】

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

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CPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0030】

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

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）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、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「大当たり」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。）、

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「大当たり」である場合にCPU103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

10

20

30

40

50

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 5 1 . 1 秒）よりも少ない部分。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、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、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 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、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 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大当た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た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た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、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

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

を備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0036】

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

装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから可変表示の態様が前記特定態様となるまでの期間よりも短い(例えば、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間(tb0～tb1)の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間(tb0～tb3)よりも短い部分。図11-62参照)、

20

ことを特徴としている。

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

【0037】

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

複数列の装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

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

30

ことを特徴としている。

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

【0038】

40

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な第2非特定可変表示パターンを設定

50

しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。
【0039】

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

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

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

10

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、

20

を備え、

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

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

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)、

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

50

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）、

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）、

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。

【0042】

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

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

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、を含み、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0043】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0044】

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

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、前記第 1 特別状態において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、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、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0045】

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

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

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

10

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、

20

を備え、

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

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

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）、

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た

50

可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0046】

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

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

10

ことを特徴としている。

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

【0047】

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

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

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特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0048】

(SG2020-077) 形態1-23の遊技機は、形態1-1～形態1-22のいずれかに記載の遊技機であって、

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

30

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、

40

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、

50

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0049】

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

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

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。

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

【0051】

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

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

10

ことを特徴としている。

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

【0052】

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

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

20

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

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

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

30

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、

40

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

50

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）、

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、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、

20

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、

30

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、

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、

40

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

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

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

50

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 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4 個）よりも少ない部分）、

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

ことを特徴としている。

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

【0054】

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

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

前記第 2 特別状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合よりも低い（例えば、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 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CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図11-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、50~70%、図11-43（C）参照）よりも高い部分）、

10

ことを特徴としている。

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

【0056】

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

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

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先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0057】

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

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

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、

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、

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、

40

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

を備え、

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

50

了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

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

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

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

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。

30

【0058】

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

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

40

ことを特徴としている。

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

【0059】

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

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

50

いて演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

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

【0060】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0061】

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態

10

20

30

40

50

に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0062】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0063】

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

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

前記第2特別状態において前記第2動作促進演出パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記第2動作促進演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当た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

10

20

30

40

50

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

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

【0066】

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

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

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

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

を備え、

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

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで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、大当たりで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、大当たりで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

10

20

30

40

50

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 069 S G S 62 にて大当た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 CPU 120、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 CPU 120 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 S P リーチ D 大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合 (例えば、90%) は、時短状態 A において S P リーチ D 大当たり変動パターンで「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 S P リーチ D 大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合 (例えば、0%) よりも高い部分。図 11-69 参照)、

ことを特徴としている。

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

【0068】

(S G 2020-084) 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 069 S G S 62 にて大当た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 CPU 120、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

10

20

30

40

50

と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、「ボタン予告」と「当否ボタン演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の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動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第1演出実行パターン（例えば、「パターンA-2、A-3」）と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第2演出実行パターン（例えば、「パターンA-1」）と、があり、

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

この特徴によれば、所定回数の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

10

20

30

40

50

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、

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、ブッシュセンサ35B）と、

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

【0071】

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

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

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

10

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

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

を備え、

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

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

20

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

30

ことを特徴としている。

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

【0072】

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

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

40

ことを特徴としている。

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

【0073】

50

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 %）よりも低いが、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。

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、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 069 S G S 62 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

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

を備え、

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

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

前記第 2 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第 1 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低いとともに前記第 3 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 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。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

10

20

30

40

50

る回数が少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0075】

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

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

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

10

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

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

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

を備え、

20

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

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

30

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】

40

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

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

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

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

50

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、

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

を備え、

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

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い(例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当たり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)、

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、

動作可能な可動体(例えば、可動体32)と、

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

を備え、

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

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

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

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

【0078】

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

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である）、

ことを特徴としている。

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

【0079】

形態1-44の遊技機は、形態1-1～形態1-43のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0080】

形態1-45の遊技機は、形態1-1～形態1-44のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体を強調するためのエフェクト画像を表示可能な表示手段を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0081】

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

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0082】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0083】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0084】

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

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

動作可能な可動体（例えば、可動体32）と、

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態

10

20

30

40

50

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、

10

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

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

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

20

を備え、

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

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

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た可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、

40

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

50

50 参照)、

ことを特徴としている。

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

【0086】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0087】

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

発光可能な発光手段を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0088】

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

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0089】

(SG2020-094) 形態2-28の遊技機は、形態2-1～形態2-27のいづ

10

20

30

40

50

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、

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

を備え、

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

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

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、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第1特別状態と第3特別状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0090】

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

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

10

20

30

40

50

を決定可能である部分。図 11-69 参照)、
ことを特徴としている。

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

【0091】

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

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

前記可変表示パターン決定手段は、

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

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

10

20

30

40

50

変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチや3秒の短縮非リーチA）を決定可能である。図11-69参照）、

ことを特徴としている。

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

【0092】

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

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

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

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

を備え、

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

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0093】

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

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

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【0095】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0096】

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

を提供することができる。

【0097】

(特徴部099SG形態)

(SG2020-099)特徴部099SGの形態1の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)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、

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図12-30に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 β に110を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 α に110を乗算して得られる期間値 χ よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0098】

(SG2020-100)形態2の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)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、

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

10

【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、

20

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

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

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

30

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（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、

50

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0101】

（SG2020-103）形態5の遊技機は、

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

10

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、

20

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

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

30

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。

40

【0103】

(SG2020-105)形態7の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)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、

50

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0104】

（SG2020-106）形態8の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）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0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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。

【0105】

(SG2020-107)形態9の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)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、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、

30

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

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。

【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

50

別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

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

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

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 1 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12-19 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 λ は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 κ よりも小さく、且つ、期間値 λ は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 μ よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0107】

（SG2020-109）形態 11 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）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

10

20

30

40

50

留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B) をさらに備え、

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

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。

【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、

20

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、

30

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

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

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

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

40

50

100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2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図12-17に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 θ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 η よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0110】

(SG2020-112)形態14の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)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

10

20

30

40

50

回)の可変表示が実行されたことを含み、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0111】

(SG2020-113)形態15の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)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

10

20

30

40

50

間に1100を乗算して得られる期間値 θ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 η' よりも小さい部分)、
ことを特徴としている。

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

【0112】

(SG2020-114)形態16の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)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2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図12-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 θ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 η' よりも小さく、且つ、期間値 θ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ι' よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0113】

(SG2020-115)形態17の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

【0114】

（SG2020-116）形態 18 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）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、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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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。

【0115】

(SG2020-117)形態19の遊技機は、

20

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可変表示の実行頻度が高い特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

30

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

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

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

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

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。

50

【0116】

(SG2020-118)形態20の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0117】

形態21の遊技機は、形態1～形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、右遊技領域と左遊技領域）に遊技媒体を発射する遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可変表示として、特別識別情報の可変表示と普通識別情報の可変表示とを実行可能であり（例えば、特別図柄の可変表示と普通図柄の可変表示とを実行可能である部分）、

前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて、遊技媒体が進入可能な第1状態（例えば、開状態）と該第1状態よりも遊技媒体が進入し難い第2状態（閉状態）とに変化される可変手段（例えば、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6B）と、

10

20

30

40

50

前記特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151B）と、

を備え、

前記遊技領域は、前記可変手段が設けられている特別経路（例えば、左遊技領域）と、該特別経路とは異なる非特別経路（例えば、右遊技領域）とを有し、

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとで記憶可能な保留記憶数は遊技状態にかかわらず4個である部分）、

10

前記特定表示結果が前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として導出表示される確率は、前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図12-2（B）に示すように、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれである場合であっても普図当り確率が同一である部分）、

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

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

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

【0118】

形態22の遊技機は、形態21に記載の遊技機であって、

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

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、計測による期間値を適切に得ることができる。

【0119】

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

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段を備え、

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

40

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

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図12-13に示

50

すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が110回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【0120】

形態24の遊技機は、形態23に記載の遊技機であって、

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

前記第1特別状態において、

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

前記第2特別状態の期間値は、前記第1回数と前記割合eと前記平均可変表示期間Eとを乗算した保留0対応値と、前記第1回数と前記割合fと前記平均可変表示期間Fとを乗算した保留1対応値と、前記第1回数と前記割合gと前記平均可変表示期間Gとを乗算した保留2対応値と、前記第1回数と前記割合hと前記平均可変表示期間Hとを乗算した保留3対応値と、の合計値である（例えば、期間値βは、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ 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。

【0122】

形態26の遊技機は、形態23～形態25のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第3特別状態において、

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

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

10

20

30

40

50

可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分)、

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

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

前記第3特別状態の期間値は、前記第1回数と前記割合iと前記平均可変表示期間Iとを乗算した保留0対応値と、前記第1回数と前記割合jと前記平均可変表示期間Jとを乗算した保留1対応値と、前記第1回数と前記割合kと前記平均可変表示期間Kとを乗算した保留2対応値と、前記第1回数と前記割合lと前記平均可変表示期間Lとを乗算した保留3対応値と、の合計値である(例えば、期間値 γ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ 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。

【0123】

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

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151B)を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【0124】

形態28の遊技機は、形態27に記載の遊技機であって、

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

前記第1特別状態において、

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

10

20

30

40

50

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）、

10

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）、

20

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

ことを特徴としている。

30

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

【0125】

手段29の遊技機は、形態27または形態28に記載の遊技機であって、

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

前記第2特別状態において、

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

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）、

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

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

10

前記第2特別状態の期間値は、前記第2回数と前記割合 e' と前記平均可変表示期間Eとを乗算した保留0対応値と、前記第2回数と前記割合 f' と前記平均可変表示期間Fとを乗算した保留1対応値と、前記第2回数と前記割合 g' と前記平均可変表示期間Gとを乗算した保留2対応値と、前記第2回数と前記割合 h' と前記平均可変表示期間Hとを乗算した保留3対応値と、の合計値である（例えば、期間値 β' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ 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

20

【0126】

形態30の遊技機は、形態27～形態29のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第3特別状態において、

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

30

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）、

40

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

50

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*y*'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。

【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、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、特徴部018SGのパチンコ遊技機1)であって、

発光体(例えば、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12など)と、

可動体(例えば、可動体32)と、

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

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ(例えば、敵キャラクタX-1)を表示して該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出(例えば、SPリーチ演出B)と、前記特定キャラクタを表示することなく前記有利状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出(例えば、SPリーチ演出A)と、を実行可能であり、

前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり(例えば、SPリーチ演出の実行期間(ta2~ta5のうちのta3~ta4)において可動体演出を実行可能な部分)、

前記第1特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像(例えば、エフェクト画像018SG250B)とともに前記特定キャラクタ(例えば、キャラクタ画像018SGX1)が表示され(図13-14(D2)(D4)参照)、

前記第2特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第1特定演出と共通の態様の前記可動体の動作に関連したエフェクト画像(例えば、エフェクト画像018SG250B)が表示される一方で前記特定キャラクタが表示されず(図13-14(D1)参照)、

前記特別演出における前記発光体の発光態様(例えば、発光パターンLP3-2)は、前記第1特定演出において前記特別演出が実行される場合と前記第2特定演出において前記特別演出が実行される場合とで共通である(図13-6(B)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタが表示される第1特定演出と特定キャラクタが表示されない第2特定演出とで、特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、特別演出の実行期間における特定キャラクタの表示の有無によって特定演出と特別演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【0128】

形態3-2の遊技機は、形態3-1に記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される割合は、前記第2特定演出が実行されたときよりも前記第1特定演出が実行されたときの方が高い（例えば、スーパーリーチ α の変動パターンよりもスーパーリーチ β の変動パターンの方が大当たり期待度は高いので、SPリーチ演出AよりもSPリーチ演出BやSPリーチ演出Cの方が大当たり期待度は高い（大当たり期待度：SPリーチ演出A<SPリーチ演出B<SPリーチ演出C）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として第2特定演出が実行されるか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0129】

形態3-3の遊技機は、形態3-1または形態3-2に記載の遊技機であって、

前記特別演出の実行期間は、前記第1特定演出と前記第2特定演出とで共通である（例えば、SPリーチ演出A～Eにおける「決め演出」の実行期間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）は、SPリーチ演出A～Eにおいて共通とされている（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ；SPリーチ演出A＝SPリーチ演出B＝SPリーチ演出C＝SPリーチ演出D＝SPリーチ演出E）部分）、

ことを特徴としている。

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

【0130】

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

前記特別演出の実行期間は、第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とを含み、

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

ことを特徴としている。

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

【0131】

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

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

【0132】

形態3-6の遊技機は、形態3-1～形態3-5のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ35B）を備え、

前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記発光体の発光終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターンLP3-2である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0133】

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

前記演出実行手段は、前記特定演出中における前記特別演出後の後期間において後期間演出（大当たり報知）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、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、SPリーチ演出A～Eの種類によらず、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12及び可動体LED208の発光パターンが共通である（例えば、発光パターンLP3-2）部分。図13-6（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0134】

形態3-8の遊技機は、形態3-1～形態3-7のいずれかに記載の遊技機であって、音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0135】

形態3-9の遊技機は、形態3-8に記載の遊技機であって、

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

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

了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターン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 - 10の遊技機は、形態3 - 1 ~ 形態3 - 9のいずれかに記載の遊技機であって、前記第1特定演出で実行される前記特別演出において表示される前記特定キャラクタは、前記エフェクト画像に類似した態様で表示される（例えば、図13 - 14（D2 ~ D5）において、可動体32の振動に応じて表示されるエフェクト画像018SG250Bは、同時期に表示されているキャラクタ画像018SGX1、018SGX2の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている部分）、

ことを特徴としている。

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

【0137】

（SG2020 - 019）形態3 - 11の遊技機は、形態3 - 1 ~ 形態3 - 10のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部018SGのパチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、可動体32）と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させる特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、SPリーチ演出A ~ Eと、事後演出A、Bとを実行可能な部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ）を表示し該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する演出を、第1態様（例えば、SPリーチ演出B）と第2態様（例えば、SPリーチ演出D）とで実行可能であり、

前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、SPリーチ演出の実行期間（ta2 ~ ta5のうちのta3 ~ ta4）において可動体演出を実行可能な部分）、

前記特別演出の実行期間において、前記第1態様と前記第2態様のいずれにおいても、前記可動体の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像018SG250B）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像018SGX1）が表示され、

前記特定演出が前記第1態様にて実行された場合に該第1態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行されず、前記特定演出が前記第2態様にて実行された場合に、該第2態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行される（例えば、SPリーチ演出Bの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX - 1を用いた事後演出Bではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Aが実行される一方で（図13 - 17参照）、SPリーチ演出Dの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX - 1を用いた事後演出B（図13 - 18、図13 - 19参照）が実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

【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0
18SGX1Zが表示され（図13-15（E2）参照）、SPリーチ演出Dでは、事後
演出Bにおいて、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画
像018SGXZが表示される（図13-19（G1-5）参照）部分）、

ことを特徴としている。

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

【0139】

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

可変表示を実行可能な遊技機であって、

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

前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが
報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報
知される（例えば、SPリーチ α 、 β 、 γ における「事後演出A、B」の実行期間は、飾
り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）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_{a5} 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_{a7} まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされている部分）、

ことを特徴としている。

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

【0140】

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

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

前記演出実行手段は、前記特定表示結果が導出表示されたことを契機に前記事後演出を
実行可能である（例えば、SPリーチ α 、 β 、 γ における「事後演出A、B」の実行期間
は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）
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_{a5} 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_{a7}
まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）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

10

20

30

40

50

S Pリーチβ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γ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、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部分)、

ことを特徴としている。

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

【0143】

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

可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を1の可変表示中において実行可能であり、

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

前記第2態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間は、前記第1態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間よりも長い(例えば、高ベース用のS Pリーチγの可変表示期間は、低ベース用のS Pリーチβの可変表示期間よりも短く($t_{a0} \sim t_{a7}$: S Pリーチγ < S Pリーチβ)、S Pリーチγにおいて「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} 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_{a7} までの期間($t_{a4} \sim t_{a7}$)は、S Pリーチβにおいて「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} 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_{a7} までの期間($t_{a4} \sim t_{a7}$)よりも長い($t_{a4} \sim t_{a7}$; S Pリーチγ > S Pリーチβ))、

ことを特徴としている。

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

【0144】

(SG2020-020)形態3-18の遊技機は、形態3-1～形態3-17のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、特徴部018SGのパチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が、S

10

20

30

40

50

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0145】

形態3-19の遊技機は、形態3-18に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0146】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0147】

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

前記演出実行手段は、前記事後演出において背景画像を表示可能であって、

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

10

20

30

40

50

の事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）、
ことを特徴としている。

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

【0148】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0149】

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

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0150】

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

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

前記演出実行手段は、

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

前記第2演出期間においては、前記加算表示にて示された遊技価値の大きさが前記示唆表示にて示された遊技価値に加算された付与遊技価値を、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさとして報知する（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当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。

【0151】

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

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部 018SG のパチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、SP リーチ演出 A ～ E と、可動体演出と、事後演出 A、B と、を実行可能な部分）を備え、

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

前記演出実行手段は、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0152】

形態 3-26 の遊技機は、形態 3-25 に記載の遊技機であって、

前記第 1 事後演出の演出期間と前記第 2 事後演出の演出期間は共通である一方、

前記第 3 事後演出の演出期間は、前記第 1 事後演出及び前記第 2 事後演出の演出期間と異なる（例えば、SP リーチ演出 A ～ C 各々に対応する「事後演出 A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、SP リーチ演出 D、E 各々に対応する「事後演出 B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通である一方で、「事後演出 A」の実行期間（10 秒）と「事後演出 B」の実行期間（15 秒）とは異なる部分）、

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

【0153】

形態3-27の遊技機は、形態3-25または形態3-26に記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、前記事後演出において前記発光体を発光させることが可能であって、

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

前記第3事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第1事後演出と前記第2事後演出における前記発光体の発光パターンと異なる（例えば、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bの予定出球報知パートにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）は共通である一方、SPリーチ演出Aに対応する事後演出Aの可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン（発光パターンLP4-2、LP4-3）と、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）と、は異なる部分。図13-6参照）、ことを特徴としている。

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

【0154】

（基本説明）

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

【0155】

（パチンコ遊技機1の構成等）

図1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 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 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

20

【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 の右側方には、可変入賞球装置 6 B が設けられている。

【0164】

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。

【0165】

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、一对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。

30

40

【0166】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 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。

【0167】

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

50

する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0168】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0169】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

10

【0170】

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

【0171】

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

20

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

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

30

【0175】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置にはメインランプ9aが設けられており、該メインランプ9aの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ9bが設けられている。更に、遊技盤2における特別可変入賞球装置7の近傍位置にはアタッカランプ9cが設けられている。

【0176】

遊技盤2の所定位置（図1では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する可動体32が設けられている。また、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。該可動体ランプ9dと前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9cとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、LEDを含んで構成されている。

40

【0177】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

【0178】

50

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠3には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【0179】

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

10

【0180】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図3参照）により検出される。

【0181】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0182】

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

20

【0183】

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

30

【0184】

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

40

【0185】

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

【0186】

パチンコ遊技機1において、縦長の方角枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー50Aが取付けられている。セキュリティカバー50Aは、遊技機用枠3

50

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けばよい。
【 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数（例えば 4）まで保留される。

10

【 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。

20

【 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 】

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。

【 0 1 9 2 】

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。

30

【 0 1 9 3 】

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。

【 0 1 9 4 】

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 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（1 5 回や 2 回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

40

【 0 1 9 5 】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当

50

り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0196】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0197】

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

【0198】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0199】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0200】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0201】

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

【0202】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組合せて、時短状態は低確／高ベース状態、確変状態は高確／高ベース状態、通常状態は低確／低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0203】

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

【0204】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表

10

20

30

40

50

示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 Rからの音声出力、遊技効果ランプ 9の点灯や消灯、可動体 3 2の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【0205】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R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伴って、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。

10

【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。

【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伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1では、演出態様に伴って表示結果（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。

20

【0208】

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。

30

【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。

40

【0211】

パチンコ遊技機 1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当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

50

いる可変表示)における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に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。

【0213】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【0214】

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

【0215】

(基板構成)

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

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する(ON状態にする)ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流(AC)を直流(DC)に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧(例えば直流12Vや直流5Vなど)に変換するための電源回路などを備えている。

【0217】

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

【0218】

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

【0219】

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

【0220】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、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。

【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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普通図柄保留表示器 25 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

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

【0223】

スイッチ回路 110 には、電源基板 17 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0224】

ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

【0225】

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

【0226】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（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 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【0233】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0234】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

30

【0235】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0236】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

40

【0237】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0238】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0239】

（動作）

50

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。

【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。

【0243】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S3；Yes）、復旧処理（ステップ S4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S5）を実行する。ステップ S4 の復旧処理により、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 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。

【0244】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S3；No）、初期化处理（ステップ S6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S7）を実行する。ステップ S6 の初期化处理は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0245】

ステップ S5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【0246】

ステップ S5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 29 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0247】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 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。

【0248】

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。

10

【0249】

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。

20

【0250】

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

【0251】

演出制御基板 1 2 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。

30

【0252】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 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 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 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 S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 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 S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 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 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 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 S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

40

【0253】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割

50

込み処理を実行することができる。

【0254】

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

10

【0255】

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

20

【0256】

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

【0257】

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

30

【0258】

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

【0259】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）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S27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

50

【0260】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0261】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」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）。

【0262】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0263】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0264】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0265】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

【0266】

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

場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0267】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当た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、大当たり開放前処理は終了する。

10

【0268】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

20

【0269】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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た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。

【0270】

ステップS117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。

30

【0271】

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。

40

50

【0272】

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

10

【0273】

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

20

【0274】

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

30

【0275】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図8に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0276】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【0277】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判

50

定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当たり」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、大当たり判定値のうち、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「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０２７８】

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

【０２７９】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５５３５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当たり判定値の数値範囲に設定されるとともに、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、６５３１７～６５５３５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０２８０】

また、遊技状態が確変状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当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。

【０２８１】

設定値が１の場合は、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のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当たり」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、該大当た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たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当た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「大当たり」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、大当たり判定値のうち、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「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。

【０２８３】

このため、大当たり確率は、１０２０を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）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。

【０２８５】

尚、設定値が１の場合は、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のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、

10

20

30

40

50

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 では 1 2 3 8～1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8～1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8～1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8～1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0286】

つまり、本パチンコ遊技機 1 では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0～6 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。

【0287】

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。

【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 6 5 3 1 7～6 5 4 2 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 までは大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、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 4 2 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。

【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 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。他の第 2 特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第 1 特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【0290】

以上のように、本パチンコ遊技機 1 においては、変動特図が第 1 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 6 5 3 1 7～6 5 5 3 5 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 6 5 3 1 7～6 5 4 2 5 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 6 5 3 1 7 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。

【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

10

20

30

40

50

ンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0292】

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

10

【0293】

(演出制御基板 12 の主要な動作)

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 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。

20

【0294】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S73)。タイマ割込みフラグは、例えば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S73; No)、ステップ S73 の処理を繰返し実行して待機する。

【0295】

また、演出制御基板 12 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 11 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 120 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない CPU を用いている場合には、割込み禁止命令 (DI 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 120 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O 125 に含まれる入力ポートのうち、中継基板 15 を介して主基板 11 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば RAM 122 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 CPU 120 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。

30

40

【0296】

ステップ S73 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S74)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S75)。コマンド解析処理では、例えば主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるよ

50

うに、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0297】

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

10

【0298】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS77)、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0299】

図10は、演出制御プロセス処理として、図9のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

20

【0300】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM 122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0301】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

30

【0302】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

【0303】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに

50

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 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 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。

10

【0304】

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 CPU 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。

20

【0305】

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 CPU 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 1 1 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 S 1 7 5 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 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

【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。

40

【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、「ー」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「ー」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

50

定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0311】

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

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

（特徴部069SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部069SGのパチンコ遊技機1について、図11-1～図11-64に基づいて説明する。尚、本特徴部069SGにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「069SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部069SG、099SG、018SGでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図11-1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【0315】

〔実施の形態1〕

以下、特徴部069SGにおける実施の形態1について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機1は、図7にて説明したように、大当た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、大当たり確率が約1/319に設定された遊技機として説明する。

【0316】

また、遊技機への電源投入後（RAMクリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後に、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た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たりが発生しなかった遊技者を救済するため(例えば、遊技への投資金を抑制するため)に設けられているものであり、本例では「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。

【0317】

本実施の形態では、複数種類の大当たりのうち大当たり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、複数種類の大当たりのうち大当たりBまたは大当たり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。

10

【0318】

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

【0319】

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

20

【0320】

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

30

【0321】

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

【0322】

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

40

【0323】

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

【0324】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域を流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入

50

賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域を流下する遊技球は、第1始動入賞口に入賞不能となっている。

【0325】

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

10

【0326】

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

20

【0327】

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

【0328】

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

30

【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。

40

【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

50

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。

【0331】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図11-3(A)に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1～MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0332】

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

【0333】

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

【0334】

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

【0335】

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

【0336】

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

【0337】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部069SG

10

20

30

40

50

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、「大当たり」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「大当たり」として大当た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「大当たり」として大当た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た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た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。

10

【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) に示す大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、図 11-3 (C2) に示す大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）の他、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【0339】

尚、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率（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たりの当選確率（出球率）が変わる構成としてもよい。

20

【0340】

（大当た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たり種別判定テーブル（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。

30

【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、当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。

【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。

40

【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、1.5 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。

【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

50

有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

【0345】

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

10

【0346】

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

20

【0347】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りA～大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0348】

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

30

【0349】

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

【0350】

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

40

【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

50

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

【0353】

（時短回数）

図 11-4 は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図 11-4 に示すように、本例では、大当たり 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、大当たり B または大当たり 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、低確状態で大当たりにより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、低確状態で大当たりにより制御されることなく再び 900 回の可変表示を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態 B に制御されることはない。

【0354】

尚、通常状態において時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、（1）時短制御が 1100 回行われ、且つ、（2）低確制御が 1100 回行われる時短状態 B（本例では、時短回数 1100 回の遊・1100 バトルラッシュ）に制御されるようにしてもよい。この場合、高ペース状態（確変状態、時短状態）において時短付きはずれ図柄が停止表示されても遊技状態の移行制御は行われない（時短回数 1100 回の時短状態に制御しない）ものである。これは、遊技者の救済度合を低下させないためである。例えば、仮に、大当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 1 1 - 5 ~ 図 1 1 - 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。

【 0 3 5 9 】

図 1 1 - 5 は、(A) は通常状態における保留記憶数が 0 ~ 2 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B) は保留記憶数が 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C) 保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【 0 3 6 0 】

図 1 1 - 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 9 7 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ A に 2 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ B に 1 個の判定値が割り当てられている。また、図 1 1 - 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 9 7 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ A に 2 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ B に 1 個の判定値が割り当てられている。

【 0 3 6 1 】

一方、図 1 1 - 5 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P 非経由 B に 1 0 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ A に 4 0 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ B に 5 0 個の判定値が割り当てられている。

【 0 3 6 2 】

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

【 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

10

20

30

40

50

ターン判定テーブルでは、SP非経由Aに5個の判定値が割り当てられており、SPリーチEに95個の判定値が割り当てられている。

【0368】

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

【0369】

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

【0370】

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

【0371】

図11-6(A)(B)に示すように、確変状態において保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約8.2秒 $\{(7s \times 95) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 8.2$ 、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 $\{(3s \times 85) + (7s \times 10) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 4.8$ である。

【0372】

ここで、確変状態が開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2~110回の可変表示は保留記憶数が1~3となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.83秒 $\{(8.2 + (4.8 \times 109)) \div 110 = 4.83$ 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た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たり用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約51.1秒である。

【0374】

図11-7(A)(B)に示すように、時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約9.15秒 $\{(7s \times 95) + (50s \times 5)\} \div 100 = 9.15$ 、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 $\{(9.15 + (5.55 \times 109)) \div 110 = 5.58$ となる。

【0376】

また、図11-7(C)に示すように、時短状態Aにおいて保留記憶数が0~3の場合に決定可能な大当た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】

10

20

30

40

50

図 1 1 - 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 $\{(7 \text{ s} \times 97) + (25 \text{ s} \times 3)\} \div 100 = 7.54$ 、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。

【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 1 1 - 8 (C) に示すように、時短状態 B において保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 40 秒であるため、時短状態 B において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 40 秒である。

【0380】

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

【0381】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は 4.83 秒、時短状態 A は 5.58 秒、時短状態 B は 2.2 秒である。

【0382】

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

【0383】

また、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は 51.1 秒、時短状態 A は 62.8 秒、時短状態 B は 40 秒である。

【0384】

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

【0385】

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

【0386】

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

【0387】

また、図 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

10

20

30

40

50

比べて決定可能な変動パターン種別数が少なく、可変表示時間の平均時間が短いため、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【0388】

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

【0389】

尚、「大当たりA」による大当たり遊技状態においてV入賞が発生した場合は、「大当たりB」や「大当たりC」と同様に、大当たり遊技状態の終了後に確変制御及び時短制御が実行される確変状態に制御されるため、変動パターンについては、図11-6に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。また、「大当たりB」や「大当たりC」による大当たり遊技状態においてV入賞が発生しなかった場合は、「大当たりA」と同様に、大当たり遊技状態の終了後に時短制御のみが実行される時短状態Aに制御されるため、変動パターンについては、図11-7に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当た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、大当た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、大当たり遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。

【0390】

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

【0391】

（リーチを伴わない変動パターン）

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターン（「短縮非リーチA、短縮非リーチB」、「超短縮非リーチ」、「非リーチA、非リーチB」、「SP非経由A、SP非経由B」）とは、可変表示が開始された後にリーチが成立せずに可変表示結果が「はずれ」または「大当たり」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。

【0392】

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

【0393】

(スーパーリーチを伴う変動パターン)

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

10

【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。

20

【0395】

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

【0396】

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

30

【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)

40

図11-9(A)は、本実施の形態における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図11-9(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0399】

図11-9(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4

50

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

【0400】

コマンド8C00Hは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-9（B）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか（「時短付きはずれ」であるか）の決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たりとなる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0401】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-9（B）に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

【0402】

コマンド8FXXHは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の可変表示の停止（確定）と、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間を指定する図柄確定指定コマンドである。

【0403】

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図11-9（C）に示すように、コマンド8F00Hは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドである。コマンド8F01Hは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が20秒となる図柄確定B指定コマンドである。

【0404】

本実施の形態では、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合と、（ii）大当たり後、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）大当たり後、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。

10

20

30

40

50

【0406】

コマンドE1XXHは、救済時短を除いた時短状態（時短状態A）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドE2XXHは、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

【0407】

コマンドF100Hは、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドである。コマンドF101Hは、右打ちLED069SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドである。

【0408】

コマンド91XXHは、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9（D）に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値（4桁の値）の各位（1桁目、2桁目、3桁目、4桁目）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

10

【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。

20

【0410】

コマンド94XXHは、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9（E）に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126回以下の回数）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0411】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9（E）に示すように、コマンド9400Hは、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドである。コマンド9401Hは、救済時短に到達するまで残り1～125回であることを指定する救済時短回数B指定コマンドである。コマンド947EHは、救済時短に到達するまで残り126回であることを指定する救済時短回数C指定コマンドである。コマンド947FHは、救済時短に到達するまで残り127回以上であることを指定する救済時短回数D指定コマンドである。

30

【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。

40

【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。

50

【0414】

本例では、ステップS7において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS0013）。

【0415】

次いで、CPU103は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS0014）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が1～125回である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

【0416】

尚、本例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップS7で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のEXTデータに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

【0417】

また、ステップS3においてRAMクリアが要求されたとき、ステップS4においてバックアップデータがない場合、ステップS5においてバックアップRAMに異常があったときに、ステップS8の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。

【0418】

また、ステップS9において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ069SGS0015）。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された後、900回の可変表示を実行しても大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。尚、本例では、ステップS9において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「900」）とが対応しているため、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

【0419】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値（本例では「900」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS0016）。

【0420】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

【0421】

尚、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの

10

20

30

40

50

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

【0422】

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

【0423】

（時短フラグ、確変フラグ）

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

【0424】

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

【0425】

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

【0426】

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

【0427】

（特別図柄通常処理）

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

【0428】

本実施の形態では、ステップ069SGS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示に対して、第2特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の可変表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の可変表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0429】

尚、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示を実行するように構成してもよい。

【0430】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する（ステップ069SGS55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

【0431】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ069SGS56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0432】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【0433】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数）=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0434】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ069SGS57）。尚、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0435】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ069SGS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ069SGS62）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとするに決定する処理を実

10

20

30

40

50

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、大当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

【0436】

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

【0437】

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

【0438】

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

【0439】

尚、本例では、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ069SGS66～069SGS69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ト処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「110」をセット（ステップ069SGS172参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「111」をセットするように構成してもよい。

【0440】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【0443】

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

30

【0444】

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

40

【0445】

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

50

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

【0446】

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

【0447】

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

【0448】

次いで、CPU103は、大当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図柄の停止図柄を「3」と決定し、大当たり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「ー」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、大当た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）。大当た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

10

20

30

40

50

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

【0453】

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

【0454】

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

【0455】

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

【0456】

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

【0457】

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

【0458】

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

【0459】

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

10

20

30

40

50

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

【0460】

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

【0461】

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

【0462】

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

【0463】

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

【0464】

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

【0465】

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

【0466】

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

【0467】

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

【0468】

10

20

30

40

50

(状態遷移)

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

【0469】

図11-15に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当たり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、大当たりAが発生した場合には、時短状態A（大当たり経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当たり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（大当たり経由の時短状態）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、次の大当た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、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

【0470】

また、図11-15に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たり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、大当たりBまたは大当たり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（大当たり経由の時短状態）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、大当たりBまたは大当たり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、大当たりBまたは大当たり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（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Aにおいて、大当た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、大当たりBまたは大当たり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、大当たりBまたは大当たり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（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Bにおいて、大当た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、次の大当た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、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態）に制御される。

【0473】

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

【0474】

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

【0475】

（遊タイムの説明）

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

10

【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。

20

【0477】

一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図11-16（B1）（B2）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約2.5～3倍）の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数（例えば、1100回など、最大で大当り確率分母の約3.8倍など）の可変表示にわたり時短状態Bに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約3倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態Bに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

30

【0478】

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

40

【0479】

よって、図11-18（E1）（E2）に示すように、900回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」（時短状態B）に制御される場合でも、この時短状態Bが、通常状態（低確／低ベース状態）のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、900回の可変表示においてSPリーチ演出がことごとくはずれさ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。

【0480】

50

そこで、図11-18(F1)～(F4)に示すように、本実施の形態の「遊タイム」(時短状態B)は、通常状態(低確/低ベース状態)よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が特定回数(例えば、1100回など、最大で大当たり確率の約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より制御される確率が高い(例えば、約97%など)ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当たり確率が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99%{(319.9-1)÷319.9=0.996874}であり、1100回転以内に大当たりにならない確率は約3%(0.996874¹¹⁰⁰=0.031937)になる。よって、1100回転以内に大当たりになる確率は約97%(1-0.031937=0.968063)である。

10

【0481】

さらに、「遊タイム」では、選択される変動パターンの可変表示期間が短いので他の時短状態よりも変動効率が高いため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当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SPリーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態Aのように、演出などを楽しみながら次の大当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。

20

【0482】

(バトルラッシュ)

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

【0483】

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

30

【0484】

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

40

【0485】

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

50

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

【0486】

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

【0487】

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

【0488】

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

【0489】

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

【0490】

（遊・1100バトルラッシュ [遊タイム]）

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

【0491】

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

ス状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて、時短残表示 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 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 4 9 2】

尚、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 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

10

【0 4 9 3】

次いで、図 1 1 - 1 9（B 2）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 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、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 が表示される。このとき、画像表示装置 5 の画面上部の「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H」の文字、画像表示装置 5 の画面左下部の時短残表示 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 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。

【0 4 9 4】

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 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たりが発生せずに 9 0 0 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 1 1 0 回目の可変表示が終了した後に、画像表示装置 5 の画面右下部に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 が表示されるようになっている一方で、時短状態 B において大当たりが発生せずに 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 において大当たりが発生せずに 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たりが発生せずに 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。

20

30

【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。

【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。

40

【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

50

してもよい。

【0498】

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

【0499】

（極・バトルラッシュ）

本実施の形態では、大当たりB又は大当たりC経由の確変状態に制御される場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御される。図11-20は、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0500】

図11-20（A）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されており、時短回数カウンタの値が11～110である場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第4背景画像069SG340が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「極・BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG223が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、高確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=11～110）が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第2保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【0501】

次いで、図11-20（B）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されており、時短回数カウンタの値が0～10である場合に、画像表示装置5の画面左下部に、時短回数カウンタの値が11～110であった場合の時短残表示069SG201よりも拡大した態様の強調時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0～10）が表示されている。尚、強調時短残表示069SG201は、時短残表示069SG201を拡大した態様に限らず、時短残表示069SG201の表示色を変えたり、時短残表示069SG201にエフェクト表示を付加したりしてもよい。また、時短残表示069SG201から強調時短残表示069SG201に切り替わるタイミングで、スピーカから専用の効果音を再生出力させてもよい。

【0502】

また、時短状態Aや時短状態Bにおいても、確変状態と同じような態様で時短残表示を表示してもよい。また、時短状態Bについては、強調時短残表示を行わないようにすることで、遊技者にストレスを与えないようにしてもよい。

【0503】

次いで、図11-20（C）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されている場合に、表示結果が「はずれ」となる110回目の可変表示が実行されているときに、画像表示装置5の画面全体にリザルト画像069SG500が表示されている。リザルト画像069SG500には、極・バトルラッシュが終了したことを報知する「極・BATTLE RUSH終了」の文字と、大当たり回数を示す「BONUS×〇回」の文字（〇は大当たり回数）と、付与された遊技球の総数を示す「XXXX pt」の文字（XXX Xは付与された遊技球の総数）とが含まれている。

【0504】

尚、このリザルト画像069SG500に含まれる大当たり回数とは、高確状態での可変

10

20

30

40

50

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。

【0505】

次いで、図11-20（D）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されているときの110回の可変表示が終了した後に、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310が表示され、画像表示装置5の画面右下部に低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲーム0回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面上部の演出モード表示069SG223、画像表示装置5の画面左下部の強調時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、X=0～10）、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

10

【0506】

尚、遊技状態が確変状態、時短状態A、時短状態Bから通常状態に制御されたときに、時短制御が終了したことに基づいて左打ちを指示する左打ち報知演出を実行してもよい。左打ち報知演出は、画像表示装置5の画面中央部に左打ち報知画像と「左打ち」の文字や矢印画像が表示され、スピーカ8L、8Rから「左打ちしてください」の音声再生出力される。

【0507】

また、図11-19（A2）に示すように時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した後や、図11-19（B2）に示すように時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後や、図11-20（D）に示すように確変状態に制御されているときの110回目の可変表示が終了した後のいずれにおいても、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに可変表示回数表示069SG202の可変表示回数を共通の「0回」と表示することで、パチンコ遊技機1の状態（前回大当たりの種別や、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。

20

【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（前回大当たりの種類、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。

30

【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もよい。

40

【0510】

また、時短状態Aと確変状態とにおいて楽曲Aが流れる場合、該楽曲Aに対応した発光パターン（楽曲の韻に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ9や可動体LED208などが発光されるようにしてもよい。

【0511】

また、時短状態Bにおいて楽曲Aが流れる場合、時短状態A、確変状態において楽曲Aが流れるときとは異なる発光パターン（背景画像に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ9や可動体LED208などが発光されるようにしてもよい。

50

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 LED 208 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 LED 208 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 LED 208 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 LED 208 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。

10

【0512】

また、例えば、時短状態 A と時短状態 B とにおいて、共通の背景画像を表示するが、時短状態 B では、該背景画像の遠近感（視認性）を時短状態 A と異ならせることにより、同じ背景画像の流用でも全く異なった状態であることが分かる（異なった印象を与える）ようにしてもよい。

【0513】

また、時短状態 A と時短状態 B とにおいて、飾り図柄の大きさも異ならせ（例えば、時短状態 A：普通、時短状態 B：大きい）、背景画像を流用していても全く異なった状態であることが分かる（印象を与える）ようにしてもよい。

【0514】

また、確変突入演出・時短突入演出 A の実行後に、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示を行うようにしてもよい。この場合、時短突入演出 B の実行後においては、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示は行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、大当りを經由しない時短状態 B の突入時において上記表示を行うことにより遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制できる。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【0521】

また、本実施の形態では、特別回数表示069SG203が表示されている期間においては、可変表示回数表示069SG202を非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示回数表示069SG202を表示したまま特別回数表示069SG203を表示し、可変表示に伴い、可変表示回数表示069SG202の加算表示と特別回数表示069SG203の減算表示とを実行するようにしてもよい。尚、この場合、可変表示回数表示069SG202を特別回数表示069SG203の表示態様よりも視認性が低い態様で表示する(例えば、可変表示回数表示069SG202を特別回数表示069SG203よりも縮小表示するなど目立たない態様で表示する)ことが好ましい。

30

【0522】

また、特別回数表示069SG203の表示を開始する契機は、時短状態Bに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数(例えば、残り50回など)となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示069SG203の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、SPリーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態Bに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数(例えば、残り50回など)となったことが残回数示唆演出などの実行により示唆された場合など、不定期なタイミングであってもよい。また、特別回数表示069SG203の表示を開始するときには、特別回数表示069SG203を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示069SG203を表示する代わりに、専用の演出モード(例えば、「リーチしたら激熱」など)に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。

40

【0523】

また、救済時短回数カウンタの値が301~900となった場合、救済時短回数カウンタの値が301~900となる前のよりもSPリーチの変動パターンが決定されにくくなる変動パターンテーブルに切り替わるようにしてもよい。このようにすることで、早く救済時短に突入させたい遊技者の意図を汲んだ可変表示にて遊技させることが可能となる。

【0524】

また、特別回数表示069SG203の表示期間(上記全画面表示期間も含む)においては、後述する各種予告演出の実行を制限(例えば、実行しない、または、目立たない態

50

様で表示するなど)してもよい。また、予告演出の実行時期と特別回数表示069SG203の表示期間(上記全画面表示期間も含む)とが重複する場合には、特別回数表示069SG203を強調表示しない態様で表示したり、後述する先読み予告演出の実行時期と特別回数表示069SG203の表示期間(上記全画面表示期間も含む)とが重複する場合には、先読み予告演出が終了した後の可変表示が開始されたときに特別回数表示069SG203を表示したり、特別回数表示069SG203の表示期間(上記全画面表示期間も含む)における所定の可変表示が大当たりとなる場合には、特別回数表示069SG203の表示を制限(例えば、表示しない、または、目立たない態様で表示するなど)するようにしてもよい。

【0525】

(救済時短到達時の演出例)

前述したように、(i)RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合(RAMクリア後に1度も大当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、(ii)大当たり後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合(1度大当たりし、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20秒となる図柄確定B指定コマンドが送信される。本実施の形態では、前記(i)の場合と前記(ii)の場合とでは図柄確定期間が異なるため、低確/低ベース状態における救済時短到達変動が終了してから低確/高ベース状態(時短状態B)に制御され救済時短遊技が開始するまでの期間(即ち、図柄確定期間)の演出態様が異なっている。

【0526】

次に、(i)RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合の演出例に関して、図11-22~図11-25を用いて説明する。本例では、(i)RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ(短縮非リーチBまたは非リーチB)はずれ」であるときについて説明する。

【0527】

(i)の場合の演出例)

図11-22は、RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ(短縮非リーチBまたは非リーチB)はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図11-23は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【0528】

先ず、図11-23(A)に示すように、遊技状態が通常状態(低確/低ベース状態)に制御されているときに、CPU103が第1特別図柄の可変表示(救済時短回数カウンタの値が1である場合の可変表示)を終了させるタイミングで(図11-22に示すT1のタイミングで)、図柄確定A指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組合せ(本例では、「146」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せを確定停止させる。

【0529】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域069SG013内にアクティブ表示069SG003を表示させており、第1保留記憶数が1であることに基づいて、第1保留表示領域069SG011に保留表示069SG001を表示させている。また、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態であることに基づいて、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310を表示させている。

【0530】

また、演出制御用CPU120は、表示領域5SLに、第1保留記憶数が1であるので「1」の文字を表示させ、第2保留記憶数が0であるので「0」の文字を表示させている。また、小図柄表示領域に小図柄の組み合わせ(本例では、「146」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。

10

20

30

40

50

【0531】

次いで、図11-23(B)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図11-22に示すT2のタイミングで）、演出制御用CPU120は、シャッター演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示させる。

【0532】

次いで、図11-23(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図11-22に示すT3のタイミングで）、図柄確定A指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示領域に最終的な小図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興味が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像069SG400を表示した後、右打ち報知画像069SG401をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

【0533】

次いで、図11-23(D)に示すように、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで（図11-22に示すT4のタイミングで）、遊技状態が時短状態B（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用CPU120は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第3背景画像069SG330を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222を表示させ、画像表示装置5の画面左下部に時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=1100）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。また、小図柄表示領域に直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。

【0534】

次に、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合の演出例に関して、図11-24(A)及び図11-25を用いて説明する。本例では、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」であるときについて説明する。

【0535】

（(ii)の場合の演出例）

図11-24は、(A)は大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャート、(B)は時短突入演出Bの変形例を示すタイムチャートである。図11-25は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【0536】

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、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 (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 CPU 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示領域において最終的な小図柄の組合せ (本例では、「234」) を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置 5 の画面右下部におけるシャッター画像 069SG250 の手前側に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 069SG400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG401 と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像 069SG250 が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興趣が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像 069SG400 を表示した後、右打ち報知画像 069SG401 をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

【0538】

次いで、図 11-25 (D) に示すように、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (20 秒) のうち 0.5 秒が経過したタイミングで (図 11-24 (A) に示す T4 のタイミングで)、演出制御用 CPU 120 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・1100 BATTLE 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・1100 BATTLE RUSH 突入」の文字を含む突入画像 069SG473 を表示することにより遊技状態が時短状態 B (低確／高ベース状態) に制御されることを遊技者に報知している。

【0539】

また、突入画像 069SG473 は、時短状態 A 及び確変状態の制御が開始されるときにも共通に表示される突入画像 069SG470 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0% で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473A と、「遊」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473B と、から構成されている。

【0540】

次いで、図 11-25 (E) に示すように、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (20 秒) が経過したタイミングで (図 11-24 (A) に示す T5 のタイミングで)、遊技状態が時短状態 B (低確／高ベース状態) に制御されると、演出制御用 CPU 120 は、演出モードが「遊・1100 バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第 3 背景画像 069SG330 を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面上部に「遊・1100 BATTLE 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 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、直前に実行された飾り図柄の組合せ (本例では、「234」) を表示させる。また、小図柄表示領域において直前に実行された小図柄の組合せ (本例では、「234」) を表示させる。

【0541】

尚、図 11-24 (A) 及び図 11-25 の例では、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (20 秒) が経過して遊技状態が時短状態 B に制御されるタイミングで、演出モードが「遊・1100 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 069SG330 が表示される例を示しているが、このような形態に限らず、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (20 秒) が経過して遊技状態が時短状態 B に制御されるタイミングとは異なるタイミングで、演出モードが「遊・1100 バトルラッシュ」となり

10

20

30

40

50

第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。例えば、遊技状態が時短状態Bに制御された後、(A)客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B)時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されたタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。また、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)のうち、0.5秒が経過したタイミング(本例では図柄確定A指定コマンドにより指定される図柄確定期間)が経過したタイミング(本例では、T4のタイミング)で、時短突入演出B(図11-25(D))が実行されることなく、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。

【0542】

また、図11-23(B)や図11-25(B)においてシャッター画像069SG250を表示するときに、時短状態Bに制御されることを示唆する画像(例えば、「遊」の文字など)を表示してもよい。このようにすることで、時短状態Bに制御されるタイミングと、時短状態Bに制御されるタイミング以外のタイミング(例えば、演出モードが切り替わるタイミングなど)とにおいてシャッター画像069SG250を共通に表示する場合において、区別しやすくなる。

【0543】

また、本実施の形態では、図11-22~図11-25で説明したように、(i)RAMクリア後に救済時短に到達するときと、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達するときとで、演出態様が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記(i)のときと前記(ii)のときとで共通の態様の演出が実行されるようにしてもよい。つまり、前記(i)のときと前記(ii)のときとで時短突入演出Bを実行するようにしてもよいし、前記(i)のときと前記(ii)のときとで時短突入演出Bを実行しないようにしてもよい。また、前記(i)のときと前記(ii)のときとで、態様が異なる時短突入演出Bを実行するようにしてもよい。

【0544】

また、図11-24(A)及び図11-25の例では、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)に時短突入演出Bを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時短状態Bに制御されてから時短突入演出Bを開始するようにしてもよい。以下、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングの変形例について、図11-24(B)及び図11-26、図11-27に基づいて説明する。

【0545】

図11-24(B)は、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングを示す変形例としてのタイムチャートである。図11-26は、救済時短に到達したときに保留記憶数が0の場合の演出動作例を示す説明図である。

【0546】

まず、図11-26(A)における演出構成は、図11-25(A)に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。次いで、図11-26(B)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示(救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示)を開始させるタイミングで(図11-24(B)に示すT2のタイミングで)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示を開始する。

【0547】

次いで、図11-26(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで(図11-24(B)に示すT3のタイミングで)、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「234」)を確定停止させるとともに、画像表示装置5の表示領域5SLにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図11-26(

10

20

30

40

50

D) に示すように、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、特別回数表示069SG203を非表示とし、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【0548】

次いで、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで（図11-24（B）に示すT4のタイミングで）、時短状態Bの制御が開始され、可変表示が開始可能になるが、保留記憶数が0の場合、図11-26（D）に示す右打ち報知画像069SG400、069SG401の表示が維持される。

10

【0549】

その後、図11-26（E）に示すように、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで（図11-24（B）に示すT5のタイミングで）、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する。

【0550】

次いで、図11-26（F）に示すように、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了した後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで（図11-24（B）に示すT6のタイミングで）シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する。

20

【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。

30

【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】

まず、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。

40

【0554】

次いで、図11-27（C）に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図11-24（B）に示すT3のタイミングで）、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させるとともに、画像表示装置5の表示領域5SLにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図11-27（D）に示すように、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、特別回数表示069SG203を非表示とし、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに

50

、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【0555】

ここで、保留記憶数が1以上の場合、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで（図11-24（B）に示すT4のタイミングで）、時短状態Bの制御が開始されるとともに、1回目の可変表示が開始されるため、図11-27（D）に示すように、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。また、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示された状態を維持する。

10

【0556】

その後、図11-27（E）に示すように、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了した後、2回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する。

【0557】

このように、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動の可変表示が終了したときに、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の表示画面に右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字を表示して右打ち報知を開始するため、時短状態Bの制御が開始されてから可変表示が開始されないことで、時短状態Bの制御が開始されることを示すシャッター演出や時短突入演出Bが開始されない場合でも、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

20

【0558】

また、上記の実施の形態では、RAMクリア後に救済時短に到達したときは図柄確定期間として0.5秒が設定され、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達したときは図柄確定期間として20秒が設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように、RAMクリア後に救済時短に到達したときと、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達したときとで、共通の図柄確定期間（例えば、0.5秒）が設定されるようにしてもよい。また、このようにした場合でも、右打ち報知や時短突入演出Bを、時短状態Bの制御が開始された後の可変表示が開始されてから実行することで、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

30

【0559】

上記の実施の形態では、RAMクリア後に救済時短に到達するときに、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示する例を示している。ここで、演出制御用CPU120が、図柄確定A指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、CPU103から送信された図柄確定A指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定A指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定A指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、（A）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（B）時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンド、第2可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。尚、時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示に対応する他のコマンド（例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG

40

50

250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。

【0560】

また、上記の実施の形態では、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達するときに、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20秒）のうち0.5秒が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに時短突入演出を実行する例を示している。ここで、演出制御用CPU120が、図柄確定B指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、CPU103から送信された図柄確定B指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定B指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定B指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、（A）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（B）時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンド、第2可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに時短突入演出Bを実行するようにしてもよい。尚、時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示に対応する他のコマンド（例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに時短突入演出Bを実行するようにしてもよい。

【0561】

また、図11-22～図11-25では、RAMクリア後に救済時短に到達する場合と、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達する場合とにおいて、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」に決定されたときに実行される各演出について説明したが、特に図示はしないが、変動パターンが「SPリーチAはずれまたはSPリーチBはずれ」に決定されたときは、SPリーチ種別に対応するSPリーチ演出（例えば、SPリーチAであればボーリング演出、SPリーチBであればバトル演出）が実行され、ボーリング演出やバトル演出で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像を表示して可変表示結果がはずれとなることが報知された後に、シャッター演出を開始するとともに、シャッター演出の終了後の図柄確定期間に時短突入演出Bを開始するようにしてもよい。

【0562】

また、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示（救済時短到達変動）が大当りである場合、以下の（1）～（3）のようにしてもよい。

【0563】

（1）救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当り用変動パターン「SPリーチB（バトルSP）」が決定されていた場合、当該可変表示開始時にシャッター演出が行われ（例えば、図11-23（B）と同じ）、例えば、SPリーチ演出Bに発展するタイミング（図13-11（A2）のタイミング参照）でシャッター演出が終了し、その後、SPリーチ演出Bが実行され、大当りが報知されるようにしてもよい。

【0564】

（2）救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当り用変動パターン「SPリーチB（バトルSP）」が決定されていた場合、特別回数表示が「1」のままシャッター演出も行われずにSPリーチ演出Bが実行されるといった当確演出を実行してもよい。

【0565】

（3）救済時短回数カウンタの値が0のとき専用の大当り用変動パターン（例えば、シャッター閉じる→飾り図柄が揃った状態でシャッター開く→大当り）を設けてもよい。

【0566】

また、救済時短回数カウンタの値が0まで残り特定回数となった場合における後述する先読み演出の実行や、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示における先読み演出

10

20

30

40

50

の実行を制限するようにすることが好ましい。

【0567】

(客待ち画面例)

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される客待ちデモ演出が実行される。図11-28(A)は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

【0568】

図11-28(A)に示すように、このデモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a(本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像)とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が1~300である場合には、デモ画像069SG700には、前述した各種画像(味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等)に加えて、特別回数表示069SG203(本例では、白色態様の特別回数表示)がさらに含まれる。

【0569】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない(本例では、救済時短回数カウンタの値が300以下である)ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

【0570】

(客待ち画面の変形例)

図11-28(A)の例では、救済時短回数カウンタの値が1~300である場合に、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの値が301以上の場合と、300以下の場合の何れの場合にも、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれないようにしてもよい。

【0571】

例えば、図11-28(B)に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される。このとき、デモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a(本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像)とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

【0572】

次いで、図11-28(C)に示すように、新たに始動入賞が発生し、第1特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示069SG203が表示される。

【0573】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数を客待ち状態中に遊技者に報知しないことにより、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない遊技機ばかりが選択されてしまうことを防止し、遊技機の稼働に過度な偏りが生じることを抑制することができる。

【0574】

尚、電源投入時におけるRAMクリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に所定回数(例えば50回)の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。

【0575】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が実行されていない場合に、該電源投入時の救済時短回数カウンタの値が301以上のときと、300以下のときの何れの場合にも、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

10

20

30

40

50

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。

10

【0577】

尚、上記の形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が特定値となった場合には、電源投入後から所定回数の可変表示が実行されていないときであっても、可変表示回数表示や特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【0578】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値（例えば50）より少ない特定値（例えば20以下）である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時短回数カウンタの値が特定値（例えば20以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値となっていないときであっても、特別回数表示を表示するようにしてもよい。

20

【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。

30

【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3000ms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）。

40

【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

50

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3000ms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）。

10

【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）。

20

【0585】

次に、右打ち報知開始後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（C1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が1以上（例えば、1）の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、シャッター画像069SG250よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始されるとともに、第1保留記憶を消化して1回目の可変表示が開始されるため、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（C2）参照）。

30

【0586】

その後、1回目の可変表示が終了して第1保留記憶が0になった場合、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（C3）参照）。

40

【0587】

そして、時短状態Bの制御が開始されてから1回目の可変表示において図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約3000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（C4）参照）。

50

【0588】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき2回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図11-29（C5）参照）。

【0589】

このように、特徴部069SG変形例1においては、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間においては、客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行することで、右打ち報知画像069SG400や右打ち報知画像069SG400よりも大きく表示される右打ち報知画像069SG401の表示が消えることがないため、図11-29（A2）に示すように、デモ画像069SG700が表示されることで、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【0590】

また、本変形例では、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において、CPU103が客待ちデモ表示指定コマンドを送信しないことで客待ちデモ演出の実行を制限するようにしてもよい。

【0591】

次に、救済時短に到達したときの客待ち画面への移行に関する演出動作例のさらに他の変形例について説明する。

【0592】

図11-30（D1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときにおいて、保留記憶数が0の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始される（図11-30（D2）参照）。

【0593】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止して時短状態Bに制御されてから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行するとともに、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示する（図11-30（D3）参照）。

【0594】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-30（D4）参照）。

【0595】

尚、図11-30（D3）に示すように、画像表示装置5にデモ画像069SG700

10

20

30

40

50

を表示して客待ちデモ演出を実行しているときに、遊技者が打球操作ハンドル30のタッチリングに触れたタイミングで、デモ画像069SG700を非表示として客待ちデモ演出を終了し、図11-30(D2)に示す右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示し、その後1回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を開始するようにしてもよい。

【0596】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する(図11-30(D5)参照)。

10

【0597】

このように、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において、デモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行可能としてもよいが、デモ画像069SG700とともに右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示することで右打ち報知を実行してもよい。このように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する制御については、通常状態と共通とすることで処理負担を軽減する一方で、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を画像表示装置5の画面右下部に表示することで、遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【0598】

20

また、例えば、デモ画像069SG700の手前側に右打ち報知画像069SG400よりも大きい右打ち報知画像069SG401を重複して表示するなど、右打ち報知画像069SG400をデモ画像069SG700よりも視認性が高い状態で表示するようにしてもよい。

【0599】

(特徴部069SG変形例2)

次に、特徴部069SG変形例2について説明する。図11-31は、特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図11-32は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図11-33は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図11-34は、特徴部069SG変形例2としての表示処理を示すフローチャートである。

30

【0600】

上記実施の形態では、図11-13及び図11-14に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ069SG132の点灯・消灯と、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ069SG132の点灯・消灯を行う処理や、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行う処理は、特別図柄停止処理外にて実行してもよい。また、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄通常処理にて実行し、救済時短に到達したときに救済時短決定フラグをオン状態にする形態を例示したが、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄停止処理にて実行して救済時短決定フラグを用いずに右打ちランプ069SG132の点灯・消灯と、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行うようにしてもよい。

40

【0601】

例えば、特徴部069SG変形例2としての図11-31に示すように、遊技制御タイマ割込み処理においてCPU103は、遊技用乱数更新処理(ステップS24)の実行後に右打ちランプ069SG132を点灯・消灯するための設定処理や、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信処理を含む表示処理(ステップ069SGS24A)を実行するとともに、普通図柄プロセス処理(ス

50

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、先ず、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。

【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)。

【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。

10

20

30

40

50

【0609】

そして、CPU103は、ステップ069SGS174Eにおいて、次の割込み時に表示処理（ステップ069SGS24A）内にて右打ちランプ069SG132の点灯・消灯や右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を実行するための移行フラグをセットした後、ステップ069SGS175の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【0610】

また、図11-34に示すようにCPU103は、表示処理において、まず、移行フラグがセットされているか否か、つまり、前回の割込み時に可変表示結果がはずれとなる特別図柄停止処理が実行されたか否かを判定する（ステップ069SGS181）。移行フラグがセットされていない場合（ステップ069SGS181；No）は表示処理を終了し、移行フラグがセットされている場合（ステップ069SGS181；Yes）は、該移行フラグをクリアするとともに（ステップ069SGS182）、記憶されている時短フラグA及び時短フラグBの状態と現在の時短フラグAと時短フラグBの状態を比較し（ステップ069SGS183）、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態（セットされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS184）。

【0611】

時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bに制御された場合（ステップ069SGS184；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の点灯設定を行うとともに、演出制御基板12に対して右打ちLED点灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS185、ステップ069SGS186）。

【0612】

また、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化していない場合（ステップ069SGS184；No）は、更に時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態（クリアされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS187）。時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化していない場合（ステップ069SGS187；N）は表示処理を終了し、時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bから通常状態に制御された場合（ステップ069SGS187；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の消灯設定を行うとともに演出制御基板12に対して右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS188、ステップ069SGS189）。

【0613】

尚、CPU103は、表示制御処理（ステップ069SGS16A）において、ステップ069SGS185の点灯設定またはステップ069SGS188の処理の消灯設定に従って右打ちランプ069SG132や時短ランプ069SG134の点灯・消灯を実行すればよい。

【0614】

更に、演出制御用CPU120は、CPU103から右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置5の画面において右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字の表示を開始し、CPU103から右打ちLED消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置5の画面中央部における右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。

【0615】

（特徴部069SG変形例3）

上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合に、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が

10

20

30

40

50

少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

【0616】

先ず、図11-35(A)及び(B)における演出構成は、図11-21(A)及び(B)に示した可変表示回数表示及び特別回数表示(白色態様)に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図11-35(C)及び(D)における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図11-21(C)に示した特別回数表示(赤色態様)に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0617】

図11-35(C)に示すように、救済時短回数カウンタの値が11~30であるときに、救済時短示唆演出における第1段階が実行されると、第1示唆画像(本例では、背景画像の上部1/4の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第1示唆画像069SG800A)が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第1示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像である。そのため、遊技者からは、第1示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第1示唆画像069SG800Aを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

10

【0618】

次いで、図11-35(D)に示すように、救済時短回数カウンタの値が1~10であるときに、救済時短示唆演出における第2段階が実行されると、第2示唆画像(本例では、背景画像の上部1/2の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第2示唆画像069SG800B)が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第2示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像である。そのため、遊技者からは、第2示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第2示唆画像069SG800Bを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【0622】

図 11-36 に示すように、演出制御用 CPU 120 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。

【0623】

また、演出制御用 CPU 120 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。

20

【0624】

また、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチ A～E）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、当否ボタン演出と、可動体演出と、を実行可能である。

【0625】

また、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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。

30

【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、CPU 103 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。

40

【0628】

演出制御用 CPU 120 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、RAM 102 の所定領域に記憶されている保留記憶数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。

50

【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。

10

【0631】

本実施の形態では、カウントダウン予告の演出パターンは、カウントダウンを「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンの順に高くなる（期待度：「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」で終了）。

【0632】

例えば、図11-37（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、カウントダウン予告の実行、及び「0」で終了するパターンが決定された場合、当該可変表示が終了した後（図11-37（B）参照）、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dと、「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示され（図11-37（C）参照）、当該可変表示が終了する（図11-37（D）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dとは異なるキャラクタ画像069SG100Cと、「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示され（図11-37（E）参照）、当該可変表示が終了する（図11-37（F）参照）。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【0636】

「保留変化予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示において大当りになるか否かが報知されるまでに、該ターゲット保留の保留表示の表示色を変化させる演出である。

【0637】

本実施の形態では、保留変化予告の演出パターンは、保留表示の表示色が最終的に「青色」になるパターン、「緑色」になるパターン、「赤色」になるパターン、「金色」になるパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、保留表示の表示色の変化態様（例えば、始動入賞時、保留記憶消化時、ターゲット保留の可変表示期間などいずれのタイミングで変化させるかや、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【0638】

例えば、図11-39（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、保留変化予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、保留変化予告の対象となったターゲット保留の保留表示が白色にて表示された後、当該可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」に変化し（図11-39（B）参照）、可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」から「赤色」に変化し（図11-39（C）参照）、可変表示が終了する。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始される。

【0639】

尚、保留変化予告の演出パターン数は任意であり、5種類以上のパターンを有していてもよい。また、保留変化は、上記のように色が変化するものだけでなく、キャラクタやアイテムなどに変化するようにしてもよい。

【0640】

「図柄チャンス目予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示において、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」または「奇数図柄の組合せ」で停止表示される演出である。

【0641】

本実施の形態では、図柄チャンス目予告の演出パターンは、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」（例えば、「264」など）で停止表示されるパターンと、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」（例えば、「135」など）で停止表示されるパターンとがあり、可変表示結果に基づいて、はずれ図柄を「偶数図柄の組合せ」と「奇数図柄の組合せ」のいずれにするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成する後述する台座表示部069SG052の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【0642】

例えば、図11-40（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、図柄チャンス目予告の実行及び演出パターンが決定された場合、当該可変表示が終了して、次の可変表示から図柄チャンス目予告を開始する。

【0643】

はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」に決定され、台座表示部069SG052が「青色

」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「246」の偶数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部069SG052が「青色」で表示される（図11-40（B1）（B2）参照）。一方、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」で台座表示部069SG052が「赤色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「375」の奇数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部069SG052が「赤色」で表示される（図11-40（C1）（C2）参照）。

【0644】

尚、本実施の形態では、飾り図柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示部069SG051と、数字表示部069SG051よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部069SG052と、から構成される。台座表示部069SG052は、数字表示部069SG051に表示される「1」～「9」の数字の周囲を囲むように略四角形状に形成され、所定の表示色（例えば、白色など）にて表示されており、全ての数字（「1」～「9」）に共通な表示態様とされている。

【0645】

尚、図柄チャンス目予告の演出パターン数は任意であり、図柄の組合せ数や台座表示部069SG052の表示色などは5種類以上のパターンを有していてもよい。尚、台座表示部069SG052には、キャラクタ画像や装飾画像などが表示されていてもよい。また、例えば、数字（「1」～「9」）各々に対応した個別のキャラクタ画像が表示されていてもよい。

【0646】

「エフェクト表示予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示が開始されるときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域にエフェクト画像が表示される演出である。

【0647】

本実施の形態では、エフェクト表示予告の演出パターンは、エフェクト画像が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、エフェクト画像の表示色の変化態様（例えば、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」）。

【0648】

例えば、図11-41（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、エフェクト表示予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、当該可変表示が終了し（図11-41（B）参照）、次の可変表示が開始された後（図11-41（C）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域に「青色」のエフェクト画像069SG420が表示される（図11-41（D）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときにエフェクト画像069SG420が非表示となり（図11-41（E）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域に「赤色」のエフェクト画像069SG420が表示される（図11-41（F）参照）。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときにエフェクト画像069SG420が非表示となる（図11-41（G）参照）。

【0649】

尚、エフェクト表示予告の演出パターン数は任意であり、5種類以上の演出パターンを有していてもよい。また、期待度に応じてエフェクト画像069SG420の大きさを異ならせるようにしてもよい。また、エフェクト画像069SG420は可変表示の終了時だけでなく、可変表示の開始時やそれ以外の期間に表示されるようにしてもよい。

【0650】

次に、演出制御用CPU120が、ステップS161の先読み予告設定処理において、主基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合に実行する先読み予告演出種別と、を決定する際に用いる先読み予告演出種別決定テーブルA～Dについて説明する。図11-42は、(A)は通常状態にて用いる予告演出種別決定テーブルA、(B)は確変状態にて用いる予告演出種別決定テーブルB、(C)は時短状態Aにて用いる予告演出種別決定テーブルC、(D)は時短状態Bにて用いる予告演出種別決定テーブルDである。尚、以下において、各種演出種別決定用の乱数値として0～99の乱数値が用いられる。

【0651】

図11-42(A)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に20個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に20個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に50個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に10個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に10個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に15個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に15個の判定値が割り当てられている。

【0652】

図11-42(B)に示すように、遊技状態が確変状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に20個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に20個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に60個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に5個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に5個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に15個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に15個の判定値が割り当てられている。

【0653】

図11-42(C)に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に40個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に10個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に10個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に10個の判定値が割り当てられている。

【0654】

図11-42(D)に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に30個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に100個の判定値が割り当てられている。

【0655】

このように、先読み予告演出は、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」の割合が、通常状態、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に高くなる。つまり、確変状態において最も実行されやすく、時短状態Bにおいては実行されない（最も実行されにく

10

20

30

40

50

い)。また、「カウントダウン予告」は、時短状態 A 及び時短状態 B において実行されない予告とされ、「保留変化予告」及び「エフェクト表示予告」は、時短状態 B において実行されない予告とされている。

【0656】

ここで、先読み予告演出種別の決定について、時短制御が実行される 3 つの遊技状態（確変状態、時短状態 A、時短状態 B）で比較する。

【0657】

まず、可変表示結果が「大当たり」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。

【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】

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】

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。

【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。

【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。

【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「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」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7

10

20

30

40

50

0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「大当たり」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「大当たり」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとして「赤色」か「金色」の2種類のうちからいずれかが決定可能とされているだけであり、また、可変表示結果が「はずれ」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとしていずれの決定されない（非実行）。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも決定可能な演出パターン数が少ない。

【0673】

（予告演出）

次に、予告演出について説明する。図11-36に示すように、予告演出としての「可動体予告」と、「キャラクタ予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」とは、非リーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおける所定の時期に実行可能とされ、演出制御用CPU120は、図11-44に示す可変表示開始設定処理において、各種予告演出について実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する予告演出の演出パターンとを決定する。

【0674】

「可動体予告」は、可変表示が開始されたときに、可動体32を上下に振動させることにより大当りに制御されることを示唆する演出である（図11-57（A1）（B1）参照）。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、上下の振動幅が振動（小）よりも大きい「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

【0675】

尚、可動体32は、画像表示装置5の表示画面上方の原点位置と、表示画面略中央の演出位置と、の間で上下方向に移動可能であり、原点位置から演出位置までは自重により落下可能とされている。可動体予告における振動は、原点位置と、該原点位置と演出位置との間の所定位置との間で可動体32を上下に振動させる演出とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよい。

【0676】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態

10

20

30

40

50

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。

【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。

10

【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）。

【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 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。

20

【0 6 8 0】

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、大当たり表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「3 3 3」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。

30

【0 6 8 1】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 6 9 S G S 2 7 8 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た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。

40

【0 6 8 2】

「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 3 1 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 3 1 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 3 1 B の操作が検出されたとき、

50

または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

【0683】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン31Bの長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン31Bを連打操作させる「連打パターン」と、プッシュボタン31Bの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、4種類以上設定してもよいし、2種類以下が設定されていてもよい。

【0684】

操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「一撃！」となる。

【0685】

（決め演出）

次に、決め演出について説明する。図11-36に示すように、決め演出は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、SPリーチ演出の終盤にて大当りに制御されるか否かを報知する前に実行される演出（図11-58（C4～C8）、図11-59（A10～D3）、（B7～D3）参照）であり、所定の操作有効期間において実行される「当否ボタン演出」と、「当否ボタン演出」の後に実行される「可動体演出」と、がある。

【0686】

「当否ボタン演出」は、所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出であり、「放せ！！」や「押せ！！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する（図11-58（C4）、図11-59（A8～A10）、（B7）参照）。

【0687】

尚、演出パターンは、ボタンLED62が白色発光し、ボタン画像が白色表示になる「白色パターン」と、ボタンLED62が赤色発光し、ボタン画像が赤色表示になる「赤色パターン」とがあり、後述する「可動体動作パターン決定処理」において、「パターンA-1」、「パターンA-2」、「パターンB-1」、「パターンB-2」が決定された場合は、「白色パターン」が決定され、「パターンB-3」が決定された場合は、「赤色パターン」が決定される。尚、「可動体動作パターン決定処理」によらず、可変表示結果に応じて「白色パターン」、「赤色パターン」のいずれかが決定されるようにしてもよい。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよいし、1種類のみが設定されていてもよい。

【0688】

「可動体演出」は、可動体32を原点位置から演出位置に落下させるか否かにより大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出である。具体的には、「当否ボタン演出」において操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに実行され、可動体32が原点位置から演出位置に落下した場合には大当り遊技状態に制御されることが報知され、可動体32が原点位置から演出位置に落下しない場合には大当り遊技状態に制御されない、つまり、はずれであることが報知される（図11-58（C6）、図11-59（D1）参照）。

【0689】

尚、可動体32が落下したときは、可動体32に内蔵された可動体LED208や遊技効果ランプ9が所定態様で点灯するとともに、画像表示装置5の表示画面に、敵キャラクタが倒される画像や、可動体32を強調するエフェクト画像などが表示され、可動体32が落下しないときは、可動体LED208や遊技効果ランプ9の点灯、敵キャラクタが倒される画像やエフェクト画像の表示などは実行されない。

10

20

30

40

50

【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。

【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。

10

【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行うようにしてもよい。

20

【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、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を加えるごとに予定出球数カウンタ表示が増加していく。次いで、所定の操作有効期間において「押せ！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とが表示され、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒し、予定出球数カウンタ表示に所定の数字（例えば、1000または1500など）が表示され、大当た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、大当たり遊技状態が開始される。

30

【0694】

(突入演出)

次に、突入演出について説明する。図11-36に示すように、突入演出は、「確変突入演出」及び「時短突入演出A」の開始前に実行される「突入導入演出」と、大当た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、大当た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たり遊技状態に制御されることがなく900回の可変表示が実行されたことにより時短状態Bの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出B」と、がある。また、「時短突入演出B」が実行される救済時短到達変動（救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示）を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出B」の実行前に「シャッター演出」（図11-23（B）（C）、図11-25（B）（C）参照）が実行される。

40

【0695】

具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出A」は、大当たり遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出B」は、時短状態Bの制御の開始条件が成立する900回目の可変表示（救済時短到達変動）が終了した後の図柄確定期間（例えば、20秒など）に実行される。

【0696】

「時短突入演出A」は、突入導入演出（図11-63（A）～（C）参照）が実行され

50

た後、「BATTLE RUSH 突入!!」の文字が表示されることにより、時短状態Aの制御が開始されることを報知する演出である(図11-63(D)参照)。

【0697】

「確変突入演出」は、突入導入演出(図11-63(A)~(C)参照)が表示された後、「BATTLE RUSH 突入!!」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である(図11-63(D)、図11-64(A1~A4)参照)。

【0698】

「時短突入演出B」は、突入導入演出(図11-63(A)~(C)参照)は表示されることなく、「BATTLE RUSH 突入!!」の文字に加えて「遊・1100」の文字が表示されることにより、時短状態Bの制御が開始されることを報知する演出である(図11-63(D)、図11-64(B1~B4)参照)。

【0699】

また、確変突入演出・時短突入演出Bについては、「極」や「遊・1100」の文字を表示した後に「BATTLE RUSH 突入!!」の文字を表示するようにしてもよい。

【0700】

(可変表示開始設定処理)

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図11-44は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する(ステップ069SGS271)。第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ069SGS271; Yes)、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」~「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ069SGS272)。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0701】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0702】

また、ステップ069SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない(オフ状態である)場合は(ステップ069SGS271; No)、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ069SGS273)。第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は(ステップ069SGS273; No)、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ069SGS273; Yes)、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」~「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ069SGS274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0703】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第

10

20

30

40

50

2 特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0704】

ステップ069SGS272またはステップ069SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ069SGS275）。尚、変動パターン指定コマンドは、図6に示すコマンド解析処理（S75）において、該変動パターン指定コマンドの受信に応じて変動パターン指定コマンド格納領域に格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、変動パターン指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【0705】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ069SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、表示結果指定コマンド格納領域には、図6に示すコマンド解析処理（S75）において、表示結果指定コマンドの受信に応じて、該受信した表示結果指定コマンドが格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、表示結果指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【0706】

尚、本特徴部069SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として、「7」以外の偶数図柄の複数の組合せ（例えば「222」、「444」、「666」、「888」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たり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たり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（大当たり図柄）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図柄が揃いとなる飾り図柄を決定する。

【0707】

また、図10の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、演出制御用CPU120が前述した図柄チャンス目予告の実行を決定した場合、ターゲット保留の可変表示が開始されるまでの可変表示の停止図柄を、偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せのいずれに決定する。

【0708】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【0709】

次いで、演出制御用CPU120は、コマンド格納領域に救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドが格納されているか否か、つまり、当該変動が救済時短到達変動であるか否かを判定する（ステップ069SGS276A）。救済時短到

10

20

30

40

50

達変動である場合は（ステップ069SGS276A；Yes）、シャッター演出設定処理を実行し（ステップ069SGS276B）、救済時短到達変動でない場合は（ステップ069SGS276A；No）、ステップ069SGS277に進む。シャッター演出設定処理では、シャッター演出開始待ちタイマに演出開始までの期間が設定され、演出開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応するシャッター演出が開始される。

【0710】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ069SGS277）。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；Yes）、ステップ069SGS283に進む。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンでない場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；No）、リーチ予告実行決定処理を実行する（ステップ069SGS278）。

10

【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。

20

【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。

30

【0714】

このように、リーチ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態A＞時短状態B）。

【0715】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ予告が20%の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいてリーチ予告は実行されないようにしてもよい。

40

【0716】

図11-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいては、ステップ069SGS278においてリーチ予告の実行を決定したか否かを判定し（ステップ069SGS279A）、リーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合は（ステップ069SGS279A；No）、ステップ069SGS280に進み、リーチ予告の実行を決定したと判定した場合は（ステップ069SGS279A；Yes）、リーチ予告に対応する演出制御パターン（プロセステーブル）を選択した後（ステップ069SGS279B）、ボタン予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS279C）。

【0717】

ボタン予告パターン決定処理では、例えば、ボタン予告パターン決定用乱数（0～99

50

）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。

【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。

10

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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たり操作を促す「連打」や「長押し」操作、つまり、遊技者に一度の操作を促す「一撃」操作に比べて操作が煩わしい「連打」や「長押し」操作が促進されることはない。

【0728】

図11-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいてリーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合（ステップ069SGS279A；No）、またはステップ069SGS279Cにてボタン予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、キャラクタ予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS280）。キャラクタ予告パターン決定処理では、キャラクタ予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-47（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応するキャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dを用いてキャラクタ予告パターンを決定する。

【0729】

キャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-47（A）～（D）に示すように、「非実行」、「セリフA（リーチ?）」、「セリフB（リーチかも!!）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」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。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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。

【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。

【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CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ069SGS281A）。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない場合、つまり、非リーチの変動パターンである場合は（ステップ069SGS281A；No）、ステップ069SGS282に進む。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS281A；Yes）、可動体動作パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS281B）。

【0739】

可動体動作パターン決定処理では、可動体動作パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-48（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応する可動体動作パターン決定テーブルA～Dを用いて可動体動作パターンを決定する。

【0740】

可動体動作パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-48（A）～（D）に示すように、可動体予告が非実行で、可動体演出（決め演出）で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-3」、可動体予告が非実行で、決め演出の可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-3」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-48（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0741】

具体的には、図11-48（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0742】

また、図11-48（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0743】

また、図11-48（C）に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0744】

また、図11-48（D）に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して90個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して100個の判定値が割り当てられている。

【0745】

このように、可変表示結果が大当りである場合の可動体動作パターンについて、通常状

態を除く3つの遊技状態で比較した場合、可動体予告と可動体演出との双方が実行される「パターンA-2」、「パターンA-3」の実行割合は、確変状態及び時短状態Aの方が時短状態Bよりも高い。一方、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンA-1」の実行割合は、時短状態Bの方が確変状態及び時短状態Aよりも高い。

【0746】

また、可変表示結果がはずれである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、可動体予告のみが実行される「パターンB-2」、「パターンB-3」の実行割合は、確変状態及び時短状態Aの方が時短状態B（非実行）よりも高い。

【0747】

つまり、時短状態Bの場合、確変状態及び時短状態Aに比べて可動体予告の実行割合が低くなっている（可動体予告の実行割合：確変状態＞時短状態A＞時短状態B）。

【0748】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンA-1」の実行割合は90%の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合の「パターンA-1」の実行割合よりも高ければ、90%以下でもよい。また、時短状態Bにおいてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合の実行割合は100%でもよい。

【0749】

図11-44に戻り、ステップ069SGS281Aにおいて変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない、つまり、非リーチの変動パターンであると判定した場合（ステップ069SGS281A；No）、演出制御CPU120は、可動体予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS282）。可動体予告パターン決定処理では、可動体予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-49（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応する可動体予告パターン決定テーブルA～Dを用いて可動体予告パターンを決定する。

【0750】

可動体予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-49（A）～（D）に示すように、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-49（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0751】

具体的には、図11-49（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0752】

また、図11-49（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0753】

10

20

30

40

50

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「大当たり」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「大当たり」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。

10

【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。

20

【0757】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、可動体予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合における可動体予告の実行割合よりも低い割合で可動体予告を実行可能としてもよい。

【0758】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告が非実行の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告を実行可能としてもよい。

30

【0759】

尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクタ予告パターン決定処理、可動体予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応する予告が開始される。

【0760】

図11-44に戻り、ステップ069SGS277において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ069SGS281Bの可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ069SGS282の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ069SGS283において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン(プロセステーブル)を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ069SGS284)。

40

【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

50

(1～N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0762】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(ステップ069SGS285)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

10

【0763】

尚、この実施例では、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0764】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する(ステップ069SGS286)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(ステップ069SGS287)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示(変動)が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値にして(ステップ069SGS288)、処理を終了する。

20

【0765】

(可変表示中演出処理)

次に、図11-45は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する(ステップ069SGS301、ステップ069SGS302、ステップ069SGS303)。また、演出制御用CPU120は、各種の演出開始待ちタイマがセットされている(予告演出等を行うことに決定されている)か、または予告演出実行中フラグがオン状態である(予告演出の実行中である)場合には(ステップ069SGS304;Y)、各種の演出処理を実行する(ステップ069SGS305)。演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ069SGS305の演出処理を実施することなく、ステップ069SGS306に進む。

30

【0766】

ステップ069SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う(ステップ069SGS307)。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる(ステップ069SGS308)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(ステップ069SGS309a)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容(表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等)に従って演出装置(演出用部品)の

40

50

制御を実行する（ステップ069SGS309b）。

【0767】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ069SGS310）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ069SGS310；Y）、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップ069SGS311）。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ069SGS312）。

10

【0768】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ069SGS310；N）、ステップ069SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ069SGS313）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなければ（ステップ069SGS313；No）、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS314）。確定コマンド受信フラグがオン状態

20

【0769】

ステップ069SGS313において可変表示時間タイマがタイマアウトしている場合（ステップ069SGS313；Yes）、またはステップ069SGS314において確定コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS314；Yes）、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS315）。右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS315；Yes）、右打ちLED069SG031の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像069SG400、069SG401などを表示して右打ち報知を開始した後（ステップ069SGS316）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。

30

【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。

40

【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】

50

また、可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【0773】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ069SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【0774】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図11-50に基づいて説明する。図11-50は、（A）は遊技状態別の変動動作例を示す図、（B）は遊技状態別の演出動作例を示す図、（C）は時短状態Bの特徴を説明するための図である。

【0775】

まず、図11-50（A）に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「A1」～「A5」の内容について比較する。

【0776】

＜項目A1＞

CPU103が選択可能なはずれ変動パターンの数について、「時短状態B」では、図11-8（A）（B）に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合に「超短縮非リーチ」と「SPリーチD」の「2個」であり、「確変状態」では、図11-6（A）（B）に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチA」、「非リーチA」、「SPリーチC」、「SPリーチD」の「4個」であり、「時短状態A」では、図11-7（A）（B）に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチ」、「非リーチ」、「SPリーチE」の「3個」である。

【0777】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン数（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。

【0778】

尚、CPU103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と確変状態のうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【0779】

＜項目A2＞

CPU103が決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態B」では、図11-8（A）（B）に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約7.54秒 $\{(7s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 7.54$ 、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。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。

【0780】

「確変状態」では、図 11-6 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 8.2 秒 $\{(7s \times 95) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 8.2\}$ 、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 $\{(3s \times 85) + (7s \times 10) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 4.8\}$ 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。

【0781】

「時短状態 A」では、図 11-7 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 9.15 秒 $\{(7s \times 95) + (50s \times 5)\} \div 100 = 9.15\}$ 、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。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。

【0782】

つまり、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。

【0783】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 7.54 秒）は、「時短状態 A」において保留記憶数が 0 の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 9.15 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において保留記憶数が 0 の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 8.2 秒）よりも少ない。

【0784】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 1~3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2.205 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5.55 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4.8 秒）よりも少ない。

【0785】

項目 (A1) (A2) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0786】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少

10

20

30

40

50

なくとも一方より短くなっていけば、上記時間は種々に変更可能である。

【0787】

<項目A3>

CPU103が選択可能な大当り変動パターンの数について、「時短状態B」では、図11-8(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合に「SPリーチD」の「1個」であり、「確変状態」では、図11-6(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合に最大で「SP非経由」、「SPリーチC」、「SPリーチD」の「3個」であり、「時短状態A」では、図11-7(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合に最大で「SP非経由」、「SPリーチE」の「2個」である。

【0788】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能な大当り変動パターン数(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数(例えば、3個)よりも少ない。

【0789】

尚、CPU103が決定可能な大当り変動パターン数は、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と確変状態のうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【0790】

<項目A4>

CPU103が決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態B」では、図11-8(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約40秒となる。

【0791】

「確変状態」では、図11-6(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約51.1秒 $\{(22s \times 5) + (55s \times 80) + (40s \times 15)\} \div 100 = 51.1$ 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秒となる。

【0792】

「時短状態A」では、図11-7(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約62.8秒 $\{(22s \times 5) + (55s \times 95)\} \div 100 = 62.85$ となる。

【0793】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約40秒)は、「時短状態A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約62.8秒)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約51.1秒)よりも少ない。

【0794】

項目(A3)(A4)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態Aよりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0795】

尚、大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態B、確変状態、時短状態Aの順に長くなるか、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態のうち少なくとも一方より短くなっていけば、上記時間は種々に変更可能である。

【0796】

10

20

30

40

50

<項目 A 5>

C P U 1 0 3 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 1 1 - 8 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1 ~ 3 の場合は 9 5 % 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 0、1 ~ 3 の場合は 8 0 % 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 0、1 ~ 3 の場合は 7 0 % である。

【0 7 9 7】

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 C P U 1 0 3 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、9 7 %）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 C P U 1 0 3 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、9 5 %）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 C P U 1 0 3 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、9 5 %）よりも高い。

10

【0 7 9 8】

項目 (A 5) 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。

【0 7 9 9】

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 C P U 1 0 3 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 9 7 %、確変状態及び時短状態 A がともに 9 5 % 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、9 7 %）、確変状態（例えば、9 5 %）、時短状態 A（例えば、9 4 %）の順に低くなってもよいし、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より高くなっていれば、上記割合は種々に変更可能である。

20

【0 8 0 0】

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 C P U 1 0 3 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 9 7 % 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 C P U 1 0 3 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 1 0 0 %、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。

30

【0 8 0 1】

また、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（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。

【0 8 0 2】

また、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はずれ変動パターン（例えば、「S P 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、「S P 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。

40

【0 8 0 3】

次に、図 1 1 - 5 0 (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「B 1」~「B 1 0」の内容について比較する。

【0 8 0 4】

<項目 B 1>

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」

50

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ることはあっても、第 2 保留記憶に保留記憶がないことが考えられる。つまり、初当りで確変状態や時短状態 A が開始されるときや、900 回の可変表示の実行により時短状態 B の制御が開始されるときは、第 2 保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐために、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ変動パターンは、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン (例えば、変動時間が 7 秒の非リーチや変動時間が 25 秒や 40 秒の SPリーチなど) が決定される割合が高い。そして、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターンが決定された場合、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行可能となる。

【0808】

しかし、時短状態 B の制御が開始される場合、遊技者は、これまでの長い遊技期間において様々なはずれ予告が実行されてきた可能性が高いため、時短状態 B においてもさらに「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されてしまうと煩わしさを与えてしまうため、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を非実行としている。

【0809】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない形態を例示したが、例えば、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合の方が、「確変状態」や「時短状態 A」における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合よりも低くなるようにすることが好ましい。

【0810】

また、保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときに「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行される割合は、時短状態 B における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合が、時短状態 A と確変状

10

20

30

40

50

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B2>

可変表示結果がはずれの場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数について、「時短状態B」では、図11-42（D）に示すように、いずれも決定しないので「0個」であり、「確変状態」では、図11-42（B）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「4個」であり、「時短状態A」では、図11-42（C）に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「3個」である。

【0815】

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

【0816】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数が0個である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、1種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【0817】

また、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【0818】

<項目B3>

可変表示結果がはずれの場合における「先読み予告」の実行割合について、「時短状態

10

20

30

40

50

B」では、図11-42(D)に示すように、いずれも実行しないので「0%」であり、「確変状態」では、図11-42(B)に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合は「40%」であり、「時短状態A」では、図11-42(C)に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合「30%」である。

【0819】

つまり、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、0%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30%）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い。

【0820】

項目(B2)(B3)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示では、決定可能な先読み予告演出の種別数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0821】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が0%、つまり、先読み予告を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、先読み予告を実行可能としてもよい。

【0822】

また、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0823】

また、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0%、図11-43(D)参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10%、図11-43(C)参照）よりも低いことで、時短状態Bでは第1先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0824】

また、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図11-43(D)参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例

10

20

30

40

50

えば、50～70%、図11-43(C)参照)よりも高いことで、時短状態Bでは第2先読み予告演出が実行されやすいので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0825】

また、時短状態A及び確変状態において演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通(例えば、「図柄チャンス目予告」)であることで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0826】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である(例えば、「図柄チャンス目予告」)ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0827】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態A及び確変状態双方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である(例えば、「図柄チャンス目予告」)ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0828】

<項目B4>

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-46(E)に示すように、大当りの場合は「10%」、はずれの場合は「5%」であり、「確変状態」では、図11-46(C)に示すように、大当りの場合は「80%」、リーチはずれの場合は「30%」であり、「時短状態A」では、図11-46(D)に示すように、大当りの場合は「80%」、はずれの場合は「20%」である。尚、これら実行割合は「リーチ予告」が実行される場合の割合である。

【0829】

つまり、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合(例えば、大当りで10%、はずれで5%)は、「時短状態A」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合(例えば、大当りで80%、はずれで20%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合(例えば、大当りで80%、はずれで30%)よりも低い。

【0830】

項目(B4)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1の可変表示において遊技者に押しボタン31Bの操作を促す操作促進演出であるボタン予告の実行回数が少ないので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0831】

また、本実施の形態では、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態A」や「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」においてボタン予告を実行しない(実行割合0%)としてもよい。

【0832】

また、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態A」や「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0833】

<項目B5>

ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態B」では、図11-46(E)に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「10%」、リーチはずれの場合は「5%」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当り、はずれの場合は「0%（非実行）」である。

【0834】

「確変状態」では、図11-46(C)に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均で「10%」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均で「20%」である。

10

【0835】

「時短状態A」では、図11-46(D)に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均「7.5%」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均で「17.5%」である。

【0836】

つまり、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。

20

【0837】

また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当り、はずれで0%）は、「確変状態」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで20%）よりも低いとともに、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで17.5%）よりも低い。

【0838】

項目(B5)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、操作有効期間に亘って遊技者がプッシュボタン31Bを操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

30

【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。

40

【0840】

また、時短状態Bにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、10%）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5%）よりも高いことで、時短状態Bにおいて「ボタン予告」が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。

【0841】

また、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」

50

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。

【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。

10

【0843】

また、演出制御用 CPU 120 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、操作対象となるブッシュボタン 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。

20

【0844】

<項目 B6>

大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としての「可動体予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態 B」では、図 11-49 (D) に示すように、大当り、はずれの場合は 0%（非実行）であり、「確変状態」では、図 11-49 (B) に示すように、大当りの場合は 90%、はずれの場合は 40% であり、「時短状態 A」では、図 11-49 (C) に示すように、大当りの場合は 90%、はずれの場合は 30% である。

【0845】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り 0%、はずれ 0%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り 90%、はずれ 30%）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り 90%、はずれ 40%）よりも低い。

30

【0846】

項目 (B6) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御されることが示唆される可動体予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0847】

40

また、本実施の形態では、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が 0% である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、) は、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、「時短状態 B」において「可動体予告」を実行可能としてもよい。

【0848】

また、可変表示結果が大当りである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合（例えば、0%）は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、90%）よりも低い、可変表示結

50

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とができる。

【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。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。

10

【0850】

<項目 B 7>

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。

20

【0851】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり 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。

30

【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（B 7）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。

40

【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

50

ある。

【0856】

<項目B8>

演出制御用CPU120が1の可変表示において実行可能な「可動体予告」と「可動体演出」との可動体動作パターンとして、「可動体予告」と「可動体演出」とを実行する「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」と、「可動体予告」を実行せず、「可動体演出」のみを実行する「パターンA-1（第2演出実行パターン）」と、があるものにおいて、可変表示結果が大当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。

10

【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。

20

【0859】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合は、「時短状態A」や「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合を0%、つまり、実行しないようにしてもよい。

【0860】

また、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に「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。

30

【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。

40

【0862】

<項目B9>

演出制御用CPU120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（B9）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当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

50

とが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当り遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態Aと確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0864】

また、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である（図11-59（D1）参照）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0865】

また、時短状態Aや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、時短状態Bにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンドD300に基づいて実行される発光制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0866】

また、時短状態Aや確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおける「事後演出」に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンドS300に基づいて実行される振動制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0867】

<項目B10>

演出制御用CPU120が、時短制御が開始されるときに、特別状態開始表示としての突入画像069SG470（例えば、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字など）を表示することにより時短制御の開始を報知する特別状態開始演出としての「突入演出」について、確変状態の制御が開始されるときは、確変突入演出において突入画像069SG470を表示し、時短状態Bの制御が開始されるときに、時短突入演出Bにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときに表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473B（例えば、「遊・1100」の文字など）が表示される（図11-63（D）、図11-64（A4）（B4）参照）。

【0868】

項目（B10）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、突入演出においては、確変状態の制御が開始されるときと共通の突入画像069SG470だけでなく、確変状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示である遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bが表示されるため、時短状態Bの開始を盛り上げることができる。

【0869】

また、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。このようにすることで、「突入演出」を好適に実行することができる。

【0870】

次に、図11-50（C）に示すように、「時短状態B」と、「確変状態」及び「時短状態A」との違いについて説明する。

【0871】

<項目C1>

図11-50（A）に示す各項目A1～A5にて説明したように、CPU103が決定可能なはずれ変動パターンや大当り変動パターンの数は、時短状態Bの場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態Bの場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態Bの場合が最も高

10

20

30

40

50

い。よって、時短制御が行われる「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」各々における 1 の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態 B が最も高速であり、確変状態が中速、時短状態 A が低速である。

【0872】

このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態 B、確変状態及び時短状態 A のうち、確変状態及び時短状態 A は、遊技者にとって有利な大当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、900 回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。

【0873】

また、確変状態や時短状態 A は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数（例えば、110 回）であるのに対し、時短状態 B は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）である。

【0874】

つまり、確変状態や時短状態 A などの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当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を特徴とすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【0875】

<項目 C 2>

また、図 11-50 (B) に示す各項目 B1~B10 にて説明したように、前述した各種予告演出の実行割合は、時短状態 B が最も低く、確変状態が最も高く、時短状態 A が中となっている。

【0876】

つまり、時短状態 B に制御されるまでの長期間にわたる遊技において、様々な予告演出が実行されては、はずれ続けていることで、遊技者はかなり気が滅入っている可能性が高いため、時短状態 B においては予告演出の実行割合が他の遊技状態よりも低くなることで、はずれ演出による遊技者の遊技意欲の低下を好適に防止できる。

【0877】

<項目 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たりを待つことを特徴とする遊技状態である。

【0878】

より詳しくは、時短状態 B は、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）などは他の確変状態や時短状態 A と共通である一方で、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を他の確変状態や時短状態 A よりも短縮させることで変動効率を高めつつ、各種演出の実行頻度を低下させていることで、演出性よりも変動効率を優先させた時短状態である。

【0879】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開

10

20

30

40

50

発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0880】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0881】

また、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Bでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態Bを提供することができるとともに、時短状態Aでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

10

【0882】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2個）は、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4個）よりも少ないことで、時短状態Bでは決定可能なはずれ変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能なはずれ変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

20

【0883】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0884】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

30

【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。

40

【0886】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1個）は、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、2個）よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、2個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、3個）よりも少ないことで、時短状態Bでは決定可能な大当り変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能な大当り変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【0887】

50

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0888】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

10

【0889】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0890】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

20

【0891】

また、本実施の形態では、時短状態Bでは、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Aよりも低くなる形態を例示したが、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Bに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り100回や50回など）以下になったときに、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出の実行割合を、通常状態において演出制御用CPU120が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、1の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低い、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）。

30

【0892】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Bに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り100回や50回など）以下になったときに、上記項目A1～A5、B1～B10の内容が、時短状態Bに対応する内容に変化するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Bに制御されるまでの煩わしさを抑制することができる。

【0893】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Bに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が特定回数（例えば、残り50回や10回など）以下となる期間において可変表示結果が大当りとなる場合に、期待度が低い演出（例えば、SPリーチ演出Aや、弱パターンの予告演出など）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

40

【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

50

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 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 1 1 - 5 3 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 1 1 - 5 4 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 1 1 - 5 5 は、S P リーチ E、S P リーチ D の演出動作例である。

【0895】

本実施の形態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R 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 0 6 9 S G 0 5 1 と、数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 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 0 6 9 S G 0 5 2 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 5 S L に表示される左小図柄、中小図柄、右小図柄は、それぞれ飾り図柄よりも小さく表示される「1」～「9」の数字のみから構成される。飾り図柄及び小図柄は、特別図柄の可変表示に同期して可変表示される。

【0896】

飾り図柄の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R 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 1 1 - 5 1（A）のタイミングチャートに基づいて、図 1 1 - 5 2 及び図 1 1 - 5 3 を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図 1 1 - 5 2 では、確変状態における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【0897】

図 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。

【0898】

次いで、可変表示の終了が近づくと、左飾り図柄表示エリア 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）。

【0899】

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）。

【0900】

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 $t_a 6$ 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 11-53 (H) 参照）。次いで、台座表示部 069SG052 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 11-53 (I) 参照）、元の大きさに戻ったタイミング $t_a 6$ 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 11-53 (J) 参照）。尚、特に詳細な図示はしないが、飾り図柄表示エリア 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。

【0901】

そして、中飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄が停仮止表示されたタイミング $t_a 6$ から所定時間が経過したタイミング $t_a 7$ （図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図 11-53 (K) 参照）。このように、3 個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミング $t_a 7$ 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。

【0902】

そして、小図柄が停止表示されたタイミング $t_a 7$ から図柄確定期間（例えば、0.5 ms）が経過したタイミング $t_a 8$ にて、次の可変表示が開始可能となる。

【0903】

次に、時短状態 B における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様を、図 11-51 (B) のタイミングチャートに基づいて、図 11-54 を参照しながら説明する。尚、時短状態 B における非リーチ系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 11-54 では、時短状態 B における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【0904】

図 11-51 (B) に示すように、時短状態 B における超短縮非リーチのはずれの可変表示の開始タイミング $t_b 1$ 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 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 $t_b 2$ 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 $t_b 1$ 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。

【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 5 L、5 R、5 C 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 5 L、5 R、5 C 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 $t_b 3$ 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 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 $t_b 3$ から所定時間が経過したタイミング $t_b 4$ （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 $t_b 4$ 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。

【0906】

そして、小図柄が停止表示されたタイミング $t_b 4$ から図柄確定期間（例えば、0.5 ms）が経過したタイミング $t_b 5$ にて、次の可変表示が開始可能となる。

10

20

30

40

50

【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。

【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。

10

【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。

20

【0910】

このように、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cの飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態Bの方が、確変状態、時短状態Aよりも短い（ $t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$ ）。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

30

【0911】

また、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【0912】

尚、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cのうち1の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

40

【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

50

、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味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味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。

10

【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】

20

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い $\{t1(ta6 \sim ta7) > t2(tb3 \sim tb4)\}$ 。よって、時短状態Bにおいてスムーズな可変表示を実現することができる。

【0918】

また、確変状態、時短状態Aにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 $(ta7 \sim ta8)$ と、時短状態Bにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 $(tb4 \sim tb5)$ と、は共通である。よって、飾り図柄が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

30

【0919】

尚、各飾り図柄の特定動作表示は、所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る動作表示である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作態様は上記のものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、特定動作表示では、台座表示部069SG052のみ特定動作表示が行われ、数字表示部069SG051の特定動作表示は行われなため、識別情報の視認性を担保しつつ特定動作表示により演出効果を高めることができるが、台座表示部069SG052とともに数字表示部069SG051も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

40

【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

50

も可変表示を好適に見せることができる。

【0922】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速めるのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様（例えば、黒っぽい態様）に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

【0923】

次に、リーチ特定動作表示及び大当り特定動作表示について、図11-55に基づいて説明する。

【0924】

まず、SPリーチEの大当り変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図11-55（A）参照）、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示された後（図11-55（B）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が減速表示されるとともに、リーチ予告及びボタン予告が実行され（図11-55（C）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が仮停止表示された場合、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとに仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻るリーチ特定動作表示が行われ（図11-55（D）参照）、可変表示態様がリーチ態様となる（図11-55（E）参照）。

【0925】

次いで、特に図示しないが、SPリーチ演出を経て大当り報知が行われた場合、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-55（F）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから（図11-55（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図11-55（H）参照）。

【0926】

一方、SPリーチDの大当り変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図11-55（I）参照）、リーチ態様が表示されることなく、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-55（F）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから（図11-55（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図11-55（H）参照）。

【0927】

このように、SPリーチE変動パターンの場合、可変表示態様がリーチ態様となるときに飾り図柄を特定動作させるリーチ特定動作表示と、飾り図柄を予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で停止表示するときに該飾り図柄を特定動作させる第2特定動作表示と、が実行可能であり、リーチを経由するSPリーチEの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないSPリーチDの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される。よって、時短状態Bにおいて実行可能なSPリーチDにおいては、いたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0928】

尚、本実施の形態では、図11-55（I）に示すように可変表示が開始された後、リーチ態様が表示されることなく、図11-55（F）に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が開始されてから予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されるまでに、遊技者による操作を介することなく、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。

10

20

30

40

50

【0929】

(非リーチはずれ変動パターンの表示態様)

次に、非リーチはずれ変動パターンについて比較する。図11-56は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図11-57は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。尚、以下においては、飾り図柄が停止表示されるときに実行される特定動作表示の詳細な動作例については省略する。

【0930】

図11-56に示すように、短縮系の非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Bにて決定可能な「超短縮非リーチ」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される(図11-56(A1)参照)。飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示される(図11-56(A2)参照)。一方、確変状態、時短状態Aにて決定可能な「短縮非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される(図11-56(B1)参照)。次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示され(図11-56(B2)参照)、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が停止表示され(図11-56(B3)参照)、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停止表示される(図11-56(B4)参照)。

【0931】

このように短縮系の非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態Aでは、可変表示時間が「3秒」の短縮非リーチAであり、飾り図柄が左、右、中の順に停止表示されるのに対し、時短状態Bでは、可変表示時間が「1.5秒」の超短縮非リーチであり、飾り図柄が左、右、中ともに同時に停止表示される。

【0932】

次に、図11-57に示すように、非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、確変状態にて決定可能な「非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される。このとき、可動体32が上下動する「可動体予告」が実行されることがある(図11-57(A1)参照)。次いで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像069SG100Cと、例えば「リーチ？」などの文字からなるセリフ表示069SG431とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある(図11-57(A2)参照)。

【0933】

次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示された後(図11-57(A3)参照)、右飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄が減速表示される「リーチ予告」と、押しボタン31Bを模したボタン画像069SG441と、例えば「長押し！」などの操作促進表示069SG442とが表示されて押しボタン31Bの操作を促進する「ボタン予告」が実行されることがある(図11-57(A4)参照)。その後、右飾り図柄表示エリア5Rに左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され(図11-57(A5)参照)、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する(図11-57(A6)参照)。

【0934】

また、時短状態Aにて決定可能な「非リーチA」(図11-57(B1)～(B6)参照)は、確変状態にて決定可能な非リーチはずれ変動パターン(図11-57(A1)～(A6)参照)と流れは同様であるため、説明は省略する。

【0935】

一方、時短状態Bにて決定可能な「非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後(図C1参照)、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する(図11-57(C2)参照)。

【0936】

このように非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態A、時短状態Bとで、可変表示時間が「7秒」で共通であるが、確変状態、時短状態Aでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が高いのに対し、時短状態Bでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Aである場合に比べて低い（または実行されない）。

【0937】

（SPリーチ変動パターンの表示態様）

次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図11-58は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図11-59は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図11-60は、スーパーリーチ変動パターンにおける事後演出の演出動作例を比較する図である。

【0938】

以下、図11-58及び図11-59に基づいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Aにて決定可能な「SPリーチE」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-58（A1）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像069SG100Cと、例えば「リーチかも！！」の文字などからなるセリフ表示069SG431とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図11-58（A2）参照）。

【0939】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる（図11-58（A3）参照）。尚、特に図示しないが、リーチ態様となるときに、「リーチ予告」や「ボタン予告」などが実行されることがある。

【0940】

次いで、キャラクタ画像と「SPリーチ演出E」といった文字表示とからなるリーチタイトル画像069SG440が表示される（図11-58（A4）参照）。また、このとき、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置5の表示画面の右上部に設けられた表示領域5SRに縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像069SG100Cと敵キャラクタのキャラクタ画像069SG100Xとが対決する「バトル演出」が開始される（図11-58（A5）参照）。

【0941】

次いで、バトル演出が開始されてから所定時間が経過し、最後の対決になる（図11-59（A6）（A7）参照）。ここでは、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451と、例えば「チャージ開始！」などの操作促進表示069SG452と、ゲージ表示069SG453とが表示され、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する操作促進演出としての「当否ボタン演出」が実行される（図11-59（A8）参照）。尚、操作促進表示069SG452が表示される操作有効期間内において遊技者による長押し操作が検出された場合、ゲージ表示069SG453のレベルが増加する（図11-59（A9）参照）。

【0942】

また、当否ボタン演出の演出期間内ないし直前の期間においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451を表示する前に、事前演出（例えば、光がボタン画像069SG451を表示する位置に集まってくる集光演出など）を実行可能としてもよい。また、このような事前演出は、時短状態Bにおいては実行されないようにすることが好ましい。

【0943】

次いで、操作促進表示069SG452を開始してから所定時間（例えば、5秒）が経過したときに、操作促進表示069SG452の表示が「放せ！！」に変更されてプッシュボタン31Bの操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示069SG453により操

10

20

30

40

50

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り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果が大当りとなったことが報知される（図11-59（D3）参照）。

【0945】

大当りが報知された場合、図11-60に示すように、背景画像が第5背景画像069SG350に切り替え表示され、キャラクタ画像069SG100Cと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示069SG460と、が表示されて事後演出が開始される（図11-60（D4）参照）。

【0946】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示069SG461（例えば、「+50」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されるカウンタ値に加算されていく（図11-60（D5）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「300」）になったときに、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示069SG452と、残り操作有効期間を示すゲージ表示069SG453とが表示され、プッシュボタン31Bの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図11-60（D6）参照）。

【0947】

次いで、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示069SG460のカウンタ値が可変表示され（図11-60（D7）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図11-60（D8）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示069SG460が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6R大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「750」など）が停止表示される（図11-60（D9）参照）。

【0948】

大当りAまたは大当りB（6R大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御され、大当りC（10R大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1500」など）に更新表示された後（図11-60（D10）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【0949】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体32も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタが倒されずに味方キャラクタがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったこ

10

20

30

40

50

とが報知される（図11-59（D4）参照）。

【0950】

図11-58に戻って、確変状態にて決定可能な「SPリーチC」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-58（B1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図11-58（B2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図11-58、50（A3～A7）と同様の演出が行われた後（図11-58、50（B3～B6）参照）、図11-59（A8～A9）の演出が行われることなく、図11-59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図11-59（B7～B8）参照）。そして、図11-59（D1～D3）及び図11-60（D4～D10）の演出が行われる。

10

【0951】

図11-58に戻って、時短状態Bにて決定可能な「SPリーチD」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-58（C1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図11-58（C2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図11-58（A4）演出が行われることなく、図11-58（A5）と同様の演出が行われた後（図11-58（C3）参照）、図11-59（A8～A9）の演出が行われることなく、図11-59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図11-59（C4～C5）参照）。そして、前述した図11-59（D1～D3）及び図11-60（D4～D10）の演出が行われる。

20

【0952】

（スーパーリーチ大当り変動パターンの制御動作例）

次に、SPリーチE、C、Dの大当り変動パターンの制御動作例について、図11-61に基づいて比較する。図11-61は、SPリーチE、C、Dにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。

【0953】

図11-61（A）～（C）に示すように、SPリーチE、C、Dは、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パートと、から構成される。可変表示パートでは、可変表示が開始されると、前述した「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」、「ボタン予告」等が実行され、リーチ態様となった後、SPリーチ演出としての「バトル演出」や「ショートバトル演出」が実行される。そして、タイミングta1において「決め演出」において操作促進演出としての「当否ボタン演出」が開始された後、タイミングta2において「可動体演出」が開始される。その後、「バトル演出」や「ショートバトル演出」の結果が報知された後、タイミングta3において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示され、大当り特定動作表示（大当り図柄停止アクション。図11-55（G）参照）が行われた後、タイミングta4において大当り確定図柄の組合せが仮停止表示されて大当りとなったことが報知される。その後、タイミングta5～ta6の期間において事後演出が実行される。

30

40

【0954】

可変表示パートの可変表示時間（ta0～ta5）は、時短状態Aにおいて決定可能なSPリーチEでは50秒、確変状態において決定可能なSPリーチCでは40秒、時短状態Bにおいて決定可能なSPリーチDでは25秒である。一方、事後演出パートの時間（ta5～ta6）は、SPリーチE、C、D各々において15秒で共通である。

【0955】

つまり、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の事後演出パートの可変表示時間（15秒）と、時短状態Bの事後演出パ

50

ートの可変表示時間（15秒）とは共通であることで、時短状態A及び確変状態と時短状態Bとで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、事後演出パートを共通化することで開発コストを低減させることができる。

【0956】

また、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）と、時短状態Bの大当り特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）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。

10

【0957】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間（ $t_{a1} \sim t_{a2}$ ）は、SPリーチC、Dとで共通とされ、SPリーチEのみが異なっている。

【0958】

また、表示制御部123は、VRAM領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置5に表示するための画像データ（表示データ）として生成し、表示画像作成領域の画像データ（表示データ）をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体32やプッシュボタン31Bなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドDXXX、SXXXなど（「X」は任意の数字））や、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドBXXXなど（「X」は任意の数字））を生成して、演出制御用CPU120に送信する。

20

【0959】

演出制御用CPU120は、上記拡張コマンドDXXX、SXXXを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体32の可動体モータ207やプッシュボタン31Bを振動させる振動モータ61の動作制御実行データに基づく動作制御とは別個に、拡張コマンドDXXX、SXXXに対応した動作パターンにて、可動体32の可動体モータ207やプッシュボタン31Bを振動させる振動モータ61を動作させる動作制御を開始する。

30

【0960】

また、演出制御用CPU120は、上記拡張コマンドBXXXなどを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体LED208のランプ制御実行データに基づく制御とは別個に、拡張コマンドBXXXなどに対応した点灯パターン（例えば、特徴部018SGにおける図13-6（B）に示す発光パターン参照）にて、可動体LED208を点灯／消灯させる制御を開始する。

【0961】

また、これら可動体32やプッシュボタン31Bを動作させるための制御データや、可動体LED208を点灯させるための制御データは、ROM121に記憶されている。

【0962】

ここで、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

40

【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～

50

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））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B 0 0 0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の点灯／消灯制御と、可動体3 2やプッシュボタン3 1 B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。

【0 9 6 4】

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、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【0 9 6 5】

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3 2の動作に連動して発光させる可動体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の制御に用いる制御データ（例えば、B 0 0 0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3 2の動作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（例えば、B 0 0 0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。

【0 9 6 6】

また、拡張コマンドB 0 0 0を可動体動作制御とL E D点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとL E D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L E D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。

【0 9 6 7】

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3 2の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図1 1－5 9（D 1）の可動体演出画像0 6 9 S G 4 5 6参照）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3 2の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図1 1－5 9（D 1）の可動体演出画像0 6 9 S G 4 5 6参照）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【0 9 6 8】

（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1 1－6 2に基づいて説明する。図1 1－6 2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。

【0 9 6 9】

図1 1－6 2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 b 0～t a 4）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 b 0～t b 4）よりも長い。

【0 9 7 0】

また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（t b 0～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 b 0～t b 3）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

10

20

30

40

50

とができる。

【0971】

また、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb2）よりも短いことで、所定列の飾り図柄の可変表示が短い期間で終了するため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0972】

（突入演出）

次に、突入演出の演出動作例について、図11-63及び図11-64に基づいて説明する。図11-63は、（A）～（C）は突入導入演出、（D）は時短突入演出Aの演出動作例を示す図である。図11-64は、（A1）～（A4）は確変突入演出、（B1）～（B4）は時短突入演出Bの演出動作例を示す図である。

【0973】

図11-63（A）～（C）に示すように、「突入導入演出」では、表示画面の中央にエフェクト画像069SG470Aが漸次拡大表示されていくとともに、「BATTLE RUSH 突入！！」を構成する文字画像069SG470Bが、所定数（例えば、1文字）ずつ画像表示装置5の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく。

【0974】

そして、最大表示されるとともに表示色が変化したエフェクト画像069SG470Aと、表示画面の中央に集まった「BATTLE RUSH 突入！！」なる文字からなる文字画像069SG470Bとからなる突入画像069SG470が表示される「時短突入演出A」が行われることで、時短状態Aの制御が開始されることが報知される。

【0975】

また、「確変突入演出」の場合は、図11-63（D）の突入画像069SG470が表示された後、図11-64（A1）に示すように、「極」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する確変用画像069SG471が、突入画像069SG470よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく（図11-64（A2～A3）参照）。

【0976】

そして、突入画像069SG470と、表示画面の左下に最小の大きさと透過率が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と透過率が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069SG47

10

20

30

40

50

3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。

10

【0980】

よって、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、時短突入演出Bにおいては、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときと共通の突入画像069SG470だけでなく、確変状態や時短状態Aの制御の開始されるときには表示されない遊タイム用画像069SG473Bが表示されるため、時短状態Bの開始を盛り上げることができる。

【0981】

〔実施の形態2〕

次に、特徴部069SGにおける実施の形態2について、図11-65～図11-69に基づいて説明する。図11-65は、特徴部069SGにおける実施の形態2としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。図11-66は、特徴部069SGにおける実施の形態2としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。図11-67は、可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-68は、SPリーチDの演出動作例である。図11-69は、遊技状態別の特徴を説明するための図である。尚、本実施の形態2では、前記実施の形態1のパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

20

【0982】

図11-65は、(A)は時短状態B(救済時短状態)における保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1～3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

30

【0983】

図11-65(A)に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに100個の判定値が割り当てられている。また、図11-65(B)に示すように、保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに100個の判定値が割り当てられている。

【0984】

一方、図11-65(C)に示すように、保留記憶数が0～3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SPリーチEに10個の判定値が割り当てられ、SPリーチDに90個の判定値が割り当てられている。

40

【0985】

本実施の形態では、確変状態及び時短状態AにてSPリーチDの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用CPU120は、可変表示演出として前記実施の形態1で説明した「ショートバトル演出」を実行する一方で、時短状態BにてSPリーチDの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用CPU120は、可変表示演出として「ショートバトル演出」ではなく、後述する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する。

【0986】

50

また、確変状態及び時短状態Aにて決定可能なSPリーチDの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様となった後に「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであるのに対し、時短状態Bにて決定可能なSPリーチDの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様とならずに「即当り演出」または「全回転演出」が実行される非リーチ変動パターンである。

【0987】

次に、図11-66は、図11-44に示された可変表示開始設定処理を示すフローチャートの一部である。本実施の形態では、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理におけるステップS069SGS271～ステップS069SGS276の処理を実行した後、ステップS069SGS277において変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンではないと判定した場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；No）、ステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ069SGS277A～ステップ069SGS277Dの処理を実行する。

【0988】

具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがSPリーチD変動パターンであるか否かを判定し（ステップ069SGS277A）、SPリーチD変動パターンである場合は（ステップ069SGS277A；Yes）、遊技状態は時短状態Bであるか否かを判定する（ステップ069SGS277B）。そして、遊技状態が時短状態Bであると判定した場合は（ステップ069SGS277B；Yes）、可変表示演出パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS277C）。

【0989】

可変表示演出パターン決定処理では、例えば、可変表示演出パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-67に示す可変表示演出パターン決定テーブルを用いて可変表示演出パターンを決定する。

【0990】

可変表示演出パターン決定テーブルにおいては、図11-67に示すように、「即当り演出」、「全回転演出」のそれぞれに対して、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合、「大当りA、B（6R）」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-67に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0991】

具体的には、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合については、「即当り演出」に対して10個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合については、「即当り演出」に対して70個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して30個の判定値が割り当てられている。

【0992】

このように、「即当り演出」と「全回転演出」は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態及び時短状態Aである場合は実行されず、時短状態Bである場合にのみ実行可能な可変表示演出とされており、確変状態及び時短状態Aにて決定可能なSPリーチD変動パターンを兼用して実行される。

【0993】

また、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合における「即当り演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合における「即当り演出」の実行割合よりも高い一方で、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合における「全回転演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合における「全回転演出」の実行割合よりも高い。つまり、大当り種別が「大当りA、B（6R）」よりも大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数が多く遊技者にとって有利な「大当りC（10

10

20

30

40

50

R)」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。

10

【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。

20

【0996】

「全回転演出」は、図11-65に示すように、SPリーチD大当り変動パターンにおいて、可変表示の開始とともに表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が所定期間にわたり実行された後（図11-68（B1）参照）、第3背景画像069SG330において飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-68（B2）参照）。そして、所定時間が経過したときに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄が予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で揃った状態で可変表示する全回転表示が開始される（図11-68（B3）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-68（B4）参照）。その後、事後演出パート（図柄確定期間）において、図11-60（D4～D10）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図11-68（C1～C7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

30

【0997】

このように、時短状態Bでは、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始されてからリーチ態様を経由することなく、可変表示結果が大当りであることが報知される可変表示演出として「即当り演出」または「全回転演出」が実行されることで、遊技者は、リーチ演出により煽られることを心配せず、安心してSPリーチ演出を楽しむことができる。

40

【0998】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態1で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン31Bを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態Bにおいて遊技者は煩わしい操作の促進や操作を行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。

50

【0999】

(遊技状態別の各種動作例)

次に、本実施の形態における時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図11-69に基づいて説明する。図11-69は、遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。以下、図11-69に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「D1」～「D4」の内容について比較する。

【1000】

<項目D1>

まず、CPU103がリーチ態様を経由しないSPリーチD大当たり変動パターンを決定する割合について、「時短状態B」では、図11-65(C)に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SPリーチD(即当り演出または全回転演出)」の決定割合は「90%」であり、「確変状態」では、図11-6(C)に示すように、保留記憶数が0～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A(非リーチ)」の決定割合は「5%」であり、「時短状態A」では、図11-7(C)に示すように、保留記憶数が0～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A(非リーチ)」の決定割合は「5%」である。

10

【1001】

尚、確変状態、時短状態Aでは、「SPリーチD」はリーチ態様を経由して「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであり、リーチ態様を経由しない非リーチ変動パターンではない。

20

【1002】

つまり、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当たり変動パターン(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大当たり変動パターン」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大当たり変動パターン」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た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。

30

【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大当たり変動パターン(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大当たり変動パターン」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たりである場合は、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。

40

【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大当た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

50

ーンを実行する一方で、時短状態 B においては、S P リーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、S P 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、S P 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。

10

【1008】

つまり、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「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 S P 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 S P 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。

20

【1010】

尚、本実施の形態では、時短状態 B において S P リーチ D 大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合は、時短状態 A や確変状態において 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】

30

<項目 D3>

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。

【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。

40

【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

50

時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチ）を決定可能である。

【1014】

項目（D3）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当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である場合でも、短縮系の変動パターンよりも可変表示期間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【1015】

＜項目D4＞

本実施の形態では、大当たり種別として、6Rのラウンド遊技が実行される「大当たりA」及び「大当たりB」と、「大当たりA」及び「大当たり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）「大当たりC」と、のいずれかを決定可能である（図11-3（D）参照）。

【1016】

また、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて、SPリーチD大当たり変動パターンが決定された場合、大当た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。

20

【1017】

また、SPリーチD大当たり変動パターンにおいて大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態B」では、図11-67に示すように「90%」であり、「確変状態」では、図11-6（C）に示すように「0%」（「全回転演出」は非実行）であり、「時短状態A」では、図11-7（C）に示すように「0%」（「全回転演出」は非実行）である。

【1018】

つまり、時短状態Bにおいて大当たり種別として「大当たり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において大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高い。

30

【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Aや大当たり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たり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。

40

【1020】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が100%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が、時短状態Aや確変状態において大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、100%未満の割合で実行されるようにしてもよい。また、時短状態Aや確変状態において大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決

50

定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行可能としてもよい。

【1021】

(特徴部069SGの変形および応用に関する説明)

前記特徴部069SGでは、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当た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、小当たり遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。

【1022】

また、前記特徴部069SGでは、大当た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、大当たり種別が確変大当たりである場合に、大当たり遊技終了後から次の大当たりまで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、大当た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、大当たり遊技終了後の時短状態において小当たりを契機としてV入賞が発生することにより大当たり遊技状態に制御可能な所謂1種2種の遊技機を適用してもよく、遊技性は種々に変更可能である。

【1023】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態（例えば、通常状態）よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態として、時短状態A、確変状態、時短状態Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の4種類以上の遊技状態を適用してもよい。

【1024】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態（例えば、通常状態、低確／低ベース状態）から制御された有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態として、低確高ベースの時短状態A（第1特別状態）と時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高確高ベースの確変状態（第1特別状態）と低確高ベースの時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用してもよい。

【1025】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態または第2特別状態から制御された有利状態が終了したときに制御される第3特別状態として、確変状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、1種2種のパチンコ遊技機であれば、第1特別状態としての時短状態とは異なる時短状態（例えば、第1特別状態よりも時短状態の実行回数が多い（制御期間が長い）時短状態など）を適用してもよい。

【1026】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態、第2特別状態、第3特別状態との少なくとも1の特別状態は、例えば、時短制御の実行回数、可変表示の実行頻度等が異なる複数種類の特別状態を有していてもよい。

【1027】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態として、通常状態（低確／低ベース状態）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別状態よりも可変表示の実行頻度が低い遊技状態であれば、低確／低ベース状態に限定されるものではなく、高確定ベース状態、低確／高ベース状態等であってもよい。

【1028】

また、前記特徴部069SGでは、第2特別状態としての時短状態B（救済時短状態）は、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定回数は種々に変更可能である。また、上記した条件に加えて他の別の条件が成立したときに制御されるものであってもよい。

【1029】

また、前記特徴部069SGでは、時短状態B、時短状態A、確変状態において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）を変えることなく、時短状態Bにおける平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を、確変状態や時短状態Aよりも短縮させる制御を実行することで特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率を向上させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）のうち少なくともいずれか1つを確変状態や時短状態Aとは異ならせることで、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率をさらに向上させるようにしてもよい。

10

【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特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチD（即当りまたは全回転）」、「SP非経由」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定可変表示パターンや第2特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。

20

【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。

30

【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。

40

【1034】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者の動作を促す動作促進演出として「ボタン予告」や「当否ボタン演出」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の演出を含んでいてもよい。また、「遊技者の動作」とは、プッシュボタン31Bの操作に限定されるものではなく、プッシュボタン31B以外に設けられた他の操作手段（例えば、タッチパネルなど）の操作を促す演出や、操作ではなく遊技者の動作（動き）を促す演出であってもよい。

【1035】

また、前記特徴部069SGでは、動作促進演出としての「当否ボタン」を実行した後

50

に特定演出としての「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンの一例として「パターンA-2、A-3」を適用し、動作促進演出を実行せずに特定演出を実行する第2演出実行パターンの一例として「パターンA-1」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作促進演出として「ボタン予告」などの他の操作促進演出を適用してもよいし、特定演出として「可動体演出」以外の演出（例えば、SPリーチ演出におけるバトル結果など）を適用してもよい。

【1036】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出として、「一撃」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に一度の押し操作を促進するものでなく、遊技者に一度の引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。

10

【1037】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出として「連打」や「長押し」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の動作期間に亘って引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。また、所定の動作期間にわたる動作は、必ずしも連続して検出される動作に限定されるものではなく、間欠的に行われる操作や所定パターンに応じた操作等を含んでいてもよい。

【1038】

また、前記特徴部069SGでは、可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出として「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」となることを煽る演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

20

【1039】

また、前記特徴部069SGでは、事後演出において、特定演出において制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態のラウンド数（例えば、6Rや10Rなど）などが報知されるようにしてもよい。また、確変状態において大当りが発生するなど大当りが連荘している状態においては、今回の大当りにおける予定出球数と、大当り所定の連荘期間において獲得した総出球数と、を加えた予定総出球数などを表示してもよい。

30

【1040】

また、前記特徴部069SGでは、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出A、時短突入演出B、シャッター演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の突入演出を実行可能としてもよい。また、各突入演出の演出態様は上記に限らず、種々に変更可能である。

【1041】

また、前記特徴部069SGでは、確変突入演出と時短突入演出Aとを別個の演出とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変突入演出と時短突入演出Aとを共通の1の突入演出としてもよい。

40

【1042】

また、前記特徴部069SGでは、時短突入演出Bを実行する場合は突入導入演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター演出の代わりに突入導入演出を実行するようにしてもよい。また、時短突入演出Bを実行する場合にも突入導入演出を実行するようにしてもよい。この場合、演出の煩わしさを解消するために、確変突入演出や時短突入演出Aを実行する場合に比べて演出期間が短い突入導入演出とすることが好ましい。

50

【1043】

また、前記特徴部069SGでは、第1有利状態と該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態との一例として、大当り遊技状態における遊技ラウンド数が異なる大当りA、B（第1有利状態）と大当りC（第2有利状態）とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第2有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当り遊技状態における遊技者の有利度が高い大当りだけでなく、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が遊技者に有利となる大当り（例えば、大当り遊技状態後の時短制御が長い大当りや、大当り終了後に小当り遊技状態の実行頻度が高くなる「小当りラッシュ」などに制御される大当りなど）等であってもよい。

10

【1044】

（特徴部099SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部099SGのパチンコ遊技機1について、図12-1～図12-22に基づいて説明する。尚、本特徴部099SGでは、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部099SGのパチンコ遊技機1の特徴構成を、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1に適用可能である。

【1045】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、図11-1に示したパチンコ遊技機1と同じく、遊技盤2における画像表示装置5の左側に、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。つまり、本特徴部099SGに係るパチンコ遊技機1において、遊技状態が通常状態であることによって発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第1経路を流下し、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれかであることによって発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第2経路を流下する。また、右遊技領域の第2経路を流下する遊技球の一部は、該第2経路上（画像表示装置5の右方）に設けられているゲート41を通過可能となっており、該ゲート41を通過したことに基づいて普通図柄の可変表示が実行される。そして、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となったことにもとづいて第2経路上に設けられている第2始動入賞口が閉状態から開状態に変化し、該第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部099SGでは、「可変表示」を「変動」または「変動表示」と記載する場合がある。

20

30

【1046】

図12-1（A）は、本特徴部099SGにおける主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図12-1（A）に示すように、本特徴部099SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4初期値判定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【1047】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【1048】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65535」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値

50

MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りA」、「大当りB」、「大当りC」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「299」の範囲の値をとる。

【1049】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「99」の範囲の値をとる。

【1050】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【1051】

MR4初期値判定用の乱数値MR5は、乱数値MR4の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、「3」～「23」の範囲の値をとる。

【1052】

図12-1(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部099SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【1053】

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

【1054】

本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1055】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部099SGでは約 $1/319.68$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部099SGでは約 $1/80.02$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【1056】

図12-1(C1)及び図12-1(C2)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。図12-1(C1)は、第1特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定され

10

20

30

40

50

たときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を大当りAと大当りBとから決定するために参照されるテーブルであり、図12-1(C2)は、第2特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を大当りBと大当りCとから決定するために参照されるテーブルである。

【1057】

ここで、本特徴部099SGにおける大当り種別について、図12-1(D)を用いて説明する。本特徴部099SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りA、大当りB、大当りCが設けられている。また、これら大当りA、大当りB、大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【1058】

本特徴部099SGでは、可変V入賞球装置(Vフタ)の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態(例えば、0.1秒)と、開放状態となる期間が長いロング開放状態(例えば、15秒)とがある。大当りAは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【1059】

「大当りA」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目~6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

【1060】

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

【1061】

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

【1062】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りA~大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【1063】

また、図12-3(B1)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~149までが大当りAに割り当てられており、150~299までが大当りBに割り当てられている。一方で、図12-3(B2)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りBに割り当てられており、

10

20

30

40

50

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って、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って、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)において大当た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

10

20

30

40

50

と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」により、第2始動入賞口へ遊技球が入賞し易い、すなわち、第2特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」の少なくともいずれか1の条件を満たすことにより第2特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されていてもよい。

【1072】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、前記特徴部069SGにおけるパチンコ遊技機（図11-1参照）と同じく、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者が遊技球を左遊技領域2Lに向けて打ち出すことにより遊技球が第1始動入賞口に入賞可能である一方で第2始動入賞口や大入賞口への入賞、ゲート41の通過等が不可能であるとともに、遊技球が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すことにより遊技球が第2始動入賞口へ入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。尚、遊技状態が大当り遊技状態である場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより、遊技球が第2始動入賞口と大入賞口とに入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。

【1073】

尚、図12-12（A）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に左遊技領域2Lに向けて打ち出される遊技球は、遊技盤2に配置された複数の釘等によって始動入賞が阻害されるようになっているので、第1始動入賞口への遊技球の入賞確率は約5.5%程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）30の操作による継続的な左遊技領域2Lへの遊技球の打ち出しが条件）。また、遊技状態が通常状態である場合は遊技者が右遊技領域2Rに向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート41を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は60秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒と極めて短いため（図12-2（C）、図12-2（D）参照）、遊技球の第2始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。

【1074】

また、図12-12（B）に示すように、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に右遊技領域2Rに向けて打ち出される遊技球は、ゲート41を通過可能であるとともに、該ゲート41を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は3秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は3秒であるため（図12-2（C）、図12-2（D）参照）、第2始動入賞口への遊技球の入賞確率は約55%程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）30の操作による継続的な右遊技領域2Rへの遊技球の打ち出しが条件）。

【1075】

図12-3は、本特徴部099SGの特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部099SGでは、図12-3に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が1500msの超短縮非リーチはずれ、特図変動時間が3000msの短縮非リーチAはずれ、特図変動時間が5000msの短縮非リーチBはずれ、特図変動時間が7000msの非リーチAはずれ、特図変動時間が12000msの非リーチBはずれ、特図変動時間が45000msのスーパーリーチAはずれ、特図変動時間が80000msのスーパーリーチBはずれ、特図変動時間が4000msのスーパーリーチCはずれ、特図変動時間が25000msのスーパーリーチDはずれ、特図変動時間が50000msのスーパーリーチEはずれの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチAはずれ～スーパーリーチEはずれの変動パターンは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンでもある。

【1076】

また、可変表示結果が大当りとなる場合の変動パターンとして、スーパーリーチのリー

10

20

30

40

50

チ演出が実行されない7000msの可変表示の後に15000msの大当り報知期間を有する（特図変動時間が7000ms+15000msである）スーパーリーチ非経由A大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない12000msの可変表示の後に15000msの大当り報知期間を有する（特図変動時間が12000ms+15000ms）スーパーリーチ非経由B大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される45000msの可変表示の後に15000msの大当り報知期間を有する（特図変動時間が45000ms+15000msである）スーパーリーチA大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される80000msの可変表示の後に15000msの大当り報知期間を有する（特図変動時間が80000ms+15000msである）スーパーリーチB大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される40000msの可変表示の後に15000msの大当り報知期間を有する（特図変動時間が40000ms+15000msである）スーパーリーチC大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される25000msの可変表示の後に15000msの大当り報知期間を有する（特図変動時間が25000ms+15000msである）スーパーリーチD大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される50000msの可変表示の後に15000msの大当り報知期間を有する（特図変動時間が50000ms+15000msである）スーパーリーチE大当りの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチAの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するボーリング演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチDの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンにおけるバトル演出よりも短いバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するショートバトル演出を実行する変動パターンである。

【1077】

本特徴部099SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図12-4に示すような遊技制御用データ保持エリア099SG150が設けられている。図12-4に示す遊技制御用データ保持エリア099SG150は、第1特図保留記憶部099SG151Aと、第2特図保留記憶部099SG151Bと、普図保留記憶部099SG151Cと、遊技制御フラグ設定部099SG152と、遊技制御タイマ設定部099SG153と、遊技制御カウンタ設定部099SG154と、遊技制御バッファ設定部099SG155とを備えている。

【1078】

第1特図保留記憶部099SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部099SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【1079】

第2特図保留記憶部099SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部099SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当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を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当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。

10

【1080】

つまり、本特徴部099SGでは、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第2特図保留記憶（第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

20

【1081】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【1082】

尚、可変表示の実行時において、CPU103は、先ず、特別図柄通常処理（図6参照）において第2特図保留記憶が存在する場合は、第2特図保留記憶部099SG151Bから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第2特図保留記憶部099SG151Bの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

30

【1083】

また、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bに保留記憶が記憶されていない場合は、第1特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第1特図保留記憶が存在する場合は、第1特図保留記憶部099SG151Aから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第1特図保留記憶部099SG151Aの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第1特図保留記憶部099SG151Aの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

40

50

【1084】

そして、CPU103は、第1特図保留記憶部099SG151Aまたは第2特図保留記憶部099SG151Bから読み出した乱数値MR1に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当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。

【1085】

つまり、本特徴部099SGにおいてCPU103は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から1を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。

10

【1086】

普図保留記憶部099SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部099SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【1087】

遊技制御フラグ設定部099SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部099SG152には、前述の出玉状態フラグを含む複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

20

【1088】

遊技制御タイマ設定部099SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部099SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

30

【1089】

遊技制御カウンタ設定部099SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウン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099SG154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099SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【1090】

遊技制御カウンタ設定部099SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウン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104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

40

【1091】

遊技制御バッファ設定部099SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部099SG155には、複数種類のバッファそれぞれ

50

におけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1092】

次に、特別図柄の可変表示を実行する際に用いられる変動パターン判定テーブルについて説明する。図12-5～図12-11に示すように、本特徴部099SGでは、特別図柄の可変表示が実行されるときの変動状態や該特別図柄の可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数の応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能となっている。

【1093】

具体的には、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0～2個である場合は、図12-5（A）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを、非リーチBはずれ、スーパーリーチAはずれ、スーパーリーチBはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3が取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチBはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0～2個である場合は、変動パターンが97%の割合で非リーチBはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチAはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチBはずれの変動パターンに決定される。

【1094】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-5（B）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンを、短縮非リーチBはずれ、スーパーリーチAはずれ、スーパーリーチBはずれの変動パターンとから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が短縮非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチBはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが97%の割合で短縮非リーチBはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチAはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチBはずれの変動パターンに決定される。

【1095】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、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MR3の取り得る数値のうち、10個数値がスーパーリーチ非経由B大当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。

【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

10

20

30

40

50

ーチはずれDの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1097】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-6(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを、短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、80個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、15個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが80%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、15%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1098】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-6(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルEを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルEにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1099】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-6(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルFを用いて変動パターンを短縮非リーチA、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルFにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパー

10

20

30

40

50

リーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1100】

以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

10

【1101】

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。

20

【1102】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-8(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルGを用いて変動パターンを非リーチAはずれとスーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルGにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

30

【1103】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-8(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルHを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルHにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、85個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、10個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが85%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、10%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

40

【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

50

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 M R 3 の取り得る数値のうち、90 個の数値が短縮非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、5 個の数値が非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、5 個の数値がスーパーリーチ E はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態 A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 2 個である場合は、変動パターンが 90 % の割合で短縮非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、5 % の割合で非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、5 % の割合でスーパーリーチ E はずれの変動パターンに決定される。

【1105】

また、遊技状態が時短状態 A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、図 12-8 (D) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル J を用いて変動パターンを短縮非リーチ A はずれとスーパーリーチ D はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル J においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、95 個の数値が短縮非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、5 個の数値がスーパーリーチ D はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態 A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、変動パターンが 95 % の割合で短縮非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、5 % の割合でスーパーリーチ D はずれの変動パターンに決定される。

【1106】

以上のように、時短状態 A において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部 099 S G における時短状態 A では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第 1 特別図柄の可変表示であれば第 1 特図保留記憶部 099 S G 151 A 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 099 S G 151 B 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 M R 3 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。

【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 M R 3 の取り得る数値のうち、97 個の数値が非リーチ B はずれの変動パターンに割り当てられており、3 個の数値がスーパーリーチ D はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態 B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 個である場合は、変動パターンが 97 % の割合で非リーチ B はずれの変動パターンに決定され、3 % の割合でスーパーリーチ D はずれの変動パターンに決定される。

【1109】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-10(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルLを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルLにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが97%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

10

【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。

20

【1111】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-10(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルNを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれの変動パターンのみから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルNにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが100%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定される。

30

【1112】

以上のように、時短状態Bにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Bでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【1113】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当たりである場合は、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。

40

【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

50

変状態での期間値について図 12-13～図 12-23 に基づいて説明する。

【1115】

先ず、図 12-13 (A) 及び図 12-23 に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 α とすると、該期間値 α は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ 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。

【1116】

また、図 12-13 (B) 及び図 12-23 に示すように、遊技状態が時短状態 B である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 β とすると、該期間値 β は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ 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。

【1117】

また、図 12-13 (C) 及び図 12-23 に示すように、遊技状態が確変状態である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 γ とすると、該期間値 γ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ 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。

【1118】

以上、図 12-13 (A) ～図 12-13 (C) より、各代数 A ～ L 及び a ～ l に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 α 、時短状態 B における期間値 β 、確変状態における期間値 γ を算出すると、期間値 α は期間値 β よりも大きい値であり、且つ、期間値 γ は期間値 β よりも大きい値となる ($\alpha > \beta$ 、 $\gamma > \beta$)。

【1119】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。図 12-14 (A) 及び図 12-23 に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合における 1100 回の変動の平均変動時間を期間値 α' とすると、該期間値 α' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ 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。

【1120】

また、図 12-14 (B) 及び図 12-23 に示すように、遊技状態が時短状態 B である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 β' とすると、該期間値 β' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ 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。

【1121】

また、図 12-14 (C) 及び図 12-23 に示すように、遊技状態が確変状態である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 γ' とすると、該期間値 γ' は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ 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、H は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合である。

【1122】

以上、図 12-14 (A) ~ 図 12-14 (C) 及び図 12-23 より、各代数 A ~ L 及び $a' \sim l'$ 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 α' 、時短状態 B における期間値 β' 、確変状態における期間値 γ' を算出すると、期間値 α' は期間値 β' よ

りも大きい値であり、且つ、期間値 γ' は期間値 β よりも大きい値となる ($\alpha' > \beta'$ 、 $\gamma' > \beta'$)。

【1123】

次に、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動表示を実行する場合に注目する。先ず、図 12-15 (A) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 δ とすると、該期間値 δ は $D \times 110$ の値により算出される。ここで、D は前述したように時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

10

【1124】

また、図 12-15 (B) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ε とすると、該期間値 ε は $H \times 110$ の値により算出される。ここで、H は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1125】

また、図 12-15 (C) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ζ とすると、該期間値 ζ は $L \times 110$ の値により算出される。ここで、L は前述したように確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

20

【1126】

以上、図 12-15 (A) ~ 図 12-15 (C) より、各代数 D、H、L に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 δ 、時短状態 B における期間値 ε 、確変状態における期間値 ζ を算出すると、期間値 δ は期間値 ε よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ は期間値 ε よりも大きい値となる ($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。

【1127】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 12-16 (A) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 δ' とすると、とすると、該期間値 δ' は $D \times 1100$ の値により算出される。ここで、D は前述したように時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

30

【1128】

また、図 12-16 (B) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ε' とすると、とすると、該期間値 ε' は $H \times 1100$ の値により算出される。ここで、H は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

40

【1129】

また、図 12-16 (C) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ζ' とすると、該期間値 ζ' は $L \times 1100$ の値により算出される。ここで、L は前述したよう

50

に確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1130】

以上、図12-16(A)～図12-16(C)より、各代数D、H、Lに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 δ' 、時短状態Bにおける期間値 ε' 、確変状態における期間値 ζ' を算出すると、期間値 δ' は期間値 ε よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ' は期間値 ε' よりも大きい値となる($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

【1131】

また、図12-17(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間の期間値を η とすると、該期間値 η は $C \times 110$ の値により算出される。

10

【1132】

また、図12-17(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間変動表示の実行時に常に第2特図保留記憶数が2個である場合の110回の変動表示の平均変動時間を期間値 θ とすると、該期間値 θ は $G \times 110$ の値により算出される。

【1133】

また、図12-17(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ι とすると、該期間値 ι は $K \times 110$ の値により算出される。

20

【1134】

以上、図12-17(A)～図12-17(C)より、各代数C、G、Kに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 η 、時短状態Bにおける期間値 θ 、確変状態における期間値 ι を算出すると、期間値 η は期間値 θ よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι は期間値 θ よりも大きい値となる($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。

【1135】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図12-18(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 η' とすると、該期間値 η' は $C \times 1100$ の値により算出される。

30

【1136】

また、図12-18(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 θ' とすると、該期間値 θ' は $G \times 1100$ の値により算出される。

40

【1137】

また、図12-18(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ι' とすると、該期間値 ι' は $K \times 1100$ の値により算出される。

【1138】

以上、図12-18(A)～図12-18(C)より、各代数C、G、Kに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 η' 、時短状態Bにおける期間値 θ' 、確変状態における期間値 ι' を算出すると、期間値 η' は期間値 θ' よりも大きい値であり、且

50

つ、期間値 ι' は期間値 θ' よりも大きい値となる ($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【1139】

また、図12-19(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 κ とすると、該期間値 κ は $B \times 110$ の値により算出される。

【1140】

また、図12-19(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 λ とすると、該期間値 λ は $F \times 110$ の値により算出される。

10

【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。

【1142】

以上、図12-19(A)～図12-19(C)より、各代数B、F、Jに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 κ 、時短状態Bにおける期間値 λ 、確変状態における期間値 μ を算出すると、期間値 κ は期間値 λ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 λ よりも大きい値となる ($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

20

【1143】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図12-20(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 κ' とすると、該期間値 κ' は $B \times 1100$ 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2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 λ' とすると、該期間値 λ' は $F \times 1100$ の値により算出される。

30

【1145】

また、図12-20(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ' とすると、該期間値 μ' は $J \times 1100$ 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 κ' 、時短状態Bにおける期間値 λ' 、確変状態における期間値 μ' を算出すると、期間値 κ' は期間値 λ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 λ' よりも大きい値となる ($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

40

【1147】

また、図12-21(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ν とすると、該期間値 ν は $A \times 110$ の値により算出される。

【1148】

50

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 ξ とすると、該期間値 ξ は $E \times 110$ の値により算出される。

【1149】

また、図 12-21 (C) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 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 π とすると、該期間値 π 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 v 、時短状態 B における期間値 ξ 、確変状態における期間値 π を算出すると、期間値 v は期間値 ξ よりも大きい値であり、且つ、期間値 π は期間値 ξ よりも大きい値となる ($v > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

【1151】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 12-22 (A) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 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 v' とすると、該期間値 v' 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 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ξ' とすると、該期間値 ξ' は $E \times 1100$ の値により算出される。

【1153】

また、図 12-22 (C) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 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 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 π' とすると、該期間値 π' は $I \times 1100$ の値により算出される。

【1154】

以上、図 12-22 (A) ~ 図 12-22 (C) より、各代数 A、E、I に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 v' 、時短状態 B における期間値 ξ' 、確変状態における期間値 π' を算出すると、期間値 v' は期間値 ξ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 π' は期間値 ξ' よりも大きい値となる ($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1155】

次に、本特徴部 099SG にけるパチンコ遊技機 1 の試射試験を 10 時間行ったときの通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における実射値（発射遊技球数、特図 1 始動口入賞回数、特図 2 始動口入賞回数、特図 1 変動表示回数、特図 2 変動表示回数、合計特図 1 変動時間、合計特図 2 変動時間）及びこれら実射値から得られたパチンコ遊技機 1 の設計値を図 12-24 (A) 及び図 12-24 (B) に示す。尚、図 12-24 (A) に示すように、通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の試射試験時間の合計時間が 10 時間に満たないのは、残り時間が大当り遊技状態であるかである。また、通常状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）30 の操作による継続的な左遊技領域 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）30 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。

【1156】

図12-24(A)に示すように、通常状態においては、試射試験時間が346.08分、発射遊技球数が34580個、特図1始動口入賞回数が1939回、特図2始動口入賞回数が0回、特図1変動表示回数が1883回、特図2変動表示回数が0回、合計特図1変動時間が23840秒、合計特図2変動時間が0秒である。また、時短状態Aにおいては、試射試験時間が77.00分、発射遊技球数が7676個、特図1始動口入賞回数が0回、特図2始動口入賞回数が4371回、特図1変動表示回数が0回、特図2変動表示回数が658回、合計特図1変動時間が0秒、合計特図2変動時間が3548秒である。また、時短状態Bにおいては、試射試験時間が14.96分、発射遊技球数が1494個、特図1始動口入賞回数が0回、特図2始動口入賞回数が821回、特図1変動表示回数が0回、特図2変動表示回数が594回、合計特図1変動時間が0秒、合計特図2変動時間が954秒である。また、確変状態においては、試射試験時間が116.00分、発射遊技球数が11515個、特図1始動口入賞回数が0回、特図2始動口入賞回数が6556回、特図1変動表示回数が0回、特図2変動表示回数が987回、合計特図1変動時間が0秒、合計特図2変動時間が4387秒である。

【1157】

以上の実射値から、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1における設計値として、図12-24(B)に示すように、通常状態における1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が5.6個/分、特図2入賞率が0個/分、平均特図1変動時間が12.661秒、平均特図2変動時間が0秒と算出されている。また、時短状態Aにおける1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が0個/分、特図2入賞率が56.7個/分、平均特図1変動時間が0秒、平均特図2変動時間が5.393秒と算出されている。また、時短状態Bにおける1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が0個/分、特図2入賞率が54.8個/分、平均特図1変動時間が0秒、平均特図2変動時間が1.607秒と算出されている。また、確変状態における1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が0個/分、特図2入賞率が56.7個/分、平均特図1変動時間が0秒、平均特図2変動時間が4.445秒と算出されている。

【1158】

尚、時短状態A、時短状態B、確変状態の特図2入賞率を比較すると時短状態Bの特図2入賞率のみ数値が異なっているが、これは時短状態Bにおける発射遊技球数が他の2状態よりも少ないことにより生じた誤差によるものである。

【1159】

ここで、図12-24に示す設計値から得られた数値に基づいて通常状態、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間を実際に算出する。

【1160】

まず、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)、 $12000(\text{ms}) \times 97/100 + 45000(\text{ms}) \times 2/100 + 80000(\text{ms}) \times 1/100 = 13340(\text{ms})$ 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)、 $5000(\text{ms}) \times 97/100 + 45000(\text{ms}) \times 2/100 + 80000(\text{ms}) \times 1/100 = 6550(\text{ms})$ と算出される。

【1161】

尚、図12-24(A)に示した通常状態に基づき第1特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-25(B)に示すように、第1特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合が10%、第1特図保

留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合が40%、第1特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合が40%、第1特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合が10%と算出される。

【1162】

このため、図12-25(C)に示すように、通常状態における平均変動時間は、 $13340(\text{ms}) \times 10/100 + 13340(\text{ms}) \times 40/100 + 13340(\text{ms}) \times 40/100 + 6550(\text{ms}) \times 10/100 = 12661(\text{ms})$ と算出される。

【1163】

また、図12-26(A)に示すように、時短状態Aにおいて、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Aは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-8(A)参照)、 $7000(\text{ms}) \times 95/100 + 50000(\text{ms}) \times 5/100 = 9150(\text{ms})$ 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)、 $3000(\text{ms}) \times 85/100 + 7000(\text{ms}) \times 10/100 + 50000(\text{ms}) \times 5/100 = 5750(\text{ms})$ 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)、 $3000(\text{ms}) \times 90/100 + 7000(\text{ms}) \times 5/100 + 50000(\text{ms}) \times 5/100 = 5550(\text{ms})$ 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)、 $3000(\text{ms}) \times 95/100 + 50000(\text{ms}) \times 5/100 = 5350(\text{ms})$ と算出される。

【1164】

尚、図12-24(A)に示した時短状態Aに基づき該時短状態Aにおける110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-26(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(a及びa')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(b及びb')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(c及びc')が2.7272727%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(d及びd')が95.4545455%と算出される。

【1165】

このため、図12-26(C)に示すように、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間(α 及び α')は、 $9150(\text{ms}) \times 0.9090909 + 5750(\text{ms}) \times 0.9090909/100 + 5550(\text{ms}) \times 2.7272727/100 + 5350(\text{ms}) \times 95.4545455/100 = 5393.636(\text{ms})$ と算出される。

【1166】

また、図12-27(A)に示すように、時短状態Bにおいて、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Eは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-10(A)参照)、 $5000(\text{ms}) \times 97/100 + 25000(\text{ms}) \times 3/100 = 5600(\text{ms})$ 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12-10(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12-10(C)参照)、 $1500(\text{ms}) \times 99/100 + 25000(\text{ms}) \times 1/10$

0 = 1 7 3 5 (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)、 $1 5 0 0 (ms) \times 1 0 0 / 1 0 0 = 1 5 0 0 (ms)$ 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 (β 及び β') は、 $5 6 0 0 (ms) \times 0. 9 0 9 0 9 0 9 + 2 2 0 5 (ms) \times 1. 8 1 8 1 8 1 8 / 1 0 0 + 1 7 3 5 (ms) \times 2 4. 5 4 5 4 5 4 5 / 1 0 0 + 1 5 0 0 (ms) \times 7 2. 7 2 7 2 7 2 7 / 1 0 0 = 1 6 0 7. 7 7 3 (ms)$ 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)、 $7 0 0 0 (ms) \times 9 5 / 1 0 0 + 4 0 0 0 0 (ms) \times 2 / 1 0 0 + 2 5 0 0 0 \times 3 / 1 0 0 = 8 2 0 0 (ms)$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 J は、該第 2 特図保留記憶数が 1 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 1 2 - 6 (B) 参照)、 $3 0 0 0 (ms) \times 8 0 / 1 0 0 + 7 0 0 0 (ms) \times 1 5 / 1 0 0 + 4 0 0 0 0 \times 2 / 1 0 0 + 2 5 0 0 0 (ms) \times 3 / 1 0 0 = 5 0 0 0 (ms)$ 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 1 2 - 6 (C) 参照)、 $3 0 0 0 (ms) \times 9 0 / 1 0 0 + 7 0 0 0 (ms) \times 5 / 1 0 0 + 4 0 0 0 0 (ms) \times 2 / 1 0 0 + 2 5 0 0 0 (ms) \times 3 / 1 0 0 = 4 6 0 0 (ms)$ 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 1 2 - 6 (D) 参照)、 $3 0 0 0 (ms) \times 9 5 / 1 0 0 + 4 0 0 0 0 \times 2 / 1 0 0 + 2 5 0 0 0 (ms) \times 3 / 1 0 0 = 4 4 0 0 (ms)$ と算出される。

【1 1 7 0】

尚、図 1 2 - 2 4 (A) に示した確変状態に基づき該確変状態における 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 8 (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. 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 (j 及び j') 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 (k 及び k') 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 (l 及び l') が 9 5. 4 5 4 5 4 5 5 % と算出される。

【1 1 7 1】

このため、図 1 2 - 2 8 (C) に示すように、確変状態における 1 変動の平均変動時間 (γ 及び γ') は、 $8 2 0 0 (ms) \times 0. 9 0 9 0 9 0 9 + 5 0 0 0 (ms) \times 0. 9 0 9 0 9 0 9 / 1 0 0 + 4 6 0 0 (ms) \times 2. 7 2 7 2 7 2 7 / 1 0 0 + 4 4 0 0 (ms) \times 9 5. 4 5 4 5 4 5 5 / 1 0 0 = 4 4 4 5. 4 5 5 (ms)$ と算出される。

【1172】

以上から、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1での時短状態A、時短状態B、確変状態における1変動の平均変動時間を比較すると、図12-29に示すように、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間（ β 及び β' ）は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間（ α 及び α' ）よりも短く（ $\alpha > \beta$ 及び $\alpha' > \beta'$ ）また、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間（ β 及び β' ）は、確変状態における1変動の平均変動時間（ γ 及び γ' ）よりも短く設定されている（ $\gamma > \beta$ 及び $\gamma' > \beta'$ ）。

【1173】

続いて、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を算出する。

【1174】

図12-30（A）及び図12-35に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 χ とすると、該期間値 χ は、 α （または α' ） $\times 110 = 5393.633$ （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 ψ とすると、該期間値 ψ は、 β （または β' ） $\times 110 = 1607.773$ （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 ω とすると、該期間値 ω は、 γ （または γ' ） $\times 110 = 4445.455$ （ms） $\times 110 = 489000.05$ （ms）と算出される。

【1175】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ψ は、確変状態における1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されている（ $\chi > \psi$ 且つ $\omega > \psi$ ）。

【1176】

更に、図12-31（A）及び図12-36に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 χ' とすると、該期間値 χ' は、 α （または α' ） $\times 1100 = 5393.633$ （ms） $\times 1100 = 5932996.3$ （ms）と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ψ' とすると、該期間値 ψ' は、 β （または β' ） $\times 1100 = 1607.773$ （ms） $\times 1100 = 1768550.3$ （ms）と算出される。また、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ω' とすると、該期間値 ω' は、 γ （または γ' ） $\times 1100 = 4445.455$ （ms） $\times 1100 = 4890000.5$ （ms）と算出される。

【1177】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に1100を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ψ' は、確変状態における1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω' よりも小さく設定されている（ $\chi' > \psi'$ 且つ $\omega' > \psi'$ ）。

【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

10

20

30

40

50

図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 δ は $D \times 110 = 5350 \text{ (ms)} \times 110 = 588500 \text{ (ms)}$ 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 ε 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 ζ 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 δ は期間値 ε よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ は期間値 ε よりも大きい値となる($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。

【1179】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-31(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 δ' は $D \times 1100 = 5350 \text{ (ms)} \times 1100 = 5885000 \text{ (ms)}$ 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 ε' 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 ζ' 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 δ' は期間値 ε' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ' は期間値 ε' よりも大きい値となる($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

【1180】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-32(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 η は $C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110 = 610500 \text{ (ms)}$ 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 θ 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 ι 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 η は期間値 θ よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι は期間値 θ よりも大きい値となる($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。

【1181】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-32(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 η' は $C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100 = 6105000 \text{ (ms)}$ 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 θ' 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 ι' 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 η' は期間値 θ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι' は期間値 θ' よりも大きい値となる($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

10

20

30

40

50

【1182】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-33(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 κ は $B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110 = 632500 \text{ (ms)}$ 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 λ 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 κ は期間値 λ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 λ よりも大きい値となる($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

10

【1183】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-33(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 κ' は $B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100 = 6325000 \text{ (ms)}$ 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 λ' 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 κ' は期間値 λ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 λ' よりも大きい値となる($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

20

【1184】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-34(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ν は $B \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110 = 1006500 \text{ (ms)}$ 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 ξ 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 π 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 ν は期間値 ξ よりも大きい値であり、且つ、期間値 π は期間値 ξ よりも大きい値となる($\nu > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

30

40

【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 ν' 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 ξ' 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

50

である期間値 π' 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 v' は期間値 ξ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 π' は期間値 ξ' よりも大きい値となる ($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【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 ($\chi > \psi$ 、 $\omega > \psi$)。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 ($\chi' > \psi'$ 、 $\omega' > \psi'$)。

【1187】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-34 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($v > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-34 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【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 ($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-33 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【1189】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-32 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-32 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【1190】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-31 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-31 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

【1191】

つまり、本特徴部 099SG における時短状態 A、時短状態 B、確変状態においては、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第

2 特図保留記憶数が1個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が2個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が3個である状態で110回または1100回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く（1変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態A、時短状態B、確変状態において遊技者が第2特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図12-26（B）、図12-27（B）、図12-28（B）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を110回または1100回行う場合）においても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く（1変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

【1192】

以上、本特徴部099SGにけるパチンコ遊技機1においては、従来のパチンコ遊技機における時短状態（時短状態A）と確変状態に加えてこれら時短状態Aや確変状態よりも特別図柄の変動効率が高い時短状態Bに制御可能となっていることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑えることが可能となっている。

【1193】

例えば、従来のパチンコ遊技機においては、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率が約1／300の場合で900回など、大当り確率分母の約3倍）の可変表示が行われた場合でも、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1のように時短状態Bに制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約3倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【1194】

一方、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1のように時短状態Bに制御可能である場合は、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約2.5～3倍）の可変表示が行われた場合に時短状態Bに制御され、特定回数（例えば、1100回など、最大で大当り確率分母の約3.8倍など）の可変表示にわたり時短状態Bに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約3倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態Bに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【1195】

特に特徴部099SGでは、遊技状態が時短状態Bに制御された時点で遊技者は多大な時間と投資を要しているため、該時短状態Bでは、はずれの可変表示を極力短い変動時間にて実行することによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

【1196】

また、特徴部099SGでは、保留記憶数が0～3のいずれの状態で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

10

20

30

40

50

が少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【1197】

また、本特徴部 099SG では、図 12-15、図 12-17、図 12-19、図 12-21 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間に 110 を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態 B の 1100 回の変動表示のうち、110 回の変動表示の消化時間（110 回の変動表示の合計時間）が時短状態 A や確変状態における 110 回の変動表示の消化時間よりも短いということを示している。仮に、時短状態 B における 110 回の変動表示の消化時間が時短状態 A や確変状態における 110 回の変動表示の消化時間と同一（または略同一）の期間であると、時短状態 B の 1100 回の変動表示の消化時間は時短状態 B の 110 回の変動表示の消化時間の数倍を要してしまうことにより、遊技状態が時短状態 B に制御されると消化時間の長期化により遊技者に不快感や不満感を与えてしまうことが考えられる。そこで本発明は、時短状態 B における変動効率を時短状態 A や確変状態よりも高めることによって遊技者が時短状態 B に制御されたときに不満感を与えてしまうことを防止し、結果として好適に遊技状態を時短状態 B に制御可能なパチンコ遊技機 1 を提供することを目的とした発明となっている。

10

【1198】

更に、本特徴部 099SG では、図 12-16、図 12-18、図 12-20、図 12-22 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間に 1100 を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態 A や確変状態に複数回制御されることにより、時短状態 A や確変状態での変動表示を時短状態 B での最大変動表示回数と同数である 1100 回実行させて、これら時短状態 A における 1100 回分の変動時間、時短状態 B における 1100 回分の変動時間、確変状態における 1100 回分の変動時間を比較することで時短状態 B が最も変動効率が高いことを示し、変動表示が遊技者に不満感を与えないよう好適に時短状態 B に制御可能であることを示す為である。

20

【1199】

これは、時短状態 A や確変状態に複数回制御されることにより、時短状態 A や確変状態での変動表示が時短状態 B での最大変動表示回数と同数である 1100 回実行された場合に、時短状態 B が最も変動効率が高いように設計することで、時短状態 A や確変状態と比較されたとしても時短状態 B が最も変動効率が高いことを示す。よって、時短状態 B での変動に不満を与えないようにし、結果として、好適に時短状態 B に制御していることとなる。

30

【1200】

また、図 12-30 (A) に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 β に 110 を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 α に 110 を乗算して得られる期間値 χ よりも小さく、且つ期間値 ψ は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 γ に 110 を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されているので、時短状態 B の変動効率が時短状態 A や確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態 B における遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態 B を提供することができる。特に本特徴部 099SG では、前述したように時短状態 B では時短状態 A や確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態 A や確変状態（時短状態 B よりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態 A や確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

40

【1201】

また、図 12-30 (B) に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 β に 1100 を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 α に 1100 を乗算して得られる期間値 χ' よりも小さく、且

50

つ期間値 ψ は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に1100を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されているので、時短状態Bの変動効率が時短状態Aや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Bにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Bを提供することができる。特に本特徴部099SGでは、前述したように時短状態Bでは時短状態Aや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態Aや確変状態（時短状態Bよりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態Aや確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

10

【1202】

また、図12-21に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ξ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ν よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ξ は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 π よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

20

【1203】

また、図12-22に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ξ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ν' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ξ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 π' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

30

【1204】

また、図12-19に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 λ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 κ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 λ は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

40

【1205】

また、図12-20に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 λ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 κ' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 λ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行され

50

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。

【1 2 0 6】

また、図 1 2 - 1 7 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 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 θ は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 η よりも小さく設定されているとともに、該期間値 θ は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ι よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【1 2 0 7】

また、図 1 2 - 1 8 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 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 θ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 η' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 θ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ι' よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【1 2 0 8】

また、図 1 2 - 1 5 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 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ε は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ε は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ζ よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【1 2 0 9】

また、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 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ε' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ε' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ζ' よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【1 2 1 0】

また、本特徴部 0 9 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 は、特別図柄の変動表示に加えて

普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り（普図当り）となることによって閉状態から開放状態に変化した第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機1では、第1始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第1特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第2始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第2特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bを有している。これら第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとでは、最大保留記憶数がどちらも4個に設定されており、該最大保留記憶数の上限値は遊技状態に応じて変化することはない。

10

【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。

20

【1212】

また、本特徴部099SGでは、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれかである場合について、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく変動表示の終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出してもよい。このようにすることによって、各遊技状態における期間値を計測により適切に得ることが可能となる。

30

【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。

40

【1214】

特に、遊技状態が時短状態Aであり、該時短状態Aにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を α とすると、該期間値 α は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ 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

50

数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 c は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、 D は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 d は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 α を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Aの期間値 α を得ることができる。

【1215】

また、遊技状態が時短状態Bであり、該時短状態Bにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を β とすると、該期間値 β は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ 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 β を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Bの期間値 β を得ることができる。

【1216】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を γ とすると、該期間値 γ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ 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 γ を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 γ を得ることができる。

【1217】

また、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず4個であり、図12-14に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が1100回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応し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 α' とすると、該期間値 α' 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

10

20

30

40

50

留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 b' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 c' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 d' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 α' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Aの期間値 α' を得ることができる。

10

【1219】

また、遊技状態が時短状態Bであり、該時短状態Bにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を β' とすると、該期間値 β' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ 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 β' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Bの期間値 β' を得ることができる。

20

【1220】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を γ' とすると、該期間値 γ' は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ 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 γ' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 γ' を得ることができる。

40

【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

50

遊技者が第2特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図12-26（B）、図12-27（B）、図12-28（B）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を110回または1100回行う場合）においても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く（1変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

【1222】

また、本特徴部099SGでは、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間、確変状態における1の変動の平均変動時間のそれぞれで110または1100を乗算して得た値を比較して時短状態Bの変動効率が最も高いことを示す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間、確変状態における1の変動の平均変動時間のそれぞれに乗算する値は、109や1099等、110や1099以外の値であってもよい。尚、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間、確変状態における1の変動の平均変動時間のそれぞれに109や1099を乗算する理由は、時短状態A、時短状態B、確変状態の最初の変動はほぼ必ず保留記憶数が0で変動が開始されるためである。また、時短状態A、時短状態B、確変状態の3状態、または、時短状態Aと確変状態の2状態の最終5変動を他の変動よりも高い割合で特図変動時間が長い変動とする場合については、各状態の最初の変動及び最後の5変動の計6変動を除いた104や1094等を乗算する値としてもよい。

【1223】

（特徴部018SGに関する説明）

次に、特徴部018SGにおける実施の形態について、図13-1～図13-23に基づいて説明する。図13-1は、特徴部018SGにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。図13-2は、（A）は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、（B）は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。尚、本特徴部018SGでは、前記特徴部069SG、099SGのパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部018SGのパチンコ遊技機1の特徴構成を、前記特徴部069SGや特徴部099SGのパチンコ遊技機1に適用可能である。

【1224】

図13-1は、本特徴部018SGにおける変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」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α、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…の各ノーマルリーチ変動パターンの大当たり期待度（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αとス

ーパリーチβとを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく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βの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチαはずれの変動パターンの可変表示期間(45秒)よりも長い期間(80秒)とされている。一方、スーパーリーチγはずれの変動パターンについては、後述するように高ベース用のはずれの変動パターンであるため、可変表示期間がスーパーリーチαはずれの変動パターンの可変表示期間(45秒)よりも短い期間(40秒)とされている。

10

【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。

20

【1228】

図13-2(A)は、遊技状態が通常状態(低ベース状態)である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。通常状態(低ベース状態)において可変表示結果が「大当たり」である場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該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PB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチα大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチβ大当たりの変動パターン)とから決定する。大当た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「大当たり」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの順に決定割合が高くなっている。

30

【1229】

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1(非リーチはずれの変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチαはずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチβはずれの変動パターン)とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1に600個の判定値が割り当てられ、PA2-1に300個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

40

【1230】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2(非リーチはずれの短縮変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチαはずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチβはずれの変動パターン)とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2に700個の判定値が割り当てられ、PA2-1に200個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

50

【1231】

図13-2(B)は、遊技状態が、時短状態（高ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に197個の判定値が割り当てられ、PB1-4に800個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が高ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチγの順に決定割合が高くなっている。

10

【1232】

一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-4に97個の判定値が割り当てられている。

【1233】

（各種演出について）

20

次に、スーパーリーチ演出にて実行される各種演出について、図13-3～図13-5に基づいて説明する。図13-3は、スーパーリーチα、β、γの大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図13-4は、スーパーリーチα、β、γのはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図13-5は、(A)は各種演出の内容を説明するための図、(B)はキャラクタ種別を説明するための図である。

【1234】

演出制御用CPU120は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出（以下、「Nリーチ演出」と略称する）を実行する。その後、スーパーリーチ演出（以下、「SPリーチ演出」と略称する）に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。

30

【1235】

一方、図13-3及び図13-4に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミングta0から所定期間が経過するまでの期間（ta0～ta1）では飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおいて飾り図柄の可変表示が行われる（図13-9（N1）参照）。尚、この期間（ta0～ta1）における遊技効果ランプ9や可動体LED208発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種SPリーチ演出に応じた発光パターンを組み合わせることで、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。

40

【1236】

可変表示を開始したタイミングta0から所定期間が経過したタイミングta1で可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とし、所定期間（ta1～ta2）にわたり可変表示演出としての「Nリーチ演出」を実行する。その後、タイミングta2で可変表示態様をスーパーリーチ表示態様とし、所定期間（ta2～ta5）にわたり可変表示演出としての「SPリーチ演出」を実行する。

【1237】

このように「Nリーチ演出」は、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動

50

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には「SPリーチ演出」に発展せず終了し、スーパーリーチ変動パターンの場合には「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 α 、 β 、 γ のスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示は、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パート（ $t_{a0} \sim t_{a5}$ ）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 α 変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出A」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ β 変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出B」または「SPリーチ演出C」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ α 変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出D」または「SPリーチ演出E」が実行される。

【1241】

また、図13-5（B）に示すように、「SPリーチ演出A」以外の「SPリーチ演出B～E」においては、味方キャラクタA-1、味方キャラクタA-1とは異なる味方キャラクタA-2と、敵キャラクタX-1、敵キャラクタX-1とは異なる敵キャラクタX-2とが登場可能とされている。尚、味方キャラクタや敵キャラクタの種別数は上記に限られるものではなく、上記以外の味方キャラクタや敵キャラクタが登場可能としてもよい。また、同一キャラクタであっても、表示態様に応じて期待度が異なるようにしてもよい。

【1242】

「SPリーチ演出A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチ α 変動パターンが決定された場合に実行され、ボーリングチャレンジを行う動画像が表示される演出であり、ピンが全て倒れることで「大当たり」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】

「SPリーチ演出B」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチ β 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが街で対決する「バトルA」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒して勝利することで「大当たり」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。

【1244】

「SPリーチ演出C」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリー

チβ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが街で対決する「バトルA」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2を倒して勝利することで「大当たり」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。
【1245】

「SPリーチ演出D」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれか（高ベース状態）であるときにSPリーチγ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが荒野で対決する「バトルB」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒して勝利することで「大当たり」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。

10

【1246】

「SPリーチ演出E」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれか（高ベース状態）であるときにSPリーチγ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが荒野で対決する「バトルB」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を倒して勝利することで「大当たり」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。

【1247】

尚、スーパーリーチαの変動パターンよりもスーパーリーチβの変動パターンの方が大当たり期待度は高いので、SPリーチ演出AよりもSPリーチ演出BやSPリーチ演出Cの方が大当たり期待度は高い（大当たり期待度：SPリーチ演出A<SPリーチ演出B<SPリーチ演出C）。

20

【1248】

「決め演出」は、SPリーチ演出A～Eを開始してから所定期間が経過したタイミング（例えば、SPリーチ演出の終了間際においてボーリングやバトルの最終対決が始まるタイミングta3など）から所定期間（例えば、ta3～ta5）にわたり実行される演出である。具体的には、押しボタン31Bの操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対し押しボタン31Bの操作を促進する「当否ボタン演出」と、操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで実行される「可動体演出」と、を含む。

30

【1249】

「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押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体32が原点位置から演出位置に落下する演出である。可変表示結果がはずれである場合には、操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングでは実行されない。

40

【1250】

また、可動体演出の実行（可動体32の落下）に応じて、画像表示装置5の表示画面には、可動体32の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体LED208や遊技効果ランプ9などを所定の発光色で点灯（例えば、虹色（レインボー）点灯）させる発光演出と、振動モータ61を所定期間（例えば、約10秒間など）にわたり駆動させて押しボタン31Bを振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

【1251】

また、SPリーチ演出Aでは、ボーリング対決において味方キャラクタや敵キャラクタは表示されないで、可動体演出においてもキャラクタは表示されない一方で、SPリー

50

チ演出 B～E では、バトル対決において味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、可動体演出においてもバトル対決で表示されていた敵キャラクタが表示される。

【1252】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当たりである場合は、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。

【1253】

「事後演出 A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が大当たりとなる場合に、SP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、SPリーチ演出 A～C において、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に予め定められた大当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 5L、5C、5R に仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示が実行される再抽選変動パート（ta5～ta6）と、再抽選変動パートにて再可変表示が実行された後に飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に確定飾り図柄が停止表示されることで表示結果が報知される再抽選結果パート（ta6～ta7）と、から構成される。尚、事後演出 A の実行期間（ta5～ta7）は「10 秒」とされている。

【1254】

尚、本実施の形態では、SPリーチ演出 A～C においては偶数図柄の組合せ（例えば、666 など）からなる確定飾り図柄が仮停止表示され、再抽選変動パートにて再可変表示が開始された後、再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄または奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示される。再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示された場合は、大当たり遊技状態の終了後に時短状態 A に制御される「大当たり 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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「大当たり B」であることが報知される。

【1255】

また、SPリーチ演出 A の事後演出 A では、SPリーチ演出 A においてキャラクタは登場しないので、事後演出 A においてもキャラクタは登場しない。また、SPリーチ演出 B、C の事後演出 A では、SPリーチ演出 B、C においてキャラクタは登場するが、事後演出 A においてキャラクタは登場しない。このようにすることで、キャラクタが登場しない SPリーチ演出 A が実行されたときにも、キャラクタが登場しない態様で事後演出 A が実行されるので、演出効果を高めることができる。

【1256】

「事後演出 B」は、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B（高ベース状態）において可変表示結果が大当たりとなる場合に、SPリーチ演出 D、E 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、SPリーチ演出 D、E において、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に予め定められた大当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、SPリーチ演出 D、E に登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート（ta5～ta6）と、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当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（ta6～ta7）と、から構成される。尚、事後演出 B の実行期間（ta5～ta7）は、事後演出 A の実行期間よりも長い「15 秒」とされている。

【1257】

また、図 13-3 及び図 13-4 に示すように、SPリーチ α における可変表示パート期間 ta0～ta5（ta5A）は 45 秒であり、SPリーチ β における可変表示パート期間 ta0～ta5（ta5A）は 80 秒であり、SPリーチ γ における可変表示パート

10

20

30

40

50

期間 $t_{a0} \sim t_{a5}$ (t_{a5A}) は 40 秒である。つまり、可変表示パート期間は、SPリーチ β 、SPリーチ α 、SPリーチ γ の順に短くなっている（可変表示パートの期間 $t_{a0} \sim t_{a5}$ (t_{a5A}) ; SPリーチ $\beta > \text{SPリーチ } \alpha > \text{SPリーチ } \gamma$ ）。

【1258】

また、SPリーチ α 、 β 、 γ において可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間 ($t_{a0} \sim t_{a1}$) は異なっており、SPリーチ γ において可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間 ($t_{a0} \sim t_{a1}$) は、SPリーチ α 、 β において可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間 ($t_{a0} \sim t_{a1}$) よりも短い ($t_{a0} \sim t_{a1}$; SPリーチ $\gamma < \text{SPリーチ } \alpha, \beta$)。

【1259】

また、SPリーチ α 、 β 、 γ におけるNリーチ演出の実行期間 ($t_{a1} \sim t_{a2}$) は異なっており、SPリーチ γ におけるNリーチ演出の実行期間 ($t_{a1} \sim t_{a2}$) は、SPリーチ α 、 β におけるNリーチ演出の実行期間 ($t_{a1} \sim t_{a2}$) よりも短い ($t_{a1} \sim t_{a2}$; SPリーチ $\gamma < \text{SPリーチ } \alpha, \beta$)。

【1260】

また、SPリーチ α 、 β 、 γ におけるSPリーチ演出A～Eの実行期間 ($t_{a2} \sim t_{a5}$) は異なっており、SPリーチ γ (SPリーチ演出D、E)、SPリーチ α (SPリーチ演出A)、SPリーチ β (SPリーチ演出B、C) の順に長くなっている { $t_{a2} \sim t_{a5}$; SPリーチ γ (SPリーチ演出D、E) < SPリーチ α (SPリーチ演出A) < SPリーチ β (SPリーチ演出B、C)}。

【1261】

また、SPリーチ γ の可変表示パート期間 (40 秒) は、SPリーチ α の可変表示パート期間 (45 秒) 及びSPリーチ β の可変表示パート期間 (80 秒) よりも短い一方で (可変表示期間 ; SPリーチ $\beta > \text{SPリーチ } \alpha > \text{SPリーチ } \gamma$)、SPリーチ γ (SPリーチ演出D、E) において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Bの実行期間 ($t_{a5} \sim t_{a7}$) は、SPリーチ α (SPリーチ演出A) 及びSPリーチ β (SPリーチ演出B、C) において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Aの実行期間 ($t_{a5} \sim t_{a7}$) よりも長い ($t_{a5} \sim t_{a7}$; SPリーチ γ (15 秒) > SPリーチ α, β (10 秒))。

【1262】

また、SPリーチ演出A～Eにおける「決め演出」の実行期間 ($t_{a3} \sim t_{a5}$) は、SPリーチ演出A～Eにおいて共通とされている ($t_{a3} \sim t_{a5}$; SPリーチ演出A = SPリーチ演出B = SPリーチ演出C = SPリーチ演出D = SPリーチ演出E)。よって、SPリーチ演出A～Eにおける可動体32や可動体LED208などの制御データを共通化できるので、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、SPリーチ演出A～Eにおいて共通とされている。

【1263】

また、SPリーチ α 、 β 、 γ における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間 ($t_{a0} \sim t_{a7}$) 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_{a5} 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_{a7} まで ($t_{a5} \sim t_{a7}$) 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。

10

20

30

40

50

【1264】

また、高ベース用のSPリーチ γ の可変表示期間は、低ベース用のSPリーチ β の可変表示期間よりも短く（ $t_{a0} \sim t_{a7} : SPリーチ\gamma < SPリーチ\beta$ ）、SPリーチ γ において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} 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_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）は、SPリーチ β において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} 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_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）よりも長い（ $t_{a4} \sim t_{a7} ; SPリーチ\gamma > SPリーチ\beta$ ）。このようにすることで、短い可変表示期間において実行されるSPリーチ γ では、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

10

【1265】

また、SPリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通である。このようにすることで、事後演出A、Bの制御データ、特に事後演出Bはキャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、製造コストの低減化を図ることができる。

【1266】

また、SPリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通である一方で、「事後演出A」の実行期間（10秒）と「事後演出B」の実行期間（15秒）とは異なることで、SPリーチ演出A～C各々に対応する事後演出Aの演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出Bを実行することで、事後演出A、Bが単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

20

【1267】

（SPリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様）

次に、可変表示結果が大当りである場合のSPリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様について、図13-6に基づいて説明する。図13-6は、（A）はSPリーチ演出A～Eにおけるキャラクタの表示態様を示す図、（B）はSPリーチ演出A～EにおけるLEDの点灯パターンを示す図、（C）はSPリーチ演出A～EにおけるBGMや効果音の出力パターンを示す図である。

30

【1268】

図13-6（A）に示すように、SPリーチ演出A～Eにおけるキャラクタの表示態様について説明すると、SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ $t_{a2} \sim t_{a3}$ ）において、SPリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、SPリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが表示され、SPリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。このように、SPリーチ演出Aはキャラクタが表示されない演出であるのに対し、SPリーチ演出B～Eはキャラクタが表示される演出とされている。

40

【1269】

また、SPリーチ演出における決め演出の「当否ボタン演出」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eではいずれもキャラクタは表示されない一方で、「可動体演出」の実行期間において、SPリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、SPリーチ演出Bでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-1が表示され、SPリーチ演出Cでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-2が表示され、SPリーチ演出Dでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-1が表示され、SPリーチ演出Eでは、バ

50

トル対決で表示されていた敵キャラクターX-2が表示される。

【1270】

また、SPリーチ演出における大当たり確定報知の実行期間（ta4～ta5）において、SPリーチ演出Aでは、キャラクターは表示されず、SPリーチ演出Bでは、味方キャラクターA-1と敵キャラクターX-1とが表示され、SPリーチ演出Cでは、味方キャラクターA-2と敵キャラクターX-2とが表示され、SPリーチ演出Dでは、味方キャラクターA-1と敵キャラクターX-1とが表示され、SPリーチ演出Eでは、味方キャラクターA-1と敵キャラクターX-2とが表示される。

【1271】

また、SPリーチ演出A～Cに対応する事後演出Aにおける再抽選変動パート（ta5～ta6）と再抽選結果パート（ta6～ta7）とにおいて、SPリーチ演出Aでは、キャラクターは表示されず、SPリーチ演出Bでは、味方キャラクターA-1と敵キャラクターX-1とは表示されず、SPリーチ演出Cでは、味方キャラクターA-2と敵キャラクターX-2とは表示されない。

【1272】

また、SPリーチ演出D、Eに対応する事後演出Bにおける予定出球加算パート（ta5～ta6）と予定出球報知パート（ta6～ta7）とにおいて、SPリーチ演出Dでは、味方キャラクターA-1と敵キャラクターX-1とが表示され、SPリーチ演出Eでは、味方キャラクターA-1と敵キャラクターX-2とが表示される。

【1273】

このように、SPリーチ演出Aでは、ボーリング対決においてキャラクターが表示されないため、可動体演出や事後演出Aでもキャラクターが表示されない一方で、SPリーチ演出B～Eでは、バトル対決において味方キャラクターと対決する敵キャラクターが、可動体演出や事後演出A、Bでも表示される。

【1274】

つまり、SPリーチ演出Aでは、大当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（キャラクターが非表示の画像）が表示され、SP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、バトル対決に関連した態様の画像（対決していた敵キャラクターの画像）が表示されるので、SPリーチ演出A～Eと、該SPリーチ演出A～Eの演出期間に実行される可動体演出と、の関連性を高めることができる。

【1275】

また、SPリーチ演出Aでは、事後演出Aにおいて、SPリーチ演出Aに関連した態様の画像（キャラクターが非表示の画像）が表示され、SPリーチ演出D、Eでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eに関連した態様の画像（対決していた味方キャラクターと敵キャラクターの画像）が表示されるので、SPリーチ演出A、D、Eと、該SPリーチ演出A、D、Eの終了後に実行される事後演出A、Bと、の関連性を高めることができる。

【1276】

次に、図13-6（B）に示すように、SPリーチ演出A～Eにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12，9R1～9R12の発光パターンについて説明する。尚、各パターンの括弧内の数値（例えば、B100など）は、特徴部069SGにて説明した拡張コマンドを示している。また、以下に説明する各種発光パターンは、発光色、輝度、点灯タイミング、点灯時間、消灯タイミング、消灯時間、点滅の周期など複数の要素のうち少なくともいずれか1つが他の発光パターンと異なっているものであり、各発光パターンは種々に変更可能である。

【1277】

SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ta2～ta3）において、SPリーチ演出Aでは、拡張コマンドB100に基づき発光パターンLP1-1にて点灯され、SPリーチ演出B、Cでは、拡張コマンドB101に基づき発光パターンLP1-2にて点灯され、SPリーチ演出D、Eでは、拡張コマンドB102に基づき発

10

20

30

40

50

光パターンLP1-3にて点灯される。

【1278】

また、SPリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、拡張コマンドB200～B203に基づき、SPリーチ演出A～Eで共通の発光パターンLP2-1～4のうちからいずれかにて点灯される。尚、発光パターンLP2-2～4については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、発光パターンLP2-2、LP2-3、LP2-4の順に期待度が高くなっている。

【1279】

また、SPリーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eでは、拡張コマンドB000に基づき共通の発光パターンLP3-1にて点灯される。また、SPリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eでは、拡張コマンドB300に基づき共通の発光パターンLP3-1にて点灯される。

【1280】

また、事後演出Aにおける再抽選変動パート及び事後演出Bにおける予定出球加算パート(ta5～ta6)において、SPリーチ演出A～Cでは、拡張コマンドBA00に基づき共通の発光パターンLP4-1にて点灯され、SPリーチ演出D、Eでは、拡張コマンドBB00に基づき共通の発光パターンLP4-4にて点灯される。

【1281】

また、事後演出Aにおける再抽選結果パート及び事後演出Bにおける予定出球報知パート(ta6～ta7)において、SPリーチ演出A～Cでは、拡張コマンドBA01に基づき共通の発光パターンLP4-2にて点灯、または、拡張コマンドBA02に基づき共通の発光パターンLP4-3にて点灯され、SPリーチ演出D、Eでは、拡張コマンドBB01に基づき共通の発光パターンLP4-5にて点灯、または、拡張コマンドBB02に基づき共通の発光パターンLP4-6にて点灯される。

【1282】

尚、上記発光パターンLP1-1～3、LP2-1～4、LP3-1～2、LP4-1～6は、それぞれ後述する発光制御データに基づき、異なる発光態様にて発光するパターンとされており、以下において各発光パターンの概略を説明する。尚、各発光パターンに対応するカッコ内は拡張コマンドを示す。

【1283】

図13-7(A)に示すように、「ボーリング／バトル」において、発光パターン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)。

【1284】

「当否ボタン演出」において、発光パターンLP2-1(B200)は、「ボタンを押し続けてパワーを溜める！」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

10

20

30

40

50

段階目) 用で、「緑色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光であり(図13-13参照)、発光パターンLP2-4(B203)は、ボタン操作時パワーアップ(3段階目)用で、「赤色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンである(図13-13参照)。尚、発光パターンLP2-2~4は、遊技者の長押し操作(ゲージ表示の溜まり具合)に応じて段階的に青色、緑色、赤色(MAX)に変化する発光パターンとされている。

【1285】

「はずれ報知」において、発光パターンLP3-1(B300)は、結果報知で「はずれ」が報知されるときに、輝度の低い白色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、表示画面が通常背景に戻っても次変動が開始されるまで継続するパターンである(図13-16参照)。

【1286】

「可動体演出&大当たり報知」において、発光パターンLP3-2(B000)は、結果報知で「大当たり」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、大当たり報知において虹色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンである(図13-14、図13-15参照)。尚、拡張コマンド(B000)は、他の拡張コマンドとは異なり、可動体32を動作させるため動作制御データ(モーター駆動に係るstep数、速度、時間を設定)と、枠LED及び遊技盤面上LEDを発光させるための階調制御データと、の両方が設定されている。

【1287】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【1288】

また、「可動体演出」と「大当たり報知」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「大当たり報知」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「大当たり報知」とを行うことができる。

【1289】

「再抽選変動/予定出球加算」において、発光パターンLP4-1(BA00)は、背景の動画像(ぐるぐる)に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-17(F1)参照)、発光パターンLP4-4(BB00)は、宇宙背景の色味をベースとした発光色で枠LED及び遊技盤面上LED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

10

20

30

40

50

遊技盤面上LEDが発光し、「750」が表示されるまでは「1500」と共通の階調制御データが用いられるパターンであり（図13-19（G1-3）～（G3）参照）、発光パターンLP4-6（BB02）は、予定出球報知「1500」用で、「1500」の表示に合わせて「750」が表示されるときよりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「1500」が表示されるまでは「750」と共通の階調制御データが用いられるパターンである（図13-19（G1-4）～（G4）参照）。

【1291】

また、SPリーチ演出A～Eの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当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、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たり確定報知が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1292】

尚、SPリーチ演出A～Eの種類に応じて発光パターンを異ならせてもよい。例えば、SPリーチ演出Aの大当た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の大当た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の大当たり確定報知に対応する発光パターンLP3-3を、図13-22に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）から図13-21に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）に変化するものとしてもよい。

【1293】

また、事後演出Bの予定出球加算パートにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターンは、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eとで共通である（発光パターンLP4-4）ことで、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1294】

また、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bの予定出球報知パートにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）は共通である一方、SPリーチ演出Aに対応する事後演出Aの可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン（発光パターンLP4-2、LP4-3）と、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）と、は異なることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる事後演出Aを実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

【1295】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターンLP3-2である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる発光パターンで可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が発光するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより発光態様を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【1296】

また、図13-6（B）に示すように、SPリーチ演出におけるLED発光パターンに

10

20

30

40

50

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＋敵キャラクター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＋敵キャラクター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、敵キャラクター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＋敵キャラクター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＋敵キャラクター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、敵キャラクター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。

【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ーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【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。

【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

10

20

30

40

50

の番号が記憶され、電気部品には、該発光体ドライバ及び該出力端子番号に対応する電気部品（例えば、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12、可動体LED208など）が記憶され、発光制御生成用データには、該発光体ドライバに適用するシリアルーパラレル変換回路を制御するためのデータであって、制御データフォーマットに基づく発光制御データを生成するために用いられるデータが記憶される。

【1304】

各発光制御生成用データには、例えば、データ名と、フォーマット種別と、アドレスと、データ送信周期と、単位発光時間と、発光制御周期と、フォーマット用データと、が含まれる。例えば、データ名には、発光制御用テーブルの発光パターンに対応するフォーマット生成用データのデータ名が記憶され、フォーマット種別には、基本フォーマット（EX=0）及び拡張フォーマット（EX=1）のうちのいずれのフォーマットを適用するか

10

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ーパラレル変換回路に設定するアドレスが記憶され、データ送信周期には、演出制御基板12からランプ基板14の発光体ドライバに発光制御データを送信する周期が記憶され、単位発光時間には、該発光体ドライバに対応するLED9に発光を行わせる単位時間が記憶される。本実施形態では、データ送信周期を10ms（ミリ秒）として説明する。

【1305】

発光制御周期には、1周期分の発光の制御単位とする時間（以下、この周期を「発光制御周期」という。）が記憶される。この発光制御周期は、発光種別に応じて異なる。具体的には、発光種別が「連続」や「点滅」である場合には「100ms」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の変化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「1800ms」といった時間を定めておくことができる。

20

【1306】

フォーマット用データには、該フォーマット種別のフォーマットを適用して発光制御データに含める時系列のQデータが記憶される。具体的には、フォーマット用データには、発光順序と、該発光順序に対応するRGB値に対応するQデータと、が対応付けて定められている。

【1307】

本実施の形態では、16進数で表現されるQデータ（カラー16進数、RGBカラー値）によって、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光を制御することとして説明する。カラー16進数では、RGBそれぞれを2桁ずつ合計6桁の16進数（0～F）で表現することで「 $16 \times 16 = 256$ 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。

30

【1308】

また、Qデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアルーパラレル変換回路に出力するQデータとして、グループ1を対象とするQデータと、グループ2を対象とするQデータと、グループ3を対象とするQデータとが含まれる。各グループを

40

【1309】

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。

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「10ms」であれば、演出制御基板12から発光体ドライバに対して10ms毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「100ms」であれば、対象となるLEDに100msの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「100ms」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

【1310】

10

20

30

40

50

また、例えば、フォーマット用データにおいて、発光順序には「1」～「N」までの順序が定められており、発光順序「1」～「N」それぞれについて、各グループのQデータ（RGB値）として「0、0、F」が定められていれば、全ての発光順序について、QデータのうちのR値及びG値が「0」とされ、B値が「F」とされているため、青色の連続発光が実現される。

【1311】

次に、LEDを階調制御して、混色による発光を実現するための制御データについて説明する。ここで説明する階調制御データにおけるQデータ（RGB値）は、上記の発光制御生成用データに含まれるフォーマット用データのQデータにそのまま適用することが可能である。

【1312】

図13-22は、枠LED9L1～9L12における虹色の点滅（フラッシュレインボー発光、発光パターンLP3-2などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠LED9R1～9R12の階調制御データは枠LED9L1～9L12と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間 Δt_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。

【1313】

また、図13-22に示す階調制御データの発光順序2では、切替単位発光時間 Δt_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。

【1314】

また、図13-22に示す階調制御データの発光順序1では、切替単位発光時間 Δt_n は30msであり、グループ1、2のQデータ（RGB値）が「0、4、F」、グループ3のQデータ（RGB値）が「0、8、F」、グループ4のQデータ（RGB値）が「0、C、F」、グループ5のQデータ（RGB値）が「0、F、D」、グループ6のQデータ（RGB値）が「0、F、9」、グループ7のQデータ（RGB値）が「0、F、5」、グループ8のQデータ（RGB値）が「0、F、1」、グループ9のQデータ（RGB値）が「2、F、0」、グループ10のQデータ（RGB値）が「6、F、0」、グループ11のQデータ（RGB値）が「A、F、0」、グループ12のQデータ（RGB値）が「F、F、0」とすることで、枠LED9L1～9L12においてそれぞれ異なる発光色（発光順序3の発光色とも異なる）の発光を実現している。

【1315】

このように、短い切替単位発光時間 Δt_s で、枠LED9L1～9L12に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御するとともに、枠LED9L1～9L12を消灯させる制御を間に挟むことで、人間の視覚的に、虹色で点滅しているかのように視認させることができる。なお、間に挟む態様は消灯に限らず、例えば、虹色を構成しない白色であってもよく、白色で発光させる場合には、虹色を構成する色の認識を阻害しないために「1、1、1」など輝度の低いRGB値を設定してもよい。

【1316】

図13-21は、枠LED9L1～9L12における虹色の点灯（なめらかレインボー発光、発光パターンLP3-1などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。

【1317】

図13-21に示す階調制御データでは、図13-21に示す階調制御データとは異なり、枠LED9L1～9L12を消灯させる制御が間に挟み込まれていない。そのため、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。階調制御データの発光順序1では、切替単位発光時間 Δt_n は40msであり、階調制御データの発光

10

20

30

40

50

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 Δt_s で枠LED9L1～9L12に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御することで、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。

【1318】

次に、図13-6(C)に示すように、SPリーチ演出A～EにおけるBGMや効果音の出力パターンについて説明する。また、以下に説明する各種音パターンは、音量、音質、リズム、テンポ、楽曲など複数の要素のうち少なくともいずれか1つが他の音パターンと異なっているものであり、各音パターンは種々に変更可能である。

【1319】

SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間($t_{a2} \sim t_{a3}$)において、SPリーチ演出Aでは、音パターンBP1-1にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Bでは、音パターンBP1-2にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Cでは、音パターンBP1-3にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Dでは、音パターンBP1-4にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Eでは、音パターンBP1-5にてBGMや効果音出力される。

【1320】

また、SPリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eで共通の音パターンBP2-1～4にて出力される。尚、音パターンBP2-2～4については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、音パターンBP2-2、BP2-3、BP2-4の順に期待度が高くなっている。

【1321】

また、SPリーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eでは、音パターンBP0-1～3にてBGMや効果音出力される。また、SPリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eでは、共通の音パターンBP3-1～3にて点灯される。

【1322】

また、事後演出Aにおける再抽選変動パート及び事後演出Bにおける予定出球加算パート($t_{a5} \sim t_{a6}$)において、SPリーチ演出A～Cでは、音パターンBP4-1にて出力され、SPリーチ演出D、Eでは、音パターンBP4-4にてBGMや効果音出力される。

【1323】

また、事後演出Aにおける再抽選結果パート及び事後演出Bにおける予定出球報知パート($t_{a6} \sim t_{a7}$)において、SPリーチ演出A～Cでは、音パターンBP4-2、または、音パターンBP4-3にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出D、Eでは、音パターンBP4-5、または、音パターンBP4-6にてBGMや効果音出力される。

【1324】

尚、上記音パターンBP1-1～4、BP2-1～4、BP0-1～3、BP3-1～3、BP4-1～4は、それぞれ音制御データに基づき、異なる態様にて音を出力させるパターンとされており、以下において各音パターンの概略を説明する。

【1325】

図13-7(B)に示すように、「ボーリング／バトル」において、音パターンBP1-1は、SPリーチ演出A用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ！」のボイス、SPリーチ演出AのBGMが出力されるパターンであり(図13-10参照)、音パターンBP1-2は、SPリーチ演出B用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出BのBGM、バトル効果音出力されるパターンであり(図13-11(A2)参照)、音パターンBP1-3は、SPリーチ演出C用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-2のボイス、SPリーチ演出CのBGM、バトル効

10

20

30

40

50

果音が出力されるパターンであり（図13-11（A3）参照）、音パターンBP1-4は、SPリーチ演出D用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出DのBGM、バトル効果音出力されるパターンであり（図13-12（A4）参照）、音パターンBP1-5は、SPリーチ演出E用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出EのBGM、バトル効果音出力されるパターンである（図13-12（A5）参照）。

【1326】

「当否ボタン演出」において、音パターンBP2-1は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ」のボイス、パワーレベル0の効果音出力されるパターンであり、（図13-13参照）、音パターンBP2-2は、パワーレベル1の効果音出力されるパターンであり、音パターンBP2-3は、パワーレベル2の効果音出力されるパターンであり、音パターンBP2-4は、パワーレベル3（MAX）のボイス、パワーレベル3（MAX）の効果音出力されるパターンである。

【1327】

「はずれ報知」において、音パターンBP3-1は、失敗の効果音出力されるパターンであり（図13-16（H1）参照）、音パターンBP3-2は、味方A-1の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のBGM出力されるパターンであり（図13-16（H2）（H4）（H5）参照）、音パターンBP3-3は、味方A-2の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のBGM出力されるパターンである（図13-16（H3）参照）。

【1328】

「可動体演出&大当たり報知」において、音パターンBP0-1は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のBGM出力されるパターンであり（図13-15（E1）参照）、音パターンBP0-2は、可動体演出の効果音、味方A-1の勝利ボイス、バトル勝利のBGM出力されるパターンであり（図13-15（E2）（E4）（E5）参照）、音パターンBP0-3は、可動体演出の効果音、味方A-2の勝利ボイス、バトル勝利のBGM出力されるパターンである（図13-15（E3）参照）。

【1329】

「再抽選変動／予定出球加算」において、音パターンBP4-1は、再抽選変動のBGM出力されるパターンであり（図13-17（F1）参照）、音パターンBP4-4は、予定出球加算のBGM、予定出球加算の効果音（攻撃）、味方A-1の予定出球加算用ボイス、「押せ!」のボイス出力されるパターンである（図13-18参照）。

【1330】

「再抽選結果／予定出球報知」において、音パターンBP4-2は、偶数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGM出力されるパターンであり（図13-17（F2）、音パターンBP4-3は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGM出力されるパターンであり（図13-17（F3）参照）、音パターンBP4-5は、予定出球報知のBGM、750の効果音出力されるパターンであり（図13-19（G1-3）～（G3）参照）、音パターンBP4-6は、予定出球報知のBGM、1500の効果音、MAXのボイス出力されるパターンである（図13-19（G1-4）～（G4）参照）。

【1331】

また、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のSPリーチ演出A～Eでも共通である（音パターンBP0-1～3）ことで、より一層、製造コストの低減を図ることができる。

【1332】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンBP2-1～4である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」

が実行される操作有効期間においてプッシュボタン 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 α、β、γ 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 A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とのバトル A の開始画像が表示され、 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 A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とのバトル A の開始画像が表示され、 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 A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とのバトル B の開始画像が表示され、 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 A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とのバトル B の開始画像が表示される。このように、 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、SP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、SPリーチ演出A～E各々で異なる。

【1339】

次いで、SPリーチ演出A～Cの場合は、事後演出Aが開始され、(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。

【1340】

また、SP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、SP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、SP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。

【1341】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてブッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、ブッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、(C)(D 1～D 5)に示す画像は表示されず、SP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、SPリーチ演出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、SP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、SP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、SP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、SPリーチ演出Aと、SPリーチ演出B、Dと、SPリーチ演出C、Eとで異なる。

【1342】

次いで、SPリーチ演出A～Eの場合は、(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。

【1343】

(SPリーチ演出A～Eの演出動作例)

次に、演出制御CPU120が実行するSPリーチ演出A～Eの演出動作例について、図13-9～図13-20に基づいて説明する。図13-9は、SPリーチα、β、γの可変表示が開始されてからSPリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図13-10は、SPリーチ演出Aの演出動作例を示す図である。図13-11は、SPリーチ演出B、Cの演出動作例を示す図である。図13-12は、SPリーチ演出D、Eの演出動作例を示す図である。図13-13は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図13-14は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図13-15は、SPリーチ演出A～Eの大当たり報知の演出動作例を示す図である。図13-16は、SPリーチ演出A～Eのはずれ報知の演出動作例を示す図である。図13-17は、事後演出Aの演出動作例を示す図である。図13-18は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。図13-19は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。

【1344】

尚、以下の説明において、SPリーチ演出A～Eのうち共通に実行される演出動作についてはまとめて説明し、異なる演出動作については個別に説明するものとする。また、各コマに付された番号(例えば、A～I)の一部は、図13-8に示すコマに付された番号

10

20

30

40

50

と対応しているものとする。

【1345】

図13-9(N1)に示すように、始動入賞の発生に伴い変動パターンとしてSPリーチ α 、 β 、 γ のいずれかが決定されたことに基づいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が開始される。

【1346】

尚、以下において、特徴部069SGのアクティブ表示領域069SG013に対応するアクティブ表示領域018SG013には、アクティブ表示069SG003に対応するアクティブ表示018SG003が表示され、第1保留表示領域069SG011に対応する第1保留表示領域018SG011には、保留表示069SG001に対応する保留表示018SG001が表示され、第2保留表示領域069SG012に対応する第2保留表示領域018SG012には、保留表示069SG002に対応する保留表示018SG002が表示されるものとする。

【1347】

可変表示が開始された後、図13-9(N2)に示すように、可変表示態様がリーチ態様となった場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出が開始される。図13-9(N3)に示すように、リーチ態様となってから所定時間が経過したタイミングにおいて、飾り図柄表示エリア5Cに、飾り図柄表示エリア5L、5Rに停止表示されている飾り図柄とは異なる数字の飾り図柄が仮停止表示した後、図13-9(N4)に示すように、飾り図柄表示エリア5Cの可変表示が再開されることで、SPリーチ演出に発展する。

【1348】

図13-10(A1)に示すように、SPリーチ演出Aに発展した場合、表示画面の中央に表示されていた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Aを開始することを示すリーチタイトル画像018SG01Aが表示される。リーチタイトル画像018SG01Aは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出A)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、ボーリングを表す内容表示018SG102と、を有する。

【1349】

次いで、図13-10(A1-1)に示すように、ボーリングのレーンにピンが並べられ、チャレンジが開始されることを示す画像018SG103が表示され、図13-10(A1-2)に示すように、ボールがピンに当たって倒された画像018SG104が表示された後、図13-10(A1-3)に示すように、ボーリングのレーンにピンが1本残る画像と、「残り1本!」の文字と、を有し、次の一投が最後の一投となることを示す画像018SG105が表示される。また、発光演出として、発光パターンLP1-1に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-1に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1350】

図13-11(A2)に示すように、SPリーチ演出Bに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Bが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Bが表示される。リーチタイトル画像018SG01Bは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出B)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-2に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-2に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

10

20

30

40

50

【1351】

次いで、図13-11(A2-1)に示すように、街を表す背景画像018SG201と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG202が表示され、図13-11(A2-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが戦っている画像018SG203が表示された後、図13-11(A2-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG204が表示される。

【1352】

図13-11(A3)に示すように、SPリーチ演出Cに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Cが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Cが表示される。リーチタイトル画像018SG01Cは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出C)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-2を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-2に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-3に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1353】

次いで、図13-11(A3-1)に示すように、街を表す背景画像018SG201と、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG212が表示され、図13-11(A3-2)に示すように、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが戦っている画像018SG213が表示された後、図13-11(A3-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA2とキャラクタ画像018SGX2とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG214が表示される。

【1354】

図13-12(A4)に示すように、SPリーチ演出Dに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Dが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Dが表示される。リーチタイトル画像018SG01Dは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出D)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-3に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-4に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1355】

次いで、図13-12(A4-1)に示すように、荒野を表す背景画像018SG221と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG222が表示され、図13-12(A4-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが戦っている画像018SG223が表示された後、図13-12(A4-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG224が表示される。

【1356】

図13-12(A5)に示すように、SPリーチ演出Eに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、

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018SG01Eが表示される。リーチタイトル画像018SG01Eは、S Pリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100（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018SG101（例えば、星の数など）と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-3に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-5に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1357】

次いで、図13-12（A5-1）に示すように、荒野を表す背景画像018SG221と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG232が表示され、図13-12（A5-2）に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが戦っている画像018SG233が表示された後、図13-12（A5-3）に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX2とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG234が表示される。

【1358】

次に、図13-13（B1）に示すように、当否ボタン演出が開始されると、プッシュボタン31Bを模したボタン画像018SG241と、例えば「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」などの操作促進表示018SG242と、が表示され、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する操作促進演出が開始される。また、発光演出として、発光パターンLP2-1に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP2-1に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1359】

次いで、図13-13（B1-1）に示すように、操作促進表示018SG242が「チャージ開始！」に切替表示され、パワーレベルを表すゲージ表示018SG243とエフェクト画像018SG244とが表示され、長押し操作が検出されると、ゲージ表示018SG243とエフェクト画像018SG244の表示態様が変化していく。また、発光演出として、発光パターンLP2-2~4に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP2-2~4に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1360】

図13-13（B1-2）に示すように、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合は、ゲージ表示018SG243がMAXになり、操作促進表示018SG242が「パワーMAX！」に切替表示される。尚、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合でも、可変表示結果に応じてゲージ表示018SG243がMAXにならないようにしてもよい。また、可変表示結果に応じて、パワーレベルの変化態様が異なるようにしてもよい。

【1361】

そして、当否ボタン演出を開始してから所定時間が経過したとき、図13-13（B1-3）に示すように、操作促進表示018SG242が「放せ！」に切替表示され、遊技者にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が促されるとともに、ゲージ表示018SG243が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図13-13（B1）~図13-13（B1-3）の演出動作はS Pリーチ演出A~Eで共通である。

【1362】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図13-13（B1）~図13-13（B1-2）に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくてもよい。

10

20

30

40

50

【1363】

そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図13-14に示す可動体演出が開始される。

【1364】

可動体演出が開始されてから所定時間（例えば、1～3秒など）が経過するまでの第1期間では、図13-14（C）に示すように、可動体32が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像018SG250が表示される。尚、攻撃画像018SG250は、プッシュボタン31Bの球状の操作部を模した物体画像018SG250Aと、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像018SG250Bと、からなる。また、可動体32の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターンBP0-1～3に基づいて、スピーカ8L、8Rから効果音が出力され、振動演出として、振動モータ61によりプッシュボタン31Bが振動する。

10

【1365】

上記のように、可動体演出の第1期間では、SPリーチ演出A～Eで共通の態様の演出が実行されるが、第1期間が終了した後の第2期間では、以下のように、SPリーチ演出A～Eで異なる態様の演出が実行される。

20

【1366】

図13-14（D1）に示すように、SPリーチ演出Aの場合、第2期間では、可動体32が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像018SG250Aと、衝撃を示すエフェクト画像018SG250Bとを有し、物体が何かに当たった衝撃画像018SG251が表示される。

【1367】

尚、本実施の形態では、衝撃画像018SG251では物体（ボール）が衝突した被衝突物（例えば、ピン）が表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、衝撃画像018SG251においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。

30

【1368】

また、図13-14（D2）（D4）に示すように、SPリーチ演出B及びSPリーチ演出Dの場合、第2期間では、可動体32が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像018SG250Aと、衝撃を示すエフェクト画像018SG250Bと、敵キャラクタX1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、攻撃が敵キャラクタX-1に当たったことを示す衝撃画像018SG252が表示される。

【1369】

また、図13-14（D3）（D5）に示すように、SPリーチ演出C及びSPリーチ演出Eの場合、第2期間では、可動体32が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像018SG250Aと、衝撃を示すエフェクト画像018SG250Bと、敵キャラクタX2を示すキャラクタ画像018SGX2と、を有し、攻撃が敵キャラクタX-2に当たったことを示す衝撃画像018SG253が表示される。

40

【1370】

また、図13-14（D1）～（D5）に示す可動体演出の第2期間においては、共通の表示演出、発光演出、音演出、振動演出が行われる。詳しくは、可動体32の振動に応じて、エフェクト画像018SG250Bの表示と非表示とが交互に行われ（可動体32が上方に移動したとき非表示、下方に移動したとき表示など）、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が基本的に可動体の背景及びエフェクト画像018SG250Bに合わせて、オレンジ色や赤色が可動体LED208から枠LED9L1～9L12、9R1～9R1

50

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018SG250Bが表示されるときに激しく白でフラッシュする発光パターンで発光し、音演出として、音パターンBP0-1~3に基づいて、所定の効果音がスピーカ8L, 8Rから出力され、振動演出として、振動モータ61によりプッシュボタン31Bが振動する。尚、図13-14(D1)~(D5)において、導光板表示装置を用いた表示等を行うようにしてもよい。

【1371】

尚、図13-14(D2~D5)において、可動体32の振動に応じて表示されるエフェクト画像018SG250Bは、同時期に表示されているキャラクタ画像018SGX1、018SGX2の表示色と共通または類似する表示色(例えば、同系色など)で表示されている。このようにすることで、敵キャラクタを示すキャラクタ画像018SGX1、018SGX2とエフェクト画像018SG250Bとの関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【1372】

そして、可動体演出が終了した後は、図13-15に示すように、大当たりとなることが報知される。具体的には、SPリーチ演出Aの場合は、図13-15(E1)に示すように、倒れたボーリングのピンを示す画像018SG261と、「成功!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、ボーリングチャレンジに成功したことを示すリザルト画像018SG260Aが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-1に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音出力され、振動演出は終了する。

【1373】

また、SPリーチ演出Bの場合は、図13-15(E2)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1Zと、「勝利!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Bが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX1Zは、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX1Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【1374】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図13-15(E3)に示すように、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Cが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-3に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX2Zは、倒された敵キャラクタX-2がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX2Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【1375】

また、S Pリーチ演出Dの場合は、図13-15 (E4) に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「勝利!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Dが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1376】

また、S Pリーチ演出Eの場合は、図13-15 (E5) に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Eが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1377】

そして、リザルト画像018SG260A~018SG260Eが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像018SG260A~018SG260Eが非表示となり、図13-15 (E6) に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当た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、「大当たり」の文字が表示されることにより、大当たりが確定したことを示す大当た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、S P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から失敗の効果音出力され、振動演出は終了する。

【1380】

また、S Pリーチ演出B及びS P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

10

20

30

40

50

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から失敗の効果音出力され、振動演出は終了する。

10

【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から失敗の効果音出力され、振動演出は終了する。

20

【1383】

そして、リザルト画像018SG270A～018SG270Eが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像018SG270A～018SG270Eが非表示となり、図13-16（H6）に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに、大当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、676など）が停止表示されることにより、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【1384】

次に、SPリーチ演出A～Cにおいて大当たり確定報知が実行された場合は、図13-17に示す事後演出Aが実行される。

30

【1385】

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（例えば、666など）が仮停止表示された後は、図13-17（F1）に示す再抽選変動パートにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の再可変表示が開始される。また、発光演出として、発光パターンLP4-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-1に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1386】

40

そして、図13-17（F2）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、666など）が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンLP4-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-2に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1387】

また、図13-17（F3）に示す再抽選結果パートにおいて、大当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

50

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、３３３など）が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－３に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３８８】

次に、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅにおいて大当たり確定報知が実行された場合は、図１３－１８に示す事後演出Ｂが実行される。

【１３８９】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、６６６など）が仮停止表示された後は、図１３－１８（Ｇ１－１）に示す予定出球加算パートにおいて、宇宙を表す背景画像０１８ＳＧ２８０と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、予定出球数を表示する大当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０１８ＳＧ２８１と、が表示されて事後演出Ｂが開始される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－４に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－４に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１３９０】

次いで、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図１３－１８（Ｇ１）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示０１８ＳＧ２８２（例えば、「＋５０」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【１３９１】

また、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、図１３－１８（Ｇ２）に示すように、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、敵キャラクタＸ－２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２とが表示され、味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示０１８ＳＧ２８２（例えば、「＋５０」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【１３９２】

そして、図１３－１８（Ｇ１－２）に示すように、予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「３００」）になったときに、押しボタン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、押しボタン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押しボタン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

【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

10

20

30

40

50

作有効期間が経過するまでにブッシュボタン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】

(SPリーチ演出種別決定テーブル)

次に、演出制御用CPU120が図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)において、決定された変動パターンがSPリーチ変動パターンである場合に実行するSPリーチ演出種別決定処理において、SPリーチ演出種別を決定する際に用いるSPリーチ演出種別決定テーブルについて説明する。図13-20は、(A)はSPリーチ演出種別決定テーブルA、(B)はSPリーチ演出種別決定テーブルB、(C)はSPリーチ演出種別決定テーブルCを示す図である。

【1399】

SPリーチ演出種別決定処理では、例えば、SPリーチ演出種別決定用乱数(0~99)を抽出するとともに、図13-20に示すSPリーチ演出種別決定テーブルA~Cのいずれかをを用いてSPリーチ演出種別を決定する。

【1400】

SPリーチ演出種別決定テーブルにおいては、図13-20(A)~(C)に示すように、「大当たりC(10R)」、「大当たりB(6R)」、「大当たりA(6R)」、「はずれ」のそれぞれに対して、SPリーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図13-20(A)~(C)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1401】

変動パターンがSPリーチ α である場合は、図13-20(A)に示すSPリーチ演出種別決定テーブルAが用いられる。具体的には、「大当たりB(6R)」の場合については、「パターンPA-1」に100個の判定値が割り当てられている。「大当たりA(6R)」の場合については、「パターンPA-1」に100個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンPA-2」に100個の判定値が割り当てられている。

【1402】

変動パターンがSPリーチ β である場合は、図13-20(B)に示すSPリーチ演出種別決定テーブルBが用いられる。具体的には、「大当たりB(6R)」の場合については、「パターンPB-1」に30個の判定値が割り当てられ、「パターンPC-1」に70

10

20

30

40

50

個の判定値が割り当てられている。「大当りA（6R）」の場合については、「パターンPB-1」に70個の判定値が割り当てられ、「パターンPC-1」に30個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンPB-2」に70個の判定値が割り当てられ、「パターンPC-2」に30個の判定値が割り当てられている。

【1403】

つまり、低ベース状態においてSPリーチβ大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りA（6R）」よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」のときは、SPリーチ演出CがSPリーチ演出Bよりも高い割合で決定される。

【1404】

また、変動パターンがSPリーチγである場合は、図13-20（C）に示すSPリーチ演出種別決定テーブルCが用いられる。具体的には、「大当りC（10R）」の場合については、「パターンPD-1」に40個の判定値が割り当てられ、「パターンPE-1」に60個の判定値が割り当てられている。「大当りB（6R）」の場合については、「パターンPD-1」に60個の判定値が割り当てられ、「パターンPE-1」に40個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンPD-2」に60個の判定値が割り当てられ、「パターンPE-2」に40個の判定値が割り当てられている。

10

【1405】

つまり、高ベース状態においてSPリーチγ大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りB（6R）」よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」のときは、SPリーチ演出EがSPリーチ演出Dよりも高い割合で決定される。

20

【1406】

（作用・効果）

以上説明したように、演出制御用CPU120は、敵キャラクタX-1を表示して該敵キャラクタX-1を用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出（例えば、SPリーチ演出B）と、敵キャラクタを表示することなく大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、SPリーチ演出A）と、を実行可能であり、SPリーチ演出において大当りが報知される場合に、該SPリーチ演出の実行期間において特別演出としての「可動体演出」を実行可能であり、SPリーチ演出Bにおける可動体演出の実行期間において、可動体32の動作に関連したエフェクト画像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。

30

【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。

40

【1408】

より詳しくは、演出態様が異なるSPリーチ演出BとSPリーチ演出Aにおいて、SPリーチ演出中に行われる可動体演出については、実行タイミングや可動体32の動作態様については共通とする一方で、エフェクト画像018SG250Bについては、各SPリーチ演出に対応する表示態様とすることで、SPリーチ演出の流れが可動体演出により分断されてしまうことを抑制することができる。

【1409】

尚、本実施の形態では、第1特定演出としてSPリーチ演出Bを適用した形態を例示し

50

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。

10

【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、大当た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たりである場合においてＳＰリーチ演出Ｂを実行可能なＳＰリーチβ変動パターンの決定割合は３００／９９７であり、高ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてＳＰリーチ演出Ｅを実行可能なＳＰリーチγ変動パターンの決定割合は８００／９９７である。そして、ＳＰリーチ演出Ｃにおいては、大当たりが報知される場合に実行される可動体演出の実行期間において可動体３２の動作に応じたＳＰリーチ演出Ｂと共通のエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂが表示されるとともに敵キャラクタＸ２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃで実行される可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンは、ＳＰリーチ演出Ｂで実行される可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンと共通の発光パターンＬＰ３－２である。

20

【１４１２】

このようにすることで、可動体演出における可動体３２の動作態様と可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンとを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、大当たり状態に制御される割合が異なるＳＰリーチ演出を増やすことができ、いずれのＳＰリーチ演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【１４１３】

また、ＳＰリーチ演出Ｂで実行される可動体演出において表示される敵キャラクタＸ１は、エフェクト画像に類似した態様で表示されることで、敵キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【１４１４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタを用いて大当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、ＳＰリーチ演出Ｂ）と第２態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）とで実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄの実行期間（ｔａ２～ｔａ５のうちのｔａ３～ｔａ４）において可動体演出を実行可能であり、可動体演出の実行期間において、ＳＰリーチ演出ＢとＳＰリーチ演出Ｄのいずれにおいても、可動体３２の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂ）とともにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Ａが実行される一方で（図１３－１７参照）、ＳＰリーチ演出Ｄの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂ（図１３－１８、図１３－１９参照）が実行される。

40

【１４１５】

このようにすることで、ＳＰリーチ演出ＢとＳＰリーチ演出Ｄとで、敵キャラクタや可動体演出における可動体３２の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の敵キャラクタＸ－１を異なる演出で表示することで、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄと可動体

50

演出及びＳＰリーチ演出Ｂ，Ｄと事後演出Ａ，Ｂとの関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【１４１６】

より詳しくは、ＳＰリーチ演出で大当たり確定報知が行われた後の事後演出においても、ＳＰリーチ演出にて表示されていたキャラクタを用いて飾り図柄の再変動結果報知や予定出球数報知が行われるので、ＳＰリーチ演出の種別によらず、再変動結果報知や予定出球数報知などの報知を共通に行う一方で、表示内容はＳＰリーチ演出の種別に対応させることで、ＳＰリーチ演出から事後演出までを一連の演出として見せることが可能となる。

【１４１７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ演出で実行される可動体演出の後において、敵キャラクタＸ－１を特殊態様に変化させる特殊演出（例えば、敵キャラクタが消える態様の演出）を実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｂでは、事後演出Ａの前の大当たり報知において、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）。このようにすることで、ＳＰリーチ演出の種別に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

【１４１８】

尚、本実施の形態では、特殊演出として、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となる演出や、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる演出等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、敵キャラクタがフレームアウト表示により非表示となる演出や、非表示となったことを示す画像（例えば、星やエフェクト画像など）を表示する演出であってもよい。また、キャラクタが非表示となるものでなく、透過率が高まるものや、輝度が低下するものや、画像が変形するもの等、非表示とならなくても態様が変化する演出であれば種々に変更可能である。

【１４１９】

また、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当た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、「大当たりＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は３０％であり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当た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、「大当たりＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は４０％である。このようにすることで、ＳＰリーチ演出Ｂ，Ｄのいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１４２０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とを表示し該敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）と、敵キャラクタＸ－１とは異なる敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とを表示し該敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｅ）と、を実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｄにおいて可動体演出を実行したときに、該ＳＰリーチ演出Ｄにて表示した敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とを表示して動作させることにより、該ＳＰリーチ演出Ｄにおいて制御されることを報知した大当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Ｂを実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｅにおいて可動体演出を実行したときに、該ＳＰリーチ演出Ｅにて表示した敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とを表示して動作させることにより、該ＳＰリーチ演出Ｅにおいて制御されることを報知した大当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Ｂを実行可能であり、少なくとも味

10

20

30

40

50

方キャラクタA-1の動作態様は、SPリーチ演出Dに対応する事後演出BとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）。

【1421】

このようにすることで、SPリーチ演出と事後演出において共通の味方キャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、SPリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

【1422】

また、宇宙を表す背景画像018SG280は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）ことで、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

10

【1423】

また、味方キャラクタA-1は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）ことで、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1424】

また、SPリーチ演出Dに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示され、SPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示される（図13-18～図13-19参照）ことで、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出Bの印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

20

【1425】

また、演出制御用CPU120は、事後演出として、SPリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Dに関連した演出態様の第1事後演出（例えば、事後演出B）と、SPリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Eに関連した演出態様の第2事後演出（例えば、事後演出B）と、SPリーチ演出Aにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Aに関連した演出態様の第3事後演出（例えば、事後演出A）を実行可能であり、第2有利状態に制御される割合は、SPリーチ演出DとSPリーチ演出EとSPリーチ演出Aのいずれが実行されるかによって異なる。

【1426】

つまり、高ベース状態においてSPリーチγ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Dが実行された場合は40%、SPリーチ演出Eが実行された場合は60%であり、低ベース状態においてSPリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Aが実行された場合で100%である。

30

【1427】

このようにすることで、SPリーチ演出により大当りが報知されるだけでなく、いずれのSPリーチ演出が実行されるかによって第2有利状態に制御される割合が異なるため、SPリーチ演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

40

【1428】

尚、前記実施の形態では、第1特定演出に関連した演出態様の第1事後演出として、SPリーチ演出Dにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第1事後演出が第1特定演出に関連し、第2特定演出に関連した演出態様の第2事後演出として、SPリーチ演出Eにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第2事後演出が第2特定演出に関連し、SPリーチ演出Aと事後演出Aとで味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されないことで、第3事後演出が第3特定演出に関連する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第3特

50

定演出に関連した演出態様の第3事後演出として、SPリーチ演出にて表示されていたキャラクタが表示されることで、第3事後演出が第3特定演出に関連するようにしてもよい。

【1429】

つまり、特定演出に関連した事後演出とは、特定演出における表示態様と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であれば、共通する演出態様は、キャラクタが表示されることまたはキャラクタが表示されないことが共通すれば、特定演出と事後演出とで表示されるキャラクタ種別は異なってもよい。また、4種類以上の特定演出及び事後演出を有してもよい。

【1430】

また、本実施の形態では、第1特定演出と第2特定演出は低ベース状態において実行可能であり、第3特定演出は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、遊技状態によらず決定可能な演出であればよい。

【1431】

また、第3特定演出として、高ベース状態にて行われるSPリーチ演出F（例えば、敵キャラクタX-1、X-2とは異なる敵キャラクタX-3とのバトル演出など）を実行可能としてもよく、このようにした場合、大当りC（10R）に制御される割合は、SPリーチ演出F（50%）>SPリーチ演出E（35%）>SPリーチ演出D（15%）としてもよい。尚、SPリーチ演出Fにおいて大当りが報知された際に行われる事後演出C（第3事後演出）は、事後演出A、Bよりも演出期間が長くてもよい。

【1432】

また、上記SPリーチ演出Fにおいては、例えば、図13-6（B）に示す可動体演出の発光パターンは、SPリーチ演出A～Eと共通の発光パターンLP3-2であり、図13-6（C）に示す可動体演出の音パターンは、SPリーチ演出A～Eと共通の音パターンBP0-1～3であることが好ましい。

【1433】

また、前記実施の形態では、第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態として、例えば、第1有利状態よりも大当り遊技状態が有利となる有利状態（例えば、予定出球数が多い10R大当りC）や、第1有利状態よりも大当り遊技状態後の制御状態が有利となる有利状態（例えば、大当り終了後に確変状態に制御される大当りBや大当りCなど）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2有利状態とは、第1有利状態よりも出球数、遊技ラウンド数、確変状態や時短状態や小当り状態の制御期間、確率変動の転落率などが有利となる状態等を含んでいてもよい。また、大当り遊技状態や大当り遊技状態の終了後の演出態様が遊技者に有利となる有利状態等であってもよい。

【1434】

また、特徴部018SGのパチンコ遊技機1を、特徴部069G、099Gのパチンコ遊技機1に適用する場合、例えば、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出Aを特徴部069G、099GのSPリーチA、Bに適用し、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出B、Cを特徴部069G、099GのSPリーチCに適用し、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出D、Eを特徴部069G、099GのSPリーチDに適用することが可能である。

【1435】

（特徴部018SGの変形および応用に関する説明）

前記特徴部018SGでは、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態、時短状態（高ベース状態）、確変状態などを適用してもよい。

【1436】

10

20

30

40

50

また、前記特徴部 018SG では、可動体の一例として可動体 32 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤に設けられた可動体 32 以外の可動体や、遊技機用枠 3 に設けられた可動体等を適用してもよい。

【1437】

また、前記特徴部 018SG では、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する SP リーチ演出 A ～ E を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出や事後演出等を適用してもよい。

【1438】

また、前記特徴部 018SG では、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタ A-1、A-2 と対決する敵キャラクタ X-1、X-2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【1439】

また、前記特徴部 018SG では、特別キャラクタとして敵キャラクタ X-1、X-2 と対決する味方キャラクタ A-1、A-2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【1440】

また、前記特徴部 018SG では、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ（味方キャラクタ）と特定キャラクタや特殊キャラクタ（敵キャラクタ）とが対決する SP リーチ演出 A ～ E を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別キャラクタ、特定キャラクタ、特殊キャラクタは、対決せずに互いに共闘する複数の味方キャラクタまたは敵キャラクタまたは対決などしない複数のキャラクタを適用してもよい。

【1441】

また、前記特徴部 018SG では、可動体を動作させるとともに発光体を発光させる特別演出として可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 32 以外の可動体を動作させる演出を適用してもよい。また、可動体 32 の動作態様は種々に変更可能である。

【1442】

また、前記特徴部 018SG では、可動体演出の実行時期は、SP リーチ演出 A ～ E の後段における大当り確定報知の前とされていたが、SP リーチ演出 A ～ E の中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者の押しボタン 31B の操作に応じて開始可能であったが、操作によらず所定のタイミングで開始されるものでもよい。

【1443】

また、前記特徴部 018SG では、可動体演出において、可動体 32 の動作に応じて、可動体 LED 208 や枠 LED 9L1 ～ 9L12、9R1 ～ 9R12 が発光し、効果音が出力され、押しボタン 31B が振動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 32 の動作に応じて、導光板装置を用いた導光板発光演出を実行可能としてもよい。この場合、導光板装置の発光パターンは、LED の発光パターンと同様に SP リーチ演出 A ～ E において共通とすることが好ましい。

【1444】

また、前記特徴部 018SG では、可動体 32 の動作に関連したエフェクト画像として、「衝撃」を表すエフェクト画像 018SG 250B を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体 32 の動作態様（例えば、振動）に関連した態様（例えば、衝撃を表す態様など）のエフェクト画像であってもよいし、振動している可動体 32 を強調する態様のエフェクト画像などであってもよい。

【1445】

また、前記特徴部018SGでは、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示を実行する事後演出Aと、SPリーチ演出に登場していた味方キャラクタや敵キャラクタを用いて報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Bと、を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別演出の後に実行される演出であれば上記事後演出に限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態にて実行される大当り中演出や小当り遊技状態にて実行される小当り中演出などを適用可能としてもよい。

【1446】

具体的には、前記実施の形態では、可変表示が終了する前に、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行していたが、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、遊技ラウンドの間のラウンドインターバルなどに、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出を実行可能としてもよい。

【1447】

また、前記特徴部018SGでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として、大当りにて付与される予定出球数が特定可能に報知される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技ラウンド数などを報知するようにしてもよい。

【1448】

また、前記特徴部018SGでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当りが所定回数（例えば、2回）以上連荘した場合に、上記予定出球数に替えて、または、予定出球数に加えて、最初の大当り遊技状態から現時点までに獲得した総出球数を報知してもよい。さらに、事後演出Bにおける予定出球加算パートにて加算しているときや、予定出球報知パートにて予定出球数を報知したときに、総出球数が所定数（例えば、2500球、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や敵キャラクタの種別が異なる一方で、可動体演出における可動体32の動作態様やエフェクト画像018SG250Bの表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SPリーチ演出A～Eにおける背景画像、チャンスアップなどの各種予告演出の種別や実行割合、バトル対決期間、キャラクタの動作態様や表示態様などを、可変表示結果に応じて異ならせてもよく、このようにした場合でも、可動体演出における可動体32の動作態様やエフェクト画像018SG250Bの表示態様が共通とすることが好ましい。

【1450】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出D、Eとで、事後演出Bにおける予定出球加算パート及び予定出球報知パートの実行期間は共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。

【1451】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出A～Cは低ベース状態において実行可能であり、SPリーチ演出D、Eは高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した各種特定演出（SPリーチ演出）は、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行

10

20

30

40

50

可能な演出でもよい。つまり、いずれの種別の遊技状態において実行可能とされていてもよい。

【1452】

以上、本発明の実施の形態における特徴部069SG、099SG、018SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1453】

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

【1454】

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

【1455】

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

【1456】

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

【1457】

以下に説明する他の形態例においても、上記した形態例の図1、図3～図5、図9と同様の構成を有し、同様の制御が行われる。

【1458】

図14は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【1459】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）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み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1460】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを

10

20

30

40

50

選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ～ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【1 4 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 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に

50

制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【1467】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

10

【1468】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【1469】

20

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【1470】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当り終了処理は終了する。

30

【1471】

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

40

【1472】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【1473】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行

50

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 】

図 1 5 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 5 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、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 1 4 7 5 】

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 7 6 】

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 7 7 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 1 4 7 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 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 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 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。

【 1 4 7 9 】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【1480】

ステップS90174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

20

【1481】

ステップS90175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【1482】

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

30

【1483】

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

40

【1484】

(基本説明の変形例)

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

【1485】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【1486】

50

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

【1487】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ARRT、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【1488】

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

【1489】

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

【1490】

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

【1491】

（特徴部120IWに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部120IWについて説明する。本特徴部120IWでは、遊技状態として、通常状態（非時短状態）または時短状態のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、時短状態では普図当り確率が90%に高められ、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

【1492】

また、本例では、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に時短状態に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態に制御される場合がある。

【1493】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後や、大当たり発生後、時短はずれ発生後に、所定回数（本例では、900回）の変動表示を終了しても次の大当たりや時短はずれが発生し

10

20

30

40

50

なかった場合にも、時短状態（救済時短）に制御される場合がある。

【1494】

なお、時短状態では、（１）普図当り確率を高める制御と、（２）普通図柄の変動時間を短縮する制御と、（３）可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）の開放時間を長くする制御と、（４）特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら（１）～（４）の全ての制御を行ってもよいし、（１）～（４）のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当り経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、（１）～（４）のうちのいずれの制御を行うかが異なってもよいし、同じであってもよい。

【1495】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数 n および救済時短での時短回数 N は、以下のように規定することが好ましい。

$$2.5P \leq n \leq 3.0P$$

$$0.4P \leq N \leq 3.8P$$

（ P ＝大当り確率 ML の分母、 n ＝作動回数、 N ＝時短回数）

具体的には、例えば、大当り確率が $1/300$ である場合には、変動回数 n は $750 \sim 900$ となり、時短回数 N は $120 \sim 1140$ となる。

【1496】

なお、本例では、時短状態では第２特別図柄の変動表示が実行されやすいのであるが、後述するように第２特別図柄の変動表示が実行される場合には小当り確率が高くなるように構成されているので、時短状態は小当り遊技状態に制御されやすい状態である。

【1497】

（盤面構成）

図１６－１は、特徴部１２０ＩＷにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部１２０ＩＷにおけるパチンコ遊技機１では、遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第１経路が、正面から見て画像表示装置５よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第１経路とは異なる第２経路が、正面から見て画像表示装置５よりも右側の領域に主に設けられている。

【1498】

第１経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第２経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第１経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第２経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【1499】

なお、第１経路と第２経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置５の端面や遊技釘の配列等により分けられていけばよい。

【1500】

打球操作ハンドル３０の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【1501】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第１始動入賞口を構成する入賞球装置６Ａが設けられている。

【1502】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲ

10

20

30

40

50

ート４１、第２始動入賞口を構成する可変入賞球装置６Ｂ、特殊入賞口を構成する特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７、および大入賞口を構成する特別可変入賞球装置７が設けられている。

【１５０３】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち入賞球装置６Ａに遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、入賞球装置６Ａに遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７、および特別可変入賞球装置７に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７、および特別可変入賞球装置７に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

10

【１５０４】

なお、右遊技領域に打分けられた遊技球が入賞球装置６Ａに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は左遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。逆に、左遊技領域に打分けられた遊技球が通過ゲート４１、および、可変入賞球装置６Ｂに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【１５０５】

20

特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７は、小当たりが発生したときに大当たりを発生させるための条件となる遊技球のＶ入賞を判定するための装置である。

【１５０６】

また、特徴部１２０ＩＷにおけるパチンコ遊技機１では、図１に示したパチンコ遊技機１の盤面構成に加えて、図１６－１に示すように、普図保留表示器２５Ｃの下方に右打ちＬＥＤ１２０ＩＷ１０が設けられている。また、図１６－１に示すように、画像表示装置５の右方に右打ち報知ＬＥＤ１２０ＩＷ２０が設けられている。

【１５０７】

（特殊可変入賞球装置）

図１６－２は、本特徴部１２０ＩＷにおける特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の構成例を示す説明図である。図１６－２に示すように、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７には、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材１２０ＩＷ１７ａが設けられ、小当たり遊技状態において、底面部材１２０ＩＷ１７ａを前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材１２０ＩＷ１７ａを後方に向けて後退移動させることにより、入賞領域となる特殊入賞口が開状態とされる。特殊入賞口内に入賞した遊技球は、特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４によって検出される。

30

【１５０８】

なお、本例では、特別可変入賞球装置７（大入賞口）に遊技球が入賞してカウントスイッチ２３で検出された場合には１５個の賞球が得られるのに対して、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）に遊技球が入賞して特殊入賞口スイッチ１２０ＩＷ２４で検出された場合には３個の賞球が得られるものとする。

40

【１５０９】

また、底面部材１２０ＩＷ１７ａは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって、ソレノイド１２０ＩＷ８３が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【１５１０】

本特徴部１２０ＩＷでは、図１６－２に示すように、特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７（特殊入賞口）内に入賞した遊技球は、さらに特殊可変入賞球装置１２０ＩＷ１７の右方に設けられた誘導経路１２０ＩＷ０１に導かれる。誘導経路１２０ＩＷ０１は、さらに２つの経路１２０ＩＷ０２，０３に分岐しており、誘導経路１２０ＩＷ０１に導かれた遊

50

技球は、左側経路 1 2 0 I W 0 2 または右側経路 1 2 0 I W 0 3 に導かれる。左側経路 1 2 0 I W 0 2 は V 入賞口となっており、V 入賞口に入賞した遊技球は、V 入賞口スイッチ 1 2 0 I W 2 0 a によって検出される。

【1 5 1 1】

図 1 6 - 2 に示すように、左側経路 1 2 0 I W 0 2 (V 入賞口) の入口付近には、V 入賞口開閉板 1 2 0 I W 2 0 が設けられており、V 入賞口開閉板 1 2 0 I W 2 0 が開状態であるときに、誘導経路 1 2 0 I W 0 1 に導かれた遊技球が左側経路 1 2 0 I W 0 2 (V 入賞口) に進入し、V 入賞口可能である。また、V 入賞口開閉板 1 2 0 I W 2 0 が閉状態であるときには、誘導経路 1 2 0 I W 0 1 に導かれた遊技球が右側経路 1 2 0 I W 0 3 に進入し、遊技領域の裏側に排出される。

【1 5 1 2】

なお、V 入賞口開閉板 1 2 0 I W 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) によって、ソレノイド 1 2 0 I W 8 4 が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【1 5 1 3】

また、本特徴部 1 2 0 I W では、小当り遊技状態に制御されると、その小当り遊技状態中に遊技球が V 入賞口 1 2 0 I W 0 2 に進入し、V 入賞口スイッチ 1 2 0 I W 2 0 A によって検出されたことを条件として、その小当り遊技の終了後に大当り遊技状態に制御される。

【1 5 1 4】

また、本例では、特殊可変入賞球装置 1 2 0 I W 1 7 には、底面部材 1 2 0 I W 1 7 a 上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特殊可変入賞球装置 1 2 0 I W 1 7 において規制片が設けられていることによって、右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

【1 5 1 5】

なお、本例では、図 1 6 - 2 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 2 0 I W 1 7 (特殊入賞口) 内において、上流側に特殊入賞口スイッチ 1 2 0 I W 2 4 が設けられ、下流側で V 入賞口と排出口とに分岐して V 入賞口側に V 入賞口スイッチ 1 2 0 I W 2 0 A が設けられている場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置 1 2 0 I W 1 7 (特殊入賞口) 内の上流側で V 入賞口側と一般入賞口側とに分岐し、V 入賞口側に V 入賞口スイッチ 1 2 0 I W 2 0 A が設けられているとともに、一般入賞口側に特殊入賞口スイッチ 1 2 0 I W 2 4 が設けられているように構成してもよい。

【1 5 1 6】

(基板構成)

図 1 6 - 3 は、特徴部 1 2 0 I W における各種の制御基板などを示す構成図である。図 1 6 - 3 に示すように、本特徴部 1 2 0 I W では、スイッチ回路 1 1 0 は、ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B)、カウントスイッチ 2 3、特殊入賞口スイッチ 1 2 0 I W 2 4、および V 入賞口スイッチ 1 2 0 I W 2 0 a からの検出信号 (遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など) を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【1 5 1 7】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号 (例えば、ソレノイド 8 1 や、ソレノイド 8 2、ソレノイド 1 2 0 I W 8 3、ソレノイド 1 2 0 I W 8 4 をオンする信号など) を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉 (特別可変入賞球装置 7) 用のソレノイド 8 2、特殊可変入賞球装置 1 2 0 I W 1 7 用のソレノイド 1 2 0 I W 8 3、V 入賞口開閉板 1 2 0 I W 2 0 用のソレノイド 1 2 0 I W 8 4 に伝送する。

10

20

30

40

50

【1518】

(大当り確率、小当り確率、はずれ確率)

図16-4は、設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。このうち、図16-4(A)は、第1特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図16-4(B)は、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。

【1519】

本例では、遊技者にとって有利度が異なる(本例では、大当り確率が異なる)複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図16-4に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【1520】

図16-4(A)に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」の場合が大当り確率「205/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「328/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【1521】

一方で、小当りに関しては、図16-4(A)に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「164/65536」(約1/400)と一定である。

【1522】

また、時短付きのはずれに関しては、図16-4(A)に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「328/65536」(約1/200)と一定である。

【1523】

一方で、時短無しのはずれに関しては、図16-4(A)に示すように、時短付きの場合は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」の場合が大当り確率「64839/65536」と最も高く、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順にはずれ確率が低くなり、設定値「6」の場合がはずれ確率「64716/65536」と最も低くなっている。

【1524】

また、図16-4(B)に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」の場合が大当り確率「205/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「328/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【1525】

一方で、小当りに関しては、図16-4(B)に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「9362/65536」(約1/7)と一定である。

【1526】

また、時短付きのはずれに関しては、図16-4(B)に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「164/65536」(約1/400)と一定である。

【1527】

一方で、時短無しのはずれに関しては、図16-4(B)に示すように、時短付きの場

10

20

30

40

50

合は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」の場合が大当たり確率「55805/65536」と最も高く、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順にはずれ確率が低くなり、設定値「6」の場合がはずれ確率「55682/65536」と最も低くなっている。

【1528】

図16-4に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には小当たり確率が約1/400であるのに対して、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には小当たり確率が約1/7と高くなっている。

【1529】

(大当たり種別判定テーブル、小当たり種別判定テーブル)

図16-5(A)、(B)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図16-5(A)は、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルの具体例を示している。また、図16-5(B)は、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルの具体例を示している。

【1530】

図16-5(A)に示すように、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当たりの種別を「6R時短大当たりA」または「6R時短大当たりB」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【1531】

図16-5(B)に示すように、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当たりの種別を「10R時短大当たり」に決定するために参照されるテーブルである。

【1532】

「6R時短大当たりA」とは、6ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当たりである。「6R時短大当たりB」とは、6ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当たりである。なお、「6R時短大当たりA」と「6R時短大当たりB」とは、導出表示される第1特別図柄の大当たり図柄の停止図柄が異なる。「10R時短大当たり」とは、10ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当たりである。

【1533】

図16-5(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなる場合には、70%の確率で「6R時短大当たりA」と決定され、30%の確率で「6R時短大当たりB」と決定される。また、図16-5(B)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなる場合には、100%の確率で「10R時短大当たり」と決定される。

【1534】

図16-5(C)、(D)は、ROM101に記憶されている小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図16-5(C)は、第1特別図柄用の小当たり種別判定テーブルの具体例を示している。また、図16-5(D)は、第2特別図柄用の小当たり種別判定テーブルの具体例を示している。

【1535】

図16-5(C)に示すように、第1特別図柄用の小当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を小当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、小当たりの種別を「小当たりA」に決定するために参照されるテーブルである。

【1536】

図16-5(D)に示すように、第2特別図柄用の小当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を小当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、小当たりの種別を「小当たりA」または「小当たりB」に決定するために参照されるテーブルで

10

20

30

40

50

ある。

【1537】

「小当りA」とは、小当り遊技中（第1ラウンド目）にV入賞したことを条件として、第2ラウンド～第6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。「小当りB」とは、小当り遊技中（第1ラウンド目）にV入賞したことを条件として、第2ラウンド～第10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。

【1538】

図16-5（C）に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、100%の確率で「小当りA」と決定される。また、図16-5（D）に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、30%の確率で「小当りA」と決定され、70%の確率で「小当りB」と決定される。

【1539】

（時短種別判定テーブル）

図16-6（A）、（B）は、ROM101に記憶されている時短種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図16-6（A）は、第1特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。また、図16-6（B）は、第2特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。

【1540】

図16-5（A）に示すように、第1特別図柄用の時短種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短はずれの種別を「時短はずれA」または「時短はずれB」または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【1541】

図16-5（B）に示すように、第2特別図柄用の時短種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短はずれの種別を「時短はずれA」または「時短はずれB」または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【1542】

図16-6（A）に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合には、約33%の確率で「時短はずれA」と決定され、約33%の確率で「時短はずれB」と決定され、約33%の確率で「時短はずれC」と決定される。また、図16-6（B）に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合には、約33%の確率で「時短はずれA」と決定され、約33%の確率で「時短はずれB」と決定され、約33%の確率で「時短はずれC」と決定される。

【1543】

（図柄判定テーブル）

図16-7および図16-8は、ROM101に記憶されている図柄判定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図16-7（A）は、6R時短大当りA用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図16-7（B）は、6R時短大当りB用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図16-7（C）は、10R時短大当り用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図16-7（D）は、小当りA用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図16-7（E）は、小当りB用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図16-8（F）は、時短はずれA用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図16-8（G）は、時短はずれB用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図16-8（H）は、時短はずれC用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図16-8（I）は、はずれ（時短なし）用の図柄判定テーブルの具体例を示している。

【1544】

図16-8に示すように、図柄判定テーブルは、大当り種別や小当り種別時短種別など

10

20

30

40

50

に応じて、図柄判定用の乱数にもとづいて、特別図柄の停止図柄を決定するために参照されるテーブルである。

【1545】

図16-7(A)に示すように、「6R時短大当りA」となった場合は、100%の確率で図柄「3」に決定される。図16-7(B)に示すように、「6R時短大当りB」となった場合は、100%の確率で図柄「5」に決定される。図16-7(C)に示すように、「10R時短大当り」となった場合は、100%の確率で図柄「7」に決定される。図16-7(D)に示すように、「小当りA」となった場合は、100%の確率で図柄「1」に決定される。図16-7(E)に示すように、「小当りB」となった場合は、100%の確率で図柄「9」に決定される。

10

【1546】

図16-8(F)に示すように、「時短はずれA」となった場合は、50%の確率で図柄「6」に決定され、50%の確率で図柄「8」に決定される。図16-8(G)に示すように、「時短はずれB」となった場合は、100%の確率で図柄「4」に決定される。図16-8(H)に示すように、「時短はずれC」となった場合は、100%の確率で図柄「9」に決定される。図16-8(I)に示すように、はずれ(時短なし)となった場合は、100%の確率で図柄「-」に決定される。

【1547】

なお、特別図柄の停止図柄の具体例は、本例で示したものにかぎられない。例えば、本例では第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bがそれぞれ7セグメントのLED1個で構成され、特別図柄の停止図柄が1桁の数字で表される場合を示しているが、7セグメントのLED2個で構成し、特別図柄の停止図柄が2桁の数字で表されるように構成してもよい。この場合、例えば、「6R時短大当りA」や「6R時短大当りB」、「10R時短大当り」、「小当りA」、「小当りB」、「時短はずれB」、「時短はずれC」、「はずれ(時短なし)」となった場合でも、複数種類の特別図柄の停止図柄を決定可能に構成してもよい。

20

【1548】

また、本例では、図16-7および図16-8に示すように、図柄判定用乱数を用いて特別図柄の停止図柄を決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、種別判定用乱数を兼用で用いて特別図柄の停止図柄を決定するように構成してもよい。種別判定用乱数を兼用で用いる場合、例えば、大当り種別として「6R時短大当りA」に決定された場合には、種別判定用乱数の値が0~125であった場合であるから(図16-5(A)参照)、図16-7(A)において図柄判定値として0~125を割り振って6R時短大当りA用の図柄判定テーブルを構成すればよい。また、例えば、時短種別として「時短はずれA」に決定された場合には、種別判定用乱数の値が0~59であった場合であるから(図16-6参照)、図16-8(F)において図柄判定値として図柄「6」に対して0~29を割り振り図柄「8」に対して30~59を割り振って時短はずれA用の図柄判定テーブルを構成すればよい。

30

【1549】

(小当り遊技の開放パターン)

次に、小当り遊技の開放パターンについて説明する。図16-9は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。図16-9に示すように、タイミングS1において小当り遊技を開始した後、8秒間が経過すると(タイミングS2)、V入賞口開閉板120IW20が開状態に制御され、その後、8秒間が経過するまでV入賞口開閉板120IW20の開状態が継続される(図16-9(C)参照)。

40

【1550】

小当り(小当りA、小当りB)となる場合には、小当り遊技を開始してから特殊可変入賞球装置120IW17を開状態に制御するまでの特殊入賞口開放前時間(ファンファーレ時間)として8秒間が設定され、V入賞口開閉板120IW20が開状態に制御されると同時に特殊可変入賞球装置120IW17(特殊入賞口)が開状態に制御される。また

50

、図16-9(A)に示すように、V入賞口開閉板120IW20が開状態に制御されている期間に、0.016秒の特殊入賞口の開放が4回行われる。従って、小当り(小当りA、小当りB)では、V入賞可能な期間に0.016秒の特殊入賞口の開放が4回行われることになる。

【1551】

なお、本例では、小当り(小当りA、小当りB)における特殊入賞口の各開放時間が0.016秒と極めて短いのであるが、既に説明したように、特殊可変入賞球装置120IW17には複数の規制片が形成されており、特殊可変入賞球装置120IW17の底面部材120IW17a上では2~3球程度の遊技球が蛇行しながら流下しているので、開放時間が短くても底面部材120IW17aが開状態に制御されれば、底面部材120IW17a上の遊技球が特殊可変入賞球装置120IW17内に落下して入賞可能である。

【1552】

特殊入賞口内に遊技球が入賞しV入賞すれば、特殊入賞口の最後の開放を終了した後、所定期間の閉鎖時間(インターバル時間)と小当り終了時間(エンディング時間)を経過した後、大当り遊技状態に移行し、図16-9(B)に示すように、第2ラウンドから第6ラウンドまたは第10ラウンドまで特別可変入賞球装置7の開状態への制御が行われる。

【1553】

なお、本例では、小当り遊技において特殊入賞口の最後の開放を終了すると、閉鎖時間(インターバル時間)と小当り終了時間(エンディング時間)とを経過したことにもとづいて小当り遊技を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置120IW17(特殊入賞口)内に遊技球を検出可能な検出スイッチを上流側と下流側との2箇所に設け、最後の閉鎖時間(インターバル時間)を経過した後、上流側の検出スイッチと下流側の検出スイッチとの検出数が一致する(特殊入賞口内に入賞した遊技球が全て排出される)まで待ってから小当り終了時間(エンディング時間)に移行し、小当り終了時間(エンディング時間)を経過すると小当り遊技を終了するように構成してもよい。

【1554】

また、本例では、小当りAおよび小当りBのいずれの場合も小当り遊技中にV入賞可能に構成する場合を示しているが、小当り遊技中にV入賞が困難または不可能な小当り種別も設けるように構成してもよい。

【1555】

(変動パターンテーブル)

図16-10は、特徴部120IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図16-10(A)、(B)は、第1特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図16-10(C)、(D)は、第2特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図16-10(E)、(F)は、時短はずれ用の変動パターンテーブル(非時短状態用)の具体例を示している。また、図16-10(G)は、救済時短用の変動パターンテーブルの具体例を示している。

【1556】

まず、図16-10(A)、(B)を用いて、第1特別図柄の変動パターンについて説明する。図16-10(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT1-1(通常変動)、変動パターンPT1-2(短縮変動)、変動パターンPT1-3(ノーマルリーチ)、変動パターンPT1-4(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT1-5(ノーマルリーチ)、変動パターンPT1-6(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT1-7(ノーマルリーチ)、変動パターンPT1-8(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。

【1557】

図16-10(B)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT2-1(高速はずれ変動)に決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT2-2(高速大当たり変動)に決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT2-3(高速小当たり変動)に決定される。

【1558】

次に、図16-10(C)，(D)を用いて、第2特別図柄の変動パターンについて説明する。図16-10(C)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT4-1(通常変動)、変動パターンPT4-2(短縮変動)、変動パターンPT4-3(ノーマルリーチ)、変動パターンPT4-4(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT4-5(ノーマルリーチ)、変動パターンPT4-6(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT4-7(ノーマルリーチ)、変動パターンPT4-8(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。

【1559】

図16-10(D)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中(第1時短状態および第2時短状態のいずれも含む)にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT5-1(短縮変動)、変動パターンPT5-2(超短縮変動)、変動パターンPT5-3(ノーマルリーチ)、変動パターンPT5-4(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中(第1時短状態および第2時短状態のいずれも含む)に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT5-5(ノーマルリーチ)、変動パターンPT5-6(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中(第1時短状態および第2時短状態のいずれも含む)に小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT5-7(ノーマルリーチ)、変動パターンPT5-8(スーパーリーチ)のいずれかに決定される。

【1560】

次に、図16-10(E)，(F)を用いて、時短はずれの変動パターン(非時短状態用)について説明する。図16-10(E)に示すように、本例では、非時短状態において時短はずれA～C(図柄「2」、「4」、「6」)となる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT6-1(通常変動)、変動パターンPT6-2(時短煽り演出)のいずれかに決定される。

【1561】

図16-10(F)に示すように、本例では、非時短状態において時短はずれA(図柄「8」)となる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT7-1(通常変動)、変動パターンPT7-2(時短煽り演出)、変動パターンPT7-3(時短復活演出)のいずれかに決定される。

【1562】

なお、本例では、時短状態において時短はずれA～Cとなる場合には、はずれ(時短なし)と同様の変動パターンに決定される。

【1563】

次に、図16-10(G)を用いて、救済時短の変動パターンについて説明する。図16-10(G)に示すように、本例では、救済時短となる場合に、小当たり、はずれとなる場合は、変動パターンとして、変動パターンPT8-1(救済時短突入演出)に決定され

10

20

30

40

50

る。

【1564】

また、本例では、普通図柄プロセス処理（ステップS26）において、CPU103は、普通図柄の変動表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、通常状態である場合には、10%の確率で普図当りとするに決定し、時短状態である場合には、90%の確率で普図当りとするに決定する。また、CPU103は、普通図柄プロセス処理（ステップS26）において、普図当りと決定したことにもとづいて可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）を開状態に制御する。

【1565】

（演出制御コマンド）

図16-11および図16-12は、演出制御用CPU120に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図16-11および図16-12に示す例において、コマンド80XX（H）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド80XX（H）のいずれかを受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【1566】

コマンド9001（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を非時短はずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果1指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。コマンド9002（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれA（図柄「8」）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果2指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。コマンド9003（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれA（図柄「6」）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果3指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。コマンド9004（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれB（図柄「4」）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果4指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。コマンド9005（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれC（図柄「2」）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果5指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。

【1567】

コマンド9006（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R時短大当りAとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果6指定コマンド（6R時短大当りA指定コマンド））である。コマンド9007（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R時短大当りBとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果7指定コマンド（6R時短大当りB指定コマンド））である。コマンド9008（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を10R時短大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果8指定コマンド（10R時短大当り指定コマンド））である。

【1568】

コマンド9009（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りAとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果9指定コマンド（小当りA指定コマンド））である。コマンド900A（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りBとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果10指定コマンド（小当りB指定コマンド））である。

【1569】

コマンドA000（H）は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに

10

20

30

40

50

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

【1570】

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

【1571】

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

【1572】

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

【1573】

コマンドB300（H）は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。コマンドB301（H）は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。

【1574】

コマンドB400（H）は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。コマンドB401（H）は、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（特殊入賞口入賞指定コマンド）である。コマンドB402（H）は、特殊入賞口内のV入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（V入賞口入賞指定コマンド）である。

【1575】

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

【1576】

コマンドE000（H）は、遊技状態が通常状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンドE001（H）は、大当り遊技終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態A指定コマンド）である。コマンドE002（H）は、時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態B指定コマンド）である。コマンドE003（H）は、救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制

10

20

30

40

50

御コマンド（時短状態C指定コマンド）である。

【1577】

コマンドE100（H）は、右打ち報知を開始することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知開始指定コマンド）である。コマンドE101（H）は、右打ち報知を終了することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知終了指定コマンド）である。

【1578】

コマンドE2XX（H）は、設定されている設定値を指定する演出制御コマンド（設定値コマンド）である。なお、「XX」に設定されている設定値が設定される。例えば、設定値「1」に設定されている場合にはコマンドE201（H）が送信され、設定値「6」に設定されている場合にはコマンドE206（H）が送信される。

【1579】

演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120（具体的には、演出制御用CPU120）は、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100から上述した演出制御コマンドを受信すると図16-11および図16-12に示された内容に応じて画像表示装置5の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板13に対して音番号データを出力する。なお、図16-11および図16-12に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板11から演出制御基板12に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板11から演出制御基板12に送信される。

【1580】

（遊技制御メイン処理）

図16-13は、特徴部120IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップS1～S2の処理、ステップS3～S9の処理、およびステップS10～S12の処理は、図3で示したそれらの処理と同様である。

【1581】

本例では、ステップS2において初期設定が行われると、CPU103は、設定変更／確認処理を行う（ステップ120IWS11）。設定変更／確認処理では、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。次いで、CPU103は、現在設定されている設定値に応じた設定値コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS12）。

【1582】

また、ステップS9において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ120IWS13）。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された後、900回の変動表示を実行しても大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。なお、本例では、ステップS9において送信する初期化を指示する演出制御コマンドにもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能である。

【1583】

なお、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【1584】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップS3のY）してRAMクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わな

10

20

30

40

50

いように構成し、RAM異常を検出（ステップS4，S5のN）してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【1585】

（特別図柄プロセス処理）

図16-14は、特徴部120IWにおける特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。本例において、始動入賞判定処理（ステップ120IWS101）は、図14に示す始動入賞判定処理（ステップS101）と概ね同様である。また、特別図柄通常処理（ステップ120IWS110）～特別図柄停止処理（ステップ120IWS113）は、図14に示す特別図柄通常処理（ステップS110）～特別図柄停止処理（ステップS113）と概ね同様である。ただし、本例では、小当り図柄を導出表示した場合には、小当り開放前処理（ステップ120IWS114）に移行する。また、大当り図柄を導出表示した場合（いわゆる直当りとなった場合）には、大当り開放前処理（ステップ120IWS117）に移行する。

10

【1586】

小当り開放前処理（ステップ120IWS114）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、特殊可変入賞球装置120IW17を開放状態に制御する処理を実行して、内部状態（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値）を、小当り開放中処理（ステップ120IWS115）に応じた値（この例では5）に更新する。

【1587】

小当り開放中処理（ステップ120IWS115）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。特殊可変入賞球装置120IW17の開放中に開放時間が経過した場合には、特殊可変入賞球装置120IW17を閉状態に制御し、特殊可変入賞球装置120IW17の閉鎖中に閉鎖時間が経過し、まだ開放回数が残っている場合には、特殊可変入賞球装置120IW17を開状態に制御する。また、V入賞口開閉板120IW20の開放タイミングとなった場合にはV入賞口開閉板120IW20を開状態に制御し、V入賞口開閉板120IW20の閉鎖タイミングとなった場合にはV入賞口開閉板120IW20を閉状態に制御する。また、V入賞口スイッチ120IW20aがオンしたか否か確認し、V入賞口スイッチ120IW20aがオンした場合には、V入賞フラグをセットする。特殊可変入賞球装置120IW17の全ての開放を終了し、閉鎖時間（インターバル時間）も経過した場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を小当り閉鎖後処理（ステップ120IWS116）に対応した値（この例では6）に更新する。

20

30

【1588】

小当り閉鎖後処理（ステップ120IWS116）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。V入賞フラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を大当り開放前処理（ステップ120IWS117）に対応した値（この例では7）に更新する。V入賞フラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を特別図柄通常処理（ステップ120IWS110）に対応した値（この例では0）に更新する。

【1589】

大当り開放前処理（ステップ120IWS117）～大当り終了処理（ステップ120IWS120）は、図14に示す大当り開放前処理（ステップS114）～大当り終了処理（ステップS117）と概ね同様である。

40

【1590】

なお、本例では、大当りと決定されて大当り／小当り図柄が導出表示された後、または小当り遊技中にV入賞が発生して小当り遊技を終了した後に、直ちに大当り遊技に移行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、直ちに大当り遊技に移行するのではなく、さらに遊技領域に設けられた作動ゲート（通過ゲート41と兼用でもよい）を遊技球が通過したことを条件として大当り遊技に移行するように構成してもよい。

【1591】

50

(特別図柄通常処理)

図16-15および図16-16は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップ120IWS110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップ120IWS51)。具体的には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ120IWS52)。具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップ120IWS53)。第2保留記憶数が0であれば(すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合)には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップ120IWS54)。

【1592】

この特徴部120IWでは、ステップ120IWS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【1593】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

【1594】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する(ステップ120IWS55)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

【1595】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ120IWS56)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【1596】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【1597】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数）＝1，2，3，4の順番と一致するようになっている。

【1598】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ120IWS57）。なお、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【1599】

次いで、CPU103は、現在設定されている設定値を特定可能な設定値コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS58）。なお、本例では、変動表示を実行するごとに変動開始時に設定値コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、変動終了時に設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

【1600】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ120IWS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ120IWS62）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップ120IWS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップ120IWS63のY）、ステップ120IWS64に移行する。一方、大当りとしないうちに決定した場合には（ステップ120IWS63のN）、ステップ120IWS66に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【1601】

ステップ120IWS64では、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。また、CPU103は、特別図柄ポインタが示す大当り種別判定テーブルを選択する（ステップ120IWS65）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、図16-5（A）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、図16-5（B）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（6R時短大当りAや、6R時短大当りB、10R時短大当り）を大当りの種別に決定する（ステップ120IWS91）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップ120IWS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、CPU103は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM102における大当り種別バッファに設定する。そして、ステップ120IWS92に移行する。

【1602】

一方、ステップ120IWS66では、CPU103は、特別図柄ポインタが示す小当り判定テーブルを選択する。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の小当り判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の小当り判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、選択した小当り判定テーブルを用いて、当り判定用乱数にもとづく抽選処

10

20

30

40

50

理を行い、小当たりとするか否かを決定する（ステップ120IWS67）。なお、本例では、図16-4（A），（B）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には小当たりと決定される確率は約1／400で小当たりと決定され、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には約1／7の確率で小当たりと決定される。

【1603】

小当たりとすることに決定した場合には（ステップ120IWS68のY）、CPU103は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットする（ステップ120IWS69）。そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す小当たり種別判定テーブルを選択する（ステップ120IWS70）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、図16-5（C）に示す第1特別図柄用の小当たり種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、図16-5（D）に示す第2特別図柄用の小当たり種別判定テーブルを選択する。小当たり種別判定テーブルの選択後はステップ120IWS71に移行する。

10

【1604】

小当たりとすることに決定した場合でなければ（ステップ120IWS68のN）、CPU103は、ステップ120IWS71に移行する。

【1605】

ステップ120IWS71では、CPU103は、時短状態中に小当りに制御された回数をカウントするための小当たり回数カウンタが0であるか否かを確認する（ステップ120IWS71）。小当たり回数カウンタの値が0の場合はステップ120IWS76に移行する。

20

【1606】

小当たり回数カウンタの値が0でない場合は、CPU103は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS72）。小当たりフラグがセットされていない場合はステップ120IWS76に移行する。

【1607】

小当たりフラグがセットされている場合は、CPU103は、小当たり回数カウンタの値を1減算する（ステップ120IWS73）。

【1608】

次いで、CPU103は、減算後の小当たり回数カウンタが0であるか否かを確認する（ステップ120IWS74）。小当たり回数カウンタの値が0でない場合はステップ120IWS76に移行する。

30

【1609】

減算後の小当たり回数カウンタの値が0である場合は、CPU103は、変動終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ120IWS75）。そして、ステップ120IWS76に移行する。

【1610】

ステップ120IWS76では、CPU103は、いずれかの時短フラグがセットされているかを確認する（ステップ120IWS76）。いずれの時短フラグもセットされていない場合はステップ120IWS83に移行する。いずれかの時短フラグがセットされている場合は、CPU103は、合算時短回数カウンタを1減算する（ステップ120IWS77）。

40

【1611】

そして、CPU103は、減算後の合算時短回数カウンタのカウント値が0であるか否かを確認し（ステップ120IWS74）、0である場合にはステップ120IWS82に移行する。CPU103は、減算後の合算時短回数カウンタのカウント値が0でない場合には、第2特別図柄の変動表示を開始する場合であるか否かを確認する（ステップ120IWS79）。なお、第2特別図柄の変動表示を開始する場合であるか否かは、例えば、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示を開始する場合でなければ、ステップ120IW

50

S 8 3 に移行する。

【1 6 1 2】

第2特別図柄の変動表示を開始する場合には、CPU 1 0 3 は、第2時短回数カウンタを1減算し（ステップ1 2 0 I W S 8 0）、減算後の第2時短回数カウンタのカウンタ値が0であるか否かを確認する（ステップ1 2 0 I W S 8 1）。CPU 1 0 3 は、減算後の第2時短回数カウンタのカウンタ値が0でない場合はステップ1 2 0 I W S 8 3 に移行する一方で、減算後の第2時短回数カウンタのカウンタ値が0である場合はステップ1 2 0 I W S 8 2 に移行する。

【1 6 1 3】

ステップ1 2 0 I W S 8 2 では、CPU 1 0 3 は、変動終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ1 2 0 I W S 8 2）。 10

【1 6 1 4】

なお、本例では、ステップ1 2 0 I W S 8 3 以降の救済時短までの変動回数のカウンタ処理の前にステップ1 2 0 I W S 7 6 ～S 8 2 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1 2 0 I W S 8 3 以降の救済時短までの変動回数のカウンタ処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる変動表示である場合には、時短回数カウンタに「9 0 0」をセット（ステップ1 2 0 I W S 1 4 9 参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる変動表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「9 0 1」をセットするように構成してもよい。 20

【1 6 1 5】

次いで、CPU 1 0 3 は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ1 2 0 I W S 8 3）。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ1 2 0 I W S 8 7 に移行する。救済時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU 1 0 3 は、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ1 2 0 I W S 8 4）。なお、本例では、ステップ1 2 0 I W S 8 3 の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態または時短状態のいずれであるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。また、本例では、ステップ1 2 0 I W S 8 3 の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。 30

【1 6 1 6】

次いで、CPU 1 0 3 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1 2 0 I W S 8 5）。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1 2 0 I W S 8 7 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 1 0 3 は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態に制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ1 2 0 I W S 8 6）。そして、ステップ1 2 0 I W S 8 7 に移行する。 40

【1 6 1 7】

なお、本例では、はずれ変動の場合だけでなく小当り変動の場合であってもステップ1 2 0 I W S 8 3 ～S 8 6 の処理が実行されるので、救済時短回数カウンタの値が0となって救済時短が発生する変動表示が小当り変動である場合もある。一方、本例では、大当り変動となる場合には、ステップ1 2 0 I W S 8 3 ～S 8 6 の処理は実行されないため、救済時短が発生する筈の変動表示が大当り変動である場合には救済時短の制御は行われず、通常の大当りの制御が行われる。

【1 6 1 8】

ステップ1 2 0 I W S 8 7 では、CPU 1 0 3 は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ1 2 0 I W S 8 7）。小当りフラグがセットされていれば、ステップ1 2 0 I W S 9 1 に移行する。この場合、CPU 1 0 3 は、ステップ1 2 0 I W S 50

70で選択した小当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（小当りAや小当りB）を小当りの種別に決定する（ステップ120IWS91）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップ120IWS101）で抽出し第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、小当り種別の決定を行う。また、CPU103は、決定した小当りの種別を示すデータをRAM102における小当り種別バッファに設定する。そして、ステップ120IWS92に移行する。

【1619】

小当りフラグがセットされていなければ、CPU103は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ120IWS88）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/200の確率で時短はずれとすることに決定する（図16-4（A）参照）。また、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/400の確率で時短はずれとすることに決定する（図16-4（B）参照）。時短はずれとすることに決定しなかった場合（時短なしのはずれとすることに決定した場合）はステップ120IWS93に移行する。

【1620】

時短はずれとすることに決定した場合には（ステップ120IWS89のY）、CPU103は、特別図柄ポインタが示す時短種別判定テーブルを選択する（ステップ120IWS90）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、図16-6（A）に示す第1特別図柄用の時短種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、図16-6（B）に示す第2特別図柄用の時短種別判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（時短はずれAや、時短はずれB、時短はずれC）を時短はずれの種別に決定する（ステップ120IWS91）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。そして、ステップ120IWS92に移行する。

【1621】

ステップ120IWS91の処理を終了すると、CPU103は、ステップ120IWS91で行った種別判定の結果に応じた図柄判定テーブル（図16-7（A）～図16-8（H）参照）を選択する（ステップ120IWS92）。なお、時短なしのはずれの場合には、そのまま図16-7（I）に示す図柄判定テーブルが選択され、ステップ120IWS93に移行する。

【1622】

ステップ120IWS93では、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された図柄判定用乱数の値と一致する値に対応した図柄に決定する（ステップ120IWS93）。

【1623】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ120IWS94）。

【1624】

（変動パターン設定処理）

図16-17は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップ120IWS111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、ストーリー設定済みか否かを確認する（ステップ120IWS1701）。なお、ストーリーとは図柄の変動回数に応じた変動パターンや変動時間のことであり、ストーリー設定済みか否かは、大当りが発生したときにストーリーに応じてセットされるフラグやデータがセットされている

10

20

30

40

50

か否かにより確認する。

【1625】

ストーリーが設定済みである場合は、CPU103は、救済時短決定フラグ（ステップ120IWS86参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS1702）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、CPU103は、救済時短用の変動パターンテーブル（図16-10（G）参照）を選択して、ステップ120IWS1710に移行する。

【1626】

ストーリー設定済みでない場合、または救済時短決定フラグがセットされていない場合には、CPU103は、時短はずれであるか否かを確認する（ステップ120IWS1704）。時短はずれでない場合は、CPU103は、特別図柄、遊技状態および表示結果に応じた変動パターンテーブル（図16-10（A）～（D）参照）を選択し（ステップ120IWS1709）、ステップ120IWS1710に移行する。従って、本例では、救済時短となる変動表示であっても、ストーリーが未設定である場合には、救済時短用の変動パターンではなく、一律に通常用の変動パターンに決定される。

【1627】

時短はずれである場合は、CPU103は、時短フラグ（ステップ120IWS150、ステップ120IWS160、ステップ120IWS537参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS1705）。時短フラグがセットされている場合は、CPU103は、特別図柄、遊技状態および表示結果に応じた変動パターンテーブル（図16-10（A）～（D）参照）を選択し（ステップ120IWS1709）、ステップ120IWS1710に移行する。従って、本例では、時短はずれと決定した場合であっても、時短状態中である場合には、はずれ（時短なし）と同様の変動パターンが決定される。

【1628】

時短フラグがセットされていない場合は、CPU103は、図柄判定（ステップ120IWS93参照）で図柄「8」と判定されたか否かを確認する（ステップ120IWS1706）。図柄「8」としない場合は、CPU103は、時短はずれ（図柄「8」以外）用の変動パターンテーブル（図16-10（E）参照）を選択し（ステップ120IWS1707）、ステップ120IWS1710に移行する。図柄「8」とする場合は、CPU103は、時短はずれ（図柄「8」）用の変動パターンテーブル（図16-10（F）参照）を選択し（ステップ120IWS1708）、ステップ120IWS1710に移行する。

【1629】

ステップ120IWS1710では、CPU103は、ステップ120IWS1703、S1707、S1708、S1709にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、特別図柄ポインタが示す保留記憶バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図16-10に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ120IWS1710）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間が決定される。なお、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【1630】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS1711）。

【1631】

また、ステップ120IWS1710にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ120IWS1

10

20

30

40

50

712)、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する(ステップ120IWS1713)。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する(ステップ120IWS1714)。

【1632】

(特別図柄変動処理)

図16-18は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理(ステップ120IWS112)を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、小当たりとするか否かの決定結果、時短はずれと
10
するか否かの決定結果、大当たり種別の決定結果、小当たり種別の決定結果および時短はずれ種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド(表示結果1指定コマンド～表示結果10指定コマンド)を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ120IWS1121)。

【1633】

次いで、CPU103は、変動時間タイマを1減算し(ステップ120IWS1122)、変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップ120IWS1123)、救済時短決定フラグ(ステップ120IWS86参照)がセットされているか否かを確認する(ステップ120IWS1124)。なお、変動時間タイマがタイムアウトしていない場合は
20
ステップ120IWS1139に移行する。

【1634】

救済時短決定フラグがセットされている場合であれば、CPU103は、右打ちLED120IW10の点灯を開始する制御を行う(ステップ120IWS1125)。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ120IWS1126)。

【1635】

ステップ120IWS1126の処理が実行されることによって、本例では、救済時短が発生する場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED120IW10の点灯が開始される。

【1636】

次いで、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする(ステップ120IWS1127)。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ120IWS1128)。この場合、特別図柄ポイン
30
タの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ120IWS1139に移行する。

【1637】

一方、救済時短フラグがセットされていない場合は、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する(ステップ120IWS1129)。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ120IWS93で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。
40

【1638】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、右打ちLED120IW10の点灯を開始する制御を行う(ステップ120IWS1130)。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ120IWS1131)。

【1639】

ステップ120IWS1131の処理が実行されることによって、本例では、時短はず
50

れ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ち L E D 1 2 0 I W 1 0 の点灯が開始される。

【1640】

次いで、CPU103は、時短フラグA、時短フラグB、または時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS1132）。時短フラグA、時短フラグB、および時短フラグCのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする（ステップ120IWS1133）。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS1134）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ120IWS1139に移行する。

10

【1641】

時短フラグA、時短フラグB、または時短フラグCがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「10秒」に応じた値をセットする（ステップ120IWS1135）。また、CPU103は、図柄確定期間が10秒であることを特定可能な第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS1136）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ120IWS1139に移行する。

20

【1642】

時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ120IWS1129のN）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「0.5秒」に応じた値をセットする（ステップ120IWS1137）。また、CPU103は、図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS1138）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ120IWS1139に移行する。

30

【1643】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS113）に対応した値に更新する（ステップ120IWS1139）。

【1644】

（特別図柄停止処理）

40

図16-19～図16-21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマの値を1減算し（ステップ120IWS131）、減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ120IWS132）。

【1645】

減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていなければ（すなわち、まだ第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていれば（すなわち、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、CPU103は、大

50

当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS133）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、時短フラグ（時短フラグA、時短フラグB、時短フラグC）、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをリセットする（ステップ120IWS134）。

【1646】

なお、時短回数カウンタとしては、第2特別図柄の変動回数に対応する特2時短回数カウンタと、第1特別図柄および第2特別図柄の両方の変動回数に対応する合算時短回数カウンタとが設けられている。単に「時短回数カウンタ」としたときは、特2時短回数カウンタと合算時短回数カウンタとの両方を指し示すものである。

【1647】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ120IWS135）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、大当り遊技終了後に900回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

【1648】

なお、本例では、ステップ120IWS135の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「900」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【1649】

次いで、CPU103は、右打ちLED120IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ120IWS136）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS137）。

【1650】

次いで、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120IWS138）。次いで、CPU103は、特別可変入賞球装置7を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ120IWS139）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS144）に対応した値に更新する（ステップ120IWS140）。

【1651】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ120IWS133のN）、CPU103は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS141）。時短終了フラグがセットされていなければ、ステップ120IWS148に移行する。時短終了フラグがセットされていれば、CPU103は、時短終了フラグをリセットする（ステップ120IWS142）。次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグA～Cのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ120IWS143）。

【1652】

次いで、CPU103は、値がセットされていれば、小当り回数カウンタ、合算時短回数カウンタ、特2時短回数カウンタをリセットし（ステップ120IWS144）、右打ちLED120IW10の点灯を終了する制御を行う（ステップ120IWS145）。また、CPU103は、右打ち報知終了指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS146）。また、CPU103は、通常状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS147）。そして、ステップ120IWS148に移行する。

【1653】

10

20

30

40

50

なお、本例では、ステップ120IWS141～S147の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【1654】

次いで、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS148）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、CPU103は、特2時短回数カウンタに「900」を、合算時短回数カウンタに「900」を、救済時短回数カウンタに「900」を、小当り回数カウンタに「1」をそれぞれセットする（ステップ120IWS149）。また、CPU103は、時短フラグCをセットし、時短状態に制御する（ステップ120IWS150）。また、CPU103は、時短状態C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS151）。そして、ステップ120IWS164に移行する。

【1655】

なお、本例では、小当り変動であっても、図柄確定期間終了のタイミングで、120IWS148で救済時短決定フラグがセットされていれば、ステップ120IWS150を実行し、その後の小当り遊技状態では時短状態Cに制御される。

【1656】

救済時短フラグがセットされていない場合は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ120IWS152）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ120IWS93で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【1657】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、いずれかの時短フラグ（時短フラグA～C）がセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS153）。いずれの時短フラグもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、時短はずれAであれば（ステップ120IWS154のY）、特2時短回数カウンタに「100」を、合算時短回数カウンタに「900」をそれぞれセットする（ステップ120IWS155）。そして、ステップ120IWS160に移行する。

【1658】

時短はずれAでなければ、CPU103は、時短はずれBであれば（ステップ120IWS156のY）、特2時短回数カウンタに「50」を、合算時短回数カウンタに「900」をそれぞれセットする（ステップ120IWS157）。そして、ステップ120IWS160に移行する。

【1659】

時短はずれBでなければ（ステップ120IWS156のN）、すなわち、時短はずれCであれば、CPU103は、特2時短回数カウンタに「30」を、合算時短回数カウンタに「900」をそれぞれセットする（ステップ120IWS158）。そして、ステップ120IWS160に移行する。

【1660】

次いで、CPU103は、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する（ステップ120IWS160）。

【1661】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ120IWS161）。従って、本例では、時短はずれを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、時短はずれ後に900回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

【1662】

また、CPU103は、小当り回数カウンタから1減算し（ステップ120IWS162）、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS163）。そして、ステップ120IWS164に移行する。

【1663】

また、いずれかの時短フラグがセットされていれば（ステップ120IWS153のY）、ステップ120IWS164に移行する。従って、本例では、時短はずれとなった場合であっても時短状態中である場合には、時短はずれにもとづく新たな時短状態の設定は行われず、現在の時短状態が継続される（従って、特2時短回数カウンタや合算時短回数カウンタの値は現在の値のまま継続される）。

【1664】

ステップ120IWS164では、CPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS164）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、右打ちLED120IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ120IWS165）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS166）。

【1665】

次いで、CPU103は、小当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120IWS167）。次いで、CPU103は、特殊入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ120IWS168）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップS118）に対応した値に更新する（ステップ120IWS169）。

【1666】

小当りフラグがセットされていない場合には、CPU103は、セットされていれば、救済時短決定フラグをリセットする（ステップ120IWS170）。

【1667】

ステップ120IWS171では、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新する（ステップ120IWS171）。

【1668】

（小当り開放前処理）

図16-22は、特別図柄プロセス処理における小当り開放前処理（ステップ120IWS114）を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、CPU103は、まず、特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ120IWS401）。特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていなければ（すなわち、ファンファーレ時間を経過していなければ）、そのまま処理を終了する。

【1669】

特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、ファンファーレ時間を経過していれば）、CPU103は、ソレノイド120IW83の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置120IW17を開放状態に制御する（ステップ120IWS402）。また、CPU103は、特殊入賞口の1回目の開放時間（本例では、0.016秒）に相当する値を開放時間タイマにセットする（ステップ120IWS403）。

【1670】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放中処理（ステップ120IWS115）に対応した値に更新する（ステップ120IWS404）。

【1671】

（小当り開放中処理）

図16-23は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（ステップ120IWS115）を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU103は、まず、特殊入賞口スイッチ120IW24がオン状態となったか否かを確認する（ステップ120IWS421）。特殊入賞口スイッチ120IW24がオン状態となっていれば

10

20

30

40

50

ば（すなわち、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出していれば）、CPU103は、特殊入賞口入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120IWS422）。

【1672】

次いで、CPU103は、V入賞口スイッチ120IW20aがオン状態となったか否かを確認する（ステップ120IWS423）。V入賞口スイッチ120IW20aがオン状態となっていれば（すなわち、V入賞口への遊技球の入賞を検出していれば）、CPU103は、V入賞口入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120IWS424）。また、CPU103は、V入賞したことを示すV入賞フラグをセットする（ステップ120IWS425）。

10

【1673】

次いで、CPU103は、V入賞口開閉板120IW20の開放タイミングとなったか否かを確認する（ステップ120IWS426）。なお、V入賞口開閉板120IW20の開放タイミングとなったか否かは、例えば、小当り遊技を開始するときにタイマをセットし、小当り遊技を開始してからの時間が所定時間（本例では、8秒）となったか否かを確認することにより判定できる。V入賞口開閉板120IW20の開放タイミングとなっていれば、CPU103は、ソレノイド120IW84の駆動を開始し、V入賞口開閉板120IW20を開放状態に制御する（ステップ120IWS427）。

【1674】

次いで、CPU103は、V入賞口開閉板120IW20の閉鎖タイミングとなったか否かを確認する（ステップ120IWS428）。なお、V入賞口開閉板120IW20の閉鎖タイミングとなったか否かは、例えば、V入賞口開閉板120IW20の開放を開始したときにタイマをセットし、V入賞口開閉板120IW20の開放を開始してからの時間が所定時間（本例では、8秒）となったか否かを確認することにより判定できる。V入賞口開閉板120IW20の閉鎖タイミングとなっていれば、CPU103は、ソレノイド120IW84の駆動を停止し、V入賞口開閉板120IW20を閉鎖状態に制御する（ステップ120IWS429）。

20

【1675】

次いで、CPU103は、特殊入賞口の開放時間を計測するための開放時間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ120IWS430）。開放時間タイマの値が0でなければ（すなわち、特殊入賞口の開放中であれば）、CPU103は、開放時間タイマの値を1減算し（ステップ120IWS431）、減算後の開放時間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ120IWS432）。開放時間タイマの値が0となっていれば、CPU103は、ソレノイド120IW83の駆動を停止して、特殊可変入賞球装置120IW17を閉鎖状態に制御する（ステップ120IWS433）。また、CPU103は、特殊入賞口の開放後の閉鎖時間を計測するための閉鎖時間タイマに、所定の閉鎖時間（インターバル時間に相当する値をセットする（ステップ120IWS434）。そして、処理を終了する。

30

【1676】

ステップ120IWS430で開放時間タイマが0であれば（すなわち、特殊入賞口の閉鎖中であれば）、CPU103は、閉鎖時間タイマの値を1減算し（ステップ120IWS435）、減算後の閉鎖時間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ120IWS436）。閉鎖時間タイマの値が0となっていれば、CPU103は、既に特殊入賞口の全ての開放を終了したか否かを確認する（ステップ120IWS437）。本例では、既に特殊入賞口を4回開放していれば、ステップ120IWS437においてYと判定し、ステップ120IWS440に移行する。

40

【1677】

特殊入賞口の全ての開放を終了していなければ（すなわち、2～4回目の開放が残っていれば）、CPU103は、ソレノイド120IW83の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置120IW17を開放状態に制御する（ステップ120IWS438）。また、C

50

P U 1 0 3 は、閉鎖時間タイマに開放時間（本例では、0 . 0 1 6 秒）に相当する値をセットする（ステップ 1 2 0 I W S 4 3 9）。そして、処理を終了する。

【 1 6 7 8 】

特殊入賞口の全ての開放を終了していれば（ステップ 1 2 0 I W S 4 3 7 の Y）、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り閉鎖後処理（ステップ 1 2 0 I W S 1 1 6）に応じた値に更新する（ステップ 1 2 0 I W S 4 4 0）。

【 1 6 7 9 】

（小当り閉鎖後処理）

図 1 6 - 2 4 は、特別図柄プロセス処理における小当り閉鎖後処理（ステップ 1 2 0 I W S 1 1 6）を示すフローチャートである。小当り閉鎖後処理において、C P U 1 0 3 は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ 1 2 0 I W S 4 5 1）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ 1 2 0 I W S 4 5 3 に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、C P U 1 0 3 は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ 1 2 0 I W S 4 5 2）、処理を終了する。

【 1 6 8 0 】

ステップ 1 2 0 I W S 4 5 3 では、C P U 1 0 3 は、小当り終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、C P U 1 0 3 は、小当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ 1 2 0 I W S 4 5 4）。経過していなければ処理を終了する。

【 1 6 8 1 】

小当り終了表示時間が経過していれば、C P U 1 0 3 は、V 入賞フラグがセットされているか否か確認する（ステップ 1 2 0 I W S 4 5 5）。V 入賞フラグがセットされている場合には、C P U 1 0 3 は、セットされていれば、時短フラグや、時短回数カウンタをリセットする（ステップ 1 2 0 I W S 4 5 6）。また、C P U 1 0 3 は、V 入賞フラグをリセットする（ステップ 1 2 0 I W S 4 5 7）。また、C P U 1 0 3 は、大当り開始指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する制御を行う（ステップ 1 2 0 I W S 4 5 8）。また、C P U 1 0 3 は、大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ 1 2 0 I W S 4 5 9）。

【 1 6 8 2 】

そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理（ステップ 1 2 0 I W S 1 1 7）に対応した値に更新する（ステップ 1 2 0 I W S 4 6 0）。

【 1 6 8 3 】

ステップ 1 2 0 I W S 4 5 6 の処理で V 入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、C P U 1 0 3 は、小当りフラグをリセットする（ステップ 1 2 0 I W S 4 6 1）。また、C P U 1 0 3 は、小当り終了指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する制御を行う（ステップ 1 2 0 I W S 4 6 2）。そして、C P U 1 0 3 は、セットされていれば、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ 1 2 0 I W S 4 6 3）、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 1 2 0 I W S 1 1 0）に応じた値に更新する（ステップ 1 2 0 I W S 4 6 4）。

【 1 6 8 4 】

（大当り終了処理）

図 1 6 - 2 5 は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップ 1 2 0 I W S 1 2 1）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ 1 2 0 I W S 5 3 1）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ 1 2 0 I W S 5 3 5 に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、C P U 1 0 3 は、大当りフラグまたは小当りフラグをリセットし（ステップ 1 2 0 I W S 5 3 2）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 1 2 0 I W S 5 3 3）。そして、C P U 1 0 3 は、大

10

20

30

40

50

当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ 120 IWS 534）、処理を終了する。

【1685】

ステップ 120 IWS 535 では、CPU 103 は、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、CPU 103 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ 120 IWS 536）。経過していなければ処理を終了する。

【1686】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ 120 IWS 536 の Y）、CPU 103 は、時短フラグ A をセットし（ステップ 120 IWS 537）、救済時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 120 IWS 538）。救済時短フラグがセットされている場合は、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中に V 入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合である。この場合、CPU 103 は、救済時短フラグをリセットし（ステップ 120 IWS 539）、特 2 時短回数カウンタに「1」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当り回数カウンタに「1」をセットする（ステップ 120 IWS 540）。次いで、CPU 103 は、ストーリー設定処理を行う（ステップ 120 IWS 546）。

【1687】

そして、CPU 103 は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ 120 IWS 110）に応じた値に更新する（ステップ 120 IWS 547）。

【1688】

一方で、救済時短フラグがセットされていない場合、時短状態で発生した大当りであるか否かを確認する（ステップ 120 IWS 541）。なお、時短状態で発生した大当りであるか否かは、例えば、大当り遊技の開始時にステップ 120 IWS 134 やステップ S120 IWS 456 の処理が実行されて時短フラグがリセットされてしまう前に、時短フラグがセットされているか否かを確認し、時短フラグがセットされていれば、大当り発生時に時短状態であったことを示す大当り時時短フラグをセットし、ステップ 120 IWS 541 では、その大当り時時短フラグがセットされているか否かを確認することによって判定できる。

【1689】

時短状態で発生した大当りである場合は、CPU 103 は、特 2 時短回数カウンタに「7」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当り回数カウンタに「1」をセットする（ステップ 120 IWS 540）。次いで、CPU 103 は、ストーリー設定処理を行う（ステップ 120 IWS 546）。

【1690】

そして、CPU 103 は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ 120 IWS 110）に応じた値に更新する（ステップ 120 IWS 547）。

【1691】

また、時短状態で発生した大当りでない場合（通常状態で発生した大当りである場合）は、終了した大当り遊技状態が第 1 特別図柄の変動にもとづくものであるか否かを確認する（ステップ 120 IWS 543）。なお、第 1 特別図柄の変動にもとづく大当りであるか否かは、例えば、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されているか否かを確認することにより判定できる。終了した大当り遊技状態が第 1 特別図柄の変動にもとづくものであれば、CPU 103 は、特 2 時短回数カウンタに「1」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当り回数カウンタに「1」をセットする（ステップ 120 IWS 544）。次いで、CPU 103 は、ストーリー設定処理を行う（ステップ 120 IWS 546）。

【1692】

そして、CPU 103 は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステッ

10

20

30

40

50

プ 1 2 0 I W S 1 1 0) に応じた値に更新する (ステップ 1 2 0 I W S 5 4 7)。

【 1 6 9 3】

終了した大当り遊技状態が第 1 特別図柄の変動にもとづくものでなければ (第 2 特別図柄の変動にもとづくものであれば)、CPU 1 0 3 は、特 2 時短回数カウンタに「99」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当り回数カウンタに「1」をセットする (ステップ 1 2 0 I W S 5 4 5)。次いで、CPU 1 0 3 は、ストーリー設定処理を行う (ステップ 1 2 0 I W S 5 4 6)。

【 1 6 9 4】

そして、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理 (ステップ 1 2 0 I W S 1 1 0) に応じた値に更新する (ステップ 1 2 0 I W S 5 4 7)。

【 1 6 9 5】

なお、本例では、以上の処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当りとなった場合には時短回数 1 回の時短状態に制御され (ステップ 1 2 0 I W S 5 4 4 参照)、時短状態中に大当りとなった場合には時短回数 7 回の時短状態に制御される (ステップ 1 2 0 I W S 5 4 2 参照)。従って、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当りとなった場合よりも時短状態中に大当りとなった場合の方が有利な時短状態 (本例では、時短回数が多い) に制御される。

【 1 6 9 6】

また、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当りとなった場合には時短回数 9 9 回の時短状態に制御され (ステップ 1 2 0 I W S 5 4 5 参照)、時短状態中に大当りとなった場合には時短回数 7 回の時短状態に制御される (ステップ 1 2 0 I W S 5 4 2 参照)。従って、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、時短状態中に大当りとなった場合よりも通常状態中に大当りとなった場合の方が有利な時短状態 (本例では、時短回数が多い) に制御される。

【 1 6 9 7】

さらに、本例では、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中に V 入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、時短回数 1 回の時短状態に制御される (ステップ 1 2 0 I W S 5 4 0 参照)。従って、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中に V 入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態 (本例では、時短回数が 1 回と少ない) に制御される。

【 1 6 9 8】

なお、例えば、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中に V 入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合に、それが第 2 特別図柄の変動表示にもとづく小当り変動で V 入賞した場合であれば、時短回数 9 9 回の時短状態 (従って、有利度が高い時短状態) に制御されるように構成してもよい。

【 1 6 9 9】

(状態遷移)

次に、本特徴部 1 2 0 I W における状態遷移について説明する。図 1 6 - 2 6 は、本特徴部 1 2 0 I W における状態遷移を説明するための状態遷移図である。図 1 6 - 2 6 に示すように、通常状態において、大当りとなった場合には時短状態 A (大当り経由の時短状態) に制御される (ステップ 1 2 0 I W S 5 3 7 参照)。また、通常状態において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態 B (時短はずれ経由の時短状態) に制御される (ステップ 1 2 0 I W S 1 6 0 参照)。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合 (RAM クリア処理後や、大当りまたは時短はずれ後、次の大当りや時短はずれが発生することなく、変動回数が 9 0 0 回に到達した場合) には時短状態 C (救済時短経由の時短状態) に制御される (ステップ 1 2 0 I W S 1 5 0 参照)。

【 1 7 0 0】

10

20

30

40

50

また、図16-26に示すように、時短状態Aにおいて、大当たりとなった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ120 IWS 537参照）。また、図16-26に示すように、時短状態Aにおいて、小当たりとなった場合には小当たり状態に制御され（ステップ120 IWS 69参照）、小当たり状態でV入賞した場合には大当たりを経由して時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ120 IWS 537参照）。また、時短状態Aにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ120 IWS 160参照）。また、時短状態Aにおいて、小当たりが発生しなくても、大当たりが発生することなく1回、7回、または99回の第2特別図柄の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ120 IWS 82，S143参照）。また、時短状態Aにおいて、小当たりが1回発生すると通常状態に制御される（ステップ120 IWS 73～75参照）。

【1701】

また、図16-26に示すように、時短状態Bにおいて、大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ120 IWS 537参照）。また、時短状態Bにおいて、小当たりとなった場合には小当たり状態に制御される（ステップ120 IWS 69参照）。また、時短状態Bにおいて、小当たりが発生しなくても、大当たりが発生することなく30回、50回、100回、200回の第2特別図柄の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ120 IWS 82，S143参照）。また、時短状態Bにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ120 IWS 160参照）。また、時短状態Bにおいて、小当たりが1回発生すると通常状態に制御される（ステップ120 IWS 73～75参照）。

【1702】

また、図16-26に示すように、時短状態Cにおいて、大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ120 IWS 537参照）。また、時短状態Cにおいて、小当たりとなった場合には小当たり状態に制御される（ステップ120 IWS 69参照）。また、時短状態Cにおいて、大当たりが発生することなく900回の変動表示を終了した場合には再び時短状態Cに制御される（ステップ120 IWS 150参照）。また、時短状態Cにおいて、変動回数が900回になった場合には再び時短状態Cに制御される（ステップ120 IWS 149，150参照）。また、時短状態Cにおいて、小当たりが1回発生すると通常状態に制御される（ステップ120 IWS 73～75参照）。

【1703】

なお、時短状態Aにおいて小当たりとなったがV入賞しなかった場合には、小当たり遊技終了後にそのまま時短状態Aが継続される。また、時短状態Bにおいて小当たりとなったがV入賞しなかった場合には、小当たり遊技終了後にそのまま時短状態Bが継続される。また、時短状態Cにおいて小当たりとなったがV入賞しなかった場合には、小当たり遊技終了後にそのまま時短状態Cが継続される。

【1704】

（コマンド解析処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図16-27～図16-28は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【1705】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ120 IWS 611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することに

10

20

30

40

50

よって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ120IWS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップ120IWS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

【1706】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ120IWS614）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ120IWS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS616）。

10

【1707】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ120IWS617）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ120IWS618）。

【1708】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第1図柄確定A指定コマンド、第1図柄確定B指定コマンド、第1図柄確定C指定コマンド、第2図柄確定A指定コマンド、第2図柄確定B指定コマンド、第2図柄確定C指定コマンド）であれば（ステップ120IWS619）、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS620）。例えば、第1図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第1確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第1確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第1確定Cコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第2確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第2確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第2確定Cコマンド受信フラグをセットする。

20

30

【1709】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば（ステップ120IWS621）、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS622）。受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば（ステップ120IWS623）、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS624）。

【1710】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ120IWS625）、演出制御用CPU120は、大入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS626）。受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ120IWS627）、演出制御用CPU120は、特殊入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS628）。受信した演出制御コマンドがV入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ120IWS629）、演出制御用CPU120は、V入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS630）。

40

【1711】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップ120IWS631）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常状態に応じた背景画像（例えば、海モードに応じた青色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ120IWS632）。

50

【1712】

受信した演出制御コマンドが時短状態A指定コマンドであれば（ステップ120IWS633）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態A（大当り経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ120IWS634）。

【1713】

受信した演出制御コマンドが時短状態B指定コマンドであれば（ステップ120IWS635）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、森林モードに応じた緑色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ120IWS636）。

10

【1714】

受信した演出制御コマンドが時短状態C指定コマンドであれば（ステップ120IWS637）、演出制御用CPU120は、演出モードが特別演出モードに設定されていることを示す特別演出モードフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS638）。特別演出モードフラグがセットされていない場合は、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、みかん畑モードに応じた橙色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ120IWS638）。一方、特別演出モードフラグがセットされている場合は、画像表示装置5において、特別演出モードに応じた背景画像（例えば、炎モードに応じた赤色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ120IWS640）。

20

【1715】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ120IWS641）、演出制御用CPU120は、設定値を設定値格納領域に格納する制御を行う（ステップ120IWS642）。

【1716】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知開始指定コマンドであれば（ステップ120IWS643）、演出制御用CPU120は、右打ち報知LED120IW20の点灯を開始する制御を行う（ステップ120IWS644）。なお、本例では、右打ち報知開始指定コマンドは、時短はずれ図柄が導出表示される場合や救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に送信されるので（ステップ120IWS1126，S1131参照）、図柄確定期間の開始時に右打ち報知LED120IW20の点灯が開始される。

30

【1717】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知終了指定コマンドであれば（ステップ120IWS645）、演出制御用CPU120は、右打ち報知LED120IW20の点灯を終了する制御を行い（ステップ120IWS646）、左打ち報知演出の実行を開始する（ステップ120IWS647）。

【1718】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ120IWS648）。そして、ステップ120IWS611に移行する。

40

【1719】

（可変表示開始設定処理）

図16-29は、図15に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ120IWS801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ120IWS802）。す

50

なわち、演出制御用CPU120によってステップ120IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ120IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

【1720】

ステップ120IWS802では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「大当り」を示している場合や、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄、小当り図柄）を決定する。なお、本例では、大当り図柄と小当り図柄とでともに3図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎれない。例えば、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、小当り図柄として、停止図柄として「135」の飾り図柄の組合せを決定するように構成してもよい。

20

【1721】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【1722】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

30

【1723】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【1724】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS801で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが救済時短突入演出を指定する変動パターンPT8-1（図16-10（G）参照）であるか否かを確認する（ステップ120IWS803）。変動パターンPT8-1である場合には、演出制御用CPU120は、設定値コマンドで特定される設定値（設定値格納領域に格納されている設定値（ステップ120IWS642参照）にもとづいて、設定値が設定「4」～「6」のいずれかであるか否かを確認する（ステップ120IWS804）。設定値が設定「4」～「6」のいずれでもない場合は、ステップ120IWS808に移行する。

40

【1725】

設定値が設定「4」～「6」のいずれかである場合は、演出制御用CPU120は、設定値「4」～「6」のいずれであるかに応じて、救済時設定演出の有無及び種類を決定する（ステップ120IWS805）。次いで、演出制御用CPU120は、救済時設定演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップ120IWS806）。救済時

50

設定演出を実行しないことに決定した場合は、ステップ120IWS808に移行する。救済時設定演出を実行することに決定した場合は、演出制御用CPU120は、特別演出モードフラグをセットし（ステップ120IWS807）、ステップ120IWS808に移行する。

【1726】

ステップ120IWS808では、演出制御用CPU120は、救済時短突入演出や、救済時設定示唆演出の実行を決定した場合には救済時設定示唆演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS808）。そして、ステップ120IWS814に移行する。

【1727】

一方、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS801で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターンPT8-1でない場合には、ステップ120IWS801で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが時短煽り演出を指定する変動パターンPT6-2（図16-10（E）参照）または時短煽り演出を指定する変動パターンPT7-2（図16-10（F）参照）であるか否かを確認する（ステップ120IWS809）。変動パターンPT6-2または変動パターンPT7-2である場合は、演出制御用CPU120は、時短煽り演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS810）。そして、ステップ120IWS814に移行する。

【1728】

一方、演出制御用CPU120は、変動パターンPT6-2または変動パターンPT7-2でない場合には、ステップ120IWS801で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが時短復活演出を指定する変動パターンPT7-3（図16-10（F）参照）であるか否かを確認する（ステップ120IWS811）。変動パターンPT7-3である場合は、演出制御用CPU120は、時短復活演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS812）。そして、ステップ120IWS814に移行する。変動パターンPT7-3でない場合は、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じた通常用のプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS813）。そして、ステップ120IWS814に移行する。

【1729】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS808、ステップ120IWS810、ステップ120IWS812、ステップ120IWS813で選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ120IWS814）。

【1730】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【1731】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプ

10

20

30

40

50

ロセステابلには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセスステابلに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【1732】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ120IWS815）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

10

【1733】

なお、この特徴部120IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

20

【1734】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ120IWS816）。

【1735】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ120IWS817）。

【1736】

（救済時設定示唆演出決定テーブル）

図16-30は、変動パターンが変動パターンPT8-1（図16-10（G）参照）である場合に、図16-29のステップ120IWS805で用いられる救済時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。

30

【1737】

図16-30に示すように、救済時設定示唆演出決定テーブルでは、設定値が設定「4」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が50%、救済時設定示唆演出Aの選択割合が40%、救済時設定示唆演出Bの選択割合が5%、救済時設定示唆演出Cの選択割合が5%となるように判定値が割り振られている。

【1738】

また、設定値が設定「5」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が30%、救済時設定示唆演出Aの選択割合が10%、救済時設定示唆演出Bの選択割合が50%、救済時設定示唆演出Cの選択割合が10%となるように判定値が割り振られている。

【1739】

40

また、設定値が設定「6」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が10%、救済時設定示唆演出Aの選択割合が15%、救済時設定示唆演出Bの選択割合が15%、救済時設定示唆演出Cの選択割合が60%となるように判定値が割り振られている。

【1740】

従って、本例では、救済時設定示唆演出Aが実行されれば設定値「4」に設定されている可能性が高いことが示唆され、救済時設定示唆演出Bが実行されれば設定値「5」に設定されている可能性が高いことが示唆され、救済時設定示唆演出Cが実行されれば設定値「6」に設定されている可能性が高いことが示唆される。

【1741】

救済時設定示唆演出とは、画像表示装置5において、救済時短突入演出を実行するとき

50

に実行される設定値の示唆演出である。

【1742】

なお、本例では、救済時設定示唆演出は設定値「4」～「6」に設定されている場合に実行可能に構成されているので、救済時設定示唆演出は、比較的高設定に設定されていることを示唆する設定示唆演出となっている。

【1743】

(可変表示中演出処理)

図16-31および図16-32は、図15に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップ120IWS841)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップ120IWS842)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップ120IWS843)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップ120IWS844)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップ120IWS845)。

【1744】

次いで、演出制御用CPU120は、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ120IWS846)。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Aコマンド受信フラグまたは第2確定Aコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、モード移行演出(時短状態(時短モード))に移行することを報知する演出)および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ120IWS847)。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ120IWS848)。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R)の制御を実行する(ステップ120IWS849)。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに20秒に応じた値をセットする(ステップ120IWS850)。そして、ステップ120IWS867に移行する。

【1745】

第1図柄確定A指定コマンドおよび第2図柄確定A指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ120IWS851)。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Bコマンド受信フラグまたは第2確定Bコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、継続演出(時短状態が継続することを報知する演出)に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ120IWS852)。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ120IWS853)。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R)の制御を実行する(ステップ120IWS854)。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに10秒に応じた値をセットする(ステップ120IWS855)。そして、ステップ120IWS867に移行する。

【1746】

第1図柄確定B指定コマンドおよび第2図柄確定B指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ120IWS861）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Cコマンド受信フラグまたは第2確定Cコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信していれば、ステップ120IWS863に移行する。

【1747】

第1図柄確定C指定コマンドおよび第2図柄確定C指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ120IWS862）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

【1748】

第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合（ステップ120IWS861のY）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ120IWS862のY）、演出制御用CPU120は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS863）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ120IWS864）。また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ120IWS865）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに0.5秒に応じた値をセットする（ステップ120IWS866）。そして、ステップ120IWS867に移行する。

【1749】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ120IWS862参照）、ステップ120IWS862以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ120IWS862でYと判定されてステップ120IWS862以降の処理に移行する場合はない。

【1750】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ120IWS867）。

【1751】

（特図当り待ち処理）

図16-33および図16-34は、図15に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、確定演出期間タイマの値を1減算し（ステップ120IWS871）、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ120IWS872）。減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていなければ、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ120IWS873）、プロセステータnの内容（表示制御実行データn、ランプ制御実行データn、音番号データn）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ120IWS874）。

【1752】

また、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ120IWS875）、プロセステータの切替を行う（ステップ120IWS876）。また、演出制御用CPU120は、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセス

タイマ設定値をプロセスタイマに設定し、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ 087 IWS 877）。

【1753】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、飾り図柄の停止図柄の確定表示中であるか否かを確認する（ステップ 120 IWS 878）。飾り図柄の停止図柄の確定表示中であれば、そのまま処理を終了する。飾り図柄の停止図柄の確定表示中でなければ、演出制御用 CPU 120 は、決定されている停止図柄（非時短はずれ図柄、時短はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ 120 IWS 879）。

【1754】

ステップ 120 IWS 879 の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ 120 IWS 880 の Y）、演出制御用 CPU 120 は、大当り図柄を確定表示したことを示す大当り停止フラグをセットする（ステップ 120 IWS 881）。そして、処理を終了する。

【1755】

ステップ 120 IWS 879 の処理で小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ 120 IWS 882 の Y）、演出制御用 CPU 120 は、小当り図柄を確定表示したことを示す小当り停止フラグをセットする（ステップ 120 IWS 883 A）。そして、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において、V 入賞口への遊技球の入賞を促す V 入賞促進演出の実行を開始する制御を行い（ステップ 120 IWS 883 B）、処理を終了する。

【1756】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば（すなわち、図柄確定期間を経過していれば）、演出制御用 CPU 120 は、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 120 IWS 884）。大当り停止フラグがセットされていれば、演出制御用 CPU 120 は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ 120 IWS 885 A）。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ（ステップ 120 IWS 622 参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【1757】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用 CPU 120 は、大当り停止フラグをリセットする（ステップ 120 IWS 885 B）。そして、演出制御用 CPU 120 は、設定値コマンドで特定される設定値（設定値格納領域に格納されている設定値（ステップ 120 IWS 642 参照））にもとづいて、大当り時設定示唆演出の有無および種類を決定する（ステップ 120 IWS 886）。

【1758】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、大当り時設定示唆演出の有無やその種類に応じた大当り中演出用のプロセステーブルを選択する（ステップ 120 IWS 887）。そして、演出制御用 CPU 120 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ 120 IWS 888）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 27）の制御を実行する（ステップ 120 IWS 889）。

【1759】

そして、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ 120 IWS 890）。

【1760】

大当り停止フラグがセットされていなければ、演出制御用 CPU 120 は、小当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 120 IWS 891）。小当り停止フラグがセットされていれば、演出制御用 CPU 120 は、小当り開始指定コマンドを

10

20

30

40

50

受信したか否かを確認する（ステップ120 IWS 892）。なお、小当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。小当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【1761】

小当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグをリセットする（ステップ120 IWS 893）。次いで、演出制御用CPU120は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ120 IWS 894）。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ120 IWS 895）、プロセ

10

【1762】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ120 IWS 897）。

【1763】

小当り停止フラグもセットされていなければ（すなわち、非時短はずれ図柄または時短はずれ図柄を停止表示した場合であれば）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ120 IWS 898）。

20

【1764】

（大当り時設定示唆演出決定テーブル）

図16-35は、ステップ120 IWS 886で用いられる大当り時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。

【1765】

図16-35に示すように、大当り時設定示唆演出決定テーブルでは、設定値が設定「1」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が65%、大当り時設定示唆演出Aの選択割合が10%、大当り時設定示唆演出Bの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Cの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Dの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Eの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Fの選択割合が5%となるように判定値が割り振られている。

30

【1766】

また、設定値が設定「2」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が65%、大当り時設定示唆演出Aの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Bの選択割合が10%、大当り時設定示唆演出Cの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Dの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Eの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Fの選択割合が5%となるように判定値が割り振られている。

【1767】

また、設定値が設定「3」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が65%、大当り時設定示唆演出Aの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Bの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Cの選択割合が10%、大当り時設定示唆演出Dの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Eの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Fの選択割合が5%となるように判定値が割り振られている。

40

【1768】

また、設定値が設定「4」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が60%、大当り時設定示唆演出Aの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Bの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Cの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Dの選択割合が15%、大当り時設定示唆演出Eの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Fの選択割合が5%

50

となるように判定値が割り振られている。

【1769】

また、設定値が設定「5」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が60%、大当り時設定示唆演出Aの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Bの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Cの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Dの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Eの選択割合が15%、大当り時設定示唆演出Fの選択割合が5%となるように判定値が割り振られている。

【1770】

また、設定値が設定「6」の場合は、大当り時設定示唆演出なしの選択割合が60%、大当り時設定示唆演出Aの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Bの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Cの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Dの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Eの選択割合が5%、大当り時設定示唆演出Fの選択割合が15%となるように判定値が割り振られている。

【1771】

従って、本例では、大当り時設定示唆演出Aが実行されれば設定値「1」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Bが実行されれば設定値「2」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Cが実行されれば設定値「3」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Dが実行されれば設定値「4」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Eが実行されれば設定値「5」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当り時設定示唆演出Fが実行されれば設定値「6」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆される。

【1772】

大当り時設定示唆演出とは、画像表示装置5において、大当り図柄の停止表示時に実行される設定値の示唆演出である。

【1773】

(演出例)

次に、救済時短である時短状態Cに移行するときの救済時短突入演出および救済時設定示唆演出の演出態様の具体例について説明する。図16-36～図16-37は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図16-36～図16-37において、(A)(B)(C)・・・(G)の順に演出画面が遷移する。

【1774】

図16-36(A)に示すように、救済時短へ移行する変動表示の1変動前において、飾り図柄120IW100の変動表示が開始されたとする。

【1775】

図16-36(B)に示すように、飾り図柄120IW100の変動表示が開始されると救済時短突入演出が開始される。救済時短突入演出では、まず、飾り図柄120IW100の変動表示中に「激熱!」という救済時短への突入を示唆する突入示唆表示120IW105が表示され、救済時短突入演出が開始される。なお、以降、救済時短突入演出では、飾り図柄120IW100が表示されず、小図柄120IW101のみが表示される。

【1776】

次いで、図16-36(C)に示すように、プッシュボタン31B(図16-1参照)を操作(押下)することを示唆する操作示唆画像120IW106が表示される。例えば、操作示唆画像120IW106では、プッシュボタン31Bの押下を促す画像とともに「押せ」という文字が表示される。

【1777】

そして、図16-36(D)に示すように、操作示唆画像120IW106が表示されたときにプッシュボタン31Bが操作されるか、または、操作示唆画像120IW106の表示から所定時間が経過すると、「VSTOCK×1」という文字表示120IW107が表示され、救済時短が開始することが報知される。また、右打ちを指示する右打ち

10

20

30

40

50

指示表示 1 2 0 I W 1 0 8 が小図柄 1 2 0 I W 1 0 1 の隣に表示される。さらに、救済時設定示唆演出の実行が決定されている場合には、救済時設定示唆演出が実行され、画面右下には、設定値を示唆する設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 が表示される。これにより、設定値が設定「4」～「6」のいずれかであることが示唆される。

【1 7 7 8】

なお、例えば、救済時設定示唆演出 A を実行する場合には青色の表示色で設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 を表示し、救済時設定示唆演出 B を実行する場合には緑色の表示色で設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 を表示し、救済時設定示唆演出 C を実行する場合には赤色の表示色で設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 を表示し、救済時設定示唆演出の種類に応じて設定値示唆表示の表示色を異ならせるように構成すればよい。

10

【1 7 7 9】

また、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時設定示唆演出 A を実行する場合には三角形形状の設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 を表示し、救済時設定示唆演出 B を実行する場合には菱形形状の設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 を表示し、救済時設定示唆演出 C を実行する場合には星形形状の設定値示唆表示 1 2 0 I W 2 0 0 を表示し、救済時設定示唆演出の種類に応じて設定値示唆表示の表示形状を異ならせるように構成してもよい。

【1 7 8 0】

なお、本例では、大当たりとなった場合にも図 1 6 - 3 6 (D) と同様に「V S T O C K × 1」という文字表示を表示する演出を実行するように構成することができる。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) は、始動入賞判定処理 (ステップ S 1 0 1) において、大当たりとなるか否かや変動パターン種別の先読み判定処理を行い、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを送信する。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、図 1 6 - 3 6 (D) と同様の態様の演出 (いわゆる保留連演出) を実行する。例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが 1 つあると特定した場合には、「V S T O C K × 1」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。また、例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが 2 つあると特定した場合には、「V S T O C K × 2」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。

20

【1 7 8 1】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が 0.5 秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い (図 1 6 - 1 0 (B) 参照) のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当たりが発生しやすい。そのため、救済時短となった変動表示 (本例では、図柄確定期間) においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図 1 6 - 3 6 (D) に示す「V S T O C K × 1」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図 1 6 - 3 6 (D) に示す「V S T O C K × 1」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

30

【1 7 8 2】

また、救済時短に到達した変動が大当たり変動である場合には、例えば、変動時間として 3 0 秒間を確保し、図 1 6 - 3 6 と同様の演出を実行して一旦恰も救済時短になるような演出を実行してから大当たりを報知する演出を実行してもよい。

40

【1 7 8 3】

「V S T O C K × 1」という文字表示 1 2 0 I W 1 0 7 の表示タイミングから右打ち指示表示 1 2 0 I W 1 0 8 の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示 1 2 0 I W 1 0 8 の表示開始タイミングは、本例で示したものにかぎられない。例えば、1 回前の停止図柄の確定表示のタイミングから右打ち指示表示 1 2 0 I W 1 0 8 の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【1 7 8 4】

また、本例では、救済時短となって擬似的な保留連演出を実行する場合に設定示唆演出

50

を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当たりとなって保留連演出を実行する場合にも設定示唆演出を実行するように構成してもよいし、大当たりとなって保留連演出を実行する場合には設定示唆演出を実行しないように構成してもよい。また、大当たりとなって保留連演出を実行する場合に設定示唆演出を実行する場合、救済時短となった場合とは設定示唆演出の実行割合を異ならせてもよいし、設定示唆演出の実行態様を異ならせてもよい。

【1785】

そして、図16-37(E)に示すように、救済時短での演出モードを選択するモード選択画面120IW109が表示される。例えば、モードA～Dのうちのいずれかを選択する画面が表示される。モードの選択はスティックコントローラ31Aの操作によりカーソルを移動させることにより行われ、プッシュボタン31Bの操作により確定する。なお、演出モードを選択せずに所定時間が経過したときはカーソルが一致している演出モードに自動的に確定する。また、モード選択画面120IW109が表示されているときも、右打ち指示表示120IW108が小図柄120IW101の隣に表示されたままとなる。また、救済時設定示唆演出も継続して実行され、当該画面においても設定値示唆表示120IW200が表示される。

【1786】

そして、図16-37(F)に示すように、演出モードの選択が終了すると、救済時短が開始されることを報知する開始報知画面120IW110が表示される。例えば、「救済時短突入」という文字が表示される。このとき、小図柄120IW101が停止する。

【1787】

そして、図16-37(G)に示すように、そして、次変動が開始されると時短状態Cに移行し、救済時短が開始される。このとき、背景画像が特別演出モード用の背景画像(赤)に変更される。

【1788】

なお、本例では、救済時短に突入する1変動前に救済時短突入演出を実行しているが、当該変動よりも前に、救済時短までの残り回転数や救済時短での演出の説明、カウントダウン表示などを行ってもよい。

【1789】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を20秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の0.5秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

【1790】

また、本例では、RAMクリア処理の実行時や大当たり時、時短はずれ時に救済時短回数カウンタを「900」に初期設定する場合を示しているが、例えば、ストーリー系の演出(例えば、ストーリーリーチ演出や、高速変動とするかなどのストーリー)を実行するように構成する場合、そのストーリーの選択バッファやストーリーカウンタもクリアするように構成してもよい。また、救済時短の発動時にストーリーを設定可能に構成したり、遊技状態に応じて異なるストーリーを設定可能に構成したりしてもよい。

【1791】

(変形例1)

上記の特徴部120IWでは、大当たり経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bと救済時短経由の時短状態Cとで一律に小当たりが1回発生するまで時短状態を継続する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bと救済時短経由の時短状態Cとのいずれであるかに応じて、異なる回数の小当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成してもよい。以下、大当たり経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bと救済時短経由の時短状態Cとのいずれであるかに応じて、異なる回数の小当たりが発生するまで時短状態を継続する変形例1について説明する。

10

20

30

40

50

【1792】

図16-38は、変形例1における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。なお、変形例1において、特別図柄停止処理のステップ120IWS131～S148の処理は、図16-19および図16-20に示したそれらの処理と同様である。変形例1では、救済時短決定フラグがセットされていれば（ステップ120IWS148のY）、CPU103は、特2時短回数カウンタに「900」を、合算時短回数カウンタに「900」を、救済時短回数カウンタに「900」を、小当り回数カウンタに「2」をそれぞれセットする（ステップ120IWS149X）。なお、ステップ120IWS150以降の処理は、図16-20に示したそれらの処理と同様である。

【1793】

以上の処理が実行されることによって、変形例1では、大当り経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bの場合には小当りが1回発生するまで時短状態が継続されるのに対して、救済時短経由の時短状態Cの場合には小当りが2回発生するまで時短状態が継続される。

【1794】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当り経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bの場合との間でも、異なる回数の小当りが発生するまで時短状態を継続するように構成してもよい。また、本例では、救済時短経由の時短状態Cの場合に小当りが2回発生するまで時短状態が継続されるように構成したが、小当りが3回など他の回数発生するまで時短状態が継続されるように構成してもよい。

【1795】

(変形例2)

上記の特徴部120IWでは、小当り変動の変動開始時に小当り回数カウンタの減算処理（ステップ120IWS71～S75参照）を実行する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、小当り変動後の小当り遊技の終了時に小当り回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。以下、小当り変動後の小当り遊技の終了時に小当り回数カウンタの減算処理を実行する変形例2について説明する。

【1796】

図16-39は、変形例2における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。変形例2において、ステップ120IWS451～S463の処理は、図16-24に示したそれらの処理と同様である。次いで、CPU103は、小当り回数カウンタが0であるか否かを確認する（ステップ120IWS463A）。小当り回数カウンタの値が0の場合はステップ120IWS464に移行する。

【1797】

小当り回数カウンタの値が0でない場合は、CPU103は、小当り回数カウンタの値を1減算する（ステップ120IWS463B）。

【1798】

次いで、CPU103は、減算後の小当り回数カウンタが0であるか否かを確認する（ステップ120IWS463C）。小当り回数カウンタの値が0でない場合はステップ120IWS464に移行する。

【1799】

減算後の小当り回数カウンタの値が0である場合は、CPU103は、セットされている時短フラグ（時短フラグA～C）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ120IWS463D）。そして、ステップ120IWS464に移行する。

【1800】

なお、ステップ120IWS464の処理は、図16-24に示した処理と同様である。

【1801】

(変形例3)

また、上記の特徴部120IWでは、救済時短となる場合に一律に図柄確定期間の終了時に時短状態に制御する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、救済時短となる変

10

20

30

40

50

動表示が小当り変動である場合に、その小当り遊技の終了時に時短状態に制御するように構成してもよい。以下、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その小当り遊技の終了時に時短状態に制御する変形例3について説明する。

【1802】

図16-40は、変形例3における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。なお、変形例3では、特別図柄停止処理において、ステップ120IWS148で救済時短決定フラグがセットされている場合であっても、小当りフラグがセットされていれば、ステップ120IWS149～S151の処理を実行しない。

【1803】

変形例3において、ステップ120IWS451～S462の処理は、図16-24に示したそれらの処理と同様である。次いで、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS462A）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、CPU103は、セットされている救済時短決定フラグをリセットする（ステップ120IWS462B）。また、CPU103は、特2時短回数カウンタに「900」を、合算時短回数カウンタに「900」を、救済時短回数カウンタに「900」を、小当り回数カウンタに「1」をそれぞれセットする（ステップ120IWS462C）。また、CPU103は、時短フラグCをセットし、時短状態に制御する（ステップ120IWS462D）。また、CPU103は、時短状態C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS462E）。そして、ステップ120IWS464に移行する。

【1804】

なお、ステップ120IWS464の処理は、図16-24に示した処理と同様である。

【1805】

（変形例4）

また、上記の特徴部120IWでは、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態（時短回数1回の時短状態）に制御する場合を示したが、そのような態様にきざられない。例えば、有利度が低い方の時短状態（例えば、時短回数7回の時短状態）に制御するように構成してもよい。以下、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が高い方の時短状態（時短回数7回の時短状態）に制御する変形例4について説明する。

【1806】

図16-41は、変形例4における大当り終了処理を示すフローチャートである。変形例4において、大当り終了処理において、ステップ120IWS531～S539の処理は、図16-25に示したそれらの処理と同様である。次いで、CPU103は、特2時短回数カウンタに「7」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当り回数カウンタに「1」をセットする（ステップ120IWS540X）。なお、ステップ120IWS541～S541の処理は、図16-25に示したそれらの処理と同様である。

【1807】

変形例4では、以上の処理が実行されることによって、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、時短回数7回の時短状態に制御される（ステップ120IWS540参照）。従って、第1特別図柄の変動表示を実行する場合で考えると、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が高い方の時短状態（本例では、時短回数が1回よりも多い7回の時短状態）に制御される。一方で、第2特別図柄の変動表示を実行する場合で考えると、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い

方の時短状態（本例では、時短回数が99回よりも少ない7回の時短状態）に制御される。

【1808】

（変形例5）

また、上記の特徴部120IWでは、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態C中も大当りや小当りが発生することなく900回の変動表示が終了した場合には再び救済時短となる（救済時短がループする）場合を示したが、そのような態様にかぎらず、救済時短経由の時短状態Cが一旦終了するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態Cが一旦終了するように構成した変形例5について説明する。

【1809】

図16-42は、変形例5における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。変形例5では、特別図柄通常処理において、ステップ120IWS51～S85の処理は、図16-15および図16-16で示したそれらの処理と同様である。変形例5では、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば（ステップ120IWS85のY）、CPU103は、時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS85A）。時短フラグCがセットされていれば（すなわち、救済時短経由の時短状態C中に大当りや小当りとなることなく900回の変動表示を終了した場合であれば）、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ120IWS85B）。なお、ステップ120IWS86以降の処理は、図16-16に示したそれらの処理と同様である。

【1810】

図16-43は、変形例5における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。変形例5では、特別図柄停止処理において、ステップ120IWS～S148の処理は、図16-19および図16-20に示したそれらの処理と同様である。変形例5では、救済時短決定フラグがセットされている場合には（ステップ120IWS148のY）、CPU103は、特2時短回数カウンタに「900」を、合算時短回数カウンタに「900」を、小当り回数カウンタに「1」をそれぞれセットする（ステップ120IWS149Z）。すなわち、変形例5では、救済時短が発生した変動表示の終了時に救済時短回数カウンタは行わない。なお、ステップ120IWS150以降の処理は、図16-20および図16-21に示したそれらの処理と同様である。

【1811】

以上の処理が実行されることによって、変形例5では、救済時短が発生した変動表示の終了時には救済時短回数カウンタのセットは行われず、その後、救済時短経由の時短状態C中に大当りや小当りとなることなく900回の変動表示を終了した場合に救済時短回数カウンタのセットが行われる。従って、変形例5では、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態C中も大当りや小当りが発生することなく900回の変動表示が終了しても、時短状態Cが一旦終了し、救済時短はループしない。

【1812】

（変形例6）

上記の変形例5では、救済時短となると救済時短回数カウンタの値が0となってしまうので、救済時短経由の時短状態C中には、特別図柄通常処理において、ステップ120IWS83でYと判定され、ステップ120IWS84の救済時短回数カウンタの減算処理は実行されない。なお、救済時短経由の時短状態C中も救済時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態C中も救済時短回数カウンタの減算処理を実行可能とする変形例6について説明する。

【1813】

図16-44は、変形例6における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。変形例6では、特別図柄通常処理において、ステップ120IWS51～S82の処理は、図16-15および図16-16で示したそれらの処理と同様である。変形例6では、次いで、ステップ120IWS83の救済時短回数カウンタの値の判定処理がなく、CPU103は、そのまま救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ120IWS84

10

20

30

40

50

）。

【1814】

次いで、CPU130は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0より小さい値（すなわち、負の値）となっているか否かを確認する（ステップ120IWS84A）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0より小さい値であれば、CPU103は、救済時短回数カウンタに「0」をセットする（ステップ120IWS84B）。そして、ステップ120IWS87に移行する。

【1815】

減算後の救済時短回数カウンタの値が0より小さい値でなければ、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ120IWS84C）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ120IWS87に移行する。

【1816】

減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS84D）。時短フラグCがセットされていれば（すなわち、救済時短経由の時短状態C中に大当たりや小当たりとなることなく900回の変動表示を終了した場合であれば）、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ120IWS84E）。なお、ステップ120IWS86以降の処理は、図16-16に示したそれらの処理と同様である。

【1817】

以上の処理が実行されることによって、変形例6においても、変形例5と同様に、救済時短が発生した変動表示の終了時には救済時短回数カウンタのセットは行われず、その後、救済時短経由の時短状態C中に大当たりや小当たりとなることなく900回の変動表示を終了した場合に救済時短回数カウンタのセットが行われる。従って、変形例6では、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態C中も大当たりや小当たりが発生することなく900回の変動表示が終了しても、時短状態Cが一旦終了し、救済時短はループしない。

【1818】

（変形例7）

上記の変形例5や変形例6において、さらに先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。そして、救済時短経由の時短状態Cを終了する前後の所定期間および特定期間において先読み予告演出を制限するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態Cを終了する前後の所定期間および特定期間において先読み予告演出を制限する変形例7について説明する。

【1819】

変形例7では、特別図柄プロセス処理の始動入賞判定処理（ステップ120IWS101）において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当たりとなるか否かや小当たりとなるか否か、時短はずれとなるか否か、大当たり種別や小当たり種別、時短種別、変動パターン種別などの先読み判定を行う。そして、CPU103は、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う。演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理の先読み予告設定処理（ステップS161）において、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、先読み予告演出の有無や種類を決定し、予告対象の変動表示が実行される前の1回または複数回の変動表示にわたって先読み予告演出を実行する制御を行う。

【1820】

図16-45は、変形例7における先読み予告演出制限期間のタイミングを示すタイミングチャートである。図16-45に示すように、救済時短回数カウンタがセットされてから大当たりや小当たり、時短はずれとなることなく900回の変動表示を終了すると、救済時短が発生し、時短状態Cに制御される。次いで、救済時短経由の時短状態C中に大当たりや小当たりとなることなくさらに900回の変動表示を終了すると（すなわち、救済時短回数カウンタのセットが行われてからカウントすると1800回目の変動表示を終了すると

10

20

30

40

50

）、時短状態Cを終了する。

【1821】

また、演出制御用CPU120は、時短状態Cが終了する前後の所定期間および特定期間において、先読み予告演出の実行を制限する。本例では、合算保留記憶数の上限数が8であることから、時短状態Cが終了する8変動前の変動表示から救済時短となるまでの所定期間と、救済時短となってから時短状態C終了後の8変動後の変動表示までの特定期間とにわたって、先読み予告演出の実行を制限する。従って、図16-45に示すように、救済時短回数カウンタのセットが行われてからカウントすると1792回目の変動表示から1808回目の変動表示にわたって先読み予告演出の実行が決定される。

【1822】

なお、「先読み予告演出の制限」は、先読み予告演出を全く実行しないように制御してもよいし、先読み予告演出の実行確率を低下させたり、複数種類の先読み予告演出のうちの一部の種類の先読み予告演出のみを実行可能としたりしてもよい。

【1823】

(変形例8)

また、上記の特徴部120IWや各変形例において、複数の時短状態への制御を同時に並行して実行可能に構成してもよい。図16-46は、変形例8における各種時短状態の制御のタイミングを示すタイミングチャートである。図16-46に示す例では、大当り遊技状態を終了したときに（タイミングT1）、時短回数99回の時短状態Aに移行される場合が示されている。

【1824】

次いで、時短状態Aの継続中のタイミングT2において、新たな時短発生条件（本例では、時短はずれの発生）が成立したものとする。この場合、変形例8では、図16-46に示すように、時短状態Aの制御と並行して、新たに時短はずれにもとづく時短状態B（本例では、時短回数30回）の制御が開始される。そして、30回の変動表示を終了すると（タイミングT3）、時短状態Bへの制御を終了する。一方、図16-46に示す例では、タイミングT3の段階では未だ99回の変動表示を終了していないことから、時短状態Aの制御が継続される。なお、タイミングT2からT3の期間は、内部処理的には時短状態Aの制御の処理と時短状態Bの制御の処理とが並行して実行されているのであるが、見た目上は時短状態がそのまま継続しているように見える。

【1825】

次いで、時短状態Aの継続中のタイミングT4において、さらに新たな時短発生条件（本例では、時短はずれの発生）が成立したものとする。この場合、変形例8では、図16-46に示すように、時短状態Aの制御と並行して、新たに時短はずれにもとづく時短状態B（本例では、時短回数30回）の制御が開始される。そして、30回の変動表示を終了する前のタイミングT5において、時短状態Aに制御されてから99回目の変動表示を終了し、時短状態Aへの制御を終了する。一方、図16-46に示す例では、タイミングT5の段階では未だ30回の変動表示を終了していないことから、時短状態Bの制御が継続される。そして、30回の変動表示を終了すると（タイミングT6）、時短状態Bへの制御を終了する。従って、内部処理的には大当り遊技を終了した後タイミングT5で時短状態Aを終了しているのであるが、時短状態Bの制御も並行して実行されることによって、大当り遊技を終了した後99回を超えて時短状態に制御されていたように見える。

【1826】

(変形例9)

また、上記の特徴部120IWでは、変動パターン設定処理において、ステップ120IWS1702でYと判定してステップ120IWS1703，S1710を実行することによって、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、共通の変動パターンを決定可能であるように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合にも、異なる変動パターンを決定可能とするように構成してもよい。

【1827】

(変形例10)

また、上記の特徴部120IWでは、特別演出モードに応じた背景画像に切り替えることによって、救済時短が成立する変動表示後も設定示唆演出を実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、先読み判定結果にもとづいて、救済時短が成立する変動表示より前の変動表示において、「特別演出モード??」などの煽り演出を実行することによって、設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【1828】

以上に説明したように、本特徴部120IWおよび各変形例には、以下に示す(手段A1)～(手段A10)、(手段B1)～(手段B6)、(手段C1)～(手段C5)、および(手段D1)～(手段D5)に示す発明の構成が示されている。

【1829】

(手段A1)第1識別情報(例えば、第1特別図柄)と第2識別情報(例えば、第2特別図柄)とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150、S160、S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分)と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数(例えば、900回)に対応する特定値(例えば、「0」)となることによって特別条件が成立(例えば、救済時短が成立)したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS150を実行する)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される)、特定表示結果とは異なる特殊表示結果(例えば、小当り図柄)が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS114～S116を実行する部分)と、特別状態において発生した特殊状態の回数を計数する特殊計数手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS73を実行する部分)と、特別状態を終了させる特別状態終了手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS143を実行する部分)と、をさらに備え、特別状態終了手段は、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が特定回数(例えば、1回)となったことにもとづいて特別状態を終了させることが可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS74でYのときステップ120IWS75で時短終了フラグをセットし、ステップ120IWS141でYと判定してステップ120IWS143を実行する)、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されるときは、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態中に特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り変動であっても、図柄確定期間終了のタイミングで、120IWS148で救済時短決定フラグがセットされていれば、ステップ120IWS150を実行し、その後の小当り遊技状態では時短状態Cに制御される)、特殊計数手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態を計数しない(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動開始時にステップ120IWS73を実行して小当り回数カウンタを1減算し、救済時短となる場合に変動終了時にステップ120IWS149を実行して小当り回数カウンタをセットするので、救済時短が成立する小当り変動において、ステップ120IWS149で小当り回数カウンタがセットさ

10

20

30

40

50

れた後、その変動表示で直ちに小当り回数カウンタが減算されることはない) ことを特徴とする。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されたにも関わらず特殊表示結果が表示されて即座に特別状態が終了するような状況を回避できるので遊技者に不利になることを防止できる。

【1830】

なお、本例では、「特殊状態中に特別状態に制御可能」について、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その図柄確定期間の終了時に時短状態Cに移行し、その後、小当り遊技中も時短状態Cに制御されている場合を示しているが、時短状態Cに移行するタイミングは、本例で示したものにすぎない。例えば、その救済時短となる小当り変動の変動開始時から時短状態Cに移行するように構成してもよいし、小当り遊技の途中から時短状態Cに移行するように構成してもよい。そのように何らかの形式で小当り遊技中に時短状態Cに制御されている期間があるものであればよい。なお、小当り変動の変動開始時から時短状態Cに移行するように構成する場合には、その小当り変動の変動開始時に小当り回数カウンタの減算処理も実行するように構成すればよい。

10

【1831】

また、本例では、「特定回数」が1回である場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短状態中に小当りが2回または3回など複数回発生したことにもとづいて時短状態を終了するように構成してもよく、特定回数として複数回を設定してもよい。

20

【1832】

(手段A2) 手段A1において、特別状態終了手段は、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が特定回数(例えば、1回)となったときと、特別状態において所定回数(例えば、1回、7回、99回、900回)の可変表示が実行されたときと、に特別状態を終了させる(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS74でYのときステップ120 IWS75で時短終了フラグをセットし、ステップ120 IWS78でYのときとステップ120 IWS81でYのときにステップ120 IWS82で時短終了フラグをセットし、ステップ120 IWS141でYと判定してステップ120 IWS143を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されたにも関わらず特殊表示結果が表示されて即座に特別状態が終了するような状況を回避できるので遊技者に不利になることを防止できる。

30

【1833】

(手段A3) 手段A1または手段A2において、特別状態制御手段は、有利状態に制御された後に、該有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537を実行する)、特別状態終了手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されているときと、有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御されているときとで、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が同一回数(例えば、1回)になったときに特別状態を終了させる(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS149で小当り回数カウンタに「1」をセットする)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態が有利になりすぎることを防止できる。例えば、有利な特殊状態に制御されるように遊技を行うことを防止できる。

40

【1834】

(手段A4) 手段A1から手段A3のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、有利状態に制御された後に該有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537を実行する)、特別状態終了手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されているときと、有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御されているときとで、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が異なる回数(例えば、2回)になったときに

50

特別状態を終了させる（例えば、変形例1において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 149 Xで小当たり回数カウンタに「2」をセットする）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態が有利になりすぎることを防止できる。例えば、有利な特殊状態に制御されるように遊技を行うことを防止できる。

【1835】

なお、救済時短経由の時短状態は遊技者が直ちに気づきにくい場合があるのであるが、変形例1では、通常の時短状態では小当たり1回で時短状態を終了するのに対して、救済時短経由で時短状態に制御される場合のみ小当たり2回で時短状態を終了するように構成しているので、万一回目の小当たりで第2始動入賞口への入賞を逃しても（第2保留記憶のチャージを逃しても）、もう1回第2始動入賞口へ入賞させる機会を与えることができる。

10

【1836】

また、変形例1では、通常の時短状態では時短回数が1回や7回と少ない場合が多く、小当たりの発生で時短状態が終了するケースが比較的少ないのに対して、救済時短経由の時短状態では時短回数が900回と多く小当たりの発生により時短状態を終了させるケースが多いので、小当たりの発生により確実に時短状態を終了させることによって、遊技者による攻略打ちを防止することができる。

【1837】

（手段A5）手段A1から手段A4のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態を計数する（例えば、変形例2において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり遊技終了時にステップ120 IWS 463 Bを実行するので、救済時短が成立する小当たり変動において、ステップ120 IWS 149で小当たり回数カウンタがセットされた後、その変動表示で直ちに小当たり回数カウンタが減算される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態において、特殊状態に制御させることによる攻略要素が残ると遊技者にとって攻略要素となり、遊技場の不利益になってしまうおそれを低減できる。

20

【1838】

（手段A6）手段A1から手段A5のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されるときは、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態の後に特別状態に制御可能である（例えば、変形例3において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり遊技終了時にステップ120 IWS 462 Dを実行するので、救済時短が成立する小当たり変動において小当たり遊技終了時に時短状態Cに制御される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されるときに、特別状態の制御の開始まで待機できるので諸々の制御を行いやすくすることができる。

30

【1839】

（手段A7）手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第1特別状態（例えば、時短回数1回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 537, S544を実行する）、特別状態において有利状態に制御された後に第1特別状態よりも有利度の高い第2特別状態（例えば、時短回数7回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 537, S542を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第1特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 537, S540を実行する）ように構成されていてもよい。

40

50

そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

【1840】

（手段A8）手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第1特別状態（例えば、時短回数1回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S544を実行する）、特別状態において有利状態に制御された後に第1特別状態よりも有利度の高い第2特別状態（例えば、時短回数7回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S542を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第2特別状態に制御可能である（例えば、変形例4において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S540Xを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

10

【1841】

（手段A9）手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第1特別状態（例えば、時短回数99回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S545を実行する）、特別状態において有利状態に制御された後に第1特別状態よりも有利度の低い第2特別状態（例えば、時短回数7回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S542を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第1特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S542を実行するときに、それが第2特別図柄の変動表示にもとづく小当り変動でV入賞した場合であれば、時短回数99回の時短状態に制御される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

20

30

【1842】

（手段A10）手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第1特別状態（例えば、時短回数99回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S545を実行する）、特別状態において有利状態に制御された後に第1特別状態よりも有利度の低い第2特別状態（例えば、時短回数7回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S542を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第2特別状態に制御可能である（例えば、変形例4において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S540Xを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

40

【1843】

（手段B1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）

50

に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 150, S 160, S 537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 84を実行する部分）と、可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ170～S 173を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数（例えば、900回）に対応する特定値（例えば、「0」）となることによって特別条件が成立（例えば、救済時短が成立）したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 150を実行する）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される）、特別状態制御手段は、特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 160を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御し、特別表示結果は、第1特別表示結果（例えば、時短はずれAのうちの図柄「6」）と第2特別表示結果（例えば、時短はずれAのうちの図柄「8」）とを含む複数種類あり、特別状態制御手段は、第1特別表示結果が導出表示されたときと第2特別表示結果が導出表示されたときとで同一の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、図柄「6」が導出表示される場合であるか図柄「8」が導出表示される場合であるかに関係なく、ステップ120 IWS 160を実行する）、演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立していない可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで異なる演出を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 1706でNのときステップ120 IWS 1707, S 1710を実行し、ステップ120 IWS 1706でYのときステップ120 IWS 1708, S 1710を実行し、異なる変動パターンを決定可能である）、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで共通の演出を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、ステップ120 IWS 1702でYと判定してステップ120 IWS 1703, S 1710を実行し、共通の変動パターンを決定可能である）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。

【1844】

なお、本例では、「同一の特別状態」として、図柄「6」が導出表示される場合であるか図柄「8」が導出表示される場合であるかに関係なく、時短はずれAの場合に同じ時短回数100回の時短状態Bに制御される（ステップ120 IWS 155, S 160参照）場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「同一の特別状態」として、（1）同じ時短回数に制御すること、（2）同じ変動パターンテーブルを用いて特別図柄の変動パターンを決定すること、（3）同じ変動パターンテーブルを用いて普通図柄の変動パターンを決定すること、（4）同じ開放パターンにより可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）を開放状態に制御すること、のうちのいずれか1つまたは複数を実行するように構成してもよいし、（1）～（4）の全てを実行するように構成してもよい。

【1845】

また、本例では、「異なる演出を実行」として、異なる変動パターンを決定する場合を

示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、図柄「6」が導出表示される場合と図柄「8」が導出表示される場合とで、変動パターンで示される変動時間に異なる加算時間を加算するように構成してもよい。また、例えば、（1）異なる変動パターンを決定する処理と、（2）異なる加算時間を加算する処理とのいずれか一方を実行するように構成してもよいし、両方を実行するように構成してもよい。

【1846】

また、例えば、変動時間を異ならせるだけでなく、変動終了時の図柄確定期間を異ならせるように構成してもよい。

【1847】

（手段B2）手段B1において、演出実行手段は、特別状態において、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで共通の演出を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS1704でYのときステップ120IWS1705でYであれば、ステップ120IWS1709，S1710を実行し、共通の変動パターンを決定可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。

【1848】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には約1/200の確率で時短はずれと決定し、第2特別図柄変動表示が実行される場合には約1/400の確率で時短はずれと決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、第2特別図柄変動表示が実行される場合の時短はずれ確率をさらに低くして（例えば、1/800）、時短状態中に時短はずれとなりにくくするように構成してもよい。

【1849】

また、例えば、逆に第2特別図柄変動表示が実行される場合の時短はずれ確率を高くして、時短状態終了時に第2保留記憶がある場合、時短状態終了後の第2特別図柄の変動表示で復活演出が実行されやすくなるように構成してもよい。

【1850】

（手段B3）手段B1または手段B2において、表示結果を決定する表示結果決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS93を実行する部分）を備え、表示結果決定手段は、有利状態に制御されるときに有利状態に制御されることとなる表示結果の種類を決定する処理と、特別表示結果となるときに特別表示結果の種類を決定する処理と、で共通の処理を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当たり図柄を決定する場合と時短はずれ図柄を決定する場合とで共通にステップ120IWS93を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、処理の共通化により、プログラム容量の増加を抑制できる。

【1851】

（手段B4）手段B1から手段B3のうちのいずれかにおいて、可変表示の制御を実行する可変表示制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS110～S113を実行する部分）を備え、可変表示制御手段は、表示結果の種類に応じて可変表示が実行される期間である可変表示期間を決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定する）、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで異なる可変表示期間に決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS1706でNのときステップ120IWS1707，S1710を実行し、ステップ120IWS1706でYのときステップ120IWS1708，S1710を実行し、異なる変動パターンを決定可能である）、特別状態において可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで共通の可変表示期間に決定する

10

20

30

40

50

(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、ステップ120 IWS1702でYと判定してステップ120 IWS1703, S1710を実行し、共通の変動パターンを決定可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。

【1852】

(手段B5) 手段B1から手段B4のうちのいずれかにおいて、演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで異なる演出を実行する(例えば、変形例9において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合にも、異なる変動パターンを決定可能とする)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。

10

【1853】

(手段B6) 手段B1から手段B5のうちのいずれかにおいて、可変表示の制御を実行する可変表示制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS110~S113を実行する部分)を備え、可変表示制御手段は、表示結果の確定表示期間を決定し、確定表示期間は、表示結果の種類に応じて変更可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS1127, S1133, S1135, S1137を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。

20

【1854】

なお、本例では、救済時短が発生したかや表示結果に応じて図柄確定期間を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短が発生したかや表示結果に関係なく、図柄確定期間を一定(例えば、0.5秒)としてもよい。

【1855】

(手段C1) 第1識別情報(例えば、第1特別図柄)と第2識別情報(例えば、第2特別図柄)とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS150, S160, S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分)と、有利状態に制御される割合が異なる複数の設定値(例えば、設定値「1」~「6」)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS11を実行する部分)と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数(例えば、900回)に対応する特定値(例えば、「0」)となることによって特別条件が成立(例えば、救済時短が成立)したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS150を実行する)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される)、特別条件の成立にもとづいて特別状態制御手段により特別状態に制御されることを報知する報知演出(例えば、救済時短突入演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ120 IWS808, S845を実行する部分)と、設定手段により設定された設定値を示唆する示唆演出(例えば、救済時設定示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ120 IWS808, S845を実行する部分)と、をさらに備え

30

40

50

、示唆演出実行手段は、報知演出が実行されるときに示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS808，S845を実行して、救済時短突入演出が実行されるときに救済時設定示唆演出を実行可能である）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。また、設定値に応じて特別条件が成立する割合が変化するので、特別条件が成立する割合に応じて示唆演出を実行することにより、特別状態に制御したときの遊技者の興趣を高めることができる。

【1856】

なお、本例では、設定値に応じて大当り確率が異なるのであるから、結果として救済時短の発生のしやすさも異なることになり、低い設定値に設定されている場合の方が救済時短が発生しやすいこととなる。そのため、救済時短が発生した場合には低い設定値に設定されているのかもしれないと遊技者に感じさせてしまう可能性がある。そこで、本例では、救済時短時に高い設定値であることを少しでも感じられる救済時設定示唆演出を実行することによって、遊技者の興趣を低下させにくくできるようにしている。そのため、本例では、比較的高設定である設定値「4」～「6」である場合に救済時設定示唆演出を実行可能であるように構成して、大当り時設定示唆演出など他のタイミングで実行される設定示唆演出とは実行割合を異ならせている。

【1857】

（手段C2）手段C1において、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示で有利状態に制御されないときに示唆演出を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当り変動では救済時短の処理を行わない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、他の演出を邪魔することなく示唆演出を実行できる。

【1858】

なお、本例では、大当り変動では救済時短の処理を行わない一方で、小当り変動では救済時短の処理を行う場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、小当り変動でも救済時短の処理を行わないように構成してもよい。

【1859】

（手段C3）手段C1または手段C2において、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立した後も示唆演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS638でYのときステップ120IWS640を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、長期にわたる設定値の示唆が可能になるので興趣を向上させることができる。

【1860】

（手段C4）手段C1から手段C3のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前から示唆演出を実行する（例えば、変形例10において、演出制御用CPU120は、先読み判定結果にもとづいて、救済時短が成立する変動表示より前の変動表示において、設定示唆演出を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、長期にわたる設定値の示唆が可能になるので興趣を向上させることができる。

【1861】

（手段C5）手段C1から手段C4のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立したときの示唆演出とは異なるタイミングで実行可能な他の示唆演出（例えば、大当り時設定示唆演出）を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS887，S889およびステップS176を実行する）、他の示唆演出よりも特別条件が成立したときの示唆演出の方が有利な設定値を示唆する示唆演出が実行されやすい（例えば、図16-30に示すように、救済時設定示唆演出は設定値「4」～「6」に設定されている場合に実行可能に構成されているので、救済時設定示唆演出は、比較的高設定に設定されていることを示唆する設定示唆演出となっている）ように

10

20

30

40

50

構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利な設定値ほど特別条件が成立する割合を低いので、示唆演出を実行することで特別条件が成立したときの遊技者の興趣を向上させることができる。

【1862】

なお、本例では、大当たり時設定示唆演出を大当たり遊技のファンファーレ期間に実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当たり遊技のラウンド期間中やエンディング期間中に実行するように構成してもよい。

【1863】

(手段D1) 第1識別情報(例えば、第1特別図柄)と第2識別情報(例えば、第2特別図柄)とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS150, S160, S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて、設定された初期値(例えば、「900」)から数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を減算更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分)と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値(例えば、「0」)となったときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS150を実行する)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を減算更新し(例えば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される)、更新手段が減算更新する数値情報は所定条件が成立したときに初期値に設定され(例えば、変形例5, 6において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS85B, S84Eを実行する)、特別状態制御手段は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となったことにもとづいて通常状態から特別状態に制御した後、所定条件が成立して初期値が設定されるまでの期間は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となったことにもとづいて再度通常状態から特別状態に制御しない(例えば、変形例5において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS120 IWS83でYのときステップ120 IWS84~S86の処理を実行しない。変形例6において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS120 IWS84AでYのときやステップ120 IWS84CでNのときステップ120 IWS84D~S86の処理を実行しない。)ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の回数に応じて特別状態に移行させる制御を行うときに、数値情報が特定値になる前と後とで減算更新の処理を共通にできるので、プログラムの容量が増加することを防止できるとともに、好適な制御が可能になる。例えば、数値情報が特定値になった移行は特別状態に移行させない場合は、特定値になった後のための専用のプログラムを用意することによる容量の減少を防止できる。

【1864】

なお、所定条件には、ステップ120 IWS85B, S84Eを実行することによって、救済時短経由の時短状態終了時に救済時短回数カウンタが設定される場合に加えて、電源投入時の初期化処理実行時にステップ120 IWS13が実行されて救済時短回数カウンタが設定される場合や、大当たり発生時にステップ120 IWS135が実行されて救済時短回数カウンタが設定される場合も含まれる。

【1865】

なお、大当たり発生時に救済時短回数カウンタをセットする場合、大当たり遊技の開始時にセットしてもよいし、大当たり遊技のラウンド中や、大当たり遊技の終了時にセットするように構成してもよい。

【1866】

また、電源投入時の初期化処理実行時に救済時短回数カウンタをセットする場合、設定変更を行った場合と設定変更を行わなかった場合とで処理を異ならせてもよい。例えば、設定変更を行って初期化処理を実行した場合には救済時短回数カウンタをセットする一方で、設定変更を行わずに初期化処理を実行した場合には現在の救済時短回数カウンタの値を維持するように構成してもよい。また、逆に、設定変更を行って初期化処理を実行した場合には現在の救済時短回数カウンタの値を維持する一方で、設定変更を行わずに初期化処理を実行した場合には救済時短回数カウンタをセットするように構成してもよい。

【1867】

(手段D2) 手段D1において、更新手段は、減算更新した数値情報が特定値より大きい値であるときに可変表示が実行される場合と、減算更新した数値情報が特定値であるときに可変表示が実行される場合とで、数値情報の減算更新が可能であり(例えば、変形例6において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS84を実行する)、減算更新した数値情報が特定値より大きい値であるときは、該数値情報を減算後の数値情報に更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS84AでNのときステップ120 IWS84C~S86を実行する)、減算更新した数値情報が特定値より小さい値であるときは、該数値情報を特定値に更新する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS84AでYのときステップ120 IWS84Bを実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の回数に応じて特別状態に移行させる制御を行うときに、数値情報が特定値になる前と後とで減算更新の処理を共通にできるので、プログラムの容量が増加することを防止できるとともに、好適な制御が可能になる。例えば、数値情報が特定値になった移行は特別状態に移行させない場合は、特定値になった後のための専用のプログラムを用意することによる容量の減少を防止できる。

【1868】

(手段D3) 手段D1または手段D2において、操作を行う操作手段(例えば、クリアスイッチ)と、操作手段の操作に応じて更新手段により更新する数値情報を初期値に設定する初期値設定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS13を実行する部分)と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、操作手段の操作により初期値に設定するか否かを選択可能なので運用面での利便性を高めることができる。

【1869】

なお、設定変更や救済時短回数カウンタを設定するための操作手段として、クリアスイッチとは異なる専用の操作手段(ボタンやスイッチ)を設けるように構成してもよい。

【1870】

(手段D4) 手段D1から手段D3のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ図柄)が表示されたときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS160を実行する)、更新手段が減算更新した数値情報が特定値であるときにも、特別表示結果が表示されたときに特別状態に制御可能であり、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となった後であっても、特別表示結果が表示されたときに特別状態に制御可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短経由の時短状態C中であるか否かに関係なく、ステップ120 IWS88を実行可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、減算更新した数値情報が再度特定値になった後に特別状態に制御される可能性があるので遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【1871】

(手段D5) 手段D1から手段D4のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS62を実行する部分)と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステ

ップ120 IWS101を実行する部分)と、判定手段の判定結果にもとづいて、先読み予告演出を実行可能な先読み予告演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS161を実行する部分)と、更新手段が減算更新した数値情報が特定値になる前の所定期間と、更新手段が減算更新した数値情報が特定値になった後の所定期間と、では先読み予告演出の実行を制限する先読み予告演出制限手段(例えば、変形例7において、図16-45に示すように、時短状態Cが終了する8変動前の変動表示から救済時短となるまでの所定期間と、救済時短となってから時短状態C終了後の8変動後の変動表示までの所定期間とにわたって、先読み予告演出の実行を制限する)と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、減算更新した数値情報が再度特定値になった後に特別状態に制御される可能性があるので遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

10

【1872】

なお、上記の特徴部120 IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が一律に900回である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値に応じて異なる回数に変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短となるように構成してもよい。例えば、設定値「1」～「5」である場合には、大当たりや小当たり、時短はずれとなることなく900回の変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短が発生する一方で、設定値「6」である場合には、大当たりや小当たり、時短はずれとなることなく600回の変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短が発生するように構成してもよく、特定の設定値の場合のみ救済時短となるまでの変動回数が異なるように構成してもよい。

20

【1873】

また、例えば、設定値「1」～「6」の全てについて、設定値ごとに救済時短となるまでの変動回数を異ならせてもよい。この場合、例えば、大当たり確率の分母と救済時短となるまでの変動回数との比率が約3倍と同じであるように構成すればよい。また、例えば、 $2.5P \leq n \leq 3.0P$ (P = 大当たり確率の分母、 n = 救済時短に制御されるまでの変動回数)の範囲内で、救済時短となるまでの変動回数を異ならせてもよい。

【1874】

また、救済時短経由の時短状態であっても必ずしも次回大当たりが発生するまで時短状態を継続しないように構成してもよく、この場合、上記の特徴部120 IWで示したように小当たりの発生で時短状態を終了するように構成してもよく、変形例5や変形例6で示したように規定回数(本例では、900回)の変動表示を終了したことにもとづいて時短状態を終了するように構成してもよい。

30

【1875】

また、変形例5や変形例6に示すように、救済時短経由の時短状態で規定回数(本例では、900回)の変動表示を終了して通常状態に移行した後、さらに大当たりや小当たり、時短はずれとなることなく規定回数(例えば、900回)の変動表示を終了すれば再び救済時短となって時短状態に移行するように構成してもよいし、再び救済時短とはならないように構成してもよい。この場合、再び救済時短とはならないように構成する場合、例えば、救済時短回数カウンタの値が0になったら、次の処理から救済時短回数カウンタの減算処理を行わないように制御してもよいし、次の処理から救済時短回数カウンタを減算して負の値となったなら0に戻す処理を行うように構成してもよい。

40

【1876】

また、上記の特徴部120 IWおよび各変形例において、以下の(手段1A)～(手段10A)に示す構成を適用してもよい。

【1877】

(手段1A)第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクコンピュータ100におけるステップ120 IWS150, S160, S537を実

50

行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

10

【１８７８】

（手段２Ａ）手段１Ａにおいて、特別条件は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が特別回数連続して導出表示されたことにもとづいて成立する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって不利な表示結果が連続して導出表示されたときに救済されるので、遊技の興趣の低下を抑制できる。

20

【１８７９】

（手段３Ａ）手段１Ａまたは手段２Ａにおいて、更新手段は、通常状態とは異なる状態（例えば、時短状態。確変状態でもよい。）においても可変表示が実行された場合に数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、数値情報の更新が公平に行われるとともに、一旦特別状態に制御された後も再度特別状態に制御できるので、実質的に有利状態に制御されるまで特別状態に制御可能であり、これにより、遊技者の投資を抑制でき、遊技者にとって不利になることを防止できる。

30

【１８８０】

（手段４Ａ）手段１Ａから手段３Ａのいずれかにおいて、更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１３，Ｓ１３５，Ｓ１４９，Ｓ１６１を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【１８８１】

（手段５Ａ）手段４Ａにおいて、所定条件は、有利状態に制御されることである（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１３５を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

40

【１８８２】

（手段６Ａ）手段４Ａにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１６０を実行する部分）、所定条件は、特別表示結果が導出表示されることである（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１６１を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御された

50

ときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【1883】

(手段7A) 手段4Aにおいて、所定条件は、可変表示が特別回数実行されることである(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 149を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、実質的に、次の有利状態まで特別状態に制御することが可能になるので、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1884】

(手段8A) 手段4Aにおいて、電力供給が停止されているときに、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM 102)を備え、更新手段は、特定条件が成立(例えば、初期化処理の実行)したときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を初期値に設定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 13を実行する部分)、所定条件は、特定条件が成立することである(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8およびステップ120 IWS 13を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技場において初期化を行ったときに、特別回数までの数値情報が保持されてしまうと遊技場にとって不利益になりすぎる可能性があるので、遊技場にとって運用しやすくすることができる。

【1885】

(手段9A) 手段1Aから手段8Aのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段(例えば、演出制御用CPU 120におけるステップS170～S172を実行する部分)を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 83～S86, S150を実行する部分)、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 83～S86, S150を実行する部分)、演出制御手段は、第1回数目の特定期間と第2回数目の特定期間とで異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、可変表示の実行時間を短縮するなどの手段を講じることにより演出態様に変化を加えることによって、遊技の興味が低下することを抑制することができる。

【1886】

(手段10A) 手段1Aから手段8Aのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段(例えば、演出制御用CPU 120におけるステップS170～S172を実行する部分)を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 83～S86, S150を実行する部分)、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 83～S86, S150を実行する部分)、演出制御手段は、第1回数目の特定期間と第2回数目の特定期間とで共通の演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、あえて同一の演出を実行することで長期にわたって有利状態に制御されていない状況であることを必要以上に遊技者に意識させないようにすることができ、遊技の興味が低下することを抑制することができる。

【1887】

また、上記の特徴部120 IWおよび各変形例において、以下の(手段1B-1)、(

10

20

30

40

50

手段 1 B - 2) ~ (手段 5 B) に示す構成を適用してもよい。

【1888】

(手段 1 B - 1) 第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果 (例えば、大当たり図柄) が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機であって、第 1 経路 (例えば、左打ちによる経路) と第 2 経路 (例えば、右打ちによる経路) とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態 (例えば、時短状態) に制御可能な状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 IWS 150, S 160, S 537 を実行する部分) と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 IWS 84 を実行する部分) と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 25 を実行する部分) と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 IWS 85, S 86 を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 IWS 150 を実行する部分。)、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 IWS 84 を実行する部分)、処理実行手段は、データ値が第 1 数値のときに可変表示に関する第 1 処理を実行し (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 110 ~ S 113 を実行する部分)、データ値が第 1 数値と異なる第 2 数値のときに有利状態に関する第 2 処理を実行し (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 114 ~ S 117 を実行する部分)、データ値が第 1 数値および第 2 数値と異なる第 3 数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第 3 処理を実行し (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、次変動延期処理を実行するように構成してもよい)、通常状態においては第 1 経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、特別状態においては第 2 経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、第 3 処理の実行中において第 2 経路へ遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行する発射促進報知手段を備えるように構成してもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第 2 経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

【1889】

(手段 1 B - 2) 第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果 (例えば、大当たり図柄) が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態 (例えば、時短状態) に制御可能な状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 IWS 150, S 160, S 537 を実行する部分) と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 IWS 84 を実行する部分) と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 25 を実行する部分) と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 IWS 85, S 86 を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるス

10

20

30

40

50

テップ120 IWS 150を実行する部分。)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 84を実行する部分)、処理実行手段は、データ値が第1数値のときに可変表示に関する第1処理を実行し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110~S113を実行する部分)、データ値が第1数値と異なる第2数値のときに有利状態に関する第2処理を実行し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114~S117を実行する部分)、データ値が第1数値および第2数値と異なる第3数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第3処理を実行し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、次変動延期処理を実行するように構成してもよい)、第3処理の実行中に特別状態に制御されることを報知する報知演出を実行する演出実行手段を備えるように構成してもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第2経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

10

【1890】

(手段2B) 手段1B-1、手段1B-2において、処理実行手段は、特別条件が成立する可変表示において特定表示結果が導出表示される場合は第1処理の後に第2処理を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態の制御を優先するので、遊技者にとって不利な結果にならず、遊技の興趣の低下を抑制できる。

20

【1891】

(手段3B) 手段1B-1、手段1B-2または手段2Bにおいて、更新手段は、可変表示が開始されるときに数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 84を実行する部分)、処理実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特定値となったときに特別情報を第1情報から第2情報に変更し、状態制御手段が特別状態に制御するときに特別情報を第2情報から第1情報に変更し、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで異なる処理を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別情報の管理により、特別状態に移行させる処理を好適に実行できる。

30

【1892】

(手段4B) 手段3Bにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで異なる可変表示パターンに決定するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

【1893】

(手段5B) 手段3Bにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで表示結果の確定時間が異なる可変表示パターンに決定するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

40

【1894】

また、上記の特徴部120 IWおよび各変形例において、以下の(手段1C)~(手段6C)に示す構成を適用してもよい。

【1895】

(手段1C) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制

50

御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、状態制御手段が制御している状態を特定可能な状態情報を制御する状態情報制御手段と、を含み、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ５３７を実行する部分）、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、状態情報制御手段は、通常状態のときに状態情報を第１数値とし、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御されたときに状態情報を第２数値とし、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されたときは状態情報を第１数値および第２数値と異なる第３数値とし、遊技制御手段は、演出制御手段に特定情報を送信可能であり、特別状態であるときに、状態情報が第２数値である場合と第３数値である場合と、に応じた特定情報を送信可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

【１８９６】

（手段２Ｃ）手段１Ｃにおいて、状態情報制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御された後に再度特別条件が成立したときは状態情報を第１数値、第２数値および第３数値と異なる第４数値とするように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

【１８９７】

（手段３Ｃ）手段１Ｃまたは手段２Ｃにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８９８】

（手段４Ｃ）手段１Ｃから手段３Ｃのいずれかにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である（例えば、共通の背景画像を表示する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防

10

20

30

40

50

止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

【1899】

(手段5C) 手段1Cから手段4Cのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS160を実行する部分)、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1900】

(手段6C) 手段1Cから手段4Cのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である(例えば、共通の背景画像を表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1901】

また、上記の特徴部120IWおよび各変形例において、以下の(手段1D)～(手段4D)に示す構成を適用してもよい。

【1902】

(手段1D) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150, S160, S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分)と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS85, S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150を実行する部分。)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分)、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときに所定情報を演出制御手段に送信可能であり、演出制御手段は、所定情報を受信したことにもとづいて、電力供給が開始された後の所定期間において可変表示の実行回数に関する示唆演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させることができる。

30

40

50

【1903】

(手段2D) 手段1Dにおいて、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を特定可能な特定情報を演出制御手段に送信可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させるとともに処理負担の増加を抑えることができる。

【1904】

(手段3D) 手段1Dまたは手段2Dにおいて、遊技制御手段は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報を演出制御手段に送信可能であり、演出制御手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されることに関連する特別演出を特定情報にもとづいて実行可能であり、特定情報として、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値以下であることを特定可能な第1特定情報（例えば、救済時短回数1指定コマンド）と、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいことを特定可能な第2特定情報と、を含む（例えば、救済時短回数2指定コマンド）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減するとともに特定情報に関する処理を好適に実現できる。

【1905】

(手段4D) 手段1Dから手段3Dのいずれかにおいて、演出制御手段は、特別回数より少ない第1所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、特別回数の可変表示が実行されるよりも前に第1所定回数より少ない第2所定回数の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減できる。

【1906】

また、上記の特徴部120IWおよび各変形例において、以下の(手段1E-1)、(手段1E-2)に示す構成を適用してもよい。

【1907】

(手段1E-1) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150, S160, S537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8を実行する部分）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS85, S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IW

10

20

30

40

50

S 1 5 0 を実行する部分。)、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 2 0 I W S 8 4 を実行する部分)、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御されるときに異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1 9 0 8】

(手段 1 E - 2) 第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 2 5 を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 2 を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 2 0 I W S 1 5 0, S 1 6 0, S 5 3 7 を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 2 0 I W S 8 4 を実行する部分)と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、R A M 1 0 2)と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 8 を実行する部分)と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 2 0 I W S 8 5, S 8 6 を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 2 0 I W S 1 5 0 を実行する部分。)、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 2 0 I W S 8 4 を実行する部分)、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御された後に異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

40

【1 9 0 9】

(特徴部 0 9 0 I W に関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部 0 9 0 I W について説明する。本特徴部 0 9 0 I W では、遊技状態として、通常状態(非時短状態)または時短状態のいずれかに制御される。詳しくは後述するように、小当り図柄が導出表示されたことにもとづいて通常状態から小当り遊技状態を介して時短状態に制御可能である。また、小当りとなる表示結果は、時短状

50

態に制御可能な小当り A または小当り B となる表示結果と、時短状態に制御不能な小当り C となる表示結果とを含んでいる。そして、第 1 特別図柄の可変表示を実行して小当りとなる表示結果が導出表示される場合と、第 2 特別図柄の可変表示を実行して小当りとなる表示結果が導出表示される場合とで、小当り A または小当り B となる表示結果が導出表示される割合が異なる。

【1910】

(大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブル)

図 17-1 (A), (B) は、ROM 101 に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図 17-1 (A) は、第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図 17-1 (B) は、第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。

10

【1911】

図 17-1 (A) に示すように、第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「10R 時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。

【1912】

図 17-1 (B) に示すように、第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「10R 時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。

【1913】

「10R 時短大当り」とは、10 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。時短状態に移行すると、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

20

【1914】

図 17-1 (A) に示すように、本例では、第 1 特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、100% の確率で 10R 時短大当りと決定される。また、図 17-1 (B) に示すように、本例では、第 2 特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、100% の確率で 10R 時短大当りと決定される。

【1915】

なお、大当り種別は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、時短回数が異なる（例えば、3 回や 5 回）さらに複数種類の時短大当りを設けたり、ラウンド数が異なる（例えば、2 ラウンドや 4 ラウンド）さらに複数種類の時短大当りを設けたりしてもよい。また、本例では、大当り遊技終了後に時短状態に移行する時短大当りのみが設けられている場合を示しているが、大当り遊技終了後に時短状態に移行しない非時短大当り（通常大当り）を設けるように構成してもよい。また、本例では、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には 100% の確率で 100R 時短大当りと決定される場合を示しているが、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合であっても複数種類の大当り種別に決定されるように構成してもよい。

30

【1916】

図 17-1 (C) は、ROM 101 に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。図 17-1 (C) に示すように、小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当り A」または「小当り B」または「小当り C」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

40

【1917】

「小当り A」とは、小当り遊技中（第 1 ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球が V 入賞しなかったこと（非 V 入賞口スイッチによって検出され、V 入賞口を非通過であることが検出されたこと）を条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる小当りである。時短状態に移行すると、10 回の変動表示を終了するまで時短状態を維持する。なお、「小当り A」は、V 入賞したことを条件として、第 2 ラウンド～第 4 ラウンドの大当

50

り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。しかし、「小当りA」になったときは、V入賞しないように特殊可変入賞球装置の開放パターンが制御される。

【1918】

「小当りB」とは、小当り遊技中（第1ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞しなかったこと（非V入賞口スイッチによって検出され、V入賞口を非通過であることが検出されたこと）を条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる小当りである。時短状態に移行すると、5回の変動表示を終了するまで時短状態を維持する。なお、「小当りB」は、V入賞したことを条件として、第2ラウンド～第4ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。しかし、「小当りB」になったときは、まずV入賞しないように特殊可変入賞球装置を開状態にするための開放パターンが制御される。

10

【1919】

「小当りC」とは、小当り遊技中（第1ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞しなかった（非V入賞口スイッチによって検出され、V入賞口を非通過であることが検出されたこと）場合でも小当り遊技終了後に時短状態に移行しない小当りである。また、「小当りC」は、V入賞したことを条件として、第2ラウンド～第4ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。そして、「小当りC」になったときは、殆どの場合V入賞するように特殊可変入賞球装置を開状態にするための開放パターンが制御される。

20

【1920】

図17-1（C）に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合のうちの25%が「小当りA」と決定され、25%が「小当りB」と決定され、50%が「小当りC」と決定される。

【1921】

図17-1（D）に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合のうちの5%が「小当りA」と決定され、5%が「小当りB」と決定され、90%が「小当りC」と決定される。

【1922】

なお、小当り種別は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、時短回数が異なる（例えば、3回や5回）さらに複数種類の時短大当りを設けてもよい。また、小当り遊技中に実質的にV入賞が不可能であり、小当り遊技後に大当り遊技に移行することのないV入賞なし小当りを設けるように構成してもよい。

30

【1923】

また、第2特別図柄の変動表示が実行される場合は、第1特別図柄の変動表示が実行される場合よりも小当りの確率が高いので、第2特別図柄の変動表示が実行される場合のほうが小当りAまたは小当りB（すなわち、時短ありの小当り）になる割合を高くしているが、第2特別図柄の変動表示が実行される場合は100%の割合で時短ありの小当りにしてもよい。

【1924】

（小当り遊技の開放パターン）

次に、小当り遊技の開放パターンについて説明する。図17-2は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。図17-2に示すように、タイミングS1において小当り遊技を開始した後、開放前期間t1（ファンファーレ時間）が経過するとタイミングS2において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。

40

【1925】

そして、図17-2（A）に示すように、小当りAまたはB（時短あり）の場合は、V入賞口開閉板が開状態に制御されているときに、0.05秒の特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）の開放後に1秒の閉鎖時間を経て再度0.05秒の特殊入賞口を開閉する動作を行い、1.2秒の閉鎖時間を経て、同様に特殊入賞口を2回開閉する動作を行う。

50

【1926】

また、図17-2(B)に示すように、小当りC(時短なし)の場合は、V入賞口開閉板が開状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置(特殊入賞口)が開状態に制御されるように、0.05秒の特殊入賞口の開放後に1秒の閉鎖時間を経て再度0.05秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、1回の小当りで特殊入賞口が10回開放される。

【1927】

なお、V入賞口開閉板の動作は小当りAまたは小当りB(時短あり)のときと、小当りC(時短なし)のときとで共通であり、いずれの場合も8秒開放される。

【1928】

なお、本例では、小当りにおける特殊入賞口の各開放時間が0.05秒と極めて短いのであるが、既に説明したように、特殊可変入賞球装置には複数の規制片が形成されており、特殊可変入賞球装置の底面部材上では2~3球程度の遊技球が蛇行しながら流下しているので、開放時間が短くても底面部材が開状態に制御されれば、底面部材上の遊技球が特殊可変入賞球装置内に落下して進入可能である。

【1929】

そして、小当りC(時短なし)のときは、V入賞口開閉板が開状態になっているときに特殊可変入賞球装置が開状態になるので、遊技球をV入賞口に入賞させることが可能である。また、小当りAまたはB(時短あり)のときは、V入賞口開閉板が閉状態になっているときに、特殊可変入賞球装置が開状態になるので、遊技球をV入賞口に入賞させることが不能または困難である。

【1930】

そして、小当りC(時短なし)のときは特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞口を遊技球が通過しなかった場合に時短状態に制御されないが、小当りAまたはB(時短あり)のときは特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞口を遊技球が通過しなかった場合に時短状態に制御される。これにより、小当りC(時短なし)のときは遊技球がV入賞口を通過して大当り状態に制御される可能性が高い一方で時短状態に制御されることがなく、小当りAまたはB(時短あり)のときは遊技球がV入賞口を通過せずに大当り状態に制御される可能性がきわめて低い一方で時短状態に制御される可能性が高い。

【1931】

そして、特殊入賞口内に遊技球が入賞しV入賞すれば、特殊入賞口の最後の開放を終了した後、所定期間の閉鎖時間(インターバル時間)と小当り終了時間(エンディング時間)を経過した後、大当り遊技状態に移行し、第2ラウンドから第4ラウンドまで特別可変入賞球装置7の開状態への制御が行われる。

【1932】

また、小当りAまたはB(時短あり)の場合および小当りC(時短なし)の場合のいずれの場合においても、タイミングS3からS4までエンディング期間に移行するが、小当りAまたはB(時短あり)の場合のエンディング期間t3は、小当りC(時短なし)の場合のエンディング期間t4よりも長くなっている。例えば、エンディング期間t3はエンディング期間t4よりも10秒長くなっている。これにより、小当りAまたはB(時短あり)の場合は時短状態の開始画面(図17-9(N)参照)を表示する時間を確保することができる。

【1933】

なお、小当りAまたはB(時短あり)の場合に、V入賞口に遊技球が入賞したか否かにより(すなわち、時短状態に移行するか否か)によってエンディング期間を変化させてもよい。具体的には、V入賞口に遊技球が入賞しなかったときは時短状態に制御されるので、この場合はエンディング期間を長くする。

【1934】

このように、本例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで異なるパターン(本例では、開放

10

20

30

40

50

回数)により特殊可変入賞球装置を開状態に制御可能である。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【1935】

具体的には、本例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで共通の動作を行うV入賞口開閉板を備え、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示される場合は、V入賞口開閉板がV入賞口へ遊技球の通過を阻害する状態となっているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御され、小当りCとなる表示結果が導出表示される場合は、V入賞口開閉板がV入賞口へ遊技球の通過を阻害しない状態となっているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

10

【1936】

(変動パターンテーブル)

図17-3は、特徴部090IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図17-3は、第1特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図17-4は、第2特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。

【1937】

まず、図17-3を用いて、第1特別図柄の変動パターンについて説明する。図17-3に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-1(通常変動)、変動パターンPA1-2(通常変動での非リーチ→発展演出)、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA1-4(短縮変動での非リーチ→発展演出)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(ノーマルリーチ→発展演出)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-4(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-5(短縮変動)、変動パターンPA1-6(短縮変動での非リーチ→発展演出)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(ノーマルリーチ→発展演出)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-4(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

20

【1938】

また、図17-3に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB1-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB1-2(スーパーリーチα)、変動パターンPB1-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB1-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB1-2(スーパーリーチα)、変動パターンPB1-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

30

【1939】

また、図17-3に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当りC(時短なし)となる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC1-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPC1-2(スーパーリーチα)、変動パターンPC1-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当りCとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC1-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPC1-2(スーパーリーチα)、変動パターンPC1-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

40

【1940】

また、図17-3に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当りAまたはB(時短あり)となる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC1-4(通常変動での非リーチ→発展演出)、変動パターンPC1-5(短

50

縮変動での非リーチ→発展演出)、変動パターンPC1-7(ノーマルリーチ→発展演出)のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当たりAまたはB(時短あり)となる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC1-6(短縮変動での非リーチ→発展演出)、変動パターンPC1-7(ノーマルリーチ→発展演出)のいずれかに決定される。

【1941】

次に、図17-4を用いて、第2特別図柄の変動パターンについて説明する。図17-4に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-1、変動パターンPA3-2(通常変動での非リーチ→発展演出)のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-3(短縮変動)、変動パターンPA3-4(短縮変動での非リーチ→発展演出)、変動パターンPB3-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB3-2(ノーマルリーチ→発展演出)、変動パターンPB3-3(スーパーリーチα)、変動パターンPB3-4(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

10

【1942】

また、図17-4に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-5(ノーマルリーチ)に決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC3-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPC3-2(スーパーリーチα)、変動パターンPC3-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

20

【1943】

また、図17-4に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当たりA~Cとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-6(ノーマルリーチ)に決定される。また、時短状態中に小当たりCとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPD3-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPD3-2(スーパーリーチα)、変動パターンPD3-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

【1944】

また、図17-4に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当たりAまたはB(時短あり)となる場合には、変動パターンとして、変動パターンPD3-4(短縮変動での非リーチ→発展演出)、変動パターンPD3-5(ノーマルリーチ→発展演出)のいずれかに決定される。

30

【1945】

また、本例では、普通図柄プロセス処理(ステップS26)において、CPU103は、普通図柄の変動表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、通常状態である場合には、10%の確率で普図当りすることに決定し、時短状態である場合には、90%の確率で普図当りすることに決定する。また、CPU103は、普通図柄プロセス処理(ステップS26)において、普図当りと決定したことにもとづいて可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)を開状態に制御する。

40

【1946】

このように、本例では、小当たりAまたは小当たりBとなる表示結果が導出表示される場合と、小当たりCとなる表示結果が導出表示される場合とで可変表示中に特定演出としての発展演出が実行される割合が異なる。具体的には、小当たりAまたは小当たりBの場合は貼って演出が実行されるが小当たりCのときは発展演出が実行されない。よって、先読み予告演出と大当たり遊技状態後や時短状態後の演出との不整合を回避できるので好適に先読み予告演出を実行できる。

【1947】

なお、小当たりAまたは小当たりB(時短あり)となった場合に、小当たりC(時短なし)時

50

、はずれ時や大当たり時と共通の変動パターンを設けてもよい。

【1948】

(小当り閉鎖後処理)

図17-5は、特徴部090IWにおいて、特別図柄プロセス処理における小当り閉鎖後処理(ステップ090IWS116)を示すフローチャートである。小当り閉鎖後処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し(ステップ090IWS451)、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ090IWS453に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間(小当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ090IWS452)、処理を終了する。

10

【1949】

ステップ090IWS453では、CPU103は、小当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップ090IWS454)。経過していなければ処理を終了する。

【1950】

小当り終了表示時間が経過していれば、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否か確認する(ステップ090IWS455)。V入賞フラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、時短フラグや、時短回数カウンタをリセットする(ステップ090IWS456)。また、CPU103は、V入賞フラグをリセットする(ステップ090IWS457)。また、CPU103は、大当たり開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ090IWS458)。また、CPU103は、大入賞口開放前時間タイマをセットする(ステップ090IWS459)。

20

【1951】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開始前処理(ステップ090IWS117)に対応した値に更新する(ステップ090IWS460)。

【1952】

ステップ090IWS456の処理でV入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、CPU103は、小当りAであるか否かを確認する(ステップ090IWS461)。小当りAの場合は非V入賞フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ090IWS461a)。非V入賞フラグがセットされていない場合はステップ090IWS465に移行する。非V入賞フラグがセットされている場合は、CPU103は、時短フラグをセットし(ステップ090IWS462)。時短回数カウンタに「10」をセットする(ステップ090IWS463)。また、CPU103は、小当り終了指定Aコマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ090IWS464)。次いで、ステップ090IWS465に移行する。

30

【1953】

また、CPU103は、小当りAでないことを確認した場合(ステップ090IWS461でN)は、小当りBであるか否かを確認する(ステップ090IWS467)。小当りBの場合は非V入賞フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ090IWS467a)。非V入賞フラグがセットされていない場合はステップ090IWS465に移行する。非V入賞フラグがセットされている場合は、CPU103は、時短フラグをセットし(ステップ090IWS468)。時短回数カウンタに「5」をセットする(ステップ090IWS469)。また、CPU103は、小当り終了指定Bコマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ090IWS470)。次いで、ステップ090IWS465に移行する。

40

【1954】

また、CPU103は、小当りBでないことを確認した場合(ステップ090IWS4

50

67でN)は、小当り終了指定Cコマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ090IWS471)。次いで、ステップ090IWS465に移行する。

【1955】

ステップ090IWS465では、CPU103は、小当りフラグをリセットする(ステップ090IWS465)。また、CPU103は、小当り終了指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ090IWS462)。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理(ステップ090IWS110)に応じた値に更新する(ステップ090IWS463)。

【1956】

なお、小当りAまたはB(時短あり)の場合であるか、小当りC(時短なし)であるかによって小当り閉鎖以後のエンディング期間を計測するタイマに値がセットされるが、小当りAまたはB(時短あり)の場合のエンディング期間は、小当りC(時短なし)の場合のエンディング期間よりも長くなるように値がセットされる。

【1957】

(特図当り待ち処理)

図17-6および図17-7は、特徴部090IWにおいて、図15に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理(ステップS173)を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ090IWS871)。なお、大当り停止フラグは、既に大当り図柄を導出表示したが大当り開始指定コマンドを受信する前であることを示すフラグであり、後述するステップ090IWS875でセットされる。大当り停止フラグがセットされている場合には、ステップ090IWS876に移行する。

【1958】

大当り停止フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ090IWS872)。なお、小当り停止フラグは、既に小当り図柄を導出表示したが小当り開始指定コマンドを受信する前であることを示すフラグであり、後述するステップ090IWS883でセットされる。小当り停止フラグがセットされている場合には、ステップ090IWS885に移行する。

【1959】

小当り停止フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU120は、決定されている停止図柄(はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄)を停止表示させる制御を行う(ステップ090IWS873)。

【1960】

ステップ090IWS873の処理で大当り図柄を停止表示した場合には(ステップ090IWS874のY)、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグをセットする(ステップ090IWS875)。次いで、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ090IWS876)。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ(ステップ090IWS622参照)がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【1961】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグをリセットする(ステップ090IWS877)。次いで、演出制御用CPU120は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ090IWS878)。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ090IWS879)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ

10

20

30

40

50

、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップ090IWS880)。

【1962】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する(ステップ090IWS881)。

【1963】

ステップ090IWS873の処理で大当り図柄を停止表示した場合でなければ(ステップ090IWS874のN)、演出制御用CPU120は、ステップ090IWS882の処理で小当り図柄を停止表示したか否かを確認する(ステップ090IWS882)。ステップ090IWS882の処理で小当り図柄を停止表示した場合には(ステップ090IWS882のY)、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグをセットする(ステップ090IWS883)。次いで、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ090IWS885)。なお、小当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。小当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【1964】

小当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグをリセットする(ステップ090IWS886)。次いで、演出制御用CPU120は、小当りAまたは小当りB(時短あり)であるか否かを確認する(ステップ090IWS887a)。小当りAまたは小当りBである場合は、小当りであることを報知する小当り報知演出および右打ちを指示する右打ち指示Aのプロセステーブルを選択する(ステップ090IWS887b)。また、小当りAまたは小当りBでない場合、すなわち小当りC(時短なし)である場合は、V入賞口への遊技球の入賞を促すV入賞促進演出および右打ちを指示する右打ち指示Bのプロセステーブルを選択する(ステップ090IWS887b)。なお、右打ち指示Aと右打ち指示Bとは態様が異なる。また、右打ち指示は、時短状態における右打ち指示Cとも態様が異なる。例えば、態様の相違として、右打ち指示の画像の大きさ、位置、内容が異なる。

【1965】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ090IWS888)、プロセステーブル1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップ090IWS889)。また、演出制御用CPU120は、小当り遊技中の演出期間を計測するための小当り演出期間計測タイマをセットする(ステップ090IWS890)。

【1966】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する(ステップ090IWS891)。

【1967】

なお、本例では、小当り遊技中は特殊可変入賞球装置が開放状態に制御されるので、小当り中演出処理では、小当り中演出として、特殊可変入賞球装置の開放に対応した演出が実行される。

【1968】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には(ステップ090IWS882のN)、すなわち、はずれと決定されている場合には、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理(ステップS170)に応じた値に更新する(ステップ090IWS895)。

【1969】

(演出例)

次に、小当り A または小当り B（時短あり）と場合と、小当り C（時短なし）になる場合の演出の具体例について説明する。

【1970】

図17-8～図17-10は、通常状態（低確率／低ベース状態）で小当り A または小当り B（時短あり）になった場合の画面の遷移を表したものである。

【1971】

図17-8（A）に示すように、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御されているときに、画像表示装置5では、左上方に第1特別図柄または第2特別図柄に対応する左中右の小図柄090IW100が表示される。本例では、通常状態では殆ど第1始動入賞口への始動入賞が発生することから、第1始動入賞口に遊技球が入賞して小図柄090IW100の変動表示が開始された例を示している。そして、小図柄090IW100の変動表示に連動し、小図柄090IW100よりも大きい左中右の飾り図柄090IW101が画面中央で変動開始する。

【1972】

図17-8（B）、（C）に示すように、左右の飾り図柄090IW101が停止し、大当り図柄によってノーマルリーチとなったとする。このとき、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【1973】

図17-8（D）に示すように、中の飾り図柄090IW101が停止してはずれ図柄が停止したとする。このとき、飾り図柄090IW101は完全に停止した状態ではなく、揺れを伴う仮停止状態とされる。なお、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【1974】

図17-8（E）に示すように、仮停止した飾り図柄090IW101が一旦消去されて発展演出が実行される。本例では、時短状態に制御されることを示唆する「時短？」という文字090IW102が画面中央に小図柄090IW100よりも大きく表示される。なお、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【1975】

図17-8（F）に示すように、図17-8（E）で示した発展演出が実行された後は、仮停止していた飾り図柄090IW101が再度変動表示される。このとき、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【1976】

図17-8（G）（H）に示すように、左右の飾り図柄090IW101が停止し、小当り A または小当り B のリーチ状態となったとする。このとき、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【1977】

図17-9（I）に示すように、残りの飾り図柄090IW101が停止し、小当り A または小当り B の小当り図柄「135」が停止したとする。このとき、小図柄090IW100も同時に「135」と停止する。

【1978】

図17-9（J）に示すように、小図柄090IW100および飾り図柄090IW101において小当り図柄「135」が停止すると、特殊可変入賞球装置が開状態になる前の開放前時間において、小当りが開始することを示唆する「小当り！」という文字090IW103が画面中央に小図柄090IW100よりも大きく表示される。

【1979】

図17-9（K）に示すように、小当り遊技が開始されると、小当り中の背景 A が表示されるとともに、小当り遊技中であることを報知する「小当り中」という文字090IW105が表示される。また、小当り A または小当り B の場合は、V入賞口に遊技球を入賞させることが困難になっており、大当りを発生させにくい。このため、大当りを発生させやすい小当り C よりも遊技者にとって残念であるが、小当り A または小当り B の場合は、

10

20

30

40

50

V非入賞となることにより時短状態に制御される。よって、特殊可変入賞球装置に向けて遊技球を進入させるべく、右打ち指示表示（右打ち指示A）090IW106を表示するとともに、遊技者を無駄に煽って残念感を煽らないように右打ち指示表示（右打ち指示A）090IW106は画面右下に小さく目立たない態様で表示する。右打ち指示表示090IW106は、「右打ち」という文字と右向きの1つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示090IW106を目立ちにくくするため、小当中背景Aは、キャラクタを登場させるなど、遊技者の興味を惹く派手な背景になっている。

【1980】

図17-9（L）に示すように、V入賞口に入賞することなく、小当り遊技状態が終了すると、小当りのエンディング期間において終了画面が表示される。例えば、終了画面に対応する背景やキャラクタが表示される。

10

【1981】

図17-9（M）に示すように、小当り遊技の終了画面が表示された後は時短状態の開始画面が表示される。例えば、時短状態が開始される旨の画像と時短状態での変動回数が表示される。

【1982】

図17-9（N）に示すように、時短状態の開始画面の表示が終了すると、小図柄090IW100および左中右の飾り図柄090IW101の変動表示が開始され、時短状態の制御が開始される。時短状態の制御が開始されると、時短中の背景が表示され、画面右上には時短状態での残り変動回数090IW107が表示される。さらに、時短状態中は、通過ゲート41および可変入賞球装置6Bに向けて遊技球を進入させるべく、右打ち指示表示（右打ち指示C）090IW108を画面上方に表示する。時短状態中の右打ち指示表示090IW108は、「右打ち」という文字と右向きの2つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示090IW108は、右打ち指示表示090IW106よりも大きい表示になっており、表示位置も異なる。

20

【1983】

図17-9（O）、図17-10（P）（Q）に示すように、飾り図柄090IW101が停止し、小図柄090IW100が停止し、はずれ図柄が停止したとする。

【1984】

図17-10（R）に示すように、次いで、次変動が開始され、飾り図柄090IW101および小図柄090IW100の変動表示が開始されると、残り変動回数090IW107が減算される。以降、時短状態が終了するまで同様の制御が行われる。

30

【1985】

図17-11～図17-12は、通常状態（低確率／低ベース状態）で小当りC（時短なし）になった場合の画面の遷移を表したものである。

【1986】

図17-11（A）に示すように、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御されているときに、画像表示装置5では、左上方に第1特別図柄または第2特別図柄に対応する左中右の小図柄090IW100が表示される。本例では、通常状態では殆ど第1始動入賞口への始動入賞が発生することから、第1始動入賞口に遊技球が入賞して小図柄090IW100の変動表示が開始された例を示している。そして、小図柄090IW100の変動表示に連動し、小図柄090IW100よりも大きい左中右の飾り図柄090IW101が画面中央で変動開始する。

40

【1987】

図17-11（B）、（C）、（D）に示すように、左中右の飾り図柄090IW101が停止し、小当りCの小当り図柄である「357」が停止したとする。このとき、小図柄090IW100も同時に「357」と停止する。

【1988】

図17-11（E）に示すように、小図柄090IW100および飾り図柄090IW101において小当り図柄「357」が停止すると、特殊可変入賞球装置が開状態になる

50

前の開放前時間において、小当りが開始することを示唆する「小当り！」という文字 0 9 0 I W 1 0 3 が画面中央に小図柄 0 9 0 I W 1 0 0 よりも大きく表示される。

【1989】

図17-11 (F) に示すように、小当り遊技が開始されると、小当り中の背景 B が表示されるとともに、特殊可変入賞球装置の V 入賞口を狙って遊技球を発射することを報知する「Vを狙え！」という文字 0 9 0 I W 1 0 9 が表示される。また、小当り C の場合は、V 入賞口に遊技球が入賞しやすくなっており、大当りを発生させやすい。このため、遊技者にとっては大量の出玉を得られるため喜ばしい。よって、特殊可変入賞球装置に向けて遊技球を進入させて大当りを発生させるべく、右打ち指示表示 (右打ち指示 B) 0 9 0 I W 1 1 0 を表示するとともに、右打ち指示表示 0 9 0 I W 1 1 0 を画面中央で大きく目立つ態様で表示する。右打ち指示表示 0 9 0 I W 1 1 0 は、「右打ち」という文字と右向きの 3 つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示 0 9 0 I W 1 0 7 を目立ちやすくするため、小当り中背景 B は、キャラクタなどを登場させず簡素な画面とし、遊技者の興味を惹かない地味な背景になっている。なお、右打ち指示表示 0 9 0 I W 1 1 0 は、小当り A または小当り B における右打ち指示表示 0 9 0 I W 1 0 6 や時短中における右打ち指示表示 0 9 0 I W 1 0 8 よりも大きい表示になっており、表示位置も異なる。

10

【1990】

このように、小当り A または小当り B における右打ち指示表示 0 9 0 I W 1 0 6 と、小当り C における右打ち指示表示 0 9 0 I W 1 1 0 と、時短中における右打ち指示表示 0 9 0 I W 1 0 8 とは、大きさ、表示位置、表示態様 (矢印の数) とともに異なる。

20

【1991】

図17-11 (G) に示すように、V 入賞口に入賞して小当り遊技状態が終了すると、小当りのエンディング期間において、V 入賞口で入賞が発生して大当りが発生することを示唆する「V」という文字 0 9 0 I W 1 0 4 が画面中央に表示される。

【1992】

図17-12 (H) に示すように、次いで、大当り遊技 (第2ラウンド目) が開始することを示唆する「ROUND 2」という文字 0 9 0 I W 1 1 1 が画面中央に小図柄 0 9 0 I W 1 0 0 よりも大きく表示される。

【1993】

図17-12 (I) に示すように、大当り遊技 (第2ラウンド目) が開始されると、大当り中の背景が表示され、大当り遊技状態での遊技が行われる。第3ラウンド目、第4ラウンド目も同様である。なお、本例では通常状態中に小当り C となった例について説明しているが、時短状態中に小当り C になった場合にも小当り遊技中は上記の同様の演出を行い、小当り A や小当り B の場合よりも大きな右打ち指示表示を行う。また、通常状態中に小当り C となった場合と時短状態中に小当り C になった場合とで異なる演出を実行し、右打ち指示表示の大きさを異ならせてもよい。

30

【1994】

このように、本例では、小当り A または小当り B となる表示結果が導出表示される場合と、小当り C となる表示結果が導出表示される場合とで特殊可変入賞球装置が開状態に制御されるときに実行される演出が異なる。具体的には、小当り A または小当り B のときは小当り遊技中に小当り遊技中であることを報知する「小当り中」という文字 0 9 0 I W 1 0 5 が表示される一方で (図17-9 (K))、特殊可変入賞球装置の V 入賞口を狙って遊技球を発射することを報知する「Vを狙え！」という文字 0 9 0 I W 1 0 9 が表示される (図17-11 (F))。よって、小当りとなる表示結果が導出表示されるときに好適に演出を実行できる。

40

【1995】

また、本例では、可変入賞球装置 6 B は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる右打ち経路を通過する遊技球が進入可能に設けられている。そして、右打ち経路への遊技球の発射促進に関する発射促進表示を行い、小当り A または小当り B となる表示結果が導出表示されるときと、小当り C となる表示結果が導出表示され

50

るときとで異なる態様により発射促進表示を行うようになっている。具体的には、小当りCのときは小当りAやBのときと異なり、大当りを発生させやすいので、小当りAまたはBのときは、右打ち指示表示090IW106（図17-9（K）参照）が表示され、小当りCのときは右打ち指示表示090IW110（図17-11（F）参照）が表示される。よって、好適に遊技を進行させることができる。

【1996】

また、本例では、図17-8（E）に示すように、小当りになることの予告演出として時短状態に制御されることを示唆する演出を実行することが可能である。すなわち、発展演出が実行され、時短状態に制御されることを示唆する「時短？」という文字090IW102が表示される。よって、先読み予告演出のバリエーションが増加するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1997】

（変形例）

次に、本特徴部090IWにおいて実行される演出の変形例について説明する。以下、変形例では、図17-2では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで、特殊可変入賞球装置の開放パターンを異ならせることにより、V入賞口への遊技球の入賞しやすさを異ならせ、時短状態に制御するか否かを制御する例を挙げたが、変形例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで、同一パターンにより特殊可変入賞球装置を開放するが、特殊可変入賞球装置の開放前時間を異ならせることにより、V入賞口への遊技球の入賞しやすさを異ならせ、時短状態に制御するか否かを制御する。なお、図17-2と共通の部分については説明を省略する。

【1998】

図17-13は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。なお、V入賞口開閉板の動作は小当りAまたは小当りB（時短あり）のときと、小当りC（時短なし）のときとで共通である。

【1999】

図17-13（A）に示すように、小当りAまたはB（時短あり）の場合は、タイミングS1において小当り遊技を開始した後、開放前期間t1（ファンファール時間）が経過するとタイミングS2において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。このように、開放前期間t1を設定することにより、V入賞口開閉板が開状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。そして、0.05秒の特殊入賞口の開放後に1秒の閉鎖時間を経て再度0.05秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、1回の小当りで特殊入賞口が10回開放される。

【2000】

図17-12（B）に示すように、小当りC（時短なし）の場合は、タイミングS1において小当り遊技を開始した後、開放前期間t1よりも短い開放前期間t2（ファンファール時間）が経過するとタイミングS2において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。このように、開放前期間t2を設定することにより、V入賞口開閉板が開状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。そして、図17-13（A）と同一パターンにより、0.05秒の特殊入賞口の開放後に1秒の閉鎖時間を経て再度0.05秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、1回の小当りで特殊入賞口が10回開放される。

【2001】

以上のように、本例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで同一パターンにより特殊可変入賞球装置を開状態に制御可能である。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できるとともに、いずれの小当りとなる表示結果が導出表示されるかが事前に察知されてしまうことを防止できる。

【2002】

10

20

30

40

50

また、本例では、小当り A または小当り B となる表示結果が導出表示されるときと、小当り C となる表示結果が導出表示されるときとで共通の動作を行う V 入賞口開閉板を備え、小当り A または小当り B となる表示結果が導出表示される場合と、小当り C となる表示結果が導出表示される場合とで、特殊可変入賞球装置が開状態に制御されるまでの期間が異なる。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【2003】

(その他、変形例)

なお、本特徴部 090IW において、V 入賞口に遊技球を入賞させることが不能な小当りを複数種類設けることが可能である。そして、複数種類の小当りとして、特殊入賞口に入賞したが V 入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行する小当りと、特殊入賞口に入賞したが V 入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行しない小当りとを設ける。そして、特殊入賞口に入賞したが V 入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行する小当りと、特殊入賞口に入賞したが V 入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行しない小当りとで異なる演出を実行するように構成することが可能である。当該演出は、変動中と小当り遊技状態中のいずれか一方を異ならせてもよいし、両方を異ならせてもよい。

【2004】

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

【2005】

尚、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をはずれ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【2006】

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

【2007】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄であるはずれ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。

【2008】

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

【2009】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞時でよい。

【2010】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができる。とともに、構造物を用いた抽選、例えば、特別可変入賞球装置 7 内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【2011】

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

【2012】

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

10

【2013】

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

【2014】

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

【2015】

20

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

【2016】

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

【2017】

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

30

【2018】

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

【2019】

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

【2020】

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

40

【2021】

また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【2022】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【2023】

50

また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【2024】

なお、本例において、通常状態での図柄の変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御する（いわゆる、天井）ように構成することが可能である。具体的には、時短状態に制御するまでの変動回数をカウントするカウンタを設け、RAMの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当たりが終了したときに当該カウンタによってカウントを開始する。そして、カウントした変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御する。なお、カウントの方法は、カウンタにセットした値を変動のたびに減算してカウント値が0になったか否かを判定することにより、変動回数が所定回数に達したか否かを判定してもよいし、カウンタの値を変動のたびに加算していき、変動回数が所定回数に達したか否かを判定してもよい。なお、時短状態に制御するまでの所定回数は抽選により決定してもよい。これにより、時短状態に制御されるタイミングが分からなくなるので、遊技の興趣を高めることができる。

10

【2025】

なお、時短状態に制御されるまでの図柄の変動回数である所定回数 n は、例えば、大当たり確率の分母を P （例えば、大当たり確率が $1/319$ のときは $P=319$ ）としたときに、 $2.5P \leq n \leq 3.0P$ とすることが可能である。また、時短状態に制御されるまでの図柄の変動回数である所定回数 N は、例えば、大当たり確率の分母を P （例えば、大当たり確率が $1/319$ のときは $P=319$ ）としたときに、 $0.4P \leq N \leq 3.8P$ とすることが可能である。なお、これらは一例であり、 P はこれらの範囲に限られない。

20

【2026】

また、RAMの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当たり時における所定回数 P の設定は、初期化前の回数を引き継いでもよい。この場合は、遊技を開始して間もなく変動回数が所定回数 P に達して時短状態に制御されることを期待できるので、パチンコ遊技機の稼働率を上昇させることができる。

一方で、RAMの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当たり時における所定回数 P の設定は、初期化前の回数を引き継がないようにしてもよい。この場合は、どの遊技者にも公平な条件下で遊技を行わせることができる。

【2027】

また、変動回数が所定回数に達して時短状態に制御したときに、当該時短状態を変動回数が上限回数に達したときに終了させてもよいし、当該時短状態を次回大当たりまで継続させてもよい。

30

【2028】

なお、変動回数が所定回数に達したときに再度変動回数のカウントを開始してもよい。このように構成した場合には、例えば、時短状態の上限回数を設け、時短状態に制御されるまでの所定回数よりも上限回数を大きくすれば、時短状態中にカウント値が所定回数に達して再度上限回数がセットされるので、上限回数をセットしながら次回大当たりまで時短状態を継続させることができる。

【2029】

また、時短状態中は変動回数のカウントをしないようにすることも可能である。この場合は、時短状態の上限回数を設けた時は変動回数が上限回数に達したときに時短状態が終了する。

40

【2030】

また、通常状態における変動回数が第1回数に達したときに時短状態に制御するか否かの抽選を行い、当該抽選に当選しなかったときは変動回数が第2回数に達したときに時短状態に制御するようにしてもよい（いわゆる、仮天井を経て天井に達するパターン）。

【2031】

なお、特徴部IW090において天井を設け、変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御するように構成した場合には、小当たりAまたは小当たりB（時短あり）のいずれになってもカウンタの値はリセットせずにカウントを継続する。小当たりC（時短なし）の

50

ときは大当りが発生しなかったときはカウンタの値はリセットせずにカウントを継続する。これにより、小当りAまたは小当りB（時短あり）になった場合には、小当り遊技終了後の時短中にカウント値が所定回数に達して時短状態が延長されることがある。よって、小当り遊技終了後の展開に期待感を持たせることができる。また、小当りC（時短なし）になって大当りが発生しなかった場合でも、小当り遊技終了直後に時短状態に制御される可能性があるので、小当り遊技終了後の展開に期待感を持たせることができる。

【2032】

以上に説明したように、本特徴部090IWには、以下に示す（手段1）～（手段8）に示す遊技機の構成が開示されている。

【2033】

（手段1）

特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

特別領域（例えば、V入賞口）を有し、遊技媒体が進出容易な第1状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が進出不能または進出困難な第2状態（例えば、閉状態）に制御可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、図15に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS76を実行する部分）と、を備え、

前記特定表示結果と異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が表示されたときに前記可変手段を前記第1状態に制御可能であり（例えば、図17-1に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS118を実行する部分）、

前記特殊表示結果は、第1特殊表示結果（例えば、小当りAまたは小当りBとなる表示結果）と、前記第1特殊表示結果とは異なる第2特殊表示結果（例えば、小当りCとなる表示結果）と、を含み、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において、前記第1特殊表示結果（例えば、小当りAまたは小当りBとなる表示結果）が導出表示されたときに遊技媒体が前記特別領域を通過しなかった場合に前記特別状態に制御し（例えば、図17-5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ090IWS461aでYのときにステップ090IWS462、ステップ090IWS467aでYのときにステップ090IWS468の処理を実行する部分）、

前記通常状態において、前記第2特殊表示結果（例えば、小当りCとなる表示結果）が導出表示されたときに遊技媒体が前記特別領域を通過しなかった場合に前記特別状態に制御せず（例えば、図17-5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ090IWS467でNのときに、ステップ090IWS461aおよびステップ090IWS462やステップ090IWS467aおよびステップ090IWS468の処理を実行しない部分）、

前記第1特殊表示結果が導出表示されたときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されたときと、で遊技媒体の前記特別領域の通過しやすさが異なり（例えば、図17-2に示す部分）、

前記演出実行手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示される場合と、前記第2特殊表示結果が導出表示される場合と、で前記可変手段が前記第1状態になるときに異なる演出を実行可能である（例えば、図17-7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ090IWS887b、887cを実行する部分、図17-9（K）と図17-11（F）に示す部分）。

そのような構成によれば、特殊表示結果が導出表示されるときに好適に演出を実行できる。

【2034】

10

20

30

40

50

なお、本例では、特殊入賞口に入賞したがV入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる例を挙げたが、そのような態様に限られない。例えば、小当りとなった場合に特殊入賞口に遊技球が入賞しなかったことを条件に小当り遊技終了後に時短状態に移行させてもよい。

【2035】

(手段2) 手段1において、

前記第1特殊表示結果が導出表示される場合と、前記第2特殊表示結果が導出表示される場合と、で可変表示中の演出において特定演出が実行される割合が異なる(例えば、図17-3、図17-4に示すように、発展演出は小当りAまたは小当りBのときに行われ、小当りCのときは行われない部分)。

そのような構成によれば、先読み予告演出と有利状態後や特別状態後の演出との不整合を回避できるので好適に先読み予告演出を実行できる。

【2036】

(手段3) 手段1または手段2において、

前記可変入賞装置は、所定経路(例えば、右打ち経路)を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、

前記所定経路への遊技媒体の発射促進に関する発射促進表示(例えば、右打ち指示表示)を行う発射促進表示手段例えば、図17-7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ090 IWS887b、887cを実行する部分)を備え、

前記発射促進表示手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なる態様により前記発射促進表示を行う(例えば、図17-7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ090 IWS887b、887cを実行する部分、図17-9(K)と図17-11(F)に示す部分)。

そのような構成によれば、好適に遊技を進行させることができる。

【2037】

なお、本例では、V入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる小当りAまたは小当りBのときに、V入賞しないように特殊可変入賞球装置を開状態にしたが、そのような態様に限られない。例えば、V入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させるとともに、V入賞しやすいように特殊可変入賞球装置を開状態にする小当りを設けてもよい。

【2038】

(手段4) 手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、

前記可変入賞手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なるパターンにより前記第1状態に制御可能である(例えば、図17-2に示す部分)。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【2039】

(手段5) 手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、

前記可変入賞手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときと、で同一パターンにより前記第1状態に制御可能である。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できるとともに、いずれの特殊表示結果が導出表示されるかが事前に察知されてしまうことを防止できる。

【2040】

(手段6) 手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、

前記可変入賞手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときとで、共通の動作を行う可動部材(例えば、V入賞口開閉板)を備え、

前記第1特殊表示結果が導出表示される場合は、前記可動部材が前記特別領域へ遊技媒体の通過を阻害する状態となっておりときに前記可変入賞手段が前記第1状態に制御され、

前記第2特殊表示結果が導出表示される場合は、前記可動部材が前記特別領域へ遊技媒

10

20

30

40

50

体の通過を阻害しない状態となっておりときに前記可変入賞手段が前記第1状態に制御される（例えば、図17-2に示す部分）。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【2041】

（手段7）手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、

前記可変入賞手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときとで、共通の動作を行う可動部材（例えば、V入賞口開閉板）を備え、

前記第1特殊表示結果が導出表示される場合と前記第2特殊表示結果が導出表示される場合とで、前記可変入賞手段が前記第1状態に制御されるまでの期間が異なる（例えば、図17-13に示す部分）。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【2042】

（手段8）手段1から手段7のうちのいずれかにおいて、

遊技媒体が前記特別領域を通過しない前記特殊表示結果を複数種類備え、

複数種類の前記特殊表示結果は、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御される前記特殊表示結果と、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御されない前記特殊表示結果と、を含み、

遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御される前記特殊表示結果が導出表示されるときと、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御されない前記特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を実行する。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【2043】

（特徴部113IWに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部113IWについて説明する。本特徴部113IWでは、遊技状態として、通常状態、時短状態、または確変状態（時短状態にも制御される）のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、時短状態では普図当り確率が90%に高められ、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

【2044】

また、本例では、確変状態では、通常状態および時短状態と比較して大当たりとなる確率（大当たり確率）が高められる。なお、本例では、確変状態に制御される場合には、時短状態にも制御される。

【2045】

また、本例では、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に確変状態や時短状態に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態に制御される場合がある。

【2046】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後（RAMクリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後に、所定回数（本例では、800回）の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合にも、時短状態（救済時短）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当たりが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。

【2047】

以下、大当たりが発生することにもとづいて制御される時短状態を「時短状態 A」または「大当たり経由の時短状態」、時短はずれ図柄が停止されることにもとづいて制御される時短状態を「時短状態 B」または「時短はずれ経由の時短状態」、本例では、遊技機への電源投入後（RAM クリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後に、所定回数（本例では、800 回）の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合に制御される時短状態を「時短状態 C」または「救済時短経由の時短状態」ということがある。

【2048】

なお、時短状態では、（１）普図当たり確率を高める制御と、（２）普通図柄の変動時間を短縮する制御と、（３）可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）の開放時間を長くする制御と、（４）特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら（１）～（４）の全ての制御を行ってもよいし、（１）～（４）のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当たり経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、（１）～（４）のうちいずれの制御を行うかが異なってもよいし、同じであってもよい。

【2049】

また例えば、非時短状態（通常状態）における普図当たり確率を 100 %（普図はずれ無し）とし、または普図はずれ確率を極端に低くすることにより実質的に普図当たり確率を 100 % とし、時短状態では、（１）の制御は行わずに（つまり普図当たり確率を非時短状態から変化させずに）、（２）～（４）のうち一部または全部の制御を行うこととしてもよい。

【2050】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数 n および救済時短での時短回数 N は、以下のように規定することが好ましい。

【2051】

$$2.5P \leq n \leq 3.0P$$

$$0.4P \leq N \leq 3.8P$$

（ P = 大当たり確率 ML の分母、 n = 変動回数、 N = 時短回数）

具体的には、例えば、大当たり確率が $1/300$ である場合には、変動回数 n は 750 ~ 900 となり、時短回数 N は 120 ~ 1140 となる。本例では、設定値 s 毎に大当たり確率が異なるため、設定値毎の変動回数 ns （設定値 s : 1 ~ 6）は以下になる。設定値「1」である場合の大当たり確率が約 $1/319$ であるから、変動回数 n_1 は 797.5 ~ 957 となる。設定値「2」である場合の大当たり確率が約 $1/310$ であるから、変動回数 n_2 は 775 ~ 930 となる。設定値「3」である場合の大当たり確率が約 $1/300$ であるから、変動回数 n_3 は 750 ~ 900 となる。設定値「4」である場合の大当たり確率が約 $1/290$ であるから、変動回数 n_4 は 725 ~ 870 となる。設定値「5」である場合の大当たり確率が約 $1/280$ であるから、変動回数 n_5 は 700 ~ 840 となる。設定値「6」である場合の大当たり確率が約 $1/270$ であるから、変動回数 n_6 は 675 ~ 810 となる。そして、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る「800」を変動回数 n として設定するものとして、以下の説明をする。同様に、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る「800」を時短回数 N として設定するものである。

【2052】

なお、変動回数 n として、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る値を設定するものとしたが、大当たり確率が最も低い設定値「1」が設定されている場合に該当し得る値（上記したように、変動回数 n_1 は 797.5 ~ 957）を設定するものであればよい。つまり、変動回数 n として「900」などの値を設定するものであってもよい。

【2053】

同様に、時短回数 N として、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る値を設定するものとしたが、大当たり確率が最も低い設定値「1」が設定されている場合に該当

し得る値を設定するものであればよい。

【2054】

なお、本例では変動回数 n と時短回数 N が同値の 800 であることとするが、変動回数 $n >$ 時短回数 N であってもよいし、逆に変動回数 $n <$ 時短回数 N であってもよい。

【2055】

(変動パターンテーブル)

図18-1および図18-2は、特徴部113IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図18-1(A)は、救済時短突入変動を除く大当り用の変動パターンテーブルAの具体例を示している。また、図18-1(B)は、通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBの具体例を示している。また、図18-1(C)は、大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCの具体例を示している。また、図18-1(D)は、時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDの具体例を示している。

10

【2056】

また、図18-1(E)は、救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEの具体例を示している。また、図18-2(F), (G)は、救済時短となる直前10変動以内のはずれ用の変動パターンテーブルF, Gの具体例を示している。このうち、図18-2(F)に示す変動パターンテーブルFは、保留記憶数(例えば、合算保留記憶数)が3以下である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。また、図18-2(G)に示す変動パターンテーブルFは、保留記憶数(例えば、合算保留記憶数)が4以上である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。

20

【2057】

なお、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、図18-2(F), (G)に示す変動パターンテーブルF, Gを用いて変動パターンを選択するものであるが、RAMクリアが行われてから大当りとなるまでの期間においては、救済時短となる直前10変動以内であっても図18-1(B)に示す変動パターンテーブルBを用いて変動パターンを選択するものである。

【2058】

また、図18-2(H)は、確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHの具体例を示している。ただし、本例では、確変状態や時短状態であっても、保留記憶数が1以上でない場合(保留記憶がない場合)には、変動パターンテーブルBを用いて変動パターンが決定される。

30

【2059】

また、図18-2(I), (J)は、救済時短突入変動におけるはずれ用の変動パターンテーブルI, Jの具体例を示している。このうち、図18-2(I)に示す変動パターンテーブルIは、非時短状態(通常状態)である場合に選択される変動パターンテーブルである。また、図18-2(J)に示す変動パターンテーブルJは、時短状態である場合に選択される変動パターンテーブルである。

【2060】

なお、救済時短突入変動においてはずれとなる場合には、図18-2(I), (J)に示す変動パターンテーブルI, Jを用いて変動パターンを選択するものであるが、RAMクリアが行われてから大当りとなるまでの期間においては、救済時短突入変動においてはずれとなる場合であっても図18-1(B)に示す変動パターンテーブルBを用いて変動パターンを選択するものである。

40

【2061】

また、図18-2(K), (L)は、救済時短突入変動における大当り用の変動パターンテーブルK, Lの具体例を示している。このうち、図18-2(K)に示す変動パターンテーブルKは、非時短状態(通常状態)である場合に選択される変動パターンテーブルである。また、図18-2(L)に示す変動パターンテーブルLは、時短状態である場合

50

に選択される変動パターンテーブルである。

【2062】

なお、救済時短突入変動において大当たりとなる場合には、図18-2(K)，(L)に示す変動パターンテーブルK，Lを用いて変動パターンを選択するものであるが、RAMクリアが行われてから大当たりとなるまでの期間においては、救済時短突入変動において大当たりとなる場合であっても図18-1(A)に示す変動パターンテーブルAを用いて変動パターンを選択するものである。

【2063】

図18-1(A)に示すように、本例では、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPB2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定される。なお、大当たり用の変動パターンは、同じリーチ演出を行うはずれ用の変動パターンと比較して10000ms長い特図変動時間が確保されている。これは、はずれ変動と同じ長さのリーチ演出を行った後に、大当たりとなることを祝福する祝福演出や、再度抽選を行っているかのように見せる再抽選演出を行う(例えば、10R大当たりAを示す大当たり図柄を一旦停止しておき、10R大当たりBを示す大当たり図柄に変更する再抽選演出を行う)ためである。

【2064】

また、図18-1(B)に示すように、本例では、通常状態時にははずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-1(通常変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定される。

【2065】

また、図18-1(C)に示すように、本例では、大当たり経由で制御された時短状態時にははずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定される。

【2066】

また、図18-1(D)に示すように、本例では、時短はずれ経由で制御された時短状態時にははずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定される。

【2067】

また、図18-1(E)に示すように、本例では、救済時短経由で制御された時短状態時にははずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチ β)のいずれかに決定される。

【2068】

図18-1(C)、図18-1(D)、および図18-1(E)に示すように、本例では、時短状態時には、変動パターンPA1-2(超短縮変動)や、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)が決定される割合が高く、通常状態時と比べて平均した変動時間が短くなっている。さらに、同じ時短状態時であっても、時短はずれ経由で制御された時短状態時には、大当たり経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターンPA1-2(超短縮変動)の選択確率が80%と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。また、救済時短経由で制御された時短状態時には、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)の選択割合が99%と高くなっており、時短はずれ経由や大当たり経由で制御された時短状態時と比べて、さらに平均した変動時間が短くなっている。

【2069】

また、図18-2(F)に示すように、本例では、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が3以下であれば、変動パターンとして、変動パターンPA1-1（通常変動）、変動パターンPA2-1（ノーマルリーチ）、変動パターンPA2-2（スーパーリーチ α ）、変動パターンPA2-3（スーパーリーチ β ）のいずれかに決定され、変動パターンPA1-1（通常変動）に決定される確率が90%と高くなっている。また、図18-2(G)に示すように、本例では、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数（例えば、合算保留記憶数）が4以上であれば、変動パターンとして、変動パターンPA1-3（短縮変動）、変動パターンPA2-1（ノーマルリーチ）、変動パターンPA2-2（スーパーリーチ α ）、変動パターンPA2-3（スーパーリーチ β ）のいずれかに決定され、変動パターンPA1-3（短縮変動）に決定される確率が90%と高くなっている。

10

【2070】

また、図18-2(H)に示すように、本例では、確変状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2（超短縮変動）、変動パターンPA2-1（ノーマルリーチ）、変動パターンPA2-2（スーパーリーチ α ）、変動パターンPA2-3（スーパーリーチ β ）のいずれかに決定される。

【2071】

また、図18-1(C)、(E)に示すように、はずれ変動の変動パターンを決定する際、救済時短を経由した時短状態の方が、大当り遊技状態を経由した時短状態よりも短い変動時間を有する変動パターンの選択割合が高くなっている。これにより、長い期間に亘り遊技を行った末に救済時短に到達した場合における興趣の低下を抑制することができる。

20

【2072】

また、図18-1(C)、(E)に示すように、はずれ変動の変動パターンを決定する際、救済時短を経由した時短状態の方が、大当り遊技状態を経由した時短状態よりもリーチ演出を伴う変動パターンの選択割合が低くなっている。これにより、長い期間に亘り遊技を行った末に救済時短に到達した場合における興趣の低下を抑制することができる。

【2073】

図18-2(H)に示すように、本例では、確変状態時には、90%の高い確率で変動パターンPA1-2（超短縮変動）が決定され、時短状態時よりもさらに平均した変動時間が短くなっている。

30

【2074】

また、図18-2(I)に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動ではずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-1（時短突入はずれ）に決定される。変動パターンPA3-1に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること（突入すること）を報知する時短突入演出が行われる。

【2075】

また、図18-2(J)に示すように、本例では、時短状態において救済時短突入変動ではずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-2（時短昇格はずれ）に決定される。変動パターンPA3-2に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること（昇格すること）を報知する時短昇格演出が行われる。以下、時短はずれ経由の時短状態から救済時短経由の時短状態へ移行することを「昇格する」ということがある。

40

【2076】

なお、時短突入演出と時短昇格演出とは、いずれも時短状態Cに制御される際に行われる演出であるが、その演出内容については異なるものである。具体的に、時短突入演出では時短状態Cに制御することを示す文字列を画像表示装置5に表示するものである一方（図18-12(G)参照）、時短昇格演出では時短状態Cに制御するとともに昇格することを示す文字列を画像表示装置5に表示するものである（図18-15(D)参照）。また、時短突入演出では右打ちを促進するための右打ち報知画像の表示を行う一方（図18-12(H)参照）、時短昇格演出では該右打ち報知画像の表示を行わないものである（

50

図18-15(D)参照)。このように、通常状態から時短状態Cに制御される場合と、時短状態Bから時短状態Cに制御(昇格)される場合とでは、時短状態Cに制御することの報知態様が異なるようになっている。これにより、時短状態が昇格するときに遊技者に特別感を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

【2077】

なお、通常状態から時短状態Cに制御される場合と、時短状態Bから時短状態Cに制御(昇格)される場合とでは、時短状態Cに制御することの報知態様が共通するものであってもよい。例えば、いずれの場合であっても変動パターンPA3-1を選択し、時短突入演出を行うこととしてもよい。これにより、変動パターンの数や演出データの数の増加を抑制し、記憶容量を節減することができる。

10

【2078】

また、図18-2(K)に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動で大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-3(時短突入見せかけ大当たり)に決定される。変動パターンPA3-3に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること(突入すること)を報知する時短突入演出が行われた後、大当たりであることが報知され、祝福演出や再抽選演出が行われる。なお、時短突入演出が行われた後に行われる演出については、他の変動パターンが選択されたときにも実行可能な演出であってもよいが、他の変動パターンが選択されたときには実行されない演出であってもよく、これにより遊技者に意外性や特別感を感じさせることができる。

20

【2079】

また、図18-2(L)に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動で大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-4(時短昇格見せかけ大当たり)に決定される。変動パターンPA3-4に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること(昇格すること)を報知する時短昇格演出が行われた後、大当たりであることが報知され、祝福演出や再抽選演出が行われる。なお、時短昇格演出が行われた後に行われる演出については、他の変動パターンが選択されたときにも実行可能な演出であってもよいが、他の変動パターンが選択されたときには実行されない演出であってもよく、これにより遊技者に意外性や特別感を感じさせることができる。

【2080】

なお、救済時短突入変動ではずれとなる場合と救済時短突入変動で大当たりとなる場合とで、変動時間の長さが異なることとしたが、同じ長さの変動時間を有する変動パターン、または共通の変動パターンが選択されることとしてもよい。これにより、記憶容量を節減することができる。

30

【2081】

なお、図18-1および図18-2に示した変動パターンテーブルの設定の仕方は一例であり、様々な態様が考えられる

【2082】

また、本例では、図18-1(E)に示すように、救済時短経由の時短状態中は1.5秒の極超短縮変動の変動パターンPA1-4の選択割合が高く、変動表示の消化速度が早いことから、実行可能な予告演出や先読み予告演出の種類が少ない。例えば、救済時短経由の時短状態中である場合には、画像表示装置5の表示画面の端部においてエフェクト画像を表示する演出や、ランプやLEDを点灯させる演出、所定の演出音や通常とは異なる変動停止音を出力する演出などが実行される。

40

【2083】

また、本例では、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルEを設ける場合を示しているが、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルEを設けず、例えば、大当たり経由の時短状態中の変動パターンテーブルC(図18-1(C)参照)を用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

【2084】

また、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となると変動パタ

50

ーンテーブル F, G (図 18-2 (F), (G) 参照) に切り替える場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って徐々にリーチ割合が少なくなるように変動パターンテーブルを切り替えるように構成してもよいし、残り変動回数 100 回や 200 回など区切りの回数の場合のみ変動パターンテーブルを切り替えて残り変動回数を示唆可能に構成してもよい。

【2085】

(試験端子処理)

図 18-3 および図 18-4 は、試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。なお、試験端子処理は、遊技制御用タイマ割込み処理において実行される。

【2086】

試験端子処理において、CPU103 は、まず、出力ポートバッファのうちの試験信号出力バッファにおける各信号のビットをクリアする (ステップ 113 IWS31)。そして、大当り図柄確定期間中である場合 (ステップ 113 IWS32 の Y)、ファンファーレ期間およびエンディング期間を含む大当り期間中である場合 (ステップ 113 IWS33 の Y)、またはいずれかの時短フラグがセットされている場合 (ステップ 113 IWS34 の Y)、試験信号出力バッファにおける発射位置指定信号 3 のビットをセットする (ステップ 113 IWS35)。なお、時短フラグとしては、時短状態 A であることを示す時短フラグ A と、時短状態 B であることを示す第 1 時短フラグ B と、時短状態 C であることを示す時短フラグ C と、が含まれる。

【2087】

大当り図柄確定期間中ではなく、ファンファーレ期間およびエンディング期間を含む大当り期間中ではなく、いずれの時短フラグもセットされていない場合 (ステップ 113 IWS34 の N)、試験信号出力バッファにおける発射位置指定信号 1 のビットをセットする (ステップ 113 IWS36)。

【2088】

なお、通常状態において大当り図柄が停止表示される場合には、図柄停止期間が開始された際に発射位置指定信号 3 が出力される一方 (ステップ 113 IWS32 の Y)、通常状態において時短はずれ図柄が停止表示される場合には、時短はずれ図柄の図柄停止期間が終了する際に時短フラグ B がセットされるため、図柄停止期間の終了とともに発射位置指定信号 3 が出力されるものである (ステップ 113 IWS34 の Y)。すなわち、時短状態に移行制御する契機によって発射位置指定信号の切り替えタイミングが異なるよう構成されている。

【2089】

また、ここでは、発射位置指定信号 1, 3 の出力を切り替えることにより、遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置 (試験装置) へ報知可能な構成であるが、単一の発射位置指定信号のセット/リセット制御により、遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置 (試験装置) へ報知可能な構成としてもよい。例えば、ステップ 113 IWS34 の N である場合にステップ 113 IWS36 の処理を行わずにステップ 113 IWS37 へ移行する構成とすることにより、または、ステップ 113 IWS31 の処理を行わないとともに、ステップ 113 IWS36 の処理に代えて発射位置指定信号 3 のビットをクリアする処理を行うことにより、発射位置指定信号 3 のビットがセットされているか否かによって遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置 (試験装置) へ報知可能な構成としてもよい。

【2090】

また、CPU103 は、第 1 特別図柄における大当り図柄確定期間中である場合 (ステップ 113 IWS37A の Y)、特別図柄 1 当り信号のビットをセットし (ステップ 113 IWS37B)、図柄 1 データ bit 2 のビットをセットする (ステップ 113 IWS37C)。

10

20

30

40

50

【2091】

また、CPU103は、第1特別図柄における時短はずれ図柄確定期間中である場合（ステップ113IWS37DのY）、特別図柄1時短はずれ信号のビットをセットし（ステップ113IWS37E）、図柄1データbit1のビットをセットする（ステップ113IWS37F）。なお、ステップ113IWS37E、S37Fの処理は、救済時短回数カウンタが0になった変動であっても出力され得るものである。後述するように、救済時短突入変動において時短はずれ図柄が停止表示される場合、時短はずれ経由の時短状態よりも救済時短経由の時短状態に優先的に制御されるのであるが、その場合にも時短はずれ図柄が停止表示されたことを示す信号を適切に外部出力するようになっている。

【2092】

また、CPU103は、第1特別図柄における時短無し図柄確定期間中である場合（ステップ113IWS37GのY）、図柄1データbit0のビットをセットする（ステップ113IWS37H）。

【2093】

また、CPU103は、第2特別図柄における大当たり図柄確定期間中である場合（ステップ113IWS38AのY）、特別図柄2当り信号のビットをセットし（ステップ113IWS38B）、図柄2データbit2のビットをセットする（ステップ113IWS38C）。

【2094】

また、CPU103は、第2特別図柄における時短はずれ図柄確定期間中である場合（ステップ113IWS38DのY）、特別図柄2時短はずれ信号のビットをセットし（ステップ113IWS38E）、図柄2データbit1のビットをセットする（ステップ113IWS38F）。なお、ステップ113IWS38E、S38Fの処理は、救済時短回数カウンタが0になった変動であっても出力され得るものである。後述するように、救済時短突入変動において時短はずれ図柄が停止表示される場合、時短はずれ経由の時短状態よりも救済時短経由の時短状態に優先的に制御されるのであるが、その場合にも時短はずれ図柄が停止表示されたことを示す信号を適切に外部出力するようになっている。

【2095】

また、CPU103は、第2特別図柄における時短無し図柄確定期間中である場合（ステップ113IWS38GのY）、図柄2データbit0のビットをセットする（ステップ113IWS38H）。

【2096】

また、CPU103は、第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達した場合（ステップ113IWS39AのY）、特別図柄1救済回数到達信号のビットをセットする（ステップ113IWS39B）。また、CPU103は、第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達した場合（ステップ113IWS39CのY）、特別図柄2救済回数到達信号のビットをセットする（ステップ113IWS39D）。具体的に、時短フラグCをセットした際に特別図柄ポイントに「第1」および「第2」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したかを特定することができる。なお、本例では第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したときに瞬間的に特別図柄1救済回数到達信号を出力するものとするが、第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短経由の時短状態に制御されている期間中は継続して特別図柄1救済回数到達信号を出力するものであってもよい。同様に、本例では第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したときに瞬間的に特別図柄2救済回数到達信号を出力するものとするが、第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短経由の時短状態に制御されている期間中は継続して特別図柄2救済回数到達信号を出力するものであってもよい。

【2097】

また、CPU103は、第1特別図柄の変動にもとづいて確変状態の制御中である場合（ステップ113IWS40AのY）、特別図柄1高確率状態信号のビットをセットする

10

20

30

40

50

(ステップ113 IWS 40B)。また、CPU103は、第2特別図柄の変動にもとづいて確変状態の制御中である場合(ステップ113 IWS 40CのY)、特別図柄2高確率状態信号のビットをセットする(ステップ113 IWS 40D)。具体的に、確変フラグをセットした際に特別図柄ポインタに「第1」および「第2」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて確変状態に制御したかを特定することができる。

【2098】

また、CPU103は、第1特別図柄の変動にもとづいて時短状態の制御中である場合(ステップ113 IWS 41AのY)、特別図柄1変動時間短縮状態信号のビットをセットする(ステップ113 IWS 41B)。また、CPU103は、第2特別図柄の変動にもとづいて時短状態の制御中である場合(ステップ113 IWS 41CのY)、特別図柄2変動時間短縮状態信号のビットをセットする(ステップ113 IWS 41D)。具体的に、時短フラグをセットした際に特別図柄ポインタに「第1」および「第2」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて確変状態に制御したかを特定することができる。

【2099】

また、CPU103は、時短フラグAがセットされている場合(ステップ113 IWS 42AのY)、入賞容易状態指定信号1のビットをセットする(ステップ113 IWS 42B)。また、CPU103は、時短フラグBがセットされている場合(ステップ113 IWS 42CのY)、入賞容易状態指定信号2のビットをセットする(ステップ113 IWS 42D)。また、CPU103は、時短フラグCがセットされている場合(ステップ113 IWS 42EのY)、入賞容易状態指定信号3のビットをセットする(ステップ113 IWS 42F)。なお、後述するように、時短状態において大当たりが発生する場合には、大当たり変動の停止タイミングにおいて各時短フラグがリセットされ、大当たり終了時に時短フラグAがセットされ得る構成であるため、時短状態Aにおいて10R大当たりAが発生する場合には、大当たり変動の停止タイミングから大当たり終了タイミングまでの期間は一時的に入賞容易状態指定信号1がオフにされるものである。

【2100】

そして、CPU103は、試験信号出力バッファの内容を出力ポートに出力することによって(ステップ113 IWS 43)、試験信号としての各信号を試験信号端子に伝達する。このように試験信号が出力されることにより、試験装置側で遊技機の内部状態を特定可能となっている。

【2101】

(客待ちデモ演出制御処理)

図18-5は、客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。客待ちデモ演出制御処理は、演出制御プロセス処理におけるステップS161の後であり、ステップS170~S177の前に行われる処理である。つまり、客待ちデモ演出制御処理は、演出制御プロセス処理が行われる度に行われる処理である。客待ちデモ演出制御処理において、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから10秒が経過した場合、テロップ表示演出の実行の有無を決定するためのテロップ表示実行抽選処理を行う(ステップ113 IWS 250のY, S251)。具体的には、設定されている設定値に応じたテロップ表示実行抽選テーブルを用いて、テロップ表示演出の実行の有無を決定する。

【2102】

図18-6(A)、(B)は、テロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。テロップ表示実行抽選テーブルには、救済時短までの残り回数毎にテロップ表示演出の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図18-6(A)、(B)に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU120は、例えば、テロップ表示実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【2103】

図18-6(A)は、設定値「1」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。図18-6(B)は、設定値「6」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。設定値「2」～「5」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルについては図示を省略する。

【2104】

図18-6(A)に示すテロップ表示実行抽選テーブル(設定値「1」)が用いられた場合、救済時短までの残り回数が201以上である場合、テロップ表示演出を実行することが30%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが70%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が101以上200以下である場合、テロップ表示演出を実行することが40%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが60%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が11以上100以下である場合、テロップ表示演出を実行することが50%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが50%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が10以下である場合、テロップ表示演出を実行することが55%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが45%の割合で決定される。

【2105】

図18-6(B)に示すテロップ表示実行抽選テーブル(設定値「6」)が用いられた場合、救済時短までの残り回数が201以上である場合、テロップ表示演出を実行することが60%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが40%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が101以上200以下である場合、テロップ表示演出を実行することが70%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが30%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が11以上100以下である場合、テロップ表示演出を実行することが80%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが20%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が10以下である場合、テロップ表示演出を実行することが85%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが15%の割合で決定される。

【2106】

このように、救済時短までの残り回数が11以上である場合よりも、救済時短までの残り回数が10以下である場合の方が、テロップ表示演出の実行割合が高くなるよう構成されている。これにより、救済時短の変動回数の到達に期待させることにより興趣の向上を図ることができるとともに、救済時短の変動回数の到達直前での遊技終了による遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【2107】

また、このように、設定値「1」が設定されている場合よりも、設定値「6」が設定されている場合の方が高い割合でテロップ表示演出を実行するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の実行頻度により遊技者は設定値を予測することができる。

【2108】

また、救済時短までの残り変動回数が少ない程、高い割合でテロップ表示演出を実行するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の実行頻度により遊技者は救済時短までの残り変動回数を予測することができる。

【2109】

なお、救済時短までの残り回数については、救済時短回数2指定コマンドにより特定可能である。つまり、救済時短まで200回であることを示す救済時短回数2指定コマンドが受信されるよりも前は、救済時短までの残り回数が201以上であることとして抽選を行い、救済時短まで200回であることを示す救済時短回数2指定コマンドが受信された後であって、救済時短まで100回であることを示す救済時短回数2指定コマンドが受信されるよりも前は、救済時短までの残り回数が101以上200以下であることとして抽選を行い、救済時短まで100回であることを示す救済時短回数2指定コマンドが受信された後は、救済時短までの残り回数が100以下であることとして抽選を行う。

10

20

30

40

50

【2110】

テロップ表示演出を実行することが決定された場合、演出制御用CPU120は、テロップ表示演出の演出態様を決定するためのテロップ表示態様決定抽選処理を行う（ステップ113 IWS253）。具体的には、設定されている設定値に応じたテロップ表示態様決定抽選テーブルを用いて、テロップ表示演出の演出態様を決定する。

【2111】

図18-6（C）、（D）は、テロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。テロップ表示態様決定抽選テーブルには、救済時短までの残り回数毎にテロップ表示演出の演出態様（テロップ表示領域の枠の色。青、赤）に対応する判定値が割り当てられているが、図18-6（C）、（D）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU120は、例えば、テロップ表示態様決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

10

【2112】

図18-6（C）は、設定値「1」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図18-6（D）は、設定値「6」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。設定値「2」～「5」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルについては図示を省略する。

【2113】

図18-6（C）に示すテロップ表示態様決定抽選テーブル（設定値「1」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が201以上である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが40%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが60%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が101以上200以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが70%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが30%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が11以上100以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが80%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが20%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が10以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが85%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが15%の割合で決定される。

20

30

【2114】

図18-6（D）に示すテロップ表示態様決定抽選テーブル（設定値「6」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が201以上である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが70%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが30%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が101以上200以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが80%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが20%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が11以上100以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが90%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが10%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が10以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが95%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが5%の割合で決定される。

40

【2115】

このように、救済時短までの残り回数が11以上である場合よりも、救済時短までの残り回数が10以下である場合の方が、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示する割合が高くなるよう構成されている。これにより、救済時短の変動回数の到達に期待させることにより興趣の向上を図ることができる。

【2116】

また、このように、設定値「1」が設定されている場合よりも、設定値「6」が設定さ

50

れている場合の方が高い割合でテロップ表示領域の枠の色を赤色で表示するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の演出態様により遊技者は設定値を予測することができる。

【2117】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が少ない程、高い割合でテロップ表示領域の枠の色を赤色で表示するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の演出態様により遊技者は救済時短までの残り変動回数を予測することができる。

【2118】

その後、演出制御用CPU120は、決定した態様のテロップ表示領域を表示するテロップ表示演出を開始する（ステップ113 IWS254）。

【2119】

また、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから3分が経過した場合、デモムービーの表示を開始する（ステップ113 IWS255のY，S256）。

【2120】

なお、ここで表示されたテロップ表示およびデモムービーの表示については、始動口を遊技球が通過すること、次の変動を開始すること、または遊技者の操作を検出することにもとづいて表示を終了するものである。

【2121】

図18-7は、先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図18-7に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、新たな始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ113 IWS1011）、受信していない場合にはそのまま先読予告設定処理を終了する。

【2122】

始動入賞時コマンドは、入賞球装置6Aまたは可変入賞球装置6Bへの始動入賞があったときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100が表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値を抽出し、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定した入賞時判定結果を示すコマンドである。始動入賞時コマンドは、入賞球装置6Aまたは可変入賞球装置6Bへの始動入賞があったときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信される。始動入賞時コマンドとしては、例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド、および合算保留記憶数指定コマンドがある。

【2123】

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す演出制御コマンドである。始動入賞指定コマンドは、第1始動入賞口および第2始動入賞口のうちのいずれへの始動入賞が発生したかを示す演出制御コマンドである。合算保留記憶数指定コマンドは、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンドである。

【2124】

本実施の形態では、変動カテゴリコマンドにもとづいて、スーパーリーチを伴う変動であるか、ノーマルリーチを伴う変動であるか、擬似連を伴う変動であるか、擬似連を伴う変動である場合に再変動を何回行う擬似連を伴う変動であるか、または未確定であるかが特定可能である。未確定であるとは、始動入賞時に取得した変動パターン判定用乱数に対応する変動パターンが、該始動入賞に対応する変動開始時の保留記憶数に応じて異なる場合である。

【2125】

遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信された始動入賞時コマンドは、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域に一時格納される。具体的に、演出制御用

10

20

30

40

50

CPU120は、コマンド解析処理（ステップS75）において、受信した順にコマンドを始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域内に格納していく。そして、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、飾り図柄の変動表示を開始すると（合算保留記憶数減算指定コマンドを受信すると）に、1つ目の格納領域1に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。

【2126】

ステップ113 IWS1011において、新たな始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、新たな保留表示の表示を開始する（ステップ113 IWS1012）。そして、先読み予告演出の実行中であることを示す先読みフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ113 IWS1013）、セットされている場合にはそのまま先読予告設定処理を終了する。セットされていない場合、時短状態に制御されているか否かを判定し（ステップ113 IWS1014）、時短状態に制御されている場合にはステップ113 IWS1016へ移行する。

【2127】

時短状態に制御されていない場合、保留記憶数と救済時短までの残り回数とを比較し（ステップ113 IWS1015）、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、そのまま先読予告設定処理を終了する。保留記憶数が救済時短までの残り回数以下の値である場合、救済時短までの残り回数が10回以下であるか否かを判定する（ステップ113 IWS1016）。救済時短までの残り回数が10回以下である場合、そのまま先読予告設定処理を終了する。救済時短までの残り回数が10回以下でない場合、先読み予告演出の実行の有無を決定するための先読み演出実行抽選をおこなう。具体的に、先読み予告演出実行抽選テーブルを用いて、先読み予告演出の実行の有無を決定する。

【2128】

先読み予告演出実行抽選テーブルでは、入賞時判定結果（大当たり、時短はずれ、時短無しはずれ）毎に先読み予告演出の実行の有無および実行する場合の先読み予告演出の演出態様（第1態様、第2態様）に対する判定値が割り振られている。

【2129】

第1態様の先読み予告演出は、該先読み予告演出の予告対象の変動を開始するまでの変動回数を赤字でカウントダウン表示する演出であり、第2態様の先読み予告演出は、該先読み予告演出の予告対象の変動を開始するまでの変動回数を青字でカウントダウン表示する演出である。

【2130】

例えば、入賞時判定結果が大当たりである場合、70%の割合で第1態様の先読み予告演出を行うことを決定し、30%の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。入賞時判定結果が時短はずれである場合、40%の割合で第2態様の先読み予告演出を行うことを決定し、60%の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。入賞時判定結果が時短無しはずれである場合、4%の割合で第1態様の先読み予告演出を行うことを決定し、6%の割合で第2態様の先読み予告演出を行うことを決定し、90%の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。

【2131】

このように、第1態様の先読み予告演出は大当たりである場合と時短無しはずれである場合とで実行可能であることから、大当たりで制御することを示唆する先読み予告演出となっている。また、第2態様の先読み予告演出は時短はずれである場合と時短無しはずれである場合とで実行可能であることから、時短はずれに制御することを示唆する先読み予告演出となっている。

【2132】

先読み予告演出を実行することを決定した場合、演出制御用CPU120は、先読み表示領域およびカウントダウン表示を画像表示部5に表示し（ステップ113 IWS1019）、先読みフラグをセットする（ステップ113 IWS1020）。

【2133】

このように、ステップ113 IWS1015の処理を行うことにより、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、すなわち、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する構成としている。これにより、救済時短の制御の前後に跨る先読み予告演出の実行を制限することができ、演出の不具合の発生を回避することができる。

【2134】

また、ステップ113 IWS1016の処理を行うことにより、救済時短までの残り回数が10回以下である場合には先読み予告演出の実行を制限（禁止）する構成としている。これにより、救済時短の制御に対応するカウントダウン演出と、先読み予告演出とが重複して実行されないようになっている。

【2135】

例えば、救済時短の変動回数に到達することに対するカウントダウン表示と、先読み予告演出としてのカウントダウン表示と、を実行可能な遊技機において、救済時短の変動回数に到達することに対するカウントダウン表示と先読み予告演出としてのカウントダウン表示とを重複して実行可能とした場合には、演出が煩雑になってしまうことが想定される。特に、救済時短までの残り回数を示す演出と、先読み予告演出とがいずれもカウントダウン表示を伴う演出である場合、いずれのカウントダウン表示に注目すればよいのかわかりにくくなるため、演出効果を低減させてしまうことが考えられる。そこで、救済時短までの残り回数を示す演出と先読み予告演出とを重複して実行しないよう構成することにより、演出効果の低減を防止することができる。

【2136】

（可変表示開始設定処理）

図18-8は、図15に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ113 IWS801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ113 IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ113 IWS802）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ113 IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ113 IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ113 IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【2137】

ステップ113 IWS802では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「10R大当たりA」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（10R大当たりA図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「10R大当たりB」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（10R大当たりB図柄）を決定する。

【2138】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【2139】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

10

【2140】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【2141】

また、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態に制御することに対する信頼度を示す予告演出を設定するための予告演出設定処理を行う（ステップ113IWS802A）。具体的に、予告演出設定処理では、救済時短までの残り変動回数に応じた予告演出実行抽選テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定するとともに、予告演出を実行することが決定された場合には、救済時短までの残り変動回数に応じた予告演出態様決定抽選テーブルを用いて、実行する予告演出の演出態様を決定し、決定した演出態様の予告演出の実行を設定する。そして、図示は省略するが、ここで設定された予告演出を含むプロセステーブルが、後述するステップ113IWS804、S806、S807において選択されるようになっている。

20

【2142】

予告演出実行抽選テーブルには、可変表示結果（大当り、はずれ）毎に予告演出の実行の有無に対応する判定値が割り当てられている。演出制御用CPU120は、例えば、予告演出実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

30

【2143】

予告演出実行抽選テーブル（救済時短までの残り変動回数 >10 ）が用いられた場合、可変表示結果が大当りであれば、予告演出を実行することが70%の割合で決定され、予告演出を実行しないことが30%の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出を実行することが10%の割合で決定され、予告演出を実行しないことが90%の割合で決定される。

【2144】

予告演出実行抽選テーブル（救済時短までの残り変動回数 ≤ 10 ）が用いられた場合、可変表示結果が大当りであれば、予告演出を実行することが70%の割合で決定され、予告演出を実行しないことが30%の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出を実行することが1%の割合で決定され、予告演出を実行しないことが99%の割合で決定される。

40

【2145】

このように、大当り変動の方がはずれ変動である場合よりも予告演出を実行しやすい構成となっている。

【2146】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が10以下である場合の方が、救済時短までの残り変動回数が10より大きい場合よりも、可変表示結果がはずれであるときに予告演出を実行する割合が低い構成となっている。これにより、救済時短までの残り変動回数が10以下である期間における興趣の低下を抑制することができる。

50

【2147】

予告演出態様決定抽選テーブルには、可変表示結果（大当り、はずれ）毎に予告演出の演出態様（表示するキャラクタの色。青、赤）に対応する判定値が割り当てられている。演出制御用CPU120は、例えば、予告演出態様決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【2148】

予告演出態様決定抽選テーブルが用いられた場合、可変表示結果が大当りであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が70%の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が30%の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が10%の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が90%の割合で決定される。

10

【2149】

予告演出態様決定抽選テーブルが用いられた場合、可変表示結果が大当りであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が70%の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が30%の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が1%の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が99%の割合で決定される。

20

【2150】

このように、大当り変動の方がはずれ変動である場合よりも予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が選択されやすい構成となっている。

【2151】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が10以下である場合の方が、救済時短までの残り変動回数が10より大きい場合よりも、可変表示結果がはずれであるときにキャラクタの色として赤が選択されやすい構成となっている。これにより、救済時短までの残り変動回数が10以下である期間における興趣の低下を抑制することができる。

【2152】

次いで、演出制御用CPU120は、先読み中フラグがセットされていれば、先読み予告演出におけるカウントダウン表示を更新する（ステップ113 IWS802B, S802C）。そして、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回であるか否かを確認する（ステップ113 IWS803）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回であるか否かは、例えば、救済時短回数2指定コマンドを受信しているか否かを確認することにより判定できる。

30

【2153】

救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回であれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ113 IWS804）。例えば、受信した救済時短回数2指定コマンドのEXTデータが「01（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が100回である場合）、残りの変動回数「100回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数2指定コマンドのEXTデータが「07（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が700回である場合）、残りの変動回数「800回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ113 IWS808に移行する。

40

【2154】

救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回のいずれでもなければ、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かを確認する（ステ

50

ップ113 IWS 805)。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が10以下となっているか否かを確認することにより判定できる。

【2155】

救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する(ステップ113 IWS 806)。例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「0A(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が10回である場合)、救済時短となるまでのカウント数「10」に応じたカウントダウン演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「01(H)」である場合(救済時短となるまでの残り変動回数が1回である場合)、救済時短となるまでのカウント数「1」に応じたカウントダウン演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ113 IWS 808に移行する。

【2156】

なお、本例では、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドのEXTデータにもとづいて救済時短となるまでの残りの変動回数を判定して、煽り演出やカウントダウン演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景画像を指定する背景指定コマンドを送信するように構成する場合、背景指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。そして、演出制御用CPU120側では、受信した背景指定コマンドのEXTデータにもとづいて残りの変動回数を判定して、煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。

【2157】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達した場合であっても大当たり変動となる場合には通常と同様の大当たり用の変動パターンを用いる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いて変動表示を実行するように構成してもよい。

【2158】

また、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば、画像表示装置5にエフェクト画像を表示するエフェクト演出を行うものである。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が少ない程、画像表示装置5におけるエフェクト画像の表示範囲が広がるようなエフェクト演出を行うものである。

【2159】

また、ステップ113 IWS 803～S 806の処理は、遊技状態にかかわらず行われ得るようになっている。これにより、時短状態Bに制御されているときにも、通常状態に制御されているときと同様に、残り回数に応じた煽り演出、カウントダウン演出、およびエフェクト演出を実行可能となり、時短状態Bにおいても救済時短となることに対する北関を与え、興趣の向上を図ることができる。

【2160】

救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下でもなければ(ステップ113 IWS 805のN)、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する(ステップ113 IWS 807)。そして、ステップ113 IWS 808に移行する。

【2161】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ113 IWS 808)。

【2162】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は

10

20

30

40

50

、プロセステーブルに設定されているプロセステーブルに従って画像表示装置 5 等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置 5 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 120 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板 80 における ROM に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

10

【2163】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステーブルが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【2164】

また、演出制御用 CPU 120 は、プロセステーブル 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8L、8R）の制御を実行する（ステップ 113 IWS 809）。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。

20

【2165】

なお、この特徴部 113 IW では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

30

【2166】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ 113 IWS 810）。

【2167】

そして、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S172）に対応した値にする（ステップ 113 IWS 811）。

【2168】

（可変表示中演出処理）

40

図 18-9 および図 18-10 は、図 15 に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップ S172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに（ステップ 113 IWS 841）、変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ 113 IWS 842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ 113 IWS 843）、プロセステーブルの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ 113 IWS 844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ 113 IWS 845）。

50

【2169】

次いで、演出制御用CPU120は、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ113 IWS846）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Aコマンド受信フラグまたは第2確定Aコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、モード移行演出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ113 IWS847）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ113 IWS848）。また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ113 IWS849）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに20秒に応じた値をセットする（ステップ113 IWS850）。そして、ステップ113 IWS861Aに移行する。

10

【2170】

なお、本例では、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、通常状態中に時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とがある。ステップ113 IWS847では、通常状態中に時短はずれとなった場合には時短はずれ用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択し、救済時短となった場合には救済時短用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する。なお、救済時短となって第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合であるか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「00（H）」となっているか否かを確認することにより判定できる。

20

【2171】

第1図柄確定A指定コマンドおよび第2図柄確定A指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ113 IWS856）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Bコマンド受信フラグまたは第2確定Bコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信していれば、ステップ113 IWS858に移行する。

30

【2172】

第1図柄確定B指定コマンドおよび第2図柄確定B指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ113 IWS857）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

【2173】

第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信した場合（ステップ113 IWS856のY）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ113 IWS857のY）、演出制御用CPU120は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ113 IWS858）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ113 IWS859）。また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ113 IWS860）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに0.5秒に応じた値をセットする（ステップ113

40

50

IWS861)。そして、ステップ113 IWS861Aに移行する。

【2174】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ113 IWS857参照）、ステップ113 IWS858以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ113 IWS857でYと判定されてステップ113 IWS858以降の処理に移行する場合はない。

【2175】

ステップ113 IWS861Aでは、演出制御用CPU120は、先読み予告演出の対象変動であるか否かを確認する（ステップ113 IWS861A）。例えば、先読み予告演出を開始したときの保留記憶数の値を先読み予告演出の実行回数Kとしてセットし、変動開始時に実行回数Kを1ずつ減算し、減算結果が0になった変動が先読み予告演出の対象変動であると判定できる。先読み予告演出の対象変動である場合、先読みフラグをリセットし（ステップ113 IWS861B）、ステップ113 IWS862に移行する。このように、先読み予告演出を開始した際に先読みフラグをセットし、該先読み予告演出の予告対象変動の変動停止時に該先読みフラグをリセットし、先読みフラグのセット中に発生した保留記憶を対象とする先読み予告演出は行わない構成とすることにより、複数の先読み予告演出を重複して実行しないようにしている。なお、複数の先読み予告演出を重複して実行可能な構成としてもよい。

【2176】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ113 IWS862）。

【2177】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図18-11～図18-15は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図18-11～図18-15において、（A）（B）（C）の順に演出画面が遷移する。

【2178】

図18-11～図18-14は、通常状態から時短状態Cに制御される場合の演出態様の具体例を示している。図18-15は、時短状態Bから時短状態Cに制御される場合の演出態様の具体例を示している。

【2179】

図18-11（A）に示すように、救済時短までの残り変動回数が100回転ごとに図柄の停止時に表示される。本例では、画像表示装置5において、飾り図柄113 IW100が画面中央に表示され、右上に小図柄113 IW101が表示される。そして、例えば、救済時短への移行まで残り700回転のときに、飾り図柄113 IW100および小図柄113 IW101が停止してはずれ図柄（本例では、「134」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、左上方に「あと700回転で救済時短開始！」という残り回転数表示113 IW102が表示される。このとき、救済時短での演出の説明がテロップ表示113 IW103により画面の下方に表示される。

【2180】

また、図18-11（B）に示すように、例えば、救済時短への移行まで残り600回転のときに、飾り図柄113 IW100および小図柄113 IW101が停止してはずれ図柄（本例では、「423」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、図18-11（A）と同様に、左上方に「あと600回転で救済時短開始！」という残り回転数表示113 IW102が表示される。このとき、救済時短での演出の説明がテロップ表示113 IW103により画面の下方に表示される。

【2181】

なお、本例では、図18-11（A）、（B）に示すように、救済時短までの残り変動

10

20

30

40

50

回数を示唆する煽り演出を100変動ごとに毎回実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短までの残り回数が400回～700回までは煽り演出を実行せず、残り回数が300回以下（従って、残り回数が300回、200回、100回）のときに煽り演出を実行するように構成してもよい。

【2182】

また、その残り変動回数となったときに必ず煽り演出を実行するのではなく、例えば、救済時短回数2指定コマンドを受信すると、乱数にもとづく抽選処理を行い、煽り演出を実行すると決定した場合に図18-11（A），（B）に示す態様で煽り演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って煽り演出の実行割合が高くなるように構成することが望ましい。

10

【2183】

そして、図18-11（C）～図18-12（E）に示すように、救済時短への移行まで残り10回転以降は、図柄の停止時に飾り図柄113IW100が表示されず、小図柄113IW101のみが表示され、残りの回転数に応じたカウントダウン表示113IW104が画面中央に表示される。例えば、カウントダウン表示113IW104では、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「10」から「1」までカウントダウンする様子が表示される。なお、各図でははずれ図柄（本例では、「653」「844」「278」「216」の図柄の組み合わせ）が導出表示された例を示している。

【2184】

また、図18-11（C）～図18-12（E）に示すように、救済時短への移行まで残り10回転以降は、救済時短までの残り変動回数に応じた表示範囲のエフェクト画像が表示されるエフェクト演出が行われるとともに、図18-12（F）～図18-12（H）に示すように、救済時短までの残り変動回数が0回である変動では、時短突入演出が行われ、図柄が停止してはずれ図柄（本例では、「254」の図柄の組み合わせ）が停止表示される。このとき、飾り図柄については表示されず、小図柄においてのみはずれ図柄が表示されることとしてもよい。なお、図18-12（G），（H）では、小図柄としてのはずれ図柄が仮停止している期間であって、特別図柄については変動が継続している状態を示している。図18-13（I）～図18-14（M）では、小図柄としてのはずれ図柄が確定表示されている期間であって、特別図柄についても変動が停止している状態を示している。

20

30

【2185】

また、図18-12（G）では、800回の時短状態に制御されることを示す文字列が画像表示装置5に表示されることにより、時短状態Cへの制御が報知される。そして、図18-12（H）では、右打ちを促進するための右打ち促進画像が画像表示装置5に表示される。なお、ここでは通常状態から時短状態Cへ制御する場合について示しているため、右打ち促進画像が表示されるものであるが、時短状態Bから時短状態Cへ制御する場合には既に右打ちが行われているものであるから、図柄停止時に右打ち報知画像の表示は制限されるものである（図18-15（D）参照）。

【2186】

そして、図18-13（I）に示すように、図柄の確定期間に移行すると、「激熱！」というモード演出開始表示113IW105が表示され、モード移行演出が開始される。なお、以降、モード移行演出では、飾り図柄113IW100が表示されず、小図柄113IW101のみが表示される。

40

【2187】

次いで、図18-13（J）に示すように、モード移行演出が開始されると、プッシュボタン31Bを操作（押下）することを示唆する操作示唆画像113IW106が表示される。例えば、操作示唆画像113IW106では、プッシュボタン31Bの押下を促す画像とともに「押せ」という文字が表示される。

【2188】

そして、図18-13（K）に示すように、操作示唆画像113IW106が表示され

50

たときにプッシュボタン 3 1 B が操作されるか、または、操作示唆画像 1 1 3 I W 1 0 6 の表示から所定時間が経過すると、「V S T O C K × 1」という文字表示 1 1 3 I W 1 0 7 が表示され、救済時短が開始することが報知される。また、右打ちを指示する右打ち指示表示 1 1 3 I W 1 0 8 が小図柄 1 1 3 I W 1 0 1 の隣に表示される。

【2 1 8 9】

なお、本例では、大当たりとなった場合にも図 1 8 - 1 3 (K) と同様に「V S T O C K × 1」という文字表示を表示する演出を実行するように構成することができる。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) は、始動入賞判定処理 (ステップ S 1 0 1) において、大当たりとなるか否かや変動パターン種別の先読み判定処理を行い、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを送信する。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、図 1 8 - 1 3 (K) と同様の態様の演出 (いわゆる保留連演出) を実行する。例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが 1 つあると特定した場合には、「V S T O C K × 1」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。また、例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが 2 つあると特定した場合には、「V S T O C K × 2」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。

【2 1 9 0】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が 1 . 5 秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い (図 1 8 - 1 (E) 参照) のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当たりが発生しやすい。そのため、救済時短となった変動表示 (本例では、図柄確定期間) においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図 1 8 - 1 3 (K) に示す「V S T O C K × 1」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図 1 8 - 1 3 (K) に示す「V S T O C K × 1」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

【2 1 9 1】

また、救済時短に到達した変動が大当たり変動である場合には、例えば、変動時間として 3 0 秒間を確保し、一旦恰も救済時短になるような演出を実行してから大当たりを報知する演出を実行してもよい。

【2 1 9 2】

「V S T O C K × 1」という文字表示 1 1 3 I W 1 0 7 の表示タイミングから右打ち指示表示 1 1 3 I W 1 0 8 の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示 1 1 3 I W 1 0 8 の表示開始タイミングは、本例で示したものにかなげられない。例えば、図 1 8 - 1 2 (H) に示す停止図柄の確定表示のタイミングから右打ち指示表示 1 1 3 I W 1 0 8 の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【2 1 9 3】

そして、図 1 8 - 1 3 (L) に示すように、救済時短での演出モードを選択するモード選択画面 1 1 3 I W 1 0 9 が表示される。例えば、モード A ~ D のうちのいずれかを選択する画面が表示される。モードの選択はスティックコントローラ 3 1 A の操作によりカーソルを移動させることにより行われ、プッシュボタン 3 1 B の操作により確定する。なお、演出モードを選択せずに所定時間が経過したときはカーソルが一致している演出モードに自動的に確定する。また、モード選択画面 1 1 3 I W 1 0 9 が表示されているときも、右打ち指示表示 1 1 3 I W 1 0 8 が小図柄 1 1 3 I W 1 0 1 の隣に表示されたままとなる。

【2 1 9 4】

そして、図 1 8 - 1 4 (M) に示すように、演出モードの選択が終了すると、救済時短が開始されることを報知する開始報知画面 1 1 3 I W 1 1 0 が表示される。例えば、「救済時短突入」という文字が表示される。そして、次変動が開始されると時短状態 C に移行し、救済時短が開始される。

【2 1 9 5】

10

20

30

40

50

なお、本例では、図柄の停止時に救済時短までの残り回転数や救済時短での演出の説明、カウントダウン表示を行っているが、図柄の変動開始時や変動中に行ってもよい。

【2196】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を20秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の0.5秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

【2197】

また、本例では、RAMクリア処理の実行時や大当たり時に救済時短回数カウンタを「800」に初期設定する場合を示しているが、例えば、ストーリー系の演出（例えば、ストーリーリーチ演出や、高速変動とするかななどのストーリー）を実行するように構成する場合、そのストーリーの選択パッファやストーリーカウンタもクリアするように構成してもよい。また、救済時短の発動時にストーリーを設定可能に構成したり、遊技状態に応じて異なるストーリーを設定可能に構成したりしてもよい。

【2198】

このように、図18-11～図18-14では、通常状態から時短状態Cに制御される場合について示したが、図18-15では、時短状態Bから時短状態Cに制御される場合の演出態様の具体例について示す。例えば、時短状態Bにおいて救済時短への移行まで残り10回転および残り1回転であるタイミングの表示例を示す図18-15(A)、(B)は、通常状態において救済時短への移行まで残り10回転および残り1回転であるタイミングの表示例を示した図18-11(C)、図18-12(E)の表示に加えて、時短状態中であることによる右打ち報知演出（右向き矢印画像の表示）が行われている。この右打ち報知演出は、時短状態に制御されている間、継続して行われものである。なお、図18-15(A)における時短状態カウンタの値は60であり、図18-15(B)における時短状態カウンタの値は51であることとする。

【2199】

そして、図18-15(C)、(D)に示すように、救済時短回数カウンタの値が0になった変動において、時短昇格演出が行われる。具体的に、図18-15(D)に示すように、昇格したことを示す文字列が表示される。このとき、図18-12(H)とは異なり、既に時短状態に制御されていることから右打ち報知画像の表示が改めて行われることはない。

【2200】

なお、カウントダウン演出およびエフェクト演出については、救済時短までの残り変動回数が10回となった場合にのみ実行されることとしたが、これに限るものではない。例えば、救済時短までの残り変動回数が10回となった場合以外のタイミングからカウントダウン演出およびエフェクト演出を行うことにより（いわゆるガセ演出を行うことにより）、救済時短へ突入することを遊技者に期待させることとしてもよい。その場合、例えば、時短回数カウンタの値が50である変動を終了し、次の変動が開始されるとともにカウントダウン表示とエフェクト表示とを開始し、複数変動に亘りカウントダウン表示とエフェクト表示とを行い、所定のタイミング（図示する例では、カウントダウン表示とエフェクト表示とを開始してから3変動目）でカウントダウン表示とエフェクト表示を終了することとしてもよい。このガセ演出については、時短回数カウンタの値が50であるタイミングに行うものに限られず、時短回数カウンタの値が100や200であるときに実行するものでもよい。

【2201】

また、救済時短までの残り変動回数に応じてガセ演出の実行割合が異なることとしてもよく、例えば、救済時短までの残り変動回数が少ない時期であるほど発生割合が高くなることとしてもよい。これにより、救済時短が近づくことを遊技者に実感させ、興趣を向上できる。また、このガセ演出については、変動時間の長い変動パターン（例えば、SPリーチを伴う変動パターン）が選択されたときには行われないこととしてもよい。

【2202】

以上に説明したように、本特徴部113IWには、以下に示す発明が含まれている。

【2203】

従来、特開2005-95449号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当たりが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば1000回）に対応する値に達したことにもとづいて（つまり、大当たりが発生することなく特別回数（例えば1000回）の変動を行うことにもとづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにもとづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開2005-95449号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、演出制御について改善の余地があった。そこで、本特徴部113IWには、以下（手段113-1）～（手段113-7）の遊技機が記載されている。

【2204】

（手段113-1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

始動条件（例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞）が成立し、開始条件（例えば、大当たり遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立したことにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110～S113を実行する部分）と、

始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ）と、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

決定手段による決定の前に、有利状態に制御されることを判定可能な判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS101を実行する部分）と、

判定手段による判定結果にもとづいて有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演出（例えば、第1態様の先読み予告演出。先読み予告演出の具体例としてはカウントダウン表示に限られず、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出や、特殊な背景表示を行うゾーン演出などであってもよい。）を実行可能な特定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113IWS1019を実行する部分）と、

通常状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、

更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、

状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、

特別条件の成立に関連する特別示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出、テロップ表示演出）を実行可能な特別示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113IWS804、S806、S254を実行する部分）をさらに備え、

特定示唆演出実行手段は、

特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立する可変表示よりも後の可変表示を予告対象とする特定示唆演出の実行を制限可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ113IWS1015のYである場

10

20

30

40

50

合、113 IWS 1019を実行しないことで、救済時短への制御開始の前後に跨る第1態様の先読み予告演出の実行を禁止する)、

更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定回数(例えば、790回)に対応する所定値(例えば、救済時短回数カウンタの値が「10」)から特定値に到達するまでの所定期間において、特定示唆演出の実行を制限する(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113 IWS 1016のYである場合、ステップ113 IWS 1019を実行しないことで、救済時短へ制御される直前の変動における第1態様の先読み予告演出の実行を禁止する)ことを特徴とする遊技機。

【2205】

そのような構成によれば、演出の不具合が発生することを回避しつつ、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができる。

【2206】

なお、本例では、既に時短状態に制御されている場合、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止しない(ステップ113 IWS 1014のYである場合は、ステップ113 IWS 1015を行わない)こととしたが、これに限るものではなく、時短状態に制御されている場合であっても、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止するものであってもよい。

【2207】

また、本例では、更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定回数に対応する所定値から特定値に到達するまでの所定期間において特別示唆演出を実行し、該所定期間において特定示唆演出の実行を制限することとした。具体的に、救済時短までの残り回数が10回となったタイミングからカウントダウン演出の実行を開始するとともに先読み予告演出の実行を禁止することとした。これにより、特別示唆演出と特定示唆演出とが重複して行われることがないことにより、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができる。

【2208】

また、本例では、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止することとしたが、制限方法についてはこれに限るものではない。例えば、複数種類の先読み予告演出を実行可能な遊技機において、該複数種類の先読み予告演出のうち一部の先読み予告演出については、救済時短への制御開始の前後に跨る場合に実行を禁止する一方、他の先読み予告演出については、救済時短への制御開始の前後に跨る場合にも実行を禁止しない(実行可能)ものであってもよい。

【2209】

同様に、本例では、救済時短へ制御される直前の変動における先読み予告演出の実行を禁止することとしたが、制限方法についてはこれに限るものではない。例えば、複数種類の先読み予告演出を実行可能な遊技機において、該複数種類の先読み予告演出のうち一部の先読み予告演出については、救済時短へ制御される直前の変動における実行を禁止する一方、他の先読み予告演出については、救済時短へ制御される直前の変動における実行を禁止しない(実行可能)ものであってもよい。

【2210】

(手段113-2) 手段113-1において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ図柄)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

状態制御手段は、特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれ経路の時短状態への制御よりも、救済時短経路の時短状態への制御を優先的に行うことにより、救済時短となる変動(救済時短回数カウンタ=0になる変動)において時短はずれ図柄が停止表示された場合、救済時短経路の時短状

10

20

30

40

50

態に制御する)、

判定手段による判定結果にもとづいて特別表示結果が導出表示されることを示唆する特殊示唆演出(例えば、第2態様の先読み予告演出)を実行可能な特殊示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113 IWS1019を実行する部分)をさらに備え、

特殊示唆演出実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定期数(例えば、790回)に対応する所定値(例えば、救済時短回数カウンタの値が「10」)から特定値に到達するまでの所定期間において、特殊示唆演出の実行を制限する(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113 IWS1016のYである場合、113 IWS1019を実行しないことで、救済時短へ制御される直前の変動における第2態様の先読み予告演出の実行を禁止する)こととしてもよい。

10

【2211】

そのような構成によれば、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができるとともに、遊技者の救済度合を高めることができる。

【2212】

(手段113-3) 手段113-1または手段113-2において、特別条件が成立する前の所定期間(例えば、救済時短までの残り回数が10回以下である期間)の方が、該所定期間より前の期間(例えば、救済時短までの残り回数が11回以上である期間)よりも、特別示唆演出の実行割合が高い(図18-6(A),(B)参照)こととしてもよい。

【2213】

20

そのような構成によれば、特別条件の成立に期待させることにより興趣の向上を図ることができるとともに、特別条件成立直前での遊技終了による遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【2214】

(手段113-4) 手段113-1~手段113-3のいずれかにおいて、特別示唆演出実行手段は、可変表示の実行回数(例えば、救済時短までの残り回数)に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより特別示唆演出を実行するか割合が異なる(図18-6(C),(D)参照。)こととしてもよい。

【2215】

そのような構成によれば、特別条件の成立に遊技者を期待させ、興趣の向上を図ることができる。

30

【2216】

なお、テロップ表示演出の他にも、救済時短までの残り回数を示す煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出についても実行の有無を抽選により決定する構成であれば、救済時短までの残り回数に応じて実行割合が異なることとしてもよい。

【2217】

(手段113-5) 手段113-1~手段113-4のいずれかにおいて、特別条件の成立にもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える(図18-11(A),(B)参照)こととしてもよい。

【2218】

40

そのような構成によれば、遊技機の仕様についての遊技者の理解度を高めることができる。

【2219】

なお、説明演出についても、救済時短までの残り回数に応じて実行割合や演出態様の選択割合が異なることとしてもよい。例えば、救済時短までの残り回数が少ない程高い割合で説明演出を実行することとしてもよい。また、救済時短までの残り回数が10回以下である場合には説明演出の実行割合を低くすることにより、救済時短までの残り回数を示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出の演出効果を低減させてしまうことを抑制することとしてもよい。

【2220】

50

（手段１１３－６）手段１１３－１～手段１１３－５のいずれかにおいて、特別示唆演出実行手段は、特別示唆演出として、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定容易な第１特別示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出）と、該第１特別示唆演出よりも特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定困難な第２特別示唆演出（例えば、エフェクト演出、テロップ表示演出）と、を実行可能である（図１８－１１（Ｃ）～図１８－１２（Ｅ）参照）こととしてもよい。

【２２２１】

そのような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【２２２２】

（手段１１３－７）手段１１３－１～手段１１３－６のいずれかにおいて、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留情報が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０における、ステップ１１３ＩＷＳ２５６を実行する部分）を備え、

特別示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、特別示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行可能であり（例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。）、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに特別示唆演出を実行する割合が異なる（図１８－６（Ａ）、（Ｂ）参照）こととしてもよい。

【２２２３】

そのような構成によれば、特別示唆演出の実行の有無に注目させて興趣の向上を図ることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【２２２４】

また、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに特別示唆演出の演出態様の選択割合を異ならせる（図１８－６（Ｃ）、（Ｄ）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特別示唆演出の態様に注目させて興趣の向上を図ることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【２２２５】

また、従来、特開２００５－９５４４９号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当たりが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば１０００回）に対応する値に達したことにともづいて（つまり、大当たりが発生することなく特別回数（例えば１０００回）の変動を行うことにともづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにともづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開２００５－９５４４９号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、可変表示回数の特別条件が成立したときの興趣が不十分であった。そこで、本特徴部１１３ＩＷには、以下（手段１１４－１）～（手段１１４－８）の遊技機が記載されている。

【２２２６】

（手段１１４－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにともづい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であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、

更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、

状態制御手段は、

10

20

30

40

50

更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」）となることにより、特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、

通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立したことにもとづいて、該特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれ経由の時短状態に制御されているときに救済時短の変動に到達したことにもとづいて、救済時短経由の時短状態に制御（昇格）する）、

特別条件が成立したときに、該成立を報知する報知演出（例えば、時短突入演出、時短昇格演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ113 IWS 806, S 809, S 845 行う部分）をさらに備え、

報知演出実行手段は、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立したことにもとづいて、報知演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、変動パターンPA3-2が選択された場合に時短昇格演出を実行する）ことを特徴とする遊技機。

【2227】

そのような構成によれば、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立した場合に報知演出による特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【2228】

（手段114-2）手段114-1において、報知演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立したときに、報知演出を実行可能であり、通常状態において特別条件が成立したときと、特別状態において特別条件が成立したときとで、報知演出の演出態様が異なる（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ113 IWS 806, S 809, S 845 行うことにより、通常状態から時短状態Cに制御される際に時短突入演出を実行し、時短状態Bから時短状態Cに制御される際に時短昇格演出を実行する）こととしてもよい。

【2229】

そのような構成によれば、状況に即した態様での報知演出を行うことにより、遊技者に特別感を与え、興趣を向上させることができる。

【2230】

なお、本例では、通常状態における救済時短回数カウンタ=0となる変動と、時短状態における救済時短回数カウンタ=0となる変動とで、変動中に行う報知演出（時短突入演出、時短昇格演出）の演出態様が異なることとしたが、該報知演出の実行タイミングについては変動中に限られない。例えば、通常状態における救済時短回数カウンタ=0となる変動と、時短状態における救済時短回数カウンタ=0となる変動とで、図柄を停止してから次の変動を開始するまでの図柄確定期間中に行う報知演出の演出態様が異なることとしてもよい。その場合、変動中の演出としては共通のものを行うこととしてもよい。

【2231】

（手段114-3）手段114-1または手段114-2において、特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する発射促進報知（例えば、図18-12（H）に示す右打ち報知画像の表示）を実行可能な発射促進報知手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ113 IWS 806, S 809, S 845 行う部分）を備え、

発射促進報知手段は、通常状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知を実行可能である一方、特別状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知の実行を制限する（例えば、演出制御用CPU120は、通常状態から時短状態Cに制御されることに

10

20

30

40

50

もとづいて右打ち報知画像の表示し（図18-12（H）参照）、時短状態Bから時短状態Cに制御されることにもとづいては右打ち報知画像の表示をしない（図18-15（D）参照）。なお、図18-15（D）では時短状態Bに制御されることにもとづく右打ち促進画像（小図柄の下に表示されている右向き矢印）については表示しているが、この右打ち促進画像は、時短状態Cに制御されることにもとづいて表示される右打ち報知画像とは異なるものである。）こととしてもよい。

【2232】

そのような構成によれば、演出の煩雑化を抑制することができる。

【2233】

なお、特別状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知の実行を制限するものであれば、図18-15（D）に示したように発射促進報知の実行を禁止するものであってもよいし、または通常状態において特別条件が成立したときよりも消極的な態様にて発射促進報知を実行するものでもよい。例えば、表示範囲を小さくしたり、矢印を透過させたりして発射促進報知を行うものでもよい。また、通常状態において特別条件が成立したときには遊技者の注目度が高い画像表示装置5にて発射促進報知を行う一方、特別状態において特別条件が成立したときには遊技者の注目度が画像表示装置5よりも低い発光部材やスピーカ8L、8Rを用いて発射促進報知を行うものでもよい。

【2234】

また、発射促進報知手段は、発射促進報知として、通常状態において特別条件が成立したときに特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する第1発射促進報知（例えば、図18-12（H）参照の右向き矢印）と、特別状態の制御中に特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する第2発射促進報知（例えば、図18-15（A）～（D）の右向き矢印）とを、それぞれ異なる態様にて実行可能であり、特別状態において特別条件が成立したとき、第1発射促進報知を実行しない一方、第2発射促進報知を実行可能であることとしてもよい。これにより、状況に応じた報知を行いつつ、演出の煩雑化を抑制することができる。

【2235】

（手段114-4）手段114-1～手段114-3のいずれかにおいて、通常状態において特別条件が成立したときと、特別状態において特別条件が成立したときとで、報知演出の演出態様が共通である（例えば、通常状態から時短状態Cに制御される際に実行する演出と、時短状態Bから時短状態Cに制御される際に実行する演出とが共通する）こと

【2236】

そのような構成によれば、変動パターンの数や演出データの数の増加を抑制し、記憶容量を削減することができる。

【2237】

（手段114-5）手段114-1～手段114-4のいずれかにおいて、特別条件の成立にもとづいて通常状態から特別状態に移行する場合、特別条件の成立後に実行される可変表示を予告対象とした特定示唆演出を制限する一方（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ113IWS1014のNである場合、ステップ113IWS1015を実行すること）、特別条件の成立にもとづいて低有利度の特別状態（例えば、時短回数100回の時短状態B）から高有利度の特別状態（例えば、時短回数800回の時短状態C）に移行する場合、特別条件の成立後に実行される可変表示を予告対象とした特定示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ113IWS1014のYである場合、ステップ113IWS1019を実行可能であること）こととしてもよい。

【2238】

そのような構成によれば、演出上の不具合の発生を抑制しつつ、適切に特定示唆演出を行うことができる。

【2239】

（手段114-6）手段114-1～手段114-5のいずれかにおいて、特別状態に

において、特別条件の成立に関連する特別示唆演出を実行可能な特別示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、時短状態であるか否かにかかわらずステップ113 IWS806を実行する部分）を備えたこととしてもよい。

【2240】

そのような構成によれば、特別状態において、特別条件の成立に期待させて興趣の向上を図ることができる。

【2241】

なお、通常状態と時短状態とで、特別示唆演出の演出態様が異なることとしてもよい。例えば、カウントダウン演出の文字色や、エフェクト演出のエフェクトの色や絵柄が異なることとしてもよい。

【2242】

（手段114-7）手段114-1～手段114-6のいずれかにおいて、所定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-2～PA1-4以外の変動パターン）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-2～PA1-4）とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS111を行う部分）を備え、

可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（図18-1（D）、（E）参照）こととしてもよい。

【2243】

そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。例えば、長時間に亘って遊技を行った末に救済時短となったにもかかわらず変動時間の長い変動パターンのはずれが選択される割合が高いと遊技者にストレスを与えてしまうことが想定されるため、救済時短経由の時短状態のはずれ変動では変動時間の短い変動パターンが選択されやすいよう構成することにより、遊技者に与えるストレスを軽減できる。

【2244】

（手段114-8）手段114-1～手段114-7のいずれかにおいて、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA2-1～PA2-3）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS111を行う部分）を備え、

可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い（図18-1（D）、（E）参照）こととしてもよい。

【2245】

そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。例えば、長時間に亘って遊技を行った末に救済時短となったにもかかわらずリーチはずれが選択される割合が高いと遊技者にストレスを与えてしまうことが想定されるため、救済時短経由の時短状態ではリーチはずれの変動パターンが選択されにくい構成することにより、遊技者に与えるストレスを軽減できる。

【2246】

また、従来、特開2005-95449号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当たりが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば1000回）に対応する値に達したことにもとづいて（つまり、大当たりが発生することなく特別回数（例えば1000回）の変動を行うことにもとづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにもとづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開

10

20

30

40

50

2005-95449号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、制御について改善の余地があった。そこで、本特徴部113IWには、以下(手段115-1)～(手段115-4)の遊技機が記載されている。

【2247】

(手段115-1) 第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、

遊技媒体(例えば、遊技球)が移動可能な複数の経路のうち特定経路(例えば、左側領域)を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第1通過領域(例えば、第1始動入賞口)と、

特定経路とは異なる特別経路(例えば、右側領域)を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第2通過領域(例えば、第2始動入賞口)と、

識別情報の可変表示として、第1始動条件(例えば、第1始動入賞口への遊技球の入賞)が成立することにもとづく第1識別情報の可変表示と、第2始動条件(例えば、第2始動入賞口への遊技球の入賞)が成立することにもとづく第2識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110～S113を実行する部分)と、

通常状態よりも第2始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段と、

数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段と、を備え、

更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し)、

第2始動条件は、第2通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、

状態制御手段は、

更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数(例えば、800回)に対応する特定値(例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」)となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、

可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ113IWS537を行うことにより時短状態Aに制御する)、

有利状態の後に制御される特別状態(例えば、大当たり経由の時短状態(時短状態A))と、特別条件が成立したときに制御される特別状態(例えば、救済時短経由の時短状態(時短状態C))とを区別可能な特別出力(例えば、入賞容易状態指定信号1,3の出力)を実行可能な特別出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ113IWS42B, S42Fを行う部分)と、

特別状態において、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特定出力(例えば、発射位置指定信号3の出力)を実行可能な特定出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ113IWS35を行う部分)と、をさらに備え、

特定出力手段は、有利状態の後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで共通に特定出力を実行可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、いずれの時短フラグがセットされている場合にも共通にステップ113IWS35を行う)ことを特徴とする遊技機。

【2248】

そのような構成によれば、特別状態に制御される契機を外部で特定可能とすることができるとともに、特定信号についての共通化を図ることができる。例えば、時短状態に制御される契機が大当たりの発生なのか救済時短なのかを外部で特定可能とすることができる。

【2249】

また、本例では、試験装置に対して、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とを区別可能な信号出力をするとともに、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とのいずれに制御されている場合にも右打ちすべき旨を特定可能な信号を共通に出力可能であることとするが、ホール管理用コンピュータ等の外部装置に対しても同様に、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とを区別可能な信号出力をするとともに、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とのいずれに制御されている場合にも右打ちすべき旨を特定可能な信号を共通に出力可能であることとしてもよい。これにより、ホール管理用コンピュータでは、実際に運用した上での救済時短到達率や救済時短に到達した際の遊技者の客層などの運用上の分析が可能となるとともに、信号の共通化を図ることができる。

10

【2250】

(手段115-2) 手段115-1において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別出力手段は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態（例えば、時短はずれ経由の時短状態（時短状態B））と、特別条件が成立したときに制御される特別状態（例えば、救済時短経由の時短状態（時短状態C））とを区別可能な特別出力（例えば、入賞容易状態指定信号2, 3の出力）を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ113 IWS 42 D, S 42 Fを行う部分）

20

【2251】

そのような構成によれば、特別状態に制御される契機を外部で特定可能とすることができる。例えば、時短状態に制御される契機が時短はずれ図柄停止なのか救済時短なのかを外部で特定可能とすることができる。

【2252】

(手段115-3) 手段115-1または手段115-2において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

30

状態制御手段は、特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれ経由の時短状態への制御よりも、救済時短経由の時短状態への制御を優先的に行うことにより、救済時短となる変動（救済時短回数カウンタ=0になる変動）において時短はずれ図柄が停止表示された場合、救済時短経由の時短状態に制御する）こととしてもよい。

【2253】

そのような構成によれば、遊技者の救済度合を高めることができる。

【2254】

40

(手段115-4) 手段115-1～手段115-3のいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別表示結果が導出表示されたことを特定可能な信号の出力に関する処理を行う信号制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、救済時短となる変動であっても時短はずれ図柄が停止表示された場合にはステップ113 IWS 37 Eを行う部分）を備えたこととしてもよい。

50

【2255】

そのような構成によれば、表示結果を適切に外部に通知することができる。

【2256】

また、本特徴部113IWに示した内容を、以下の（手段105-1）～（手段107-15）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【2257】

（手段105-1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値：0）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、有利状態は、特定有利状態（例えば、10R大当りA）と特別有利状態（例えば、10R大当りB）とを含む複数種類あり、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかにより、該有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度が異なり、特別有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高く（例えば、10R大当りAの後は主に100回の時短状態に制御され、10R大当りBの後は主に次の大当り発生まで時短状態に制御される）、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い（例えば、10R大当りAの後は主に100回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、800回の時短状態に制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【2258】

（手段105-2）第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態（例えば、次の大当り発生まで継続する時短状態）に制御される割合が異なり（例えば、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時とで大当り種別の選択割合が異なり、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である（例えば、第1特別図柄の変動にもとづいて大当りとなった後と、第2特別図柄の変動にもとづいて大当りとなった後とで救済時短までに要する変動回数はいずれも800回で共通である）こととしてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【2259】

（手段105-3）有利状態に制御される確率が第1確率（例えば、約1/319）である不利設定値（例えば、設定値「1」）と、第1確率よりも有利状態に制御される確率が高い第2確率（例えば、約1/270）である有利設定値（例えば、設定値「6」）とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく

10

20

30

40

50

、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い（例えば、10R大当たりAの後は主に100回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、800回の時短状態に制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【2260】

（手段105-4）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときにも共通であり（例えば、大当たり種別の選択割合はいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である（例えば、救済時短を経由する時短状態の長さはいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【2261】

（手段105-5）第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第1識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第2識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である（例えば、第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合と、第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合とで、いずれも800回の時短状態に制御可能こととしてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

【2262】

（手段105-6）所定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA2-1～PA2-3）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-2～PA1-4）とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図18-1（E）に示す変動パターンテーブルEを用いて変動パターンを選択し、大当たり経由の時短状態では図18-1（C）、図18-1（H）に示す変動パターンテーブルC、Hを用いて変動パターンを選択することとしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態（例えば変動時間の短い時短状態）へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【2263】

（手段105-7）リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA2-1～PA2-3）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される

特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図18-1（E）に示す変動パターンテーブルEを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図18-2（H）に示す変動パターンテーブルHを用いて変動パターンを選択することとしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態（例えばリーチの発生頻度を抑制した時短状態）へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【2264】

（手段105-8）更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報（例えば、時短回数カウンタ）を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報（例えば、時短フラグ）を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数（例えば、100回）に対応する所定値（例えば、時短回数カウンタの値：0）となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件（例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること）が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない（例えば、時短フラグのセットの有無と時短回数カウンタの値とをリセットする一方、救済時短回数カウンタの値をリセットしない）こととしてもよい。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【2265】

（手段106-1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、始動条件（例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当り遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ）と、電力供給が停止されているときに、数値情報と保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件（例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること）が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧制御を実行可能な復旧手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値：0）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、復旧制御が実行された後、復旧された保留情報に対応する可変表示の実行にもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新する）こととしてもよい。そのような構成によれば、初期化による制御の最適化を図りつつ、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

10

20

30

40

50

【2266】

(手段106-2) 第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態(例えば、次回の大当たり発生まで継続する時短状態)に制御される割合が異なり(例えば、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時とで大当たり種別の選択割合が異なり、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である(例えば、第1特別図柄の変動にもとづいて大当たりとなった後と、第2特別図柄の変動にもとづいて大当たりとなった後とで救済時短までに要する変動回数はいずれも800回で共通である)こととしてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

10

【2267】

(手段106-3) 有利状態に制御される確率が第1確率(例えば、約1/319)である不利設定値(例えば、設定値「1」)と、第1確率よりも有利状態に制御される確率が高い第2確率(例えば、約1/270)である有利設定値(例えば、設定値「6」)とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い(例えば、10R大当たりAの後は主に100回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、800回の時短状態に制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

20

【2268】

(手段106-4) 有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときにも共通であり(例えば、大当たり種別の選択割合はいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である(例えば、救済時短を経由する時短状態の長さはいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

30

【2269】

(手段106-5) 第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第1識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第2識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である(例えば、第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合と、第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合とで、いずれも800回の時短状態に制御可能こととしてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

40

50

【2270】

(手段106-6) 所定可変表示パターン(例えば、変動パターンPA2-1~PA2-3)と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン(例えば、変動パターンPA1-2~PA1-4)を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い(例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図18-1(E)に示す変動パターンテーブルEを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図18-2(H)に示す変動パターンテーブルHを用いて変動パターンを選択することとしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態(例えば変動時間の短い時短状態)へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

10

【2271】

(手段106-7) リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン(例えば、変動パターンPA2-1~PA2-3)を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い(例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図18-1(E)に示す変動パターンテーブルEを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図18-2(H)に示す変動パターンテーブルHを用いて変動パターンを選択することとしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態(例えばリーチの発生頻度を抑制した時短状態)へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

20

【2272】

(手段106-8) 更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報(例えば、時短回数カウンタ)を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報(例えば、時短フラグ)を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数(例えば、100回)に対応する所定値(例えば、時短回数カウンタの値:0)となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件(例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること)が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない(例えば、時短フラグのセットの有無と時短回数カウンタの値とをリセットする一方、救済時短回数カウンタの値をリセットしない)こととしてもよい。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

30

40

【2273】

(手段107-1) 第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数(例えば、800回)に対応する特定値(例えば、救済時短回数カウンタの値:0)となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表

50

示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出、テロップ表示演出）を実行可能な示唆演出実行手段をさらに備え、示唆演出実行手段は、可変表示の実行回数に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより示唆演出を実行するかの割合が異なり（例えば、カウントダウン演出では表示する数値の選択割合が異なり（救済時短までの残り回数に応じた数値を100%の割合で選択するものであるが、救済時短までの残り回数に応じた割合にて表示する値を抽選で決定するものでもよい）、エフェクト演出ではエフェクト表示する範囲が異なり（救済時短までの残り回数に応じた範囲にて100%の割合で表示するものであるが、救済時短までの残り回数に応じた割合にて表示する範囲を抽選で決定するものでもよい）、テロップ表示演出ではテロップ表示領域の色が異なる（図18-6（C）、（D）参照））、示唆演出の演出態様は、特別条件が成立するまでの期間を示唆する態様である（図18-11、図18-12参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の演出態様に注目させて興味を向上できるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

10

【2274】

（手段107-2）示唆演出（例えば、カウントダウン演出）の演出態様は、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定可能な態様である（図18-11および図18-12参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を遊技者に明確に報知することができる。

20

【2275】

（手段107-3）示唆演出は、特定画像を表示する演出（例えば、エフェクト画像を表示するエフェクト演出）であり、特定画像は、色および大きさ（単一画像の大きさ、および複数画像の表示範囲の大きさも含む）の少なくともいずれかが異なる複数の態様により表示され、いずれの態様で表示されるかにより示唆する特別条件が成立するまでの期間が異なる（図18-11および図18-12参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特定画像の態様に注目させて興味を向上させることができる。

【2276】

（手段107-4）始動条件（例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当たり遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ）と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行可能であり（例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。）、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに示唆演出を実行する割合が異なる（図18-6（A）、（B）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させて興味を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

30

40

【2277】

（手段107-5）始動条件（例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当たり遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ）と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、

50

所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行可能であり（例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。）、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに、所定態様により示唆演出を実行する割合が異なる（図18-6（C）、（D）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様の有無に注目させて興味を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【2278】

（手段107-6）始動条件（例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞）が成立するとともに開始条件（例えば、大当たり遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ）と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像（例えば、デモムービー）を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、操作手段（例えば、打球操作ハンドル30）が操作されたことの検出と所定領域（例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口）を遊技媒体が通過したことの検出との少なくともいずれかが行われたことにもとづいて、示唆演出（例えば、音声出力によりセリフ演出）を実行可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、実際に遊技を行う遊技者に対して示唆演出を行うことができ、遊技機の稼働を促進することができる。

【2279】

（手段107-7）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行する割合が異なる（図18-6（A）、（B）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興味を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

【2280】

（手段107-8）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特定態様（例えば、「赤」）により示唆演出（例えば、テロップ表示演出）を実行する割合が異なる（図18-6（C）、（D）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興味を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

【2281】

（手段107-9）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、変形例1の演出制御用CPU120における、変動中の演出として設定示唆演出を実行する部分）と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、示唆演出を実行する割合が共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興味を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

【2282】

（手段107-10）有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を

10

20

30

40

50

実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、変形例１の演出制御用ＣＰＵ１２０における、変動中の演出として設定示唆演出を実行する部分）と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特別態様（例えば第２態様）により設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、特定態様（例えば「赤」）により示唆演出を実行する割合が共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

【２２８３】

（手段１０７－１１）示唆演出実行手段は、電力供給が開始されたときに初期化処理が実行された場合と復旧処理が実行された場合とで、電力供給が開始された後の特定期間において示唆演出（例えば、救済時短までの回数に応じた初期出目の表示）を実行する割合が異なることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

10

【２２８４】

（手段１０７－１２）特殊可変表示パターン（例えば、変動パターンＰＡ３－１、ＰＡ３－２）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１１を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず（例えば、救済時短回数カウンタの値が０となった変動にのみ変動パターンＰＡ３－１、ＰＡ３－２を変動可能である）、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出（例えば、時短突入演出）を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備えることとしてもよい。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に報知できるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知でき、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

20

【２２８５】

（手段１０７－１３）所定可変表示パターン（例えば、リーチ演出を伴わない変動パターンＰＡ１－１～ＰＡ１－４）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターン（例えば、リーチ演出を伴う変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３，ＰＢ２－１～ＰＢ２－３）とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり（図１８－１および図１８－２参照）、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く（図１８－１（Ａ）参照）、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０回以下である変動期間）の方が、該所定期間より前の期間（例えば、救済時短までの残り回数が１１回以上である変動期間）よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、救済時短までの残り回数が１１回以上である場合に図１８－１（Ｂ）に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択し、救済時短までの残り回数が１０回以下である場合に図１８－２（Ｆ），（Ｇ）における変動パターンＰＡ２－２，ＰＡ２－３の選択割合を０％に変更した変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択することとしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

30

40

【２２８６】

（手段１０７－１４）可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の

50

方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低いこととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【2287】

(手段107-15) 可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップ113 IWS802Aを実行する部分)を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様(例えば「赤」と所定態様(例えば「青」とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低いこととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【2288】

(特徴部116 IWに関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部108 IWについて説明する。本特徴部108 IWでは、遊技状態として、低確率/低ベース状態(通常状態)、低確率/高ベース状態、高確率/高ベース状態、および高確率/低ベース状態のいずれかに制御される。本例では、高ベース状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、時短状態では普図当り確率が90%に高められ、後述する可変入賞球装置061 IW6Ab(第1始動入賞口)に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、高ベース状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置061 IW6Abの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置061 IW6Ab(第1始動入賞口)に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。また、図1に示す可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)が設けられている構成において、高ベース状態では、通常状態と比較して可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)に遊技球が入賞しやすくなるようにしてもよい。

【2289】

また、本例では、高確率状態では、低確率状態と比較して大当たりとなる確率(大当たり確率)が高められる。以下、本例では、高ベース状態を時短状態ともいい、高確率状態を確変状態ともいう。

【2290】

また、本例では、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に時短状態(高ベース状態)に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短ははずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態(高ベース状態)に制御される場合がある。以下、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に制御される時短状態(高ベース状態)を大当たり経由の時短状態ともいい、時短ははずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて制御される時短状態(高ベース状態)を時短はずれ経由の時短状態ともいう。

【2291】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後や、大当たり発生後、所定回数(本例では、800回)の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合にも、時短状態(高ベース状態)に制御される場合がある(以下、このような経緯で制御される時短状態(高ベース状態)を救済時短経由の時短状態、または単に救済時短ともいう。また「遊タイム」ともいう)。なお、本例では、救済時短発生後には、次の大当たりが発生することなく所定回数(本例では、800回)の変動表示を終了しても、再び救済時短に制御されないように構成されているが、このような構成に限らず、救済時短発生後にも次の大当たりが発生す

ることなく所定回数（本例では、800回）の変動表示を終了した場合には、再び救済時短に制御される場合があるように構成してもよい。また例えば、時短はずれ発生後に、所定回数（本例では、800回）の変動表示を終了しても次の大当たりや時短はずれが発生しなかった場合にも、時短状態（救済時短）に制御される場合があるように構成してもよい。

【2292】

なお、高ベース状態では、（１）普図当り確率を高める制御と、（２）普通図柄の変動時間を短縮する制御と、（３）可変入賞球装置061IW6Ab（第1始動入賞口）や可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）の開放時間を長くする制御と、（４）特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら（１）～（４）の全ての制御を行ってもよいし、（１）～（４）のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当たり経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、（１）～（４）のうちのいずれの制御を行うかが異なってもよいし、同じであってもよい。

10

【2293】

また、例えば、低ベース状態において、普図当り確率を $1/1$ としてもよいし、はずれ確率が極めて低く実質的に普図当り確率が $1/1$ となるようにしてもよい。つまり、救済時短となるときに、上記（１）の制御が行われなくても、上記（２）～（４）の一部または全部の制御が行われることで、高ベース状態となるようにしてもよい。

【2294】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数 n および救済時短での時短回数 N は、以下のように規定することが好ましい。

20

$$2.5P \leq n \leq 3.0P$$

$$0.4P \leq N \leq 3.8P$$

（ P ＝大当たり確率 ML の分母、 n ＝変動回数、 N ＝時短回数）

具体的には、例えば、大当たり確率が $1/300$ である場合には、変動回数 n は750～900となり、時短回数 N は120～1140となる。後述するように、本例では、最も大当たり確率が高い設定値「6」の場合には、大当たり確率が約 $1/270$ であるため、変動回数 n は675～810となり、時短回数 N は108～1026となる。また、最も大当たり確率が低い設定値「1」の場合には、大当たり確率が約 $1/319$ であるため、変動回数 n は797～957となり、時短回数 N は127～1212となる。そして、本例では、変動回数 n および時短回数 N は、いずれも「800」に設定されており、いずれの設定値に設定されているときにも、上記の規定を満たすものとなっている。なお、本例で示す構成に限らず、少なくとも、最も大当たり確率が低い設定値「1」の場合に、上記の規定を満たすように構成されていてもよい。

30

【2295】

なお、本特徴部108IWのパチンコ遊技機1では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【2296】

（第1の実施の形態）

次に、特徴部116IWの第1の実施の形態に係る遊技機について説明する。

【2297】

40

（時短種別）

図19-1は、特徴部116IWの第1の実施の形態における時短種別を示す説明図である。本例では、時短状態（高ベース状態）は、大当たり経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である時短状態Aと、時短はずれ経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である時短状態Bと、救済時短経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である時短状態Cとに区別可能である。

【2298】

また、図19-1に示すように、本例では、通常状態中（低ベース状態）に6R大当たりAが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数100回の時短状態に制御され、時短状態（高ベース状態）中に6R大当たりAが発生して時短状態（高ベ

50

ース状態)に制御される場合には、時短回数200回の時短状態に制御される。すなわち、本例では、大当たりが発生するときの遊技状態に応じて、大当たり遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されている。このような構成により、遊技状態に応じて有利度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。なお、本例では、6R大当たりB～Dのいずれかが発生した場合には、発生状態が通常状態と時短状態とのいずれであるかに関わらず、大当たり遊技後に次の大当たりが発生するまで時短状態(高ベース状態)に制御される。

【2299】

また、図19-1に示すように、本例では、通常状態中に時短はずれが発生して時短状態(高ベース状態)に制御される場合には、時短回数100回の時短状態(高ベース状態)に制御される。一方、時短状態(高ベース状態)中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されない。すなわち、時短状態(高ベース状態)であって、時短状態(高ベース状態)に制御される残余回数50回であるときに、時短はずれが発生しても、時短状態(高ベース状態)に制御される残余回数は50回そのまま更新されない。よって、本例では、時短状態(高ベース状態)中に発生した時短はずれは実質的に無効とされる。また、本例では、後述するように、確変状態(高確率状態)中では時短はずれと決定される場合はない。

【2300】

なお、時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方は、図19-1に示したものに過ぎられない。例えば、時短状態(高ベース状態)中に時短はずれが発生した場合には、時短状態(高ベース状態)に制御される残余回数があらためて設定される(例えば、100回に設定する)ように構成してもよいし、時短状態(高ベース状態)のうちの時短はずれ経由の時短状態(高ベース状態)中にのみ、時短はずれが発生した場合には、時短状態(高ベース状態)に制御される残余回数があらためて設定されるよう構成にしてもよい。また、例えば、時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中であれば時短回数100回に制御され、時短状態中であれば時短回数0回に制御される(すなわち、時短状態から通常状態に転落する)ように構成してもよい。そのように時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方として様々な態様が考えられる。

【2301】

また、図19-1に示すように、本例では、通常状態および時短状態中において、救済時短となる場合に、時短回数800回の時短状態に制御される。このように、本例では、大当たり経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態よりも、救済時短経由の時短状態の方が、時短回数が多いため有利度が高い。

【2302】

また、詳細については後述するが、本例では、大当たり経由または時短はずれ経由の時短状態(高ベース状態)中に救済時短が発生した場合には、時短回数が更新される一方で、救済時短を含む時短状態(高ベース状態)中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。このような構成により、本例では、救済時短経由の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること(例えば、遊技者の投資額を抑制すること)ができる。

【2303】

なお、本例では、救済時短により時短回数800回の時短状態に制御された後、大当たりが発生することなく800回の変動表示を終了しても、再び救済時短には制御されない。

【2304】

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

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

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

【2305】

具体的には、例えば、設定値「1」であれば大当り確率MLが約1/319であるから救済時短到達率Kは8.1%となり、設定値「2」であれば大当り確率MLが約1/310であるから救済時短到達率Kは7.5%となり、設定値「3」であれば大当り確率MLが約1/300であるから救済時短到達率Kは6.9%となり、設定値「4」であれば大当り確率MLが約1/290であるから救済時短到達率Kは6.3%となり、設定値「5」であれば大当り確率MLが約1/280であるから救済時短到達率Kは5.7%となり、設定値「6」であれば大当り確率MLが約1/270であるから救済時短到達率Kは5.1%となる。

【2306】

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

【2307】

(変動パターンテーブル)

図19-2～図19-4は、特徴部116IWの第1の実施の形態における特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。図19-2～図19-4に示すEXTとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド(2バイト構成)の2バイト目のデータである。

【2308】

図19-2～図19-4に示す例では、第1特別図柄および飾り図柄についての第1変動パターン#A～#Nの14種類と、第2特別図柄および飾り図柄についての第2変動パターン#A～#Mの13種類とが用いられる。

【2309】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率/低ベース状態(通常状態)である場合には、図19-2(A)に示す低確率/低ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルAが選択されて変動パターンが決定される。図19-2(A)に示すように、低確率/低ベース状態(通常状態)である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#A～#Fのいずれかに決定される。

【2310】

また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率/低ベース状態(第1確変状態)である場合には、図19-2(B)に示す高確率/低ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルBが選択されて変動パターンが決定される。図19-2(B)に示すように、高確率/低ベース状態(第1確変状態)である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#G～#Iのいずれかに決定される。

【2311】

図19-2(B)に示す第1特別図柄用変動パターンテーブルBでは、図19-2(A)に示す第1特別図柄用変動パターンテーブルAと比較して、各第1変動パターン#G～#Iで指定される変動時間が10分または5分と極めて長くなっている。従って、本例では、高確率/低ベース状態(第1確変状態)において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、変動時間が10分または5分のロング変動の変動表示が実行される。

【2312】

また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率/高ベース状態(第2確変状態)である場合には、図19-2(C)に示す高確率/高ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルCが選択されて変動パターンが決定される。図19-2(C)に示すように、高確率/高ベース状態(第2確変状態)である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#A～#Fに加えて第1変動パターン#J、#Kのいずれかに決定される。

【2313】

図19-2(C)に示すように、高確率/高ベース状態(第2確変状態)である場合、第1特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当りとなる場合には、第1保留記憶

10

20

30

40

50

数が0である場合には、変動時間が10秒である第1変動パターン#J、#Kに決定される。一方、第1保留記憶数が1以上であれば、変動時間が5秒である第1変動パターン#A、#Dに決定される。

【2314】

また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／高ベース状態である場合には、図19-3(D)に示す低確率／高ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルDが選択されて変動パターンが決定される。図19-3(D)に示すように、低確率／高ベース状態である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#A～#Fに加えて第1変動パターン#J、#K、#Lのいずれかに決定される。

【2315】

図19-3(D)に示すように、低確率／高ベース状態である場合、第1特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当たりとなる場合には、第1保留記憶数が0である場合には、変動時間が10秒である第1変動パターン#J、#Kに決定される。一方、第1保留記憶数が1以上であれば、変動時間が5秒である第1変動パターン#A、#Dに決定される。また、後述するように、低確率／高ベース状態は所定回数の変動表示を実行すると終了するのであるが、低確率／高ベース状態の最終変動の変動表示を実行する場合には、変動時間が5秒である第1変動パターン#L（特殊変動パターン）に決定される。

【2316】

また、第1特別図柄の変動表示を実行するときに、救済時短となる変動表示である場合（後述する救済時短回数カウンタの値が0になった場合）には、図19-3(E)に示す救済時短成立時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルEが選択されて変動パターンが決定される。図19-3(E)に示すように、救済時短となる変動表示である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#M、#Nのいずれかに決定される。

【2317】

図19-2～図19-3に示すように、第1変動パターン#M、#Nは、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示にのみ用いられる救済時短成立時専用の変動パターンである。本例では、第1変動パターン#M（救済時短突入はずれ）に決定された場合には、後述するように、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図19-23(B)、(C)参照）が実行される。このような構成により、救済時短となって時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることを遊技者に明確に報知することができる。とともに、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。

【2318】

また、第1変動パターン#N（救済時短突入見せかけ大当たり）に決定された場合には、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図19-23(B)、(C)参照）と共通の態様の演出を実行した後に、大当たりとなることを報知する演出が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【2319】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第1確変状態）である場合には、図19-4(A)に示す高確率／低ベース状態時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルAが選択されて変動パターンが決定される。図19-4(A)に示すように、高確率／低ベース状態（第1確変状態）である場合に、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#A～#Fに加えて第2変動パターン#J、#Kのいずれかに決定される。

【2320】

図19-4(A)に示すように、高確率／低ベース状態（第1確変状態）である場合、第2特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当たりとなる場合には、第2保留記憶

10

20

30

40

50

数が0である場合には、変動時間が10秒である第2変動パターン#J、#Kに決定される。一方、第2保留記憶数が1以上であれば、変動時間が5秒である第2変動パターン#A、#Dに決定される。

【2321】

また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第1確変状態）でない場合には、図19-4（B）に示す高確率／低ベース状態以外時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルBが選択されて変動パターンが決定される。図19-4（B）に示すように、高確率／低ベース状態（第1確変状態）でない場合に、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#G～#Iのいずれかに決定される。

【2322】

図19-4（B）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルBでは、図19-4（A）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルAと比較して、各第2変動パターン#G～#Iで指定される変動時間が10分または5分と極めて長くなっている。従って、本例では、高確率／低ベース状態（第1確変状態）以外の状態（低確率／低ベース状態、高確率／高ベース状態（第2確変状態）、低確率／高ベース状態）において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、変動時間が10分または5分のロング変動の変動表示が実行される。

【2323】

また、第2特別図柄の変動表示を実行するときに、救済時短となる変動表示である場合（後述する救済時短回数カウンタの値が0になった場合）には、図19-4（C）に示す救済時短成立時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルEが選択されて変動パターンが決定される。図19-4（C）に示すように、救済時短となる変動表示である場合に、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#L、#Mのいずれかに決定される。

【2324】

図19-4に示すように、第2変動パターン#L、#Mは、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示にのみ用いられる救済時短成立時専用の変動パターンである。本例では、第2変動パターン#L（救済時短突入はずれ）に決定された場合には、後述するように、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図19-23（B）、（C）参照）が実行される。このような構成により、救済時短となって時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることを遊技者に明確に報知することができるとともに、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。また、第2変動パターン#M（救済時短突入見せかけ大当たり）に決定された場合には、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図19-23（B）、（C）参照）と共通の態様の演出を実行した後に、大当たりとなることを報知する演出が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【2325】

なお、本例では、大当たり経由の時短状態と、はずれ時短経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、いずれの場合も同じ変動パターンテーブルを用いる（すなわち平均した変動時間が同じとなる）ように構成されているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり経由の時短状態と、はずれ時短経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、異なる変動パターンテーブルを用いる（すなわち平均した変動時間が異なる）ようにしてもよい。例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当たり経由やはずれ時短経由の時短状態よりも、変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高く、平均した変動時間が短くなるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合（すなわち長期間大当たりが発生していない場合）には、次の大当たりにより制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。また、例えば、救済時

10

20

30

40

50

短経路で制御された時短状態時には、時短はずれ経路または大当り経路で制御された時短状態時とは異なり、はずれ時にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）となる変動パターンに決定されず（または決定される割合が低く）、平均した変動時間が短くなるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、リーチ（または特に期待度が高いリーチ）ではずれとはならないため、興趣の低下を抑えることができる。

【2326】

（第1特別図柄通常処理）

図19-5～図19-7は、特徴部116IWの第1の実施の形態における第1特別図柄通常処理（ステップS110A）を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

【2327】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ061IWS50A）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【2328】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1保留記憶数の値を確認する（ステップ061IWS51A）。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第1保留記憶数が0であれば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ061IWS52A）。

【2329】

第1保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第1保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第1乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ061IWS53A）、第1保留記憶数の値を1減らし（第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ061IWS54A）。すなわち、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【2330】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ061IWS55A）。なお、本例では、ステップ061IWS55Aの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信さ

れる。

【2331】

なお、設定値コマンドを送信するタイミングは、本例で示したものにかぎらず、例えば、変動表示の終了ごとに設定値コマンドを送信するように構成したり、変動表示中に設定値コマンドを送信するように構成したりしてもよい。

【2332】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ061IWS56A)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率／低ベース状態であると判定して低確／低ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率／高ベース状態であると判定して低確／高ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率／高ベース状態であると判定して高確／高ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率／低ベース状態であると判定して高確／低ベース背景指定コマンドを、送信する。

【2333】

なお、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信するステップ061IWS56A（および後述するステップ061IWS56B）の処理については、第1特別図柄通常処理（および後述する第2特別図柄通常処理）において、救済時短回数カウンタや高ベース回数カウンタの更新処理と、高ベースフラグに関する制御処理とが行われた後に実行されるようにしてもよい。すなわち、変動開始時に、救済時短回数カウンタが更新されて救済時短の成立により時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される場合には、直ちに低確／高ベース背景指定コマンドを送信して背景を変化させたり、高ベース回数カウンタが更新されて時短状態（低確率／高ベース状態）が終了し、通常状態に制御される場合には、直ちに低確／低ベース背景指定コマンドを送信して背景を変化させたりするようにしてもよい。

【2334】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ061IWS5601A)。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ061IWS5617Aに移行する。

【2335】

本例では、ステップ061IWS5601A（および後述するステップ061IWS5601B）の処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ061IWS5602A（および後述するステップ061IWS5602B）の以降の救済時短回数カウンタの更新処理を実行しない。よって、本例では、確変状態（高確率状態）である場合には、変動表示が実行されても救済時短までの残り変動回数が減少せず、非確変状態（低確率状態）である場合にのみ、変動表示が実行されると救済時短までの残り変動回数が減少する。なお、本例の構成に限らず、確変状態（高確率状態）である場合にも、変動表示が実行されると一律に救済時短までの残り変動回数が減少するように構成してもよい。

【2336】

確変フラグがセットされていない場合、すなわち低確率状態である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する(ステップ061IWS5602A)。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ061IWS5617Aに移行する。救済時短回数カウンタの値が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値を1減算する(ステップ061IWS5603A)。なお、本例では、ステップ061IWS5603Aの処理と、後述するステップ061IWS5603Bの処理とが実行されることによって、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場

合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。すなわち、本例では、第1特別図柄の変動表示が開始されるタイミングと第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングとで救済時短回数カウンタを更新可能に構成されている。このような構成により、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短回数カウンタの更新の最適化を図ることができる。

【2337】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ061IWS5604A）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ061IWS5604AのN）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数1指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS5605A）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9501（H）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957E（H）を送信する制御を行う。

10

【2338】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ061IWS5606A）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ061IWS5617Aに移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短が発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ061IWS5607A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態において実行可能な第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数を示す高ベース回数カウンタに「800」をセットする（ステップ061IWS5608A）。

20

【2339】

本例では、ステップ061IWS5606A～S5608A（および後述するステップ061IWS5606B～S5608B）の処理により、変動開始時に減算した救済時短回数カウンタの値が0となって救済時短が発生すると、時短回数800回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される。また、救済時短が発生した状態が、大当たり経由または時短はずれ経由の時短状態（低確率／高ベース状態）である場合には、あらためて時短回数800回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される。従って、本例では、RAMクリア処理後、または大当たり遊技終了後に800回の変動表示を実行しても次の大当たりが発生しなかった場合には、救済時短が発生して時短状態に制御されることになる。

30

【2340】

上述したように、本例では、図19-1に示すように、大当たり経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態よりも、救済時短経由の時短状態の方が、時短回数が多いため有利度が高い。そして、本例では、ステップ061IWS5606A～S5608A（および後述するステップ061IWS5606B～S5608B）の処理により、大当たり経由または時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）中に救済時短が発生した場合には、時短回数が更新されるように構成されている。例えば、大当たり経由または時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）であって、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数50回であるときに、救済時短が発生すると、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数は800回に更新される。一方で、本例では、後述するステップ061IWS2030A～S2031A（およびステップ061IWS061IWS2030B～S2031B）の処理により、救済時短を含む時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。例えば、救済時短経由の時短状態（高ベース状態）であって、時短状態（高ベース状態）に制御される残余回数500回であるときに、時短はずれが発生しても、時短状態（高ベース状態）に制御される残余

40

50

回数は500回そのまま更新されない。このような構成により、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短経過の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【2341】

また、本例では、ステップ061IWS5606A～S5608A（および後述するステップ061IWS5606B～S5608B）の処理と、後述するステップ061IWS2030A～S2031A（およびステップ061IWS061IWS2030B～S2031B）の処理とにより、救済時短が成立する変動表示において時短はずれが導出表示される場合、時短はずれよりも有利度が高い救済時短による時短状態に制御されるように構成されている。具体的には、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示（時短はずれ）が開始されるときに、通常状態（低確率／低ベース状態）から時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ061IWS5606A～S5607Aの処理に相当）。そして、救済時短が成立した第1特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない（ステップ061IWS2030B～S2031Bの処理に相当）。このような構成により、救済時短となる変動表示において時短はずれが導出表示されても、救済時短による時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【2342】

また、本例では、変動開始時に減算した救済時短回数カウンタの値が0となって救済時短が発生すると、高ベース回数カウンタの値を「800」に設定するが、救済時短回数カウンタの値は設定しない。救済時短が発生した場合には、当該救済時短の発生後、RAMクリア処理が実行されたとき、または大当たりが発生したときに、救済時短回数カウンタの値を「800」に設定する。よって、本例では、救済時短の発生後、大当たりが発生することなく所定回数（本例では800回）の変動表示が実行されても、救済時短は発生しない（つまり、時短回数800回の救済時短に連続して制御されない）。

【2343】

具体的には、救済時短において大当たりが発生することなく時短回数800回分の変動表示が実行された場合には、救済時短が終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行する（すなわち新たな救済時短は発生しない）。また、移行した通常状態において大当たりが発生することなく800回の変動表示が実行されても、救済時短は発生しない。救済時短が発生した後、再び救済時短が発生するのは、例えば、救済時短の発生後、大当たりが発生して救済時短回数カウンタの値が「800」に設定され、大当たり遊技終了後に800回の変動表示を実行しても次の大当たりが発生しなかった場合や、救済時短の発生後、RAMクリア処理が実行されて救済時短回数カウンタの値が「800」に設定され、RAMクリア処理後に800回の変動表示を実行しても次の大当たりが発生しなかった場合である。

【2344】

なお、本例の構成に限らず、例えば、救済時短の発生時に救済時短回数カウンタの値を「800」に設定し、救済時短において変動表示が実行される度に救済時短回数カウンタの値を1減算することで、救済時短の終了と同時に新たな救済時短が成立し、次の大当たりが発生するまで連続して救済時短に制御されるように構成してもよい。

【2345】

また、例えば、救済時短が成立すると救済時短回数カウンタに「800」が設定されるとともに、救済時短中には救済時短回数カウンタの更新処理が実行されない構成とすることで、救済時短において大当たりが発生することなく800回の変動表示が実行されても、救済時短には制御されない（つまり、時短回数800回の救済時短に連続して制御されない）が、救済時短の終了後、大当たりが発生することなく800回の変動表示が実行されると、救済時短が発生するようにしてもよい。

【2346】

また、例えば、救済時短が成立すると救済時短回数カウンタに「８００」が設定されるとともに、高ベース回数カウンタに「２００」が設定される構成とすることで、救済時短において大当たりが発生することなく時短回数２００回分の変動表示が実行された場合には、救済時短が終了して通常状態（低確率／低ベース状態）し、移行した通常状態において大当たりが発生することなく６００回の変動表示が実行されると、救済時短が発生するようにしてもよい。

【２３４７】

また、本例では、ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの変動回数と同じ８００回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ（または後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）において高ベース回数カウンタに「８００」よりも大きい値をセットしてもよいし、少ない値をセットしてもよい。

【２３４８】

また、ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）において、複数種類の時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、１回目に救済時短となった場合には高ベース回数カウンタに「１００」をセットし、２回目に救済時短となった場合には高ベース回数カウンタに「８００」をセットするように構成してもよい。

【２３４９】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６０８Ｂ）において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、１０％の確率で１００回と決定し、９０％の確率で８００回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当たり種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

【２３５０】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短が成立する変動表示であることを示す救済変動フラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５６０９Ａ）。ステップ０６１ＩＷＳ５６０９Ａの処理により、後述する第１変動パターン設定処理において、救済時短が成立する変動表示であることを特定して、救済時短成立時専用の変動パターンに決定可能となる。

【２３５１】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ａ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６１ＩＷＳ５６１１Ａ）。そして、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。

【２３５２】

ステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ａ～Ｓ５６１１Ａ（および後述するステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ｂ～Ｓ５６１１Ｂ）の処理が実行されることによって、本例では、救済時短が成立したときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。すなわち、本例では、低確率／高ベース状態では、第１特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第２特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当たり確率が９９９／１０００と高く、可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂが開状態となる頻度が高い。そのため、第１始動入賞口としての可変入賞球装置０６１ＩＷ６Ａｂに遊技球を入賞させて第１特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行うことが遊技者にとって有利であり、右打ち表示器２６が点灯される。なお、時短状態において救済時短が発生した場合など、既に右打ち表示器２６が点灯している場合には、ステップ０６１ＩＷＳ５６１０Ａ～Ｓ５６１１Ａ（および後

10

20

30

40

50

述するステップ061IWS5610B～S5611B)の処理を省略してもよい。

【2353】

減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば(ステップ061IWS5604AのY)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、EXTデータとして一律に7F(H)をセットして、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957F(H)を演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ061IWS5614A)。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数(本例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回)となっているか否かを確認する(ステップ061IWS5615A)。なお、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ061IWS5616A)。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601(H)を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608(H)を送信する制御を行う。そして、ステップ061IWS5617Aに移行する。

10

20

【2354】

なお、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100側で救済時短までの残り変動回数をカウントし、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り変動回数をカウントして、救済時短が成立することを示唆する演出や、救済時短までの残り変動回数を示唆する演出(例えば、後述する煽り演出やカウントダウン演出)を実行するように構成してもよい。

【2355】

また、例えば、本例の構成とは異なり、救済時短を連続して発生可能な構成において、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信するように構成し、2回目以降に救済時短となったときには救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

30

【2356】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(ステップ061IWS5617A)、「0」である場合、ステップ061IWS57Aへ移行する。

【2357】

本例では、低確率/低ベース状態、低確率/高ベース状態、高確率/高ベース状態、および高確率/低ベース状態のいずれかに制御されるため、高ベース状態であるときには、低確率/高ベース状態と高確率/高ベース状態とのいずれかに制御されている。ただし、高確率/高ベース状態(第2確変状態)では、次の大当たりが発生するまで高確率/高ベース状態(第2確変状態)が維持されるため(後述するステップ061IWS2204～S2206, S2269, S2274参照)、高ベース状態における変動表示の実行回数は管理されておらず、高ベース回数カウンタの値は「0」に設定されている。よって、高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合には、低確率/高ベース状態に制御されている。

40

【2358】

なお、第1の実施の形態では、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、6R大当たりAにもとづく大当たり遊技の終了時に低確率/高ベース状態に制御された場合、時短はずれ経由で低確率/高ベース状態に制御された場合、および救済時短経由で低確率/高ベース状態に制御された場合

50

である。本例では、低確率／高ベース状態に制御されると、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを合計で所定回数（本例では、100回、200回または800回。図19-1参照）実行したことにもとづいて、低確率／高ベース状態を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行される。

【2359】

高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／高ベース状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ061IWS5618A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ061IWS5619A）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならなかった場合、ステップ061IWS57Aに移行する。なお、本例では、ステップ061IWS5618Aの処理と、後述するステップ061IWS5618Bの処理とが実行されることにより、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、高ベース回数カウンタの値が更新される。

10

【2360】

高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ061IWS5620A）。本例では、ステップ061IWS5619A（または後述するステップ061IWS5619B）でYと判定すると、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを合計で所定回数（例えば、100回、200回または800回。図19-1参照）実行したと判定し、ステップ061IWS5620A（または後述するステップ061IWS5620B）の処理が実行されて、低確率／高ベース状態を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行される。

20

【2361】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ061IWS5621A）。なお、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）は、変動表示が終了するまで右打ち報知を継続して右打ち状態を継続するためのものである。

【2362】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ061IWS57A）。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第2特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ061IWS58A以降の処理を行うことなくステップ061IWS71Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

30

【2363】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えば、ステップ061IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ061IWS59Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

40

【2364】

また、例えば、ステップ061IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ061IWS58A～S63Aの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【2365】

第2特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100

50

は、第1乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ061IWS58A）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ061IWS59A）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとするに決定するプログラムである。なお、ステップ061IWS59Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

【2366】

上述したように、本例では、大当りが発生するときの遊技状態に応じて、大当り遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されている。具体的には、通常状態中（低ベース状態）に6R大当りAが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数100回の時短状態に制御され、時短状態（高ベース状態）中に6R大当りAが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数200回の時短状態に制御される。このような構成を備えた上で、本例では、ステップ061IWS59A（後述するおよびステップ061IWS59B）の大当り判定モジュールの実行を、ステップ061IWS5602A～S5608A（後述するおよびステップ061IWS5602B～S5608B）の救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行するように構成されている。

【2367】

そのため、本例では、救済時短が成立する変動表示の表示結果が大当りである場合、救済時短による時短状態において大当りが発生したとして、大当り遊技の終了後に制御される時短状態の有利度が決定される。具体的には、救済時短が成立する変動表示の表示結果が6R大当りAである場合、救済時短による時短状態において6R大当りAが発生したとして、大当り遊技の終了後に時短回数200回の時短状態に制御される（後述するステップ061IWS2284，S2286～S2287の処理を実行する部分）。このような構成により、救済時短による遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【2368】

大当りとするに決定した場合には（ステップ061IWS60A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグをセットする（ステップ061IWS61A）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が6R大当りA、6R大当りB、6R大当りC、および6R大当りDのいずれであることを判定し（ステップ061IWS62A）、大当り種別を記憶し（ステップ061IWS63A）、ステップ061IWS71Aへ移行する。

【2369】

また、ステップ061IWS60Aにおいて大当りとし不在場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ061IWS64A）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとするに決定するプログラムである。小当りとするに決定した場合には（ステップ061IWS65A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第1小当りフラグをセットする（ステップ061IWS66A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ061IWS67A）、小当り種別を記憶する（ステップ061IWS68A）。そして、ステップ061IWS71Aへ移行する。なお、小当り種別については、複数設けてそれぞれ可変入賞球装置061IW17（特殊入賞口）の開放パターン（すなわち入賞しやすさ）が異なるようにしてもよいし、1つのみ設けるようにしてもよい。小当り種別が1つの場合には、ステップ061IWS67A～S68Aの処理を省略してもよい。

【2370】

また、ステップ061IWS65Aにおいて小当りとし不在場合には、遊技制御用マイ

10

20

30

40

50

クロコンピュータ100は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061 IWS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態（高確率状態）であれば）、ステップ061 IWS71Aに移行する。本例では、ステップ061 IWS69A（および後述するステップ061 IWS69B）の処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ061 IWS70A（および後述するステップ061 IWS70B）の時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

【2371】

確変フラグがセットされていなければ（すなわち、低確率状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ061 IWS70A）。この場合、約1/400の確率で時短はずれとすることに決定する。そして、ステップ061 IWS71Aに移行する。

【2372】

なお、本例では、時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数が更新されない構成（後述するステップ061 IWS2030A～S2031A参照）によって、実質的に無効とされているが、このような構成に限らず、例えば、時短状態（高ベース状態）であるときにはステップ061 IWS70A（および後述するステップ061 IWS70B）の時短はずれの判定処理を実行することなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定されるように構成してもよい。

【2373】

また例えば、大当り経路の時短状態、時短はずれ経路の時短状態、および救済時短経路の時短状態のうち、救済時短経路の時短状態の場合にはステップ061 IWS70A（および後述するステップ061 IWS70B）の時短はずれの判定処理を実行せず、大当り経路の時短状態および時短はずれ経路の時短状態の場合にはステップ061 IWS70A（および後述するステップ061 IWS70B）の時短はずれの判定処理を実行するようにしてもよい。つまり、救済時短経路の時短状態の場合には時短はずれが発生せず、大当り経路の時短状態および時短はずれ経路の時短状態の場合には時短はずれが発生し得るようにしてもよい。

【2374】

なお、時短はずれを複数種別設けてそれぞれ有利度（例えば時短回数）を異ならせるように構成する場合には、例えば、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別を時短はずれの種別に決定する。また、この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1始動入賞判定処理（ステップS101A）で抽出し第1保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。また、この場合、大当り種別判定および小当り種別判定に加えて時短種別判定においても共通の種別判定用乱数を用いて判定処理を行うように構成すればよい。

【2375】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当り種別および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ061 IWS71A）。この場合、例えば、6R大当りAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「1」と決定し、6R大当りBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、6R大当りCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「5」と決定し、6R大当りDとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、小当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「9」と決定し、時短はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ061 IWS72A）。

【2376】

そして、ステップ061IWS89Aにおいて、第1特図プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ061IWS89A）。

【2377】

（第1変動パターン設定処理）

図19-8は、特徴部116IWの第1の実施の形態における第1変動パターン設定処理（ステップS111A）を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、救済変動フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS17091A）。

【2378】

救済変動フラグがセットされている場合、すなわち救済時短が成立する変動表示である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済変動フラグをリセットし（ステップ061IWS17092A）、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図19-3（B）に示す救済時短成立時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルEを選択する（ステップ061IWS17093A）。そして、ステップ061IWS1717Aに移行する。

【2379】

救済変動フラグがセットされていない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS1710A）。確変フラグがセットされていなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS1711A）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、低確率／低ベース状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図19-2（A）に示す低確率／低ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルAを選択する（ステップ061IWS1712A）。高ベースフラグがセットされていれば（すなわち、低確率／高ベース状態）であれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図19-3（D）に示す低確率／高ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルDを選択する（ステップ061IWS1713A）。

【2380】

確変フラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS1714A）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、高確率／低ベース状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図19-2（B）に示す高確率／低ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルBを選択する（ステップ061IWS1715A）。高ベースフラグがセットされていれば（すなわち、高確率／高ベース状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図19-2（C）に示す高確率／高ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルCを選択する（ステップ061IWS1716A）。

【2381】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ061IWS17093A，061IWS1712A，S1713A，S1715A，S1716Aにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図19-2および図19-3に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ061IWS1717A）。

【2382】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS1704A）。

10

20

30

40

50

【2383】

また、ステップ061IWS1717Aにて第1特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間を示す変動時間データを第1変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ061IWS1705A）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する（ステップ061IWS1706A）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ061IWS1707A）。

【2384】

以上の処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、第1特別図柄用変動パターンテーブルBが選択されてロング変動の変動表示が実行される。一方、遊技状態が高確率／低ベース状態以外の状態であれば、第1特別図柄用変動パターンテーブルAが選択されて通常の変動時間の変動表示が実行される。また、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示の場合には、第1特別図柄用変動パターンテーブルEが選択されて、救済時短成立時専用の変動表示が実行される。

【2385】

（第1特別図柄変動処理）

図19-9は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理（ステップS112A）を示すフローチャートである。第1特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ061IWS1120A）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合は、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【2386】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、CPU103は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ061IWS1121A）。

【2387】

次いで、CPU103は、第1変動時間タイマを1減算し（ステップ061IWS1122A）、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ061IWS1123A）、演出制御用CPU120に第1図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS1124A）。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ061IWS1130A）。

【2388】

第1変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ061IWS1125A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第2大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【2389】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ061IWS1126A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出

10

20

30

40

50

表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第2小当たりフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄表示装置4Bにて小当たり図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

【2390】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示した場合（ステップ061IWS1125AのY）、または小当たり図柄を導出表示した場合（ステップ061IWS1126AのY）には、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS1129A）。なお、この場合、第1大当たりフラグや第1小当たりフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第1大当たりフラグや第1小当たりフラグをリセットする。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ061IWS1130A）。

【2391】

ステップ061IWS1125A～S1126A、S1129Aの処理が実行されることによって、この特徴部116IWでは、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当たりとなった場合や、小当たりとなった場合に、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当たりや小当たりが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ061IWS1129Aで送信された第2強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【2392】

なお、本例では、第2特別図柄表示装置4Bにて救済時短となる変動表示の停止図柄を導出表示した場合には、第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行わない。また、第1特別図柄表示装置4Aにて救済時短となる変動表示の停止図柄を導出表示した場合には、第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行わない（後述するステップ061IWS1125B～S1126B、S1129B参照）。すなわち、本例では、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しない。

【2393】

本例では、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合、第1特別図柄の変動表示は表示結果に関わらず強制的に停止されるように構成されているが、このような構成には限られない。例えば、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合、第1特別図柄の変動表示の表示結果が大当たりである場合、または大当たりであって、かつ有利度が高い大当たり種別（例えば、6R大当たりB）である場合には、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止されず、そのまま第1特別図柄変動処理を終了するようにしてもよい。この場合、第2特別図柄の変動表示が小当たりとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当たり開放前処理（ステップS126）に対応した値に更新されて、小当たり遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ061IWS1120AでNと判定されてステップ061IWS1121A～S1130Aの処理はスキップされ、ステップ061IWS1122Aの第1変動時間タイマの更新も行われない。従って、第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって有利度が高い大当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される。

【2394】

また、本例では、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たりとなる第1特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第1特別図柄変動処理を終了する（ステップ061IWS1127AのN参照）。従って、第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってはずれや小当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第1変動時間タイマの更新が再開される。

【2395】

（第1特別図柄停止処理）

図19-10および図19-11は、第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第1特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS2010A）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ061IWS2011A）。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ061IWS2012A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2013A）。

【2396】

本例では、ステップ061IWS5617A～S5621A，S5617B～S5621Bの処理が実行されることによって、所定回目（100回目、200回目または800回目。図19-1参照）の変動表示を開始するときに時短状態（低確率／高ベース状態）を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するとともに、ステップ061IWS2010A～S2013A，S2010B～S2013Bの処理が実行されることによって、所定回目（100回目、200回目または800回目。図19-1参照）の変動表示を終了するときに右打ち表示器26が消灯される。

【2397】

次いで、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ061IWS2014A）。なお、この場合、第1特別図柄変動処理のステップ061IWS1129Aで第1強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第1特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【2398】

次いで、CPU103は、第1大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ061IWS2015A）。第1大当たりフラグがセットされている場合、CPU103は、大当たりを開始することを示す大当たり開始フラグをセットする（ステップ061IWS2016A）。また、CPU103は、第1大当たりフラグをクリアする（ステップ061IWS2017A）。

【2399】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061IWS2018A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2019A）。そして、ステップ061IWS2027Aに移行する。

【2400】

ステップ061IWS2018A，S2019Aの処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示において大当たりとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当たり遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【2401】

なお、本例では、大当り図柄が導出表示された後、さらに通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技が開始されるので、通過ゲート41を遊技球が通過したタイミングで右打ち表示器26の点灯を開始するように構成してもよい。

【2402】

第1大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ061IWS2015AのN）、CPU103は、第1小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ061IWS2020A）。第1小当りフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2021A）。また、CPU103は、第1小当りフラグをクリアする（ステップ061IWS2022A）。そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ061IWS2026A）。そして、ステップ061IWS2027Aに移行する。

【2403】

ステップ061IWS2027Aでは、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061IWS2027A）。

【2404】

第1小当りフラグがセットされていない場合には（ステップ061IWS2020AのN）、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ061IWS2030A）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ061IWS72Aで停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【2405】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS2031A）。そして、高ベースフラグがセットされている場合（すなわち、低確率／高ベース状態である場合）には、ステップ061IWS2036Aに移行する。

【2406】

高ベースフラグがセットされていない場合（本例では、確変状態（高確率状態）では時短はずれとはならないため、通常状態（低確率／低ベース状態）である場合）には、CPU103は、時短はずれが発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ061IWS2032A）。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「100」をセットする（ステップ061IWS2033A）。

【2407】

ステップ061IWS2030A～S2033A（および後述するステップ061IWS2030B～S2033B）の処理により、本例では、通常状態（低確率／低ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短回数100回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御され、時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短状態（低確率／高ベース状態）が継続され、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）は更新されない。

【2408】

本例では、ステップ061IWS2030A～S2033A（および後述するステップ061IWS2030B～S2033B）の処理により、救済時短を含む時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。このような構成により、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短経路の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【2409】

なお、本例では、時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）は更新されないように構成されている

10

20

30

40

50

が、このような構成に限らず、例えば、時短状態（低確率／高ベース状態）のうちの、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生した場合（または、かつ時短状態の残余回数が時短はずれによる時短回数100回より少ない場合）には、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）を更新し、あらためて時短回数100回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されるようにしてもよい。

【2410】

なお、ステップ061 IWS 2033 A（および後述するステップ061 IWS 2033 B）において、複数種類の時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に時短はずれとなった場合には高ベース回数カウンタに「100」をセットし、2回目に時短はずれとなった場合には高ベース回数カウンタに「200」をセットするように構成してもよい。

10

【2411】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ061 IWS 2033 A（および後述するステップ061 IWS 2033 B）において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、90%の確率で100回と決定し、10%の確率で200回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

20

【2412】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061 IWS 2034 A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061 IWS 2035 A）。そして、ステップ061 IWS 36 Aに移行する。

【2413】

ステップ061 IWS 2034 A～S 2035 A（および後述するステップ061 IWS 2034 B～S 2035 B）の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれが発生したときに右打ち表示器26の点灯が開始される。

【2414】

そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061 IWS 2036 A）。

30

【2415】

なお、本例では、時短はずれの発生時には、救済時短回数カウンタの値を「800」に設定しない（すなわち救済時短までの残り回数をリセットしない）場合を示しているが、このような構成に限らず、大当り発生時や救済時短の発生時のように、時短はずれの発生時にも、救済時短回数カウンタの値を「800」に設定する（すなわち救済時短までの残り回数をリセットする）ようにしてもよい。

【2416】

図19-10～図19-11に示すように、本例では、第1特別図柄で大当り図柄を停止表示したとき、および時短はずれが発生したときに、遊技者に対して遊技領域の右方に遊技球を発射操作することを促す右打ち報知を実行可能に構成されている。また、第1特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、右打ち報知として、遊技者に対して通過ゲート41を狙って遊技球を発射操作することを促すゲート報知を実行可能に構成されている。

40

【2417】

また、第2特別図柄で大当り図柄を停止表示した状態では右打ち報知やゲート報知を実行せず、その状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞した場合に右打ち報知やゲート報知を実行する（この場合、ゲート通過待ち状態であるので、第1始動入賞口に遊技球が入賞しても直ちには第1特別図柄の変動表示は開始されず、第1保留記憶となる）ように構成し

50

てもよい。

【2418】

また、逆に、通常状態（低確率／低ベース状態）で通過ゲート41での遊技球の通過を検出した場合（すなわち右打ち操作が行われている可能性がある場合）には、認識度合いが低い態様（例えば、小音量の音出力や小画面表示）により、遊技者に対して遊技領域の左方に遊技球を発射操作することを促す左打ち報知を行うように構成してもよい。一方で、通常状態（低確率／低ベース状態）で第2始動入賞口（または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口）への遊技球の入賞を検出した場合（すなわち右打ち操作が意図的に行われていると推測される場合）には、認識度合いが高い態様（例えば、大音量の音出力や大画面表示）により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。

10

【2419】

また、上記の場合に、通過ゲート41や第2始動入賞口など遊技領域の右側での遊技球の検出数が一定数に達した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。また、通過ゲート41では所定期間内（例えば、1分間）に複数回（例えば、5回）遊技球を検出した場合に左打ち報知を行い、第2始動入賞口（または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口）では所定数よりも少ない特定数（例えば、1個）以上遊技球を検出した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。

20

【2420】

なお、本特徴部116IWでは特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート41や第2始動入賞口（または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口）への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【2421】

（第2特別図柄通常処理）

図19-12～図19-14は、特徴部116IWの第1の実施の形態における第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第2特別図柄通常処理が実行される状態は、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

30

【2422】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ061IWS50B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当たり終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当たり遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当たり遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

40

【2423】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2保留記憶数の値を確認する（ステップ061IWS51B）。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第2保留記憶数が0であれば、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用C

50

P U 1 2 0 に送信する(ステップ 0 6 1 I W S 5 2 B)。

【 2 4 2 4 】

第 2 保留記憶数が 0 でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、R A M 1 0 2 の第 2 保留記憶数バッファにおける保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の第 2 乱数バッファ領域に格納するとともに(ステップ 0 6 1 I W S 5 3 B)、第 2 保留記憶数の値を 1 減らし(第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し)、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ 0 6 1 I W S 5 4 B)。すなわち、R A M 1 0 2 の第 2 保留記憶数バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。よって、各第 2 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 2 保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

10

【 2 4 2 5 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、R A M 1 0 2 に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する制御を行う(ステップ 0 6 1 I W S 5 5 B)。なお、本例では、ステップ 0 6 1 I W S 5 5 B の処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理(設定値を変更する処理)を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

20

【 2 4 2 6 】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する(ステップ 0 6 1 I W S 5 6 B)。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第 1 特別図柄通常処理のステップ 0 6 1 I W S 5 6 A で示した処理と同様である。

【 2 4 2 7 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 0 6 1 I W S 5 6 0 1 B)。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態(高確率状態)であれば、ステップ 0 6 1 I W S 5 6 1 7 B に移行する。

30

【 2 4 2 8 】

確変フラグがセットされていない場合、すなわち低確率状態である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、救済時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する(ステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 2 B)。救済時短回数カウンタの値が 0 であれば、ステップ 0 6 1 I W S 5 6 1 7 B に移行する。救済時短回数カウンタの値が 0 でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、救済時短回数カウンタの値を 1 減算する(ステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 3 B)。

【 2 4 2 9 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、減算後の救済時短回数カウンタの値が 1 2 7 以上であるか否かを確認する(ステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 4 B)。減算後の救済時短回数カウンタの値が 1 2 6 以下であれば(ステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 4 B の N)、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、救済時短回数カウンタの値に応じた値を E X T データにセットして、救済時短回数 1 指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う(ステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 5 B)。

40

【 2 4 3 0 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 0 6 1 I W S 5 6 0 6 B)。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 0 6 1 I W S 5 6 1 7 B に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が 0 となっていれば、遊技制御用マイクロコ

50

ンピュータ100は、救済時短が発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ061IWS5607B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態において実行可能な第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数を示す高ベース回数カウンタに「800」をセットする（ステップ061IWS5608B）。

【2431】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短が成立する変動表示であることを示す救済変動フラグをセットする（ステップ061IWS5609B）。

【2432】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061IWS5610B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS5611B）。そして、ステップ061IWS57Bに移行する。

【2433】

減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ061IWS5604BのY）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、EXTデータとして一律に7F（H）をセットして、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957F（H）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS5614B）。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数（本例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回）となっているか否かを確認する（ステップ061IWS5615B）。救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS5616B）。

【2434】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ061IWS5617B）、「0」である場合、ステップ061IWS57Bへ移行する。

【2435】

高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／高ベース状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ061IWS5618B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ061IWS5619B）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならなかった場合、ステップ061IWS57Bに移行する。

【2436】

高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ061IWS5620B）。

【2437】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ061IWS5621B）。

【2438】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ061IWS57B）。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第1特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ061IWS58B以降の処理を行うことなくステップ061IWS71Bへ移行する。これにより、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動

10

20

30

40

50

を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【2439】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ061 IWS57Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ061 IWS59Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【2440】

また、例えば、ステップ061 IWS57Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ061 IWS58B～S63Bの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【2441】

第1特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ061 IWS58B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ061 IWS59B）。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。なお、ステップ061 IWS59Bでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【2442】

大当たりとすることに決定した場合には（ステップ061 IWS60B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグをセットする（ステップ061 IWS61B）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が6R大当たりA、6R大当たりB、6R大当たりC、および6R大当たりDのいずれであるかを判定し（ステップ061 IWS62B）、大当たり種別を記憶し（ステップ061 IWS63B）、ステップ061 IWS71Bへ移行する。

【2443】

また、ステップ061 IWS60Bにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する（ステップ061 IWS64B）。小当たり判定モジュールは、当り判定用乱数（小当たり判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップ061 IWS65B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第2小当たりフラグをセットする（ステップ061 IWS66B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当たり種別を判定し（ステップ061 IWS67B）、小当たり種別を記憶する（ステップ061 IWS68B）。そして、ステップ061 IWS71Bへ移行する。なお、小当たり種別については、複数設けてそれぞれ可変入賞球装置061 IW17（特殊入賞口）の開放パターン（すなわち入賞しやすさ）が異なるようにしてもよいし、1つのみ設けるようにしてもよい。小当たり種別が1つの場合には、ステップ061 IWS67B～S68Bの処理を省略してもよい。

【2444】

また、ステップ061 IWS65Bにおいて小当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061 IWS69B）。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ061 IWS71Bに移行する。本例では、ステップ061 IWS69Bの処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ス

10

20

30

40

50

テップ061 IWS 70 Bの時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

【2445】

確変フラグがセットされていなければ、すなわち低確率状態であれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ061 IWS 70 B）。この場合、約1／400の確率で時短はずれとすることに決定する。そして、ステップ061 IWS 71 Bに移行する。

【2446】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当たり種別および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ061 IWS 71 B）。この場合、例えば、6 R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「1」と決定し、6 R大当たりBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、6 R大当たりCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「5」と決定し、6 R大当たりDとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、小当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「9」と決定し、時短はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ061 IWS 72 B）。

【2447】

そして、ステップ061 IWS 89 Bにおいて、第2特図プロセスフラグの値を第2変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ061 IWS 89 B）。

【2448】

（第2変動パターン設定処理）

図19-15は、特徴部116 IWの第1の実施の形態における第2変動パターン設定処理を示すフローチャートである。第2変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、救済変動フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061 IWS 17091 B）。

【2449】

救済変動フラグがセットされている場合、すなわち救済時短が成立する変動表示である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済変動フラグをリセットし（ステップ061 IWS 17092 B）、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図19-4（C）に示す救済時短成立時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルCを選択する（ステップ061 IWS 17093 B）。そして、ステップ061 IWS 1717 Bに移行する。

【2450】

救済変動フラグがセットされていない場合には、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061 IWS 1710 B）。確変フラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061 IWS 1711 B）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、高確率／低ベース状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図19-4（A）に示す高確率／低ベース状態時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルAを選択する（ステップ061 IWS 1712 B）。確変フラグがセットされていなかった場合（ステップ061 IWS 1710 BのN）、または高ベースフラグがセットされていた場合（ステップ061 IWS 1711 BのY）には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図19-4（B）に示す高確率／低ベース状態以外時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルBを選択する（ステップ061 IWS 1713 B）。

【2451】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ061 IWS1712B、S1713Bにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第2特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図19-4に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ061 IWS1717B）。

【2452】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061 IWS1704B）。

【2453】

また、ステップ061 IWS1717Bにて第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間を示す変動時間データを第2変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ061 IWS1705B）、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ061 IWS1706B）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ061 IWS1707B）。

【2454】

以上の処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、第2特別図柄用変動パターンテーブルAが選択されて通常の変動時間の変動表示が実行される。一方、遊技状態が高確率／低ベース状態以外の状態であれば、第2特別図柄用変動パターンテーブルBが選択されてロング変動の変動表示が実行される。また、救済時短が成立する第2特別図柄の変動表示の場合には、第2特別図柄用変動パターンテーブルCが選択されて、救済時短成立時専用の変動表示が実行される。

【2455】

（第2特別図柄変動処理）

図19-16は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。第2特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ061 IWS1120B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【2456】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、CPU103は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ061 IWS1121B）。

【2457】

次いで、CPU103は、第2変動時間タイマを1減算し（ステップ061 IWS1122B）、第2変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ061 IWS1123B）、演出制御用CPU120に第2図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061 IWS1124B）。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ061 IWS1130B）。

【2458】

第2変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ061 I

10

20

30

40

50

WS1125B)。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【2459】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ061IWS1126B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第1小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

【2460】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ061IWS1125BのY）、または第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示した場合（ステップ061IWS11256のY）には、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS1129B）。なお、この場合、第2大当りフラグや第2小当りフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第2大当りフラグや第2小当りフラグをリセットする。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ061IWS1130B）。

【2461】

ステップ061IWS1125B～S1126B、S1129Bの処理が実行されることによって、この特徴部116IWでは、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合に、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第2特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ061IWS1129Bで送信された第2強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【2462】

なお、本例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第2特別図柄の変動表示は表示結果に関わらず強制的に停止されるように構成されているが、このような構成には限られない。例えば、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第2特別図柄の変動表示の表示結果が大当りであって、かつ有利度が高い大当り種別（例えば、6R大当りC）である場合には、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止されず、そのまま第2特別図柄変動処理を終了するようにしてもよい。この場合、第1特別図柄の変動表示が小当りとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当り開放前処理（ステップS126）に対応した値に更新されて、小当り遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ061IWS1120BでNと判定されてステップ061IWS1121B～S1130Bの処理はスキップされ、ステップ061IWS1122Bの第2変動時間タイマの更新も行われない。従って、第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって確変大当りとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される。

【2463】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第2特別図柄変動処理を終了する（ステップ061IWS1127BのN参照）。従って、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってはずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第2変動時間タイマの更新が再開される。

【2464】

本例では、通常状態（低確率／低ベース状態）では、第1始動入賞口としての入賞球装置061IW6Aaに遊技球を入賞させて第1特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行うため、原則的に、遊技領域の右方に設けられた第2始動入賞口に遊技球が入賞して第2特別図柄の変動表示が行われないが、遊技者が発射操作を誤って（またはロング変動が実行されたとしても第1特別図柄の変動表示よりも有利度が高い第2特別図柄の変動表示を意図的に狙って）第2特別図柄の変動表示が行われることがあり得る。すなわち、遊技者が意図しない変動表示において大当たり図柄が導出表示されることや、遊技者が意図的に第2始動入賞口を狙う攻略が行われてしまうおそれがある。

【2465】

そこで、本例では、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示において小当たり図柄を導出表示したことにもとづいて、該一方の特別図柄の変動表示において強制的にはずれ図柄を導出表示可能であるように構成されている。例えば、通常状態（低確率／低ベース状態）において、遊技者が意図しない第2始動入賞口への入賞が発生して第2特別図柄の変動表示が実行されたとしても、当該第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示の表示結果が小当たりとなれば、強制的にはずれ図柄で停止されることになる。また、通常状態（低確率／低ベース状態）において、遊技者が第2始動入賞口への入賞を狙って意図的に発射操作（右打ち）を行い、第2特別図柄の変動表示が実行されたとしても、当該第2特別図柄の変動表示は、ロング変動（例えば、変動時間10分）であるため、変動効率が極めて悪い。そして、第2特別図柄の変動表示の実行中に、第1特別図柄の変動表示を実行させて小当たり図柄が導出表示されると、第2特別図柄の変動表示は、強制的にはずれ図柄で停止されることになる。このような構成により、意図しない特別図柄の変動表示において大当たり図柄が導出表示されることを回避することができるとともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

【2466】

（第2特別図柄停止処理）

図19-17および図19-18は、第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第2特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS2010B）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ061IWS2011B）。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ061IWS2012B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2013B）。

【2467】

次いで、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ061IWS2014B）。なお、この場合、第2特別図柄変動処理のステップ061IWS1129Bで第2強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第2特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【2468】

次いで、CPU103は、第2大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ061IWS2015B）。第2大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、大当り開始フラグをセットする（ステップ061IWS2016B）。また、CPU103は、第2大当りフラグをクリアする（ステップ061IWS2017B）。

【2469】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061IWS2018B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2019B）。そして、ステップ061IWS2027Bに移行する。

【2470】

ステップ061IWS2018B、S2019Bの処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【2471】

第2大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ061IWS2015BのN）、CPU103は、第2小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ061IWS2020B）。第2小当りフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2021B）。また、CPU103は、第2小当りフラグをクリアする（ステップ061IWS2022B）。

【2472】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ061IWS2026B）。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061IWS2027B）。

【2473】

第2小当りフラグがセットされていない場合には（ステップ061IWS2020BのN）、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ061IWS2030B）。

【2474】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS2031B）。そして、高ベースフラグがセットされている場合（すなわち、低確率／高ベース状態である場合）には、ステップ061IWS2036Bに移行する。

【2475】

高ベースフラグがセットされていない場合（すなわち、通常状態（低確率／低ベース状態）である場合）には、CPU103は、時短はずれが発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ061IWS2032B）。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「100」をセットする（ステップ061IWS2033B）。

【2476】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061IWS2034B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2035B）。そして、ステップ061IWS36Bに移行する。

【2477】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061IWS2036B）。

【2478】

10

20

30

40

50

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061 IWS2037B）。

【2479】

（外部出力信号）

図19-19は、パチンコ遊技機1から外部出力される外部出力信号の一例を示す説明図である。本例では、ステップS23において、図19-19に示すような信号をホール管理用コンピュータなどの外部装置へ出力する処理を行う。図19-19に示すように、本例では、外部出力信号として、大当たり1信号、大当たり2信号、大当たり3信号、大当たり4信号、変動停止信号、セキュリティ信号、ドア開放信号、賞球信号、およびアウト球信号が出力される。このうち、大当たり1信号は、大当たり遊技中に外部出力される信号である。また、大当たり2信号は、大当たり遊技中および高ベース状態中に外部出力される信号である。また、大当たり3信号は、時短はずれの図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、大当たり4信号は、救済時短となる変動表示の開始時に外部出力される信号である。また、変動停止信号は、図柄確定期間の開始時に外部出力される信号である。また、セキュリティ信号は、エラー検出時に外部出力される信号である。また、ドア開放信号は、ドア開放検出時に外部出力される信号である。また、賞球信号は、10個の賞球が出されたときに外部出力される信号である。また、アウト球信号は、アウト球を10個検出したときに外部出力される信号である。ホール管理用コンピュータなどの外部装置では、大当たり1信号により大当たり回数を計測可能であり、大当たり1信号および大当たり2信号により連荘回数を計測可能であり、大当たり3信号により時短はずれ経由の高ベース制御回数を計測可能であり、大当たり4信号により救済時短経由の高ベース制御回数を計測可能である。

【2480】

本例では、大当たり遊技終了時に高ベース状態に移行される場合に加えて、時短はずれ図柄が導出表示された場合にも高ベース状態に移行される場合があるので、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当たり3信号の外部出力が開始される。また、救済時短となった場合にも高ベース状態に移行される場合があるので、救済時短となる変動表示が実行される場合には、その変動表示の開始時に大当たり4信号の外部出力が開始される。なお、例えば、時短はずれ図柄が導出表示されたことを契機として高ベース状態に移行される場合には、大当たり信号2を出力する端子とは異なる専用の端子から信号を出力するようにして、時短はずれ図柄が導出表示されたことを契機として時短状態に移行されたことを外部で特定可能となるようにもよい。また、例えば、大当たり2信号は、大当たり遊技中および高確率／高ベース状態中に外部出力され、大当たり3信号および大当たり4信号は、低確率／高ベース状態の開始時（または低確率／高ベース状態中）に外部出力されるようにして、高確率／高ベース状態と低確率／高ベース状態とを外部で区別可能となるようにしてもよい。

【2481】

本例では、救済時短となる場合には、救済時短となる変動表示の開始に対応して大当たり4信号の外部出力が開始され、当該変動表示の終了に対応して図柄確定期間の開始時に変動停止信号が外部出力される。このような構成により、救済時短となったことにもとづいて高ベース状態に制御されることを特定可能な信号を適切なタイミングで外部に出力することができる。また、大当たり4信号と変動停止信号とを出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。また、大当たり4信号が出力されることにより救済時短となった回数を外部で特定することができる。このように、ホール管理用コンピュータなどの外部装置において、高ベース状態に制御された契機やタイミング、回数を特定可能となるため、例えば、実際の運用上の救済時短到達率や救済回数に到達した際の遊技者がどのような客層なのか等の遊技店における遊技機の運用上の分析が可能となる。

【2482】

なお、本例では救済時短となる変動表示が開始されるときに、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するように構成されているが、例えば、救済時短となる変動表示が停止表示されるときや、その図柄確定期間の開始時または終了

時に、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するように構成されている場合には、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するときに大当り4信号の外部出力が開始されるようにしてもよい。

【2483】

なお、大当り3信号および大当り4信号は、大当り遊技中も出力するように構成してもよい。また、本例では、時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とで別々の外部出力信号（大当り3信号と大当り4信号）を出力する場合を示しているが、兼用の外部出力信号を出力するように構成してもよい。

【2484】

また、大当り3信号や大当り4信号は、図柄確定期間中の変動停止信号を出力した後のタイミングで出力するように構成してもよい。

【2485】

例えば、はずれ図柄の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当り3信号を出力するようにしてもよいし、救済時短となる変動表示の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当り4信号を出力するようにしてもよい。このような構成により、変動停止信号と大当り3信号または大当り4信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【2486】

また、大当り3信号は、時短はずれ経由の高ベース状態中も継続して出力するように構成してもよい。また、大当り4信号は、救済時短経由の高ベース状態中も継続して出力するように構成してもよい。そのように構成すれば、高ベース状態中もその時短の種類を好適に判別可能とすることができる。

【2487】

（遊技状態の遷移）

次に、特徴部116IWの第1の実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。図19-20は、特徴部116IWの第1の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。第1の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）では、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。また、低ベース状態であることから普図当り確率が1/1000と低く、可変入賞球装置061IW6Abが開状態となる頻度が低い。そのため、第1始動入賞口としての入賞球装置061IW6Aaに遊技球を入賞させて第1特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、低確率／低ベース状態（通常状態）では、主として第1始動入賞口としての入賞球装置061IW6Aaへの始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として6R大当りAまたは6R大当りBが発生する。

【2488】

図19-20に示すように、低確率／低ベース状態において6R大当りBが発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（第1確変状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ061IWS2204～S2206，S2240参照）。ただし、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において6R大当りAが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態に移行し、次の大当りが発生するか所定回数（本例では100回）の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ061IWS2284，S2286，S2288参照）。

【2489】

また、図19-20に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、低確率／高ベース状態に制御される（ステップ061 IWS 2032A, S 2032B参照）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や、大当たり遊技後、次の大当たりが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合）には、低確率／高ベース状態に制御される（ステップ061 IWS 5607A, S 5607B参照）。

【2490】

高確率／低ベース状態（第1確変状態）に移行すると、第2特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第1特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。また、低ベース状態であることから普図当たり確率が1／1000と低く、可変入賞球装置061 IW6Abが開状態となる頻度が低い。そのため、第2始動入賞口としての入賞球装置061 IW6Bに遊技球を入賞させて第2特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、高確率／低ベース状態（第1確変状態）では、主として第2始動入賞口としての入賞球装置061 IW6Bへの始動入賞が発生し、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第2特別図柄の変動表示が実行されることから、高確率／低ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として6R大当たりCまたは6R大当たりDが発生する。

【2491】

図19-20に示すように、高確率／低ベース状態において6R大当たりCが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に再び高確率／低ベース状態（第1確変状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ061 IWS 2204～S 2206, S 2253～S 2260参照）。ただし、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／低ベース状態において6R大当たりDが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（第2確変状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態（第2確変状態）が維持される（ステップ061 IWS 2204～S 2206, S 2269, S 2274参照）。

【2492】

高確率／高ベース状態（第2確変状態）に移行すると、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当たり確率が999／1000と高く、可変入賞球装置061 IW6Abが開状態となる頻度が高い。そのため、第1始動入賞口としての可変入賞球装置061 IW6Abに遊技球を入賞させて第1特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、高確率／高ベース状態（第2確変状態）では、主として第1始動入賞口としての可変入賞球装置061 IW6Abへの始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、高確率／高ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として6R大当たりAまたは6R大当たりBが発生する。

【2493】

図19-20に示すように、高確率／高ベース状態において6R大当たりBが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（第1確変状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ061 IWS 2204～S 2206, S 2240参照）。ただし、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／高ベース状態において6R大当たりAが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態に移行し、次の大当たりが発生するか所定回数（本例では200回）の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ061 IWS 2284～S 2286, S 228

10

20

30

40

50

8 参照)。

【2494】

低確率／高ベース状態に移行すると、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当り確率が999／1000と高く、可変入賞球装置061IW6Abが開状態となる頻度が高い。そのため、第1始動入賞口としての可変入賞球装置061IW6Abに遊技球を入賞させて第1特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作(右打ち)を行う。そのため、低確率／高ベース状態では、主として第1始動入賞口としての可変入賞球装置061IW6Abへの始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／高ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として6R大当たりAまたは6R大当たりBが発生する。

10

【2495】

図19-20に示すように、低確率／高ベース状態において6R大当たりBが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態(第1確変状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される(ステップ061IWS2204～S2206, S2240参照)。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態において6R大当たりAが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に再び低確率／高ベース状態に移行し、次の大当たりが発生するか所定回数(本例では200回)の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される(ステップ061IWS2284～S2286, S2288参照)。

20

【2496】

また、図19-20に示すように、低確率／高ベース状態において、救済時短となった場合(RAMクリア処理後や、大当たり遊技後、次の大当たりが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合)には、時短回数800回の低確率／高ベース状態にあらためて制御される(ステップ061IWS5607A～S5608A, S5607B～S5608B参照)。

【2497】

また、図19-20に示すように、低確率／高ベース状態において、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で所定回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態(通常状態)に移行する。

30

【2498】

具体的には、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で100回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態(通常状態)に移行する(ステップ061IWS2030A～S2033A, S5617A～S5620A, S2030B～S2033B, S5617B～S5620B)。

【2499】

また、低ベース状態において発生した大当たり経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で100回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態(通常状態)に移行する(ステップ061IWS2284, S2286, S2288, S5617A～S5620A, S5617B～S5620B)。また、高ベース状態において発生した大当たり経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で200回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態(通常状態)に移行する(ステップ061IWS2284, S2286, S2287, S5617A～S5620A, S5617B～S5620B)。

40

【2500】

50

また、救済時短経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で800回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ061 I W S 5 6 0 7 A ～ S 5 6 0 8 A, S 5 6 1 7 A ～ S 5 6 2 0 A, S 5 6 0 7 B ～ S 5 6 0 8 B, S 5 6 1 7 B ～ S 5 6 2 0 B）。

【2501】

また、図19-20に示すように、本例では、高確率／低ベース状態（第1確変状態）では、6R大当りCとなって再び高確率／低ベース状態（第1確変状態）に制御されるか、6R大当りDとなって高確率／高ベース状態（第2確変状態）に制御されるので、大当りが発生しても100%の確率で再び確変状態となる。従って、高確率／低ベース状態（第1確変状態）では、確変状態中に少なくともあと2回の大当りの発生が保証されている状態（2回ループ）となっているといえる。一方で、高確率／高ベース状態（第2確変状態）では、6R大当りBとなれば高確率／低ベース状態に制御されて確変状態が継続するが、6R大当りAとなった場合には低確率／高ベース状態に移行して確変状態が終了してしまう。従って、高確率／高ベース状態（第2確変状態）では、確変状態中にあと1回の大当りの発生のみが保証されている状態（1回ループ）となっているといえる。

【2502】

なお、本例では、大当り種別として全て6ラウンドの大当りである6R大当りA～Dを設ける場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、本例では、6R大当りAとなった場合に低確率／高ベース状態に制御される場合を示しているが、同じ低確率／高ベース状態に制御される場合であっても、ラウンド数が異なる4ラウンドの大当りの4R大当りAや10ラウンドの大当りである10R大当りAを設けるように構成してもよい。また、同様に、例えば、同じ高確率／高ベース状態に制御される場合であっても、4ラウンドの大当りの4R大当りDや10ラウンドの大当りである10R大当りDを設けるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【2503】

図19-2～図19-4および図19-19に示すように、本例では、低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第2確変状態）において、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。換言すれば、第1特別図柄の変動表示は、第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、本例では、低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第2確変状態）は、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い状態（以下、このような状態を第1短縮状態ともいう）である。なお、本例では、第1短縮状態となる低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第2確変状態）では、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が100%であるが、このような割合の構成には限られない。例えば、第1短縮状態では、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、100%よりも低いが、少なくとも後述する第2短縮状態よりも高くなるように構成してもよい。

【2504】

また、本例では、高確率／低ベース状態（第1確変状態）において、第1特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行される。換言すれば、第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、本例では、高確率／低ベース状態（第1確変状態）は、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い状態（以下、このような状態を第2短縮状態ともいう）である。なお、本例では、第2短縮状態となる高確率／低ベース状態（第1確変状態）では、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時

間の変動表示となる割合が100%であるが、このような割合の構成には限られない。例えば、第2短縮状態では、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、100%よりも低い、少なくとも第1短縮状態よりも高くなるように構成してもよい。

【2505】

なお、本例では、第1短縮状態では、主として第1特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行され、第2短縮状態では、主として第2特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行される。

【2506】

上述したように、本例では、第1特別図柄および第2特別図柄のうち一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しないように構成されている。このような構成では、例えば、通常状態において、第2特別図柄の変動表示がロング変動で実行されているときに、第1特別図柄の変動表示が実行されて救済時短が成立し、救済時短（高ベース状態）に制御される場合、実行中の第2特別図柄の変動表示は強制的に停止されことなく継続される。ここで、救済時短（高ベース状態）の制御として、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置061IW6Ab（第1始動入賞口）の開放時間を長くするという、普通図柄に関する制御とは別に、第2特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第2短縮状態に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われるとなると、実行中の第2特別図柄の変動表示（例えば、変動時間10分）が終了するまで、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第2特別図柄の変動表示を実行することができず、救済時短の恩恵を受けられない状態となる。このような状態となれば、救済時短に制御されても、遊技の進行が大幅に遅延して興趣が低下することになる。

【2507】

そこで、本例では、救済時短が成立した場合、救済時短（高ベース状態）の制御として、普通図柄に関する制御とは別に、第1特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第1短縮状態（本例では、低確率／高ベース状態）に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われるように構成されている。このような構成により、救済時短が成立すると第1短縮状態（低確率／高ベース状態）に制御されるため、実行中の第2特別図柄の変動表示（ロング変動）が継続されていたとしても、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第1特別図柄の変動表示を実行することができ、救済時短の恩恵を受けることができる。また、救済時短に制御されたときに遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【2508】

なお、実行中の第2特別図柄の変動表示（ロング変動）は、第1短縮状態の救済時短（高ベース状態）に移行した後も継続されるが、変動時間が短縮された第1特別図柄の変動表示により大当りが発生すると、強制的にはずれ図柄で停止される（例えば、ステップ061IWS1125B，S1129Bの処理に相当する）。

【2509】

（遊技状態の制御例）

次に、遊技状態の制御例について説明する。図19-21は、第1の実施の形態における遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。

【2510】

図19-21のうち、図19-21（A）には、通常状態（低確率／低ベース状態）において、時短はずれとなる第2特別図柄の変動表示が開始され、当該第2特別図柄の変動表示の実行中に、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示（はずれ（時短なし））が開始される場合の遊技状態の制御例が示されている。

【2511】

図19-21(A)に示すように、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示が開始されるときに(T1タイミング)、通常状態(低確率/低ベース状態)から時短状態(低確率/高ベース状態)に移行する制御が行われる(ステップ061IWS5606A~S5607Aの処理に相当)。

【2512】

その後、図19-21(A)に示すように、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示ではずれ図柄が導出表示されるが(T2タイミング)、このときには実行中の第2特別図柄の変動表示で強制的にはずれ図柄が導出表示されない。

【2513】

また、図19-21(A)に示すように、救済時短が成立して救済時短経由の時短状態(低確率/高ベース状態)に移行された後、救済時短が成立した第1特別図柄の変動表示よりも前に開始されていた第2特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが(T3タイミング)、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない(ステップ061IWS2030B~S2031Bの処理に相当)。すなわち、時短はずれよりも時短回数が多く有利度が高い救済時短による時短状態が維持されることになる。

【2514】

なお、図19-21(A)に示す例では、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示の表示結果がはずれ(時短なし)であるが、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示の表示結果が時短はずれであっても、遊技状態の制御は変わらない。具体的には、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示(時短はずれ)が開始されるときに(T1タイミング)、通常状態(低確率/低ベース状態)から時短状態(低確率/高ベース状態)に移行する制御が行われる(ステップ061IWS5606A~S5607Aの処理に相当)。そして、救済時短が成立した第1特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが(T1タイミング)、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない(ステップ061IWS2030B~S2031Bの処理に相当)。すなわち、時短はずれよりも時短回数が多く有利度が高い救済時短による時短状態が維持されることになる。

【2515】

図19-21のうち、図19-21(B)には、時短はずれとなる変動表示の開始時に救済時短による時短状態が終了した場合の遊技状態の制御例が示されている。

【2516】

図19-21(B)に示すように、救済時短による時短状態(低確率/高ベース状態)において、時短はずれとなる変動表示の開始時に高ベース回数カウンタの更新処理を実行して値が0になると(t1タイミング)、救済時短を終了して通常状態(低確率/低ベース状態)に移行する制御が行われる(ステップ061IWS5617A~S5620Aの処理に相当)。

【2517】

その後、図19-21(B)に示すように、第1特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されると(t2タイミング)、通常状態から時短はずれによる時短状態(低確率/高ベース状態)に移行する制御が行われる(ステップ061IWS2030A~S2033Aの処理に相当)。

【2518】

(可変表示開始設定処理)

図19-22は、図15に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ100IWS801)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ100IWS802)。す

10

20

30

40

50

なわち、演出制御用CPU120によってステップ100IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ100IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ100IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

【2519】

ステップ100IWS802では、例えば、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが6R大当りAを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（通常大当り図柄）を決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが6R大当りB～Dを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（確変大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として「135」の飾り図柄の組合せ（小当り図柄）を決定する。

20

【2520】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。複数の時短はずれ種別を設ける場合には時短はずれ種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【2521】

ただし、本例では、高ベース状態において時短はずれが発生しても、実質的に無効とされるため、高ベース状態であるときには、受信した表示結果指定コマンドが「時短はずれ」を示している場合でも、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせではなく、「はずれ」の場合の飾り図柄の組み合わせとする。なお、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bにおいては、高ベース状態において時短はずれが発生した場合でも、時短はずれに対応する特別図柄が表示される。

30

【2522】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【2523】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、大当り図柄のうち、確変大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ奇数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を確変大当り図柄という。また、大当り図柄のうち、通常大当り（非確変大当り）を想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ偶数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を非確変大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

40

【2524】

次いで、演出制御用CPU120は、変動表示中に実行する予告演出の実行設定を行う（ステップ108IWS802A）。予告演出として、例えば、変動開始後にカウントダウンが開始され、カウント数が「0」になったときに大当り期待度を示唆する演出画像が

50

表示されるタイマ演出を実行可能とし、ステップ108 IWS802Aでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。

【2525】

本例では、表示結果が大当たりとなる場合とはずれとなる場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、大当たりとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、予告演出が実行されることにより、大当たりとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【2526】

このような構成において、さらに、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。なお、先読み予告演出についても、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されていてもよい。

【2527】

また、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において、救済時短となることを示唆する演出（例えば、カウントダウン演出）を実行可能に構成する場合には、このときに予告演出としてタイマ演出を実行することを制限することにより、カウンタを示す数値が複数表示されることを避けることができ、互いに妨げとなることを防止することができる。

【2528】

また、本例では、赤色の演出態様（例えば、赤色の演出画像が表示される）と、青色の演出態様（例えば、青色の演出画像が表示される）とにより予告演出を実行可能であり、大当たりとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、赤色の演出態様の予告演出が実行されることにより、大当たりとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【2529】

このような構成において、さらに、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において赤色の演出態様により予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。なお、先読み予告演出についても、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、期待度が高い態様の先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されていてもよい。

【2530】

なお、大当たり期待度が異なる複数種別の予告演出（および先読み予告演出）を実行可能に構成している場合には、大当たり期待度が高い種別の予告演出（および先読み予告演出）のみ、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において、実行を制限するようにしてもよい。例えば、大当たり期待度が5段階に分類される場合には、大当たり期待度が4段階目以上の種別の予告演出（および先読み予告演出）のみ、実行を制限するようにしてもよい。また、例えば、時短はずれとなることを示唆する予告演出（および先読み予告演出）を実行可能に構成している場合には、救済時短と

10

20

30

40

50

なる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において、時短はずれとなることを示唆する予告演出（および先読み予告演出）の実行を制限するようにしてもよい。

【2531】

また、例えば、救済時短までの残り回数が10以下であっても、大当たりや時短はずれとなる変動表示が実行される場合には、予告演出（および先読み予告演出）の実行を制限しないようにしてもよい。

【2532】

また、救済時短による時短状態においては、先読み予告演出や予告演出の実行を制限する（例えば、実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。この場合、はずれの場合の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ように構成してもよいし、期待度が高い種別の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。また、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、すなわち、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）するように構成してもよい。これにより、救済時短の制御の前後に跨る先読み予告演出の実行を制限することができ、演出の不具合の発生を回避することができる。なお、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合であっても、時短状態（例えば、大当たり経由の時短状態や時短はずれ経由の時短状態）であるときには、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出を実行可能としてもよい。

【2533】

次いで、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かを確認する（ステップ108 IWS805）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が0となっているか否かを確認することにより判定できる。

【2534】

救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっている場合には、演出制御用CPU120は、表示結果が大当たりであるか否かを確認する（ステップ108 IWS806A）。表示結果が大当たりではない場合には、演出制御用CPU120は、救済時短により時短状態に制御されることを報知する時短突入演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100 IWS806B）。このような構成により、救済時短として時短状態に制御されることを時短突入演出により適切なタイミングで遊技者に報知することができ、救済時短となる際の興趣を向上させることができる。

【2535】

一方、表示結果が大当たりである場合には、演出制御用CPU120は、時短突入演出と共通の態様の演出を実行した後に大当たりとなることを報知する時短突入見せかけ演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100 IWS806C）。そして、ステップ108 IWS812に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短となるまで残り変動回数が0となったことを一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【2536】

なお、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合には、専用の変動パターン（第2変動パターン#M）を用いて時短突入見せかけ演出が実行されるが、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時短の変動回数に到達したとき以外では実行されない、3つの飾り図柄が揃ったまま変動する全回転演出（すなわち大当たり確定となる）が実行されるようにしてもよい。このように構成することにより、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【2537】

また、例えば、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合に、

通常と同様の大当り用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。

【2538】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果がはずれとなる場合には、専用の救済時短変動はずれ用変動パターンが用いられるが、そのような態様にかぎらず、例えば、通常と同様のはずれ用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。このように構成することにより、救済時短の変動回数に到達するときと到達する前とで変動パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。なお、この場合には、次の変動表示が開始されるときに、画像表示装置5において、時短状態に応じた背景画像に切り替えられる（ステップ061 IWS56A, S56B参照）ため、この背景画像の変化によって救済時短により時短状態に制御されることを報知することができる。

10

【2539】

救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっていない場合には、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ108 IWS811）。そして、ステップ108 IWS812に移行する。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回であれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた煽り演出（例えば、救済時短となるまでの残り回数を示唆する態様の演出）を含むプロセステーブルを選択するようにしてもよい。また、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出（例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数をカウントダウンする態様の演出）や、エフェクト演出（例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じてエフェクト画像が変化する態様の演出）を含むプロセステーブルを選択するようにしてもよい。

20

【2540】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ108 IWS812）。

【2541】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセステータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

30

40

【2542】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【2543】

50

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ108IWS813）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【2544】

なお、この特徴部108IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【2545】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ108IWS814）。

【2546】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ108IWS815）。

【2547】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図19-23は、第1の実施の形態における時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図19-23において、（A）（B）（C）の順に演出画面が遷移する。

【2548】

図19-23に示す例では、図19-23（A）に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示が開始されると、図19-23（B）に示すように、画像表示装置5において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄100IW100など）を視認困難とする時短突入演出（ブラックアウト演出）が開始される。またこのとき、画像表示装置5において右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108が表示される。

【2549】

そして、所定期間が経過すると、図19-23（C）に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する画像表示（例えば、図19-23（C）に示す「チャンスモード突入」の表示）や演出音の出力などが実行される。

【2550】

図19-23に示す構成では、救済時短が開始されるときに時短突入演出が実行されるため、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【2551】

また、図19-23に示す構成では、救済時短成立時専用の変動パターン（例えば、第1変動パターン#M）による変動表示が実行されているときに、時短突入演出が実行されるため、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御されることを時短突入演出により遊技者に明確に報知することができる。

【2552】

また、図19-23に示す構成では、時短突入演出が実行されるときに（すなわち救済時短による時短状態の制御が開始されたときに）、右打ち指示表示100IW108が表示されるため、適切に右打ち報知を実行することができる。

10

20

30

40

50

【2553】

なお、救済時短を含む時短状態が終了して通常状態に移行されるときには、画像表示装置5において左打ちを指示する左打ち指示表示が表示されるようにしてもよい。

【2554】

また、時短突入演出において、プリペイドカード取り忘れの注意喚起報知や、のめり込み防止注意喚起報知といった、一般的に初当りのエンディング期間で行われる報知を行うようにしてもよいし、遊技機メーカのロゴを表示するようにしてもよい。この場合、時短突入演出における報知やロゴ表示時には、初当りのエンディング期間における報知やロゴ表示時と共通の態様で行うようにしてもよいし、簡略化した態様で行うようにしてもよい。また、これらの報知やロゴ表示について、時短突入演出では行わず、救済時短により時短状態に移行した後、1回目の大当りのエンディング期間で行うようにしてもよい。

10

【2555】

また、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合に、時短突入見せかけ演出を実行する場合には、図19-23(B)に示すように、時短突入演出と共通の態様で画像表示装置5において直前に表示されていた演出表示(例えば、飾り図柄100IW100など)を視認困難とするブラックアウト演出が開始されるとともに、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108が表示される。そして、図19-23(C)に示す演出に代えて、ブラックアウト状態が解消されるとともに、大当たり図柄(例えば「777」の図柄の組み合わせ)が停止表示される演出が実行される。その後、大当たり遊技に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

20

【2556】

また、本特徴部116IWの構成を、小当たり遊技中に役物中の特定領域(V入賞領域)に遊技球が入賞(V入賞)したことにもとづいて大当たり遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に適用する場合には、救済時短となる変動表示の表示結果が小当たりとなるときに、時短突入見せかけ演出を実行した後に、小当たりとなることを報知するようにしてもよい。

【2557】

(変形例1-3)

次に、変形例1-3の構成について説明する。本例では、救済時短が成立する変動表示において、時短状態(救済時短)の制御が開始される旨を報知する時短突入演出するように構成されているが、救済時短が成立する変動表示の開始時に時短状態(救済時短)の制御が開始されるようにも構成されているため、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出を実行するように構成してもよい。

30

【2558】

この場合には、例えば、第1特別図柄通常処理および第2特別図柄通常処理において、更新後の救済時短回数カウンタの値が「1」であるときに、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示であることを示す救済直前変動フラグをセットし、第1変動パターン設定処理および第2変動パターン設定処理において、救済直前変動フラグがセットされていれば、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示にのみ用いられる専用の変動パターン(例えば、第1変動パターン#M、第1変動パターン#Nに相当する変動パターン)に決定する。そして、可変表示開始設定処理において、救済時短の残り回数が1である場合に、時短突入演出を含むプロセステーブルを選択する。このような処理により、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出を実行することができる。

40

【2559】

図19-24は、第1の実施の形態の変形例1-3における時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図19-24において、(A)(B)(C)の順に演出画面が遷移する。

【2560】

50

図19-24に示す変形例1-3では、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出が実行されている。具体的には、図19-24(A)に示すように、救済時短となる変動表示の2回前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が開始されると、図19-24(B)に示すように、画像表示装置5において直前に表示されていた演出表示(例えば、飾り図柄100IW100など)を視認困難とする時短突入演出(ブラックアウト演出)が開始される。ただし、この時点では時短状態に移行していないため、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108は表示されていない。

【2561】

そして、所定期間が経過すると、図19-24(C)に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態(救済時短)の制御が開始される旨を報知する画像表示(例えば、図19-24(C)に示す「チャンスモード突入」の表示)や演出音の出力などが実行される。この時点でも時短状態に移行していないため、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108は表示されていない。

【2562】

その後、救済時短となる変動表示が開始されると時短状態の制御が開始されるため、図19-24(D)に示すように、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108が表示される。

【2563】

図19-24に示す変形例1-3の構成では、救済時短が開始される直前に時短突入演出が実行されるため、遊技者は救済時短の開始に備えて右打ち操作の準備をすることができる。このような点でも、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【2564】

また、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において時短突入演出を実行する場合には、救済時短が成立する変動表示では、他の変動表示でも用いられる変動パターン(すなわち救済時短成立時専用ではない変動パターン)を用いて変動表示を実行する。このような構成により、救済時短が成立するときと成立する前とで変動パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。なお、時短突入演出を実行する変動表示(救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示)についても、他の変動表示でも用いられる変動パターン(すなわち救済時短成立時専用ではない変動パターン)を用いて変動表示を実行するようにしてもよい。

【2565】

また、図19-24に示す変形例1-3の構成では、救済時短が開始される直前に時短突入演出が実行されるが、右打ち指示表示100IW108は救済時短が成立する変動表示が開始されたとき(すなわち救済時短による時短状態の制御が開始されたとき)に表示されるため、適切に右打ち報知を実行することができる。

【2566】

なお、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、表示結果が大当たりとなるときには、時短突入見せかけ演出を実行可能としてもよい。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【2567】

また、救済時短が成立する変動表示が実行されるとき、または救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示が実行されるときに、時短突入演出および時短突入見せかけ演出を実行可能とする構成は、本特徴部116IWの第1の実施の形態で示す構成の遊技機に限らず、例えば、第2の実施の形態で示すような小当たりが頻発する高確率/低ベース状態(小当たりRUSH)が設けられた遊技機など、他の構成の遊技機にも適用可能である。

【2568】

(第2の実施の形態)

10

20

30

40

50

次に、特徴部 1 1 6 I W の第 2 の実施の形態について説明する。なお、この実施の形態において、第 1 の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第 1 の実施の形態と異なる部分について説明する。

【2 5 6 9】

本特徴部 1 1 6 I W の第 2 の実施の形態における遊技状態には、通常状態（低確率／非 K T 状態）と、通常状態よりも小当りになりやすい K T 状態（いわゆる小当りタイム）とがある。さらに、K T 状態には第 1 K T 状態と第 2 K T 状態との 2 種類があり、この特徴部 1 1 6 I W の第 2 の実施の形態では、遊技状態には、低確率状態且つ非 K T 状態（低確率／非 K T 状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第 1 K T 状態（低確率／第 1 K T 状態）に制御されている場合と、高確率且つ第 1 K T 状態（高確率／第 1 K T 状態）に制御されている場合と、高確率且つ第 2 K T 状態（高確率／第 2 K T 状態）に制御されている場合とがある。

10

【2 5 7 0】

K T 状態のうち第 1 K T 状態は、小当りが発生しやすく特殊可変入賞球装置 1 7 が開放状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が極めて長く、小当りが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、1 0 0 変動するごとに 1 球程度）。具体的には、第 1 K T 状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置 6 B の開放時間が長くなるように制御される。また、K T 状態のうち第 2 K T 状態は、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が短く、小当りが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第 2 K T 状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置 6 B の開放時間が短くなるように制御される。

20

【2 5 7 1】

なお、第 2 の実施の形態では、第 1 特別図柄の変動表示では、表示結果が大当りおよび時短はずれ以外のときには小当りとなる（または、はずれ（時短なし）よりも小当りとなる割合が高い）ように構成されている。すなわち、第 1 特別図柄の変動表示では、大当り、小当りおよび時短はずれのいずれかの表示結果となり、はずれ（時短なし）という表示結果とはならない（または、はずれ（時短なし）よりも小当りとなる割合が高い）ように構成されている。ただし、非 K T 状態（通常状態）では、第 1 特別図柄の変動表示が小当りとなったときの特殊可変入賞球装置 1 7 の開放時間が短く、特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球を入賞させることが極めて困難である（または実質的に入賞させることができない）ように構成されている。

30

【2 5 7 2】

（第 2 の実施の形態における遊技状態の遷移）

本特徴部 1 1 6 I W の第 2 の実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。図 2 0 - 1 は、この特徴部 1 1 6 I W の第 2 の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部 1 1 6 I W では、低確率／低ベース状態（通常状態（非 K T 状態））では、第 1 特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第 2 特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるため、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第 1 始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第 1 特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第 1 特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として 1 0 R 確変大当り、6 R 確変大当り、または 6 R 通常大当りが発生する。

40

【2 5 7 3】

図 2 0 - 1 に示すように、低確率／低ベース状態において 1 0 R 確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中に V 領域 0 6 1 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第 2 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中に V 領域 0 6 1 I

50

W104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において6R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において6R通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される。

【2574】

また、第2の実施の形態においても、第1の実施の形態と同様に、時短はずれ経由および救済時短経由で時短状態（本例では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態））に制御される。具体的には、図20-1に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御される（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS2032A, S2032Bの処理を実行する部分に相当する）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や、大当り遊技後、次の大当りが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合）には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御される（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS5607A, S5607Bの処理を実行する部分に相当する）。

【2575】

なお、第2の実施の形態においても、第1の実施の形態と同様に、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行されるとともに、第1特別図柄の変動表示が開始されるタイミングと第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングとで救済時短回数カウンタを更新可能に構成されている（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS5603A, S5603Bの処理を実行する部分に相当する）。

【2576】

KT状態（高確率／高ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）に移行した後である場合には、この特徴部116IWの第2の実施の形態では、第1特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるため、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、KT状態では、主として第2始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第2特別図柄の変動表示が実行されることから、KT状態において大当りが発生した場合には、主として10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当りが発生する。

【2577】

図20-1に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において10R確変大当りまたは2R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において6R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部116IWの第2の実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、6R確変大当りとなる確率が合計で50%であるので、一旦高確率／高ベース状態となると50%の割合で高確率／高ベース状態

10

20

30

40

50

がループすることになる。

【2578】

図20-1に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、6R通常大当たりが発生して低確率／高ベース状態となった後、次の大当たりが発生することなく、50回の変動表示が終了した場合には、図20-1に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））に移行する。

10

【2579】

また、図20-1に示すように、第2の実施の形態においても第1の実施の形態と同様に、低確率／高ベース状態において、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や、大当たり遊技後、次の大当たりが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合）には、時短回数800回の低確率／高ベース状態（第1KT状態）にあらためて制御される（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS5607A～S5608A，S5607B～S5608Bの処理を実行する部分に相当する）。なお、第2の実施の形態における時短回数とは、低確率／高ベース状態（第1KT状態）において実行可能な第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数に相当する。

20

【2580】

また、図20-1に示すように、第2の実施の形態においても第1の実施の形態と同様に、低確率／高ベース状態において、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で所定回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する。

【2581】

例えば、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で100回実行されると、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS2030A～S2033A，S5617A～S5620A，S2030B～S2033B，S5617B～S5620Bの処理を実行する部分に相当する）。

30

【2582】

また、救済時短経由で低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で800回実行されると、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS5607A～S5608A，S5617A～S5620A，S5607B～S5608B，S5617B～S5620Bの処理を実行する部分に相当する）。

40

【2583】

なお、図20-1に示す例では、6R通常大当たりが発生した場合には、時短回数50回の低確率／高ベース状態に制御されるように構成されているが、第1の実施の形態と同様に、大当たりが発生するときの遊技状態に応じて、大当たり遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されていてもよい。例えば、通常状態中（低ベース状態）に6R通常大当たりが発生した場合には、時短回数100回の低確率／高ベース状態に制御され、高ベース状態中に6R通常大当たりが発生した場合には、時短回数200回の低確率／高ベ

50

ース状態に制御されるようにしてもよい。この場合には、第1の実施の形態と同様に、救済時短が成立する変動表示が大当たりである場合、高ベース状態において大当たりが発生したとして、大当たり遊技の終了後に時短回数200回の低確率／高ベース状態に制御されるようにしてもよい（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS59A, S59Bの大当たり判定モジュールの実行を、ステップ061 IWS5602A～S5608A, S5602B～S5608Bの救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行する部分に相当する）。このような構成により、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【2584】

図20-1に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部116 IWの第2の実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、10R確変大当たりまたは2R確変大当たりとなる確率が50%であるので、一旦高確率／低ベース状態となると50%の割合で高確率／低ベース状態がループすることになる。また、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。

【2585】

なお、図20-1では、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））では第1特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第2特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。

【2586】

また、図20-1では、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【2587】

また、図20-1では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合

には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【2588】

また、図20-1では、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【2589】

図20-1に示すように、特徴部116IWの第2の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）において、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。換言すれば、第1特別図柄の変動表示は、第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、第2の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）は、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第1短縮状態である。なお、第2の実施の形態において、第1短縮状態となる低確率／低ベース状態（通常状態）では、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、例えば、100%となるように構成されていてもよいし、100%よりも低い、少なくとも第2短縮状態よりも高くなるように構成されていてもよい。

【2590】

また、図20-1に示すように、特徴部116IWの第2の実施の形態では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）、および高確率／低ベース状態（第2KT状態）において、第1特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行される。換言すれば、第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、第2の実施の形態では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）、および高確率／低ベース状態（第2KT状態）は、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第2短縮状態である。なお、第2の実施の形態において、第2短縮状態となる低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）、および高確率／低ベース状態（第2KT状態）では、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、例えば、100%となるように構成されていてもよいし、100%よりも低い、少なくとも第1短縮状態よりも高くなるように構成されていてもよい。

【2591】

第2の実施の形態では、通常状態において救済時短が成立すると、救済時短の制御として、普図当たり確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）の開放時間を長くするという、普通図柄に関する制御とは別に、第2特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第2短縮状態に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われる。すなわち、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行する（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS5607A、S5607Bの処理を実行する部分に相当する）。

【2592】

しかし、第2の実施の形態においても、第1の実施の形態と同様に、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しないように構成されている。このような構成では、例えば、通常状態において、第2特別図柄の変動表示がロング変動で実行されているときに、第1特別図柄の変動表示が実行されて救済時短が成立し、救済時短（高ベース状態）に制御される場合、実行中の第2特別図柄の変動表示が強制的に停止されることなく継続され、実行中の第2特別図柄の変動表示（例えば、変動時間10分）が終了するまで、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第2特別図柄の変動表示を実行することができず、救済時短の恩恵を受けられない状態となることが考えられる。そして、このような状態となれば、救済時短に制御されても、遊技の進行が大幅に遅延して興味が低下することになる。

10

【2593】

そこで、第2の実施の形態では、上述したように、第1特別図柄の変動表示では、表示結果が大当たりおよび時短はずれ以外のときには小当たりとなる（または、はずれ（時短なし）よりも小当たりとなる割合が高い）ように構成されている。すなわち、第1特別図柄の変動表示では、大当たり、小当たりおよび時短はずれのいずれかの表示結果となり、はずれ（時短なし）という表示結果とはならない（または、はずれ（時短なし）よりも小当たりとなる割合が高い）ように構成されている。なお、第2の実施の形態においても、第1の実施の形態と同様に、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示において小当たり図柄を導出表示した場合には、該一方の特別図柄の変動表示において強制的にはずれ図柄を導出表示可能に構成されている（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 1126A, S1129A, S1126B, S1129Bの処理を実行する部分に相当する）。

20

【2594】

これらの構成の組み合わせにより、第2の実施の形態では、第2特別図柄の変動表示（ロング変動）の実行中に、第1特別図柄の変動表示を実行することにより救済時短が成立した場合、救済時短（高ベース状態）の制御として、普通図柄に関する制御とは別に、第2特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第2短縮状態（本例では、低確率／高ベース状態（第1KT状態））に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われる。このとき、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示の表示結果は、大当たりまたは時短はずれでなければ小当たりとなる。すると、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が導出表示されたことにもとづいて、実行中の第2特別図柄の変動表示（ロング変動）は強制的にはずれ図柄で停止される。そのため、ロング変動の変動時間（例えば、10分間）が満了するのを待つことなく、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第2特別図柄の変動表示を実行することができ、救済時短の恩恵を受けることができる。また、救済時短に制御されたときに遊技を円滑に進行させることができ、興味が向上させることができる。

30

【2595】

（変形例2における第1特別図柄通常処理）

40

図20-2～図20-5は、変形例2における第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【2596】

変形例2において、ステップ061 IWS 50A～S56Aの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【2597】

図20-3に示すように、変形例2では、第1の実施の形態で示したステップ061 IWS 5601Aの処理を実行しないため、確変状態（高確率状態）においても救済時短回数カウンタの更新処理が実行される。すなわち、非確変状態（低確率状態）である場合に限らず、確変状態（高確率状態）である場合にも、変動表示が実行されると一律に救済時

50

短までの残り変動回数が減少するように構成されている。よって、変形例2では、減算後の救済時短回数カウンタの値が「0」となったときに、確変フラグがセットされている場合がある。

【2598】

減算後の救済時短回数カウンタの値が「0」となったときに、確変フラグがセットされている場合（ステップ061IWS56061AのY）、すなわち確変状態において救済時短が成立した場合には、ステップ061IWS5701Aに移行する。

【2599】

また、変形例2では、確変大当り後に高ベース回数カウンタに「100」が設定され、変動表示が実行されるごとに、ステップ061IWS5717A～S5719Aの処理により高ベース回数カウンタが1減算される。ここで、減算後の高ベース回数カウンタの値が「0」になったときに、確変フラグがセットされている場合、すなわち、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において100変動に達しても確変転落となっていない場合には、高ベースフラグをリセットする処理（ステップ061IWS5620A）を実行しない。この場合には、確変転落となるまで高確率状態および高ベース状態が維持される。

【2600】

一方、減算後の高ベース回数カウンタの値が「0」になったときに、確変フラグがセットされていない場合、すなわち、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において100変動未満で確変転落となり確変フラグのみがリセットされた場合（後述するステップ061IWS5705A、S5711Aの処理が実行された場合）、または通常大当り後に低確率／高ベース状態に制御されていた場合には、高ベースフラグをリセットする（ステップ061IWS5620A）。ステップ061IWS56191Aの処理により、変形例2では、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において、100変動未満で確変転落となった場合には、確変状態（高確率状態）は直ちに終了するが、時短状態（高ベース状態）は100変動に達するまで継続される。

【2601】

なお、変形例2において、ステップ061IWS5607A～S5611A、S5614A～S5616A、S5617A～S5619A、S5620A～S5621Aの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。変形例2では、ステップ061IWS5621Aが終了すると、ステップ061IWS5702Aに移行する。

【2602】

ステップ061IWS5701Aでは、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変状態において救済時短が成立したことを示す救済時短フラグをセットする（ステップ061IWS5701A）。

【2603】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグがセットされているか否かを確認し（ステップ061IWS5702A）、セットされていないならば、ステップ061IWS57Aに移行する。

【2604】

確変フラグがセットされている場合は（ステップ061IWS5702AでY）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、乱数バッファ領域に記憶した転落判定用乱数（大当り判定用の乱数や、大当り種別判定用の乱数とは異なるものであって、転落判定専用の乱数）を読み出し、当該転落判定用乱数にもとづく転落抽選処理を行う（061IWS5703A）。なお、この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した転落判定用乱数を読み出し、確変転落抽選判定を行う。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、転落判定値に一致すると、確変状態を終了すると決定する。なお、変形例2では、ステップ061IWS5703Aの処理において、例えば、1／800の確率で確変状態を終了することに決定する。

【2605】

確変転落としない（確変状態を終了しない）場合は（０６１ＩＷＳ５７０４ＡでＮ）、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。確変状態を終了すると決定した場合は（ステップ０６１ＩＷＳ５７０４ＡでＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り遊技後１００変動未満であるかを判定する（ステップ０６１ＩＷＳ５７０５Ａ）。例えば、大当り遊技後の確変状態における変動回数をカウント可能なカウンタを設けておき、ステップ０６１ＩＷＳ５７０５Ａにおいてそのカウンタを確認することにより、大当り遊技後１００変動未満であるかを判定することができる。

【２６０６】

大当り遊技後１００変動未満である場合（ステップ０６１ＩＷＳ５７０５ＡのＹ）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグをリセットし（ステップ０６１ＩＷＳ５７１１Ａ）、煽りリーチＡを実行することを示す煽りリーチＡフラグをセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５７１３Ａ）。その後、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。

10

【２６０７】

ステップ０６１ＩＷＳ５７１１Ａの処理により、変形例２では、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において１００変動未満で確変転落となった場合には、確変フラグのみがリセットされる。また、ステップ０６１ＩＷＳ５７１３Ａの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当りとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、確変転落となることを報知する煽りリーチＡが実行される。

【２６０８】

20

大当り遊技後１００変動未満ではない場合（ステップ０６１ＩＷＳ５７０５ＡのＮ）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ０６１ＩＷＳ５７０６Ａ）、セットされていなければ、確変フラグおよび高ベースフラグをリセットし、確変状態および時短状態を終了する（ステップ０６１ＩＷＳ５７１２Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、煽りリーチＡを実行することを示す煽りリーチＡフラグをセットする（０６１ＩＷＳ５７１３Ａ）。

【２６０９】

なお、本例では、確変大当り遊技後１００変動未満で確変転落となる場合と、１００変動以降で確変転落となる場合とで、同じ煽りリーチＡを実行するように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、確変大当り遊技後１００変動未満で確変転落となる場合には、確変転落となることを報知した後に、時短状態が継続されることを報知するようにしてもよい。短期間で確変転落となったことにより遊技者が大きく落胆することを抑えることができる。

30

【２６１０】

救済時短フラグがセットされている場合（ステップ０６１ＩＷＳ５７０６ＡのＹ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、救済時短フラグをリセットし（ステップ０６１ＩＷＳ５７０７Ａ）、高ベース回数カウンタに「８００」をセットする（ステップ０６１ＩＷＳ５７０８Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグをリセットし（０６１ＩＷＳ５７０９Ａ）。その後、煽りリーチＢを実行することを示す煽りリーチＢフラグをセットする（０６１ＩＷＳ５７１０Ａ）、ステップ０６１ＩＷＳ５７Ａに移行する。

40

【２６１１】

確変転落後に救済時短が成立した場合には、救済時短が成立した時点から救済時短による時短状態（高ベース状態）に制御され、確変転落前に救済時短が成立した場合には、確変転落となった時点から通常状態に制御されるという構成であれば、救済時短が成立タイミングによって受けられる恩恵が大きく違うことになり、救済が不十分となるおそれがある。そこで、変形例２では、ステップ０６１ＩＷＳ５７０６Ａ～Ｓ５７０８Ａの処理により、確変状態において救済時短が成立していた場合には、確変転落となったときに救済時短による時短状態に制御されるように構成されている。そのため、救済時短による時短回数８００回のカウントは、救済時短が成立したときではなく、確変転落となり時短状態に

50

移行した後に開始されることになる。このような構成により、救済時短による救済を適切に受けることができる。

【2612】

また、ステップ061IWS5707Aの処理により、救済時短フラグは、確変転落となったときに救済時短による時短状態に制御されるとリセットされる。このような構成により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【2613】

救済時短フラグの状態を示す情報は、例えば、RAM102に記憶されている。そして、RAMクリア処理が実行されると、救済時短フラグや確変フラグはリセットされる。すなわち、救済時短が成立した確変状態であったときにRAMクリア処理が実行されると、遊技状態は救済時短フラグがセットされていない通常状態（低確率／低ベース状態）となる。このような構成により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【2614】

なお、RAMクリア処理において、確変フラグはリセットされるが、救済時短フラグは維持されるようにするとともに、変動開始時に確変フラグがセットされていないが、救済時短フラグがセットされている場合には、救済時短（低確率／高ベース状態）に制御するようにしてもよい。すなわち、救済時短が成立した確変状態であったときにRAMクリア処理が実行されると、遊技状態は通常状態（低確率／低ベース状態）となるが、変動表示が開始されると救済時短に制御されるようにしてもよい。

【2615】

また、ステップ061IWS5710Aの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当たりとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、確変転落となることを一旦報知し、その後に救済時短により時短状態（高ベース状態）に制御されることを報知する煽りリーチBが実行される。

【2616】

図20-5に示すように、変形例2では、大当たり判定モジュールの実行により大当たりと判定された場合には、救済時短フラグがセットされていればリセットされる（ステップ061IWS631A）。ステップ061IWS631Aの処理により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。また、過剰に救済が行われてしまうことを防止することができる。

【2617】

また、変形例2では、大当たり判定モジュールの実行により大当たりと判定された場合に、確変フラグがセットされている場合（ステップ061IWS632AのY）には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、煽りリーチCを実行することを示す煽りリーチCフラグをセットする（061IWS633A）。

【2618】

ステップ061IWS632A～S633Aの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当たりとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、大当たりとなることを報知する煽りリーチCが実行される。

【2619】

なお、変形例2において、ステップ061IWS57A～S63A，S64A～S89Aの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【2620】

変形例2の第1変動パターン設定処理では、煽りリーチA～Cのいずれかがセットされているか否かを判定し、セットされていれば、対応する煽りリーチを実行するための変動パターンを決定する。その他の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【2621】

変形例2では、第2特別図柄通常処理および第2変動パターン設定処理において、第1

10

20

30

40

50

特別図柄通常処理および第1変動パターン設定処理と同様の処理を実行する。そのため、変形例2では、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示のいずれの場合にも、確変転落抽選を実行することや、煽りリーチを実行することが可能である。

【2622】

なお、第1変動パターン設定処理および第2変動パターン設定処理では、煽りリーチA～Cのいずれかがセットされ、かつ大当り遊技後の確変状態における変動回数が100変動を超えている場合に、煽りリーチを実行するようにしてもよい。この場合には、図20-6に示すように、大当り遊技後の確変状態における変動回数が100変動となるまでは、確変転落となっているか否かに関わらず共通の演出（例えば、共通の背景画像が表示される）を実行するようにしてもよい。すなわち、100変動目までは確変転落となっているか遊技者が認識できないようにしてもよい。また、図20-6に示すように、100変動目において確変転落となっているか確変が継続されているかを報知する確変転落判定演出を実行するようにしてもよい。

10

【2623】

例えば、既に確変転落となっている場合には、確変転落となっていることを報知するパターンAの態様の確変転落判定演出が実行される。また、既に確変転落となっているが救済時短に制御されている場合には、確変転落となっていることを報知した後に、救済時短に制御されていることを報知するパターンBの態様の確変転落判定演出が実行される。また、100変動目で大当りとなる場合には、大当りとなることを報知するパターンCの態様の確変転落判定演出が実行される。また、確変状態が継続している場合には、確変状態が継続していることを報知するパターンDの態様の確変転落判定演出が実行される。

20

【2624】

図20-6に示すような構成により、確変状態の100変動目以降の期間において遊技者に緊張感を与えて、興趣を向上させることができる。

【2625】

なお、変形例2では、確変状態において救済時短が成立している場合には、確変転落となったことが報知された後に、救済時短となることを報知するように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、確変状態において救済時短が成立している場合には、確変転落となってもそのことを一切報知しないようにしてもよい。すなわち、確変転落してもその旨の報知が行われたり、演出が変化したりせず、遊技者が気付かないうちに確変転落している場合があるようにしてもよい。

30

【2626】

（変形例2における演出例）

次に、変形例2における煽りリーチの演出態様の具体例について説明する。図20-7は、変形例2における煽りリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図20-7において、煽りリーチAは（1）（2）（3-1）の順に、煽りリーチBは（1）（2）（3-2）（4）の順に、煽りリーチCは（1）（2）（3-3）の順に演出画面が遷移する。

【2627】

確変状態において、図20-7（1）に示すように、左右の飾り図柄が揃ったリーチ状態となると、図20-7（2）に示すように、味方キャラクタ014IW002と、敵キャラクタ014IW003aとがバトルを行う煽りリーチが開始される。

40

【2628】

そして、煽りリーチAの場合には、図20-7（3-1）に示すように、味方キャラクタ014IW002がバトルに敗北し、確変転落となることを報知する確変転落画像014IW004aが表示される。その後、通常状態（低確率／低ベース状態）に移行する。

【2629】

煽りリーチBの場合には、図20-7（3-2）に示すように、味方キャラクタ014IW002がバトルに敗北し、確変転落となることを報知する確変転落画像014IW004aが一旦表示されるが、図20-7（4）に示すように、救済時短に制御される旨を

50

報知する「チャンスモード突入」の文字表示と救済時短画像 0 1 4 I W 0 0 4 c とが表示される。なお、図 2 0 - 7 (4) に示す態様に限らず、例えば、図 1 9 - 2 3 で示した時短突入演出を実行するようにしてもよい。その後、時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する。

【 2 6 3 0 】

煽りリーチ C の場合には、図 2 0 - 7 (3 - 3) に示すように、味方キャラクタ 0 1 4 I W 0 0 2 がバトルに勝利し、大当たりとなることを報知する大当たり画像 0 1 4 I W 0 0 4 b が表示される。その後、大当たり遊技状態に移行する。

【 2 6 3 1 】

変形例 2 では、確変状態において救済時短が成立したときに、その旨を報知する救済時短成立報知が実行される。例えば、図 2 0 - 8 (1) , (2) に示すように、変動開始時に救済時短が成立すると、チャンスモード（救済時短）に制御されることを示す「チ」アイコン 0 1 4 I W 0 0 3 d が画像表示装置 5 の一部に表示される。なお、図 2 0 - 8 に示すような救済時短成立報知は、例えば、主基板 1 1 側で救済時短が成立したと判定したときに、その旨と示す演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信し、演出制御基板 1 2 側で演出制御コマンドを受信すると、画像表示装置 5 の一部に「チ」アイコン 0 1 4 I W 0 0 3 d を表示する制御を行うことで実現できる。このような構成により、確変状態の終了後に時短状態に制御されることを遊技者が認識可能となり、遊技者に安心感を与えて興趣を向上させることができる。

【 2 6 3 2 】

なお、図 2 0 - 8 に示すような救済時短成立報知については、確変状態に限らず、通常状態で救済時短が成立したときや、救済時短により時短状態に制御されているときにも行う（または抽選により行う）ようにしてもよい。

【 2 6 3 3 】

（変形例 2 における遊技状態の制御例）

次に、変形例 2 における遊技状態の制御例について説明する。図 2 0 - 9 は、変形例 2 における遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。

【 2 6 3 4 】

図 2 0 - 9 (A) に示すように、確変転落となるまでに確変状態において救済時短が成立していない場合には、確変転落となったときに（T 1 タイミング）、確変フラグおよび高ベースフラグがリセットされ、遊技状態は高確率／高ベース状態から低確率／低ベース状態に移行する。

【 2 6 3 5 】

一方、図 2 0 - 9 (B) に示すように、確変転落となるまでの確変状態において救済時短が成立している場合、例えば、図 2 0 - 9 (B) の t 1 タイミングで救済時短が成立している場合には、t 1 タイミングで救済時短フラグがセットされる。そして、確変転落となったときに（t 2 タイミング）、確変フラグおよび救済時短フラグがリセットされ、高ベースフラグは維持される。すなわち、遊技状態は高確率／高ベース状態から低確率／高ベース状態に移行する。

【 2 6 3 6 】

変形例 2 で示した構成は、上記の第 1 の実施の形態および第 2 の実施の形態のいずれにも適用可能である。第 1 の実施の形態の構成に適用する場合には、例えば、高確率／高ベース状態（第 2 確変状態）であるときに転落抽選を実行し、当選すれば通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するようにしてもよい。また、第 2 の実施の形態の構成に適用する場合には、例えば、高確率／高ベース状態（第 1 K T 状態）であるときに転落抽選を実行し、当選すれば通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【 2 6 3 7 】

なお、上記の第 1 の実施の形態および第 2 の実施の形態は、いずれも第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とが並行して実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、始動入賞順に特別図柄の変動表示が実行される構成や、第 1 特別図柄の変

10

20

30

40

50

動表示と第2特別図柄の変動表示とのいずれか一方が優先して実行される構成にも、変形例2で示した構成を適用可能である。

【2638】

また、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例では、変動表示結果にもとづいて大当り遊技に制御する遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り遊技中に役物中の特定領域（V入賞領域）に遊技球が入賞（V入賞）したことにともづいて大当り遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。

【2639】

また、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が800回で固定である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、RAMクリア処理実行時であるか大当り発生時であるかに応じて救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたり、ランダムに救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたりしてもよい。

【2640】

なお、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例において、救済時短の発生回数を特定可能な情報を保持するようにしてもよい。例えば、再度移行した2回目の救済時短でセットする高ベースフラグと、1回目の救済時短にセットする高ベースフラグと、を異ならせてもよい。

【2641】

なお、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例において、大当り経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済経由の時短状態とで、異なる演出が実行される（例えば、異なる背景表示が表示されたり、異なる変動パターン（変動時間）に決定されたりする）ようにしてもよい。

【2642】

また、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例では、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御するにあたって、次の大当りが発生するまで（または確変転落となるまで）確変制御が行われる遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御するにあたって、確変制御が行われる特図ゲーム（すなわち第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示）の上限回数が設定される所謂ST機に、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。

【2643】

具体的に、所謂ST機として、大当り確率が約1/100であり、大当り遊技状態の終了後に100%の割合で確変状態に制御され、かつ確変制御が行われる特図ゲームの上限回数（例えば、8回）が設定される構成の遊技機に、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用する場合について説明する。なお、当該ST機の遊技機では、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の表示結果として、それぞれ複数種類の大当り（例えば、10R確変大当りや5R確変大当りなど）が設けられ、大当り発生時に所定割合（例えば、5%）で最も有利度合いが高い大当り（例えば、10R確変大当り）となるものとする。また、最も有利度合いが高い大当りとなった場合には、大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確率/高ベース状態）に制御され、かつ確変制御が行われる特図ゲームの上限回数として8回が設定されるものとする。そして、確変制御が行われる8回の特図ゲームで大当りが発生しない場合には、時短状態（低確率/高ベース状態）に制御され、かつ高ベース制御が行われる特図ゲームの上限回数として249回が設定されるものとする。つまり、大当り遊技状態の終了後には、次の大当りが発生しなければ、確変回数8回の確変状態（高確率/高ベース状態）に制御され、その後、時短回数249回の時短状態（低確率/高ベース状態）に制御されるものとする。

10

20

30

40

50

【2644】

上記のST機の遊技機に、遊技機への電源投入後や大当たり発生後、非確変状態（低確率状態）において所定回数（例えば、250回）の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合に、救済時短が成立したとして、時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される構成を適用することができる。

【2645】

このような構成を適用した場合、最も有利度合いが高いた大当たりとなると、大当たり遊技状態の終了後に、まず確変回数8回の確変状態（高確率／高ベース状態）に制御される。このときには、大当たりの発生により救済時短回数カウンタの値はリセットされる（例えば「250」にセットされる）。そして、確変状態（高確率状態）であるため、救済時短回数カウンタの値は更新されない。

10

【2646】

大当たりが発生することなく確変回数8回の確変状態（高確率／高ベース状態）が終了すると、時短回数249回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される。このときには、非確変状態（低確率状態）であるため、特図ゲーム（すなわち第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示）が実行される度に、救済時短回数カウンタの値が更新される（例えば、1減算される）。

【2647】

大当たりが発生することなく時短回数249回の時短状態（低確率／高ベース状態）が終了すると、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御される。しかし、このとき救済時短回数カウンタの値は「1」となっている。そのため、次の特図ゲーム（第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示）が実行されると、救済時短が成立して時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることになる。ここで、時短回数249回の時短状態（低確率／高ベース状態）中に記憶された保留記憶があれば、その保留記憶にもとづく特図ゲーム（第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示）が実行されることで救済時短が成立して時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることになる。このような構成により、低ベース状態（通常状態）に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。

20

【2648】

なお、時短状態（低確率／高ベース状態）が終了し、救済時短が発生する前に一旦低ベース状態（通常状態）に制御されるときには、高ベース状態に対応する背景画像を継続して表示するようにしてもよい。この場合には、例えば、時短状態（低確率／高ベース状態）が終了した時点で記憶されている保留記憶数が、救済時短が成立するまでの残り変動回数よりも大きいかなかを判定し、大きいと判定した場合に、高ベース状態に対応する背景画像を継続して表示するようにしてもよい。以下、時短回数249回の時短状態の終了後、救済時短が成立する前に制御される通常状態（すなわち、時短状態後に一旦制御され、短期間（例えば、時短状態において記憶された保留記憶が消化されるまでの期間）のうちに救済時短が成立する通常状態）を、他の通常状態と区別するために特殊通常状態ともいう。

30

【2649】

また、例えば、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）が終了し、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される場合には、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）の制御が開始される旨を示すモード移行演出を実行するようにしてもよい。この場合には、時短状態（低確率／高ベース状態）の終了後、救済時短の発生前の低ベース状態（通常状態）における変動表示（例えば、時短状態の終了直後の変動表示や、救済時短の成立直前の変動表示）の実行中にモード移行演出を実行するようにしてもよいし、救済時短が発生する変動表示の実行中にモード移行演出を実行するようにしてもよい。

40

【2650】

また、例えば、上記のST機の遊技機では、複数種類の大当たりのうち、有利度合いが低

50

い大当り（例えば、5 R 確変大当り）となった場合には、大当り遊技状態の終了後に、次の大当りが発生しなければ、確変回数 8 回の確変状態（高確率／高ベース状態）に制御され、その後、時短回数 3 2 回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されるものとする。すなわち、有利度合いが低い大当りとなった場合には、確変状態（高確率／高ベース状態）後の時短状態（低確率／高ベース状態）が終了しても、短期間（例えば、時短状態において記憶された保留記憶が消化されるまでの期間）のうちには救済時短が成立しないものとする。

【2651】

この場合、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が 3 2 回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立しない場合）には、時短状態における最終変動終了後に通常状態（低確率／低ベース状態）に対応する左打ち報知（例えば、画像表示装置 5 において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示）を実行する一方で、時短回数が 2 4 9 回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合）には、時短状態における最終変動終了後に同様の左打ち報知を実行しないようにしてもよい。すなわち、特殊通常状態への移行に際して左打ち報知（例えば、画像表示装置 5 において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示）を実行しないようにしてもよい。このような構成により、時短状態の終了後、短期間のうちに救済時短が成立する場合に、一旦低ベース状態（通常状態）に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。

【2652】

加えて、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が 3 2 回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立しない場合）と、時短回数が 2 4 9 回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合）とで、例えば、主基板 1 1 側から送信する背景指定コマンドや大当り開始指定コマンド、大当り終了指定コマンドなどの演出制御コマンドの種類を異ならせることにより、演出制御基板 1 2 側でそれらの時短状態を区別して、各時短状態に合致した演出制御（例えば、対応する背景画像やキャラクタ画像、ストーリー画像等の表示、BGM の出力など）を行うようにしてもよい。演出制御基板 1 2 側において時短状態を区別する方法はこのようなものに限らず、例えば、受信した表示結果指定コマンドにより大当り種別や大当り遊技後の時短回数を特定するようにしてもよい。

【2653】

なお、時短回数が 2 4 9 回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合）には、時短状態における最終変動終了後に、演出制御基板 1 2 側において左打ち報知（例えば、画像表示装置 5 において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示）を実行しないようにする構成であっても、主基板 1 1 側では、一旦通常状態に移行したこと（すなわち右打ちを行う状態から左打ちを行う状態に切り替えられたこと）に対応する処理（例えば、右打ち表示器 2 6 の消灯、試験信号として出力する右打ち試験信号の出力停止や発射位置指定信号の変更など）を実行する。一旦通常状態（すなわち特殊通常状態）に移行する間には、主基板 1 1 側において、高ベース状態に対応する信号（例えば、大当り 2 信号）について、外部出力を一旦停止するようにしてもよいし、外部出力を継続するようにしてもよい。また、高ベース状態に対応する信号（例えば、大当り 2 信号）の外部出力を継続する一方で、試験信号として出力する発射位置指定信号の出力は変更する（または右打ち試験信号の出力を停止する）ようにしてもよい。

【2654】

また、例えば、時短状態（または時短回数が 2 4 9 回の時短状態）と、通常状態（または特殊通常状態以外の通常状態）とで、実行する演出を異ならせるようにしてもよい。例えば、救済時短が成立することや成立するまでの回数等を示唆する演出（例えばカウントダウン演出など）について、通常状態（または特殊通常状態以外の通常状態）においては実行可能とする一方で、残り時短回数が示されたりする時短状態（または時短回数が 2 4 9 回の時短状態）においては実行しないようにしてもよい。このような構成により、演出

が煩雑になることを防ぐことができる。

【2655】

なお、上記のような効果が得られる構成は、上記の説明に用いた確変状態後に制御される時短状態の時短回数や、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）の構成に限られない。例えば、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）が、時短状態の時短回数よりも大きく、かつ時短状態の時短回数と、時短状態において進入容易となった始動入賞口（例えば、第2始動入賞口）への進入にもとづく特図ゲームの上限記憶数（例えば4）との和よりも小さい（または同じ）ように構成されていればよい。このような構成であれば、大当たり遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）および時短状態（低確率／高ベース状態）を経て低ベース状態（通常状態）に移行しても、低ベース状態（通常状態）において新たな始動入賞を発生させなくても救済時短が成立し得るため、救済時短が成立する前に低ベース状態（通常状態）に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。

10

【2656】

また、例えば、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）が、時短状態の時短回数よりも小さい（または同じ）構成であれば、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）が終了する前に、救済時短が成立するようにできる（すなわち救済時短の成立により時短回数を更新することができる）。

【2657】

なお、上記のST機の遊技機では、第1特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときと、第2特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときとで、大当たり遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）を経て制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が異なる（または複数種類の時短回数のうちの有利な時短回数となる割合が異なる）ように構成してもよい。この場合、例えば、第1特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときには、大当たり遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）を経て制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が32回であり（または時短回数32回、249回のうちの32回となる割合が高い）、第2特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときには、大当たり遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）を経て制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が249回である（または時短回数32回、249回のうちの249回となる割合が高い）ようにしてもよい。

20

30

【2658】

加えて、第1特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときと、第2特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときとで、大当たり遊技状態におけるラウンド数が異なる（または複数種類のラウンド数のうちの有利なラウンド数となる割合が異なる）ように構成してもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときには、大当たり遊技状態におけるラウンド数が5ラウンドであり（または5ラウンド、10ラウンドのうちの5ラウンドとなる割合が高い）、第2特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときには、大当たり遊技状態におけるラウンド数が10ラウンドである（または5ラウンド、10ラウンドのうちの10ラウンドとなる割合が高い）ようにしてもよい。このような構成により、主として第1特別図柄の変動表示が実行される遊技状態と、第2特別図柄の変動表示が実行される遊技状態とで、有利度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

40

【2659】

また、上記のST機の遊技機においても、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）と、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）とで、異なる変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。例えば、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）では、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）よりも、変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高い（また、例えば、はずれ時にリーチ（もしくは特に期待度が

50

高いリーチ)が実行される変動パターンに決定される割合が低い)変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合(すなわち長期間大当たりが発生していない場合)には、次の大当たりにより制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。また、例えば、救済時短となった場合(すなわち長期間大当たりが発生していない場合)には、リーチ(または特に期待度が高いリーチ)ではずれとなる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

【2660】

また、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例の遊技機において、例えば、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後に、次回大当たりが発生するまで確変状態(高確率／高ベース状態)が継続される確変大当たりと、時短回数100回の時短状態(低確率／高ベース状態)に制御される非確変大当たりAと、時短回数249回の時短状態(低確率／高ベース状態)に制御される非確変大当たりBと、が設けられ、遊技機への電源投入後や大当たり発生後、非確変状態において250回の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合に、救済時短が成立するように構成されていてもよい。すなわち、救済時短が成立する直前まで時短状態に制御される(具体的には、時短状態の時短回数と、時短状態において進入容易となった始動入賞口(例えば、第2始動入賞口)への進入にもとづく特図ゲームの上限記憶数(例えば4)との和が、救済時短が成立する変動回数(非確変状態)よりも大きい(または同じ))大当たり種別が設けられるようにしてもよい。このような構成により、大当たり遊技後の時短状態から救済時短による時短状態に移行されるような(実際には救済時短の成立前に一旦通常状態(すなわち特殊通常状態)に制御される)遊技状態の遷移が行われることになり、興趣を向上させることができる。

【2661】

以上に説明したように、本特徴部116IWおよび各変形例には、以下に示す(手段116-1-1)～(手段116-6)に示す遊技機の構成が開示されている。

【2662】

(手段116-1-1)第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5603A, S5603Bを実行する部分)と、通常状態(例えば、低確率／低ベース状態)よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、高ベース状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5607A, S5607B, S2032A, S2032B, S2260, S2274, S2284を実行する部分)と、を備え、更新手段は、第1識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第2識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5603A, S5603Bを実行する部分)、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数(例えば、800回)に対応する特定値(例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」)となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5606A～S5607A, S5606B～S5607Bを実行する部分)、特別条件が成立する可変表示が実行されているときに、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨を報知する報知演出(例えば、図19-23に示す時短突入演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120がステップ108 IWS806Bを実行する部分)をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【2663】

(手段116-1-2)第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識

10

20

30

40

50

別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5603A, S5603Bを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5607A, S5607B, S2032A, S2032B, S2260, S2274, S2284を実行する部分）と、を備え、更新手段は、第1識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第2識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5603A, S5603Bを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5606A～S5607A, S5606B～S5607Bを実行する部分）、特別条件が成立する可変表示の直前の可変表示が実行されているときに、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨を報知する報知演出（例えば、図19-24に示す時短突入演出）を実行可能な報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【2664】

（手段116-2）手段116-1-1において、特殊可変表示パターン（例えば、第1変動パターン#M（救済時短突入はずれ）や、第2変動パターン#L（救済時短突入はずれ））を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS1717A, S1717Bを実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS17093A, S17093Bを実行する部分）、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、報知演出実行手段は、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、報知演出を実行可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS17093A, S17093Bを実行する部分や、演出制御用CPU120がステップ108 IWS805, S806Bを実行する部分）。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを報知演出により遊技者に明確に報知することができる。

【2665】

（手段116-3）手段116-1-2において、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS1717A, S1717Bを実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターンに決定する（例えば、図19-24に示す変形例の構成）。そのような構成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。

【2666】

（手段116-4）手段116-1-1～手段116-3のいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別状態と非特別状態（例えば、低ベース状態）とのうちのいずれにおいて有利状態に制御されたかに応じて、該有利状態の終了後に有利度が異なる特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS2284, S2286～S2287の処理を実行する部分。通常状態中（低ベース状態）に

10

20

30

40

50

6 R大当りAが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数100回の時短状態に制御され、時短状態（高ベース状態）中に6 R大当りAが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数200回の時短状態に制御される。図19-1参照）、特別条件が成立する可変表示の可変表示結果が特定表示結果である場合、特別状態において有利状態に制御されたとして、該有利状態の終了後に制御される特別状態の有利度が決定される（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS59A, S59Bの大当り判定モジュールの実行を、ステップ061 IWS5602A~S5608A, S5602B~S5608Bの救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行する部分）。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

10

【2667】

（手段116-5）手段116-1-1~手段116-4のいずれかにおいて、第1経路（例えば、左打ちによる経路）と第2経路（例えば、右打ちによる経路）とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、第1経路と第2経路とのうちのいずれかに向けて遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行可能な発射促進報知手段（例えば、画像表示装置5において右打ち指示表示100 IW108や左打ち指示表示を表示する部分）と、を備え、発射促進報知手段は、報知演出が実行されるときに、第2経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行可能である（例えば、時短突入演出が実行されるときに右打ち指示表示100 IW108が表示される。図19-23（B）,（C）参照）。そのような構成によれば、適切に発射促進報知を実行することができる。

20

【2668】

（手段116-6）手段116-1-1~手段116-5のいずれかにおいて、特別条件が成立する可変表示の開始に対応して該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを特定可能な信号（例えば、大当り4信号）を出力可能であるとともに、可変表示の終了に対応して可変表示が実行されたことを特定可能な信号（例えば、変動停止信号）を出力可能な信号出力手段（例えば、図19-19参照）を備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを特定可能な信号を適切なタイミングで外部に出力することができる。

【2669】

また、本特徴部116 IWおよび各変形例には、以下に示す（手段117-1）~（手段117-5）に示す遊技機の構成が開示されている。

30

【2670】

（手段117-1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5603A, S5603Bを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率/低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態において、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置061 IW6Ab（第1始動入賞口）の開放時間を長くする制御が行われる状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5607A, S5607B, S2032A, S2032B, S2260, S2274, S2284を実行する部分）と、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS25A, S25Bを実行する部分）と、第1識別情報の可変表示が第2識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第1短縮状態（例えば、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第1の実施の形態における低確率/低ベース状態（通常状態）、低確率/高ベース状態、および高確率/高ベース状態（第2確変状態）。図19-2~図19-4, 図19-1

40

50

9 参照) と、第 2 識別情報の可変表示が第 1 識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第 2 短縮状態 (例えば、第 2 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第 1 の実施の形態における高確率/低ベース状態 (第 1 確変状態)。図 19-2~図 19-4, 図 19-19 参照) とに制御可能な短縮状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 061 IWS5607A, S5607B, S2032A, S2032B, S2260, S2274, S2284, S2514, S2206 を実行する部分) と、を備え、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 061 IWS5603A, S5603B を実行する部分)、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数 (例えば、800 回) に対応する特定値 (例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」) となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 061 IWS5606A~S5607A, S5606B~S5607B を実行する部分)、可変表示実行手段は、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立したことにともづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示せず (例えば、図 19-21 (A) 参照)、第 2 識別情報の可変表示の実行中に、第 1 識別情報の可変表示において特定表示結果を導出表示したことにもとづいて、該第 2 識別情報の可変表示において特定表示結果とは異なる所定表示結果 (例えば、はずれ図柄) を導出表示可能であり (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 061 IWS1125B, S1129B を実行する部分)、短縮状態制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されるときに、第 1 短縮状態に制御可能である (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 061 IWS5607A, S5607B を実行する部分。救済時短が成立すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 2 特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される低確率/高ベース状態に移行する。図 19-20 参照)。そのような構成によれば、特別条件が成立した後に第 1 短縮状態に制御されるため、遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【2671】

(手段 117-2) 手段 117-1 において、可変表示実行手段は、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特別表示結果 (例えば、時短はずれ図柄) を導出表示可能であり、特別状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 061 IWS2032A, S2032B を実行する部分)、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示される場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ 061 IWS5607A, S5607B, S2030A~S2031A, S2030B~S2031B を実行する部分。図 19-21 (A) 参照)、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態の有利度は、特別条件が成立したことにもとづいて制御される特別状態の有利度よりも低い (例えば、救済時短経由の時短状態では時短回数 800 回であるのに対し、時短はずれ経由の時短状態では時短回数 100 回である。図 19-1 参照)。そのような構成によれば、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されても、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に制御されるため、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【2672】

(手段 117-3) 手段 117-1 または手段 117-2 において、特別状態制御手段は、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって特別表示結果となる識別情報の可変表示の実行中に、該一方の識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される前に他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立する場合、該特

10

20

30

40

50

別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5607A, S5607Bを実行する部分）、一方の識別情報の可変表示において特別表示結果が導出表示されても、該特別表示結果が導出表示されたことにもとづく有利度の特別状態に制御しない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS2030A～S2031A, S2030B～S2031Bを実行する部分）。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、特別条件が成立したことにもとづく特別状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【2673】

（手段117-4）手段117-1～手段117-3のいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）を導出表示可能であり、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果を導出表示可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS1126A, S1129A, S1126B, S1129Bを実行する部分）。そのような構成によれば、意図しない識別情報の可変表示において特定表示結果が導出表示されることを回避することができる。とともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

【2674】

（手段117-5）手段117-1～手段117-4のいずれかにおいて、更新手段は、第1識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第2識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5603A, S5603Bを実行する部分）。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、数値情報の更新の最適化を図ることができる。

【2675】

また、本特徴部116 IWおよび各変形例には、以下に示す（手段118-1）～（手段118-5）に示す遊技機の構成が開示されている。

【2676】

（手段118-1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS5603A, S5603Bを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態において、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）の開放時間を長くする制御が行われる状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS5607A, S5607B, S2032A, S2032B, S2260, S2274, S2284を実行する部分）と、第1識別情報の可変表示が第2識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第1短縮状態（例えば、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第2の実施の形態における低確率／低ベース状態（通常状態）。図20-1参照）と、第2識別情報の可変表示が第1識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第2短縮状態（例えば、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第2の実施の形態における低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）、および高確率／低ベース状態（第2KT状態）。図20-1参照）とに制御

10

20

30

40

50

可能な短縮状態制御手段（例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS 5607A, S5607B, S2032A, S2032B, S2260, S2274, S2284, S2514, S2206を実行する部分に相当する）と、を備え、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第1の実施の形態においてがステップ061 IWS 5603A, S5603Bを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS 5606A~S5607A, S5606B~S5607Bを実行する部分）、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）を導出表示可能であり、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果を導出表示可能であり（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 1126A, S1129A, S1126B, S1129Bを実行する部分）、短縮状態制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されるときに、第2短縮状態に制御可能である（例えば、第2の実施の形態における低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御される）。そのような構成によれば、一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果が導出表示されるとともに、特別条件が成立した後に第2短縮状態に制御されるため、遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【2677】

（手段118-2）手段118-1において、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）を導出表示可能であり、特別状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 2032A, S2032Bを実行する部分に相当する）、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示される場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 5607A, S5607B, S2030A~S2031A, S2030B~S2031Bを実行する部分に相当する）、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態の有利度は、特別条件が成立したことにもとづいて制御される特別状態の有利度よりも低い（例えば、救済時短経由の時短状態では時短回数800回であるのに対し、時短はずれ経由の時短状態では時短回数100回である。図20-1参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されても、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に制御されるため、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【2678】

（手段118-3）手段118-1または手段118-2において、特別状態制御手段は、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって特別表示結果となる識別情報の可変表示の実行中に、該一方の識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される前に他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立する場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 5607A, S5607Bを実行する部分に相当する）、一方の識別情報の可変表示において特別表示結果が導出表示されても、該特別表示結果が導出表示されたことにもとづく有利度の特別状態に制御しない（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 2030A~S2031A, S2030B~S203

1 Bを実行する部分に相当する)。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、特別条件が成立したことにもとづく特別状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【2679】

(手段118-4) 手段118-1～手段118-3のいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特殊表示結果(例えば、小当り図柄)を導出表示可能であり、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果を導出表示可能である(例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 1126A, S1129A, S1126B, S1129Bを実行する部分に相当する)。そのような構成によれば、意図しない識別情報の可変表示において特定表示結果が導出表示されることを回避することができるのととも、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

【2680】

(手段118-5) 手段118-1～手段118-4のいずれかにおいて、更新手段は、第1識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第2識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新可能である(例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 5603A, S5603Bを実行する部分に相当する)。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、数値情報の更新の最適化を図ることができる。

【2681】

また、本特徴部116 IWおよび各変形例には、以下に示す(手段119-1)～(手段119-6)に示す遊技機の構成が開示されている。

【2682】

(手段119-1) 第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段(例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS 5603A, S5603Bを実行する部分)と、通常状態(例えば、低確率/低ベース状態)よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、高ベース状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS 5607A, S5607B, S2032A, S2032B, S2260, S2274, S2284を実行する部分)と、通常状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態(例えば、高確率状態)に制御可能な特定状態制御手段(例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS 2206を実行する部分)と、特定状態において該特定状態を終了することを抽選により決定する終了決定手段(例えば、変形例2においてステップ061 IWS 5703Aを実行する部分)と、終了決定手段による決定にもとづいて、通常状態に制御可能な通常状態制御手段(例えば、変形例2においてステップ061 IWS 5704A, S5712Aを実行する部分)と、特定状態の制御に関連して、特定状態が終了するか特定表示結果が導出表示されるかを報知可能な報知演出(例えば、図20-7に示す煽りリーチA～C)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、変形例2においてステップ061 IWS 5710A, S5713A, S633Aの処理や、煽りリーチフラグA～Cの状態により変動パターンを決定する処理などを実行する部分)と、を備え、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS 5603A, S5603Bを実行する部分)、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数(例えば、800回)に対応する特定値(例えば、救済時短回数カウンタ

10

20

30

40

50

の値が「0」)となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5606A~S5607A, S5606B~S5607Bを実行する部分)、特定状態において特別条件が成立した場合に、該特別条件の成立後に終了決定手段により特定状態が終了することが決定された後に特別状態に制御可能であり(例えば、変形例2においてステップ061 IWS56061A, S5701A, S5704A, S5701A~S5709Aを実行する部分。図20-9参照)、報知演出実行手段は、特定状態において特別条件が成立した場合に、特別状態に制御されることを報知演出(例えば、図20-7(3-2), (4)に示す煽りリーチB)により報知可能である。そのような構成によれば、特定状態が終了する場合であっても、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることが報知演出により報知されるため、遊技者に安心感を与えることができるとともに、興趣を向上させることができる。

10

【2683】

(手段119-2) 手段119-1において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報(例えば、救済時短フラグ)を記憶可能な特別情報記憶手段(例えば、RAM102)を備え、特別情報は、有利状態に制御されることにもとづいて消去される(例えば、変形例2においてステップ061 IWS631Aを実行する部分)。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【2684】

20

(手段119-3) 手段119-1または手段119-2において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報(例えば、救済時短フラグ)を記憶可能な特別情報記憶手段(例えば、RAM102)を備え、特別情報は、特定状態が終了した後に特別状態に制御されることにもとづいて消去される(例えば、変形例2においてステップ061 IWS5707Aを実行する部分)。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【2685】

(手段119-4) 手段119-1から手段119-3において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報(例えば、救済時短フラグ)を記憶可能な特別情報記憶手段(例えば、RAM102)を備え、特定状態制御手段は、初期化処理が実行されることにより特定状態の制御を終了可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8を実行する部分)、特別情報は、初期化処理が実行されることにより消去される。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

30

【2686】

(手段119-5) 手段119-1から手段119-4において、特定状態において特別条件が成立した旨を報知する特別条件成立報知演出(例えば、図20-8(2)に示すようにチャンスモード(救済時短)に制御されることを示す「チ」アイコン014 IW003dが画像表示装置5の一部に表示される)を実行可能な特別条件成立報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、特定状態の終了後に特別状態に制御されることを遊技者が認識可能となり、遊技者に安心感を与えて興趣を向上させることができる。

40

【2687】

(手段119-6) 手段119-1から手段119-5において、特別状態制御手段は、特定状態において所定回数(例えば、100回)の可変表示が実行されるまでに該特定状態が終了した場合に、該所定回数の可変表示が実行されるまで特別状態に制御可能であり(例えば、変形例2においてステップ061 IWS5705A, S5711A, S5717A~S5720Aを実行する部分)、報知演出実行手段は、所定回数を超えて可変表示が実行されるときに、特定状態が終了するか特定表示結果が表示されるかを報知する報知演出を実行可能である(例えば、変形例2においてステップ061 IWS5710A, S5713A, S633Aの処理や、煽りリーチフラグA~Cの状態により変動パターンを

50

決定する処理などを確変状態に制御されてから100変動目以降に実行する部分。図20-6参照)。そのような構成によれば、遊技者に緊張感を与えて、興趣を向上させることができる。

【2688】

また、本特徴部116IWおよび各変形例において、以下に示す(手段1A)～(手段8A)に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【2689】

(手段1A)第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示が実行されているときに所定示唆演出(例えば、予告演出)を実行可能な所定示唆演出実行手段と、特別条件が成立したことにもとづいて、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出(例えば、時短突入演出)を実行可能な特別報知演出実行手段と、をさらに備え、所定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の期間において、所定示唆演出を実行する割合が共通である(例えば、救済時短までの残り回数が10回以下である期間と、11回以上である期間とで、予告演出の実行割合は変化しない)。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることにより遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

【2690】

(手段2A)手段1Aにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が開始されるときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段において特別報知演出が開始される前に表示されている演出表示を視認困難とする態様である(例えば、変動開始時にブラックアウトする)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【2691】

(手段3A)手段1Aにおいて、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示に対応する演出用識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段を備え、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が終了するときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、演出用識別情報を視認困難とする態様である(例えば、変動終了時にブラックアウトする)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【2692】

(手段4A)手段1Aにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である(例えば、次の変動表示が実行されるときに救済時短による時短状態に対応する背景画像が表示される)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。また、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【2693】

(手段5A)手段1Aから手段4Aのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える(例えば、救済時短に関する説明(例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明)を含むテロップ表示を行う)。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【2694】

(手段 6 A) 手段 1 A から手段 5 A のいずれかにおいて、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が、変動パターン設定処理を実行する部分）を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターンに決定し、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別報知演出を実行可能である（例えば、救済時短が成立する変動表示において、救済時短成立時専用の変動パターンは用いられない。そして、はずれ図柄が導出表示された後に、救済時短が成立したことが報知される）。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されていることを遊技者に報知することができるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

10

【2695】

(手段 7 A) 手段 1 A から手段 6 A のいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 保留記憶数バッファおよび第 2 保留記憶数バッファ）と、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM 102）と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ S8 を実行する部分）と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧処理を実行可能な復旧手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ S6 を実行する部分）と、を備える。そのような構成によれば、初期化処理により制御の最適化を図りつつ、電力供給が停止する前に特別回数目の可変表示に対応する保留記憶が記憶されている状況において、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

20

【2696】

(手段 8 A) 手段 1 A から手段 6 A のいずれかにおいて、特別状態に制御されていることを特定可能な特別状態情報（例えば、高ベースフラグの状態）を記憶可能な状態記憶手段と、特別状態において可変表示が実行された回数を特定可能な実行回数情報（例えば、時短回数カウンタの値）を記憶可能な実行回数記憶手段と、電力供給が停止しても特別状態情報と実行回数情報と数値情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM 102）と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ S8 を実行する部分）と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段により特別状態情報と実行回数情報と数値情報とが保持されている場合に、初期化処理において、該特別状態情報と該実行回数情報とを初期化する一方、該数値情報を初期化しない（例えば、高ベースフラグの状態と時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しない（すなわち電断前の値を設定する））。そのような構成によれば、意図的に数値情報が初期化されることを防ぐことができ、遊技者に対する救済度合いを高めることができる。

30

40

【2697】

また、本特徴部 116 IW および各変形例において、以下に示す（手段 1 B）～（手段 5 B）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【2698】

(手段 1 B) 第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、所定可変表示パターンと該所定可変

50

表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり（例えば、大当りの場合とはずれの場合とのいずれの場合にもリーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンに決定可能である）、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く（例えば、リーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンは、大当りの場合に決定される割合が高い）、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、救済時短となる直前においては、はずれ時にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンに決定する割合が低い）。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定可変表示パターンによる可変表示が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

10

【２６９９】

20

（手段２Ｂ）手段１Ｂにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、救済時短が成立することを示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、示唆演出を実行する割合が高い。そのような構成によれば、遊技者に特別条件の成立を期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立する直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【２７００】

（手段３Ｂ）手段１Ｂまたは手段２Ｂにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出（例えば、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を含むテロップ表示を行う）を実行可能な説明演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

30

【２７０１】

（手段４Ｂ）手段１Ｂから手段３Ｂのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

40

【２７０２】

（手段５Ｂ）手段１Ｂから手段４Ｂのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様（例えば、演出態様「赤」）と所定態様（例えば、演出態様「青」）とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により

50

予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定態様により予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【2703】

また、本特徴部116IWおよび各変形例において、以下に示す（手段1C）～（手段8C）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【2704】

（手段1C）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、特殊可変表示パターン（例えば、第1変動パターン#M（救済時短突入はずれ））を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出（例えば、時短突入演出）を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【2705】

（手段2C）手段1Cにおいて、特定報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として非特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出を実行可能であり、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出と共通の態様の演出を実行した後に、特定表示結果が導出表示される旨を報知する特殊報知演出（例えば、時短突入見せかけ演出）を実行可能な特殊報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者が特別条件の成立を一旦認識した後に、有利状態に制御されることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【2706】

（手段3C）手段1Cまたは手段2Cにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前には実行されない態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する所定報知演出（例えば、全回転演出）を実行可能な所定報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【2707】

（手段4C）手段1Cまたは手段2Cにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前と共通の態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段（例えば、救済時短回数カウンタの値が0の場合にも、値が0ではない場合と同様に、大当り変動パターンに決定されることによって実現される）を備える。そのような構成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを

10

20

30

40

50

共通化することができ、データ容量を削減することができる。

【2708】

(手段5C) 手段1Cから手段4Cのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの変表示の表示結果の表示期間(例えば、20秒)は、特別条件が成立する前の可変表示の表示結果の表示期間(例えば、0.5秒)よりも長く、特別条件が成立するときの変表示の表示結果の表示期間において、特別状態の制御が開始される旨を報知する報知演出(例えば、救済時短による時短状態の制御が開始される旨の報知するモード移行演出)を実行可能な報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、通常状態で報知演出を実行するための期間を確保することができ、遊技状態を切り替える際の演出の明確化が図れるとともに、興趣を向上させることができる。

10

【2709】

(手段6C) 手段1Cから手段5Cのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの変表示の表示結果の表示期間の開始時に、該表示期間の開始に対応する特定信号(例えば、変動停止信号)を出力し、該特定信号を出力した後に、特別状態の制御に対応する特別信号(例えば、大当たり4信号)を出力する信号出力手段を備える。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【2710】

(手段7C) 手段6Cにおいて、信号出力手段は、特別条件が成立するときの変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理(例えば、次変動を開始するまでの期間を延長するための次変動延期処理)の開始時に、特別信号を出力する。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

20

【2711】

(手段8C) 手段1Cから手段6Cのいずれかにおいて、特定経路(例えば、左打ちによる経路)を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第1通過領域(例えば、第1始動入賞口)と、特別経路(例えば、右打ちによる経路)を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第2通過領域(例えば、第2始動入賞口)と、識別情報の可変表示として、第1始動条件が成立することにもとづく第1識別情報の可変表示と、第2始動条件が成立することにもとづく第2識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段と、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力(例えば、遊技者が右打ちを行うと想定される遊技状態中であることを示す試験信号または外部出力信号の出力や、右打ちを行う状態であることの報知)を実行可能な特別出力手段と、を備え、第1始動条件は、第1通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、第2始動条件は、第2通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、特別出力手段は、特別条件が成立するときの変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理(例えば、次変動を開始するまでの期間を延長するための次変動延期処理)の開始時に、特別出力を実行可能である。そのような構成によれば、適切なタイミングで特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力を実行することができる。

30

【2712】

また、本特徴部116IWおよび各変形例において、以下に示す(手段1D)～(手段5D)に示す遊技機の構成を適用してもよい。

40

【2713】

(手段1D) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が変動パターン設定処理を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新

50

手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターン（例えば、第1変動パターン#A）に決定し、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、救済時短に対応する背景画像の表示）を実行可能な特別報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

10

【2714】

（手段2D）手段1Dにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112Aを実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出、特殊な背景表示を行うゾーン演出など）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する（例えば、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する）。そのような構成によれば、制御処理が複雑化してしまうことを回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

20

【2715】

（手段3D）手段1Dまたは手段2Dにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である（例えば、次の変動表示が実行されるときに救済時短による時短状態に対応する背景画像が表示される）。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができるとともに、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

30

【2716】

（手段4D）手段1Dから手段3Dのいずれかにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、救済時短が成立することを示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示など）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において、示唆演出の実行を制限する。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができる。

40

【2717】

（手段5D）手段1Dから手段4Dのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を含むテロップ表示を行う）を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【2718】

また、本特徴部116IWおよび各変形例において、以下に示す（手段1E）～（手段

50

4 E) に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【2719】

(手段1E-1) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が変動パターン設定処理を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い(例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当たり経由の時短状態よりも変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高い)。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、短縮可変表示パターンにより可変表示が実行される割合が高くなり、次の有利状態に制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。

【2720】

(手段1E-2) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン(例えば、第1変動パターン#C)を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が変動パターン設定処理を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い(例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当たり経由の時短状態よりも、表示結果がはずれの場合にリーチ(または特に期待度が高いリーチ)となる変動パターンに決定される割合が低い)。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、特定可変表示パターンによる可変表示の表示結果が非特定表示結果となる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

【2721】

(手段2E) 手段1Eにおいて、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、表示手段において異なる背景表示を表示可能な背景表示手段を備える(例えば、大当たり経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、背景画像を異ならせる)。そのような構成によれば、遊技状態の違いを遊技者に明確に報知することができ、興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【2722】

(手段3E) 手段1Eまたは手段2Eにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112Aを実行する部分)と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ)と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出(例えば、チャンス目演出や保留変化演出)を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出を実行する割合と、複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合と、が異なる(例えば、救済時短経由の時短状態と、大当り経由の時短状態とで、先読み予告演出を実行する割合と複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合とが異なる)。そのような構成によれば、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出の実行頻度と実行される種類とを異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

10

【2723】

(手段4E) 手段1Eから手段3Eのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ)と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出(例えば、特殊な飾り図柄(チャンス目)を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出、特殊な背景表示を行うゾーン演出など)を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する(例えば、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限(禁止)する)。そのような構成によれば、制御処理の煩雑化を回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

20

30

【2724】

なお、上記の特徴部120IWで示した構成に、上記の特徴部090IWや特徴部113IW、特徴部116IWで示した構成を適宜組み合わせる構成することが可能である。例えば、上記の特徴部120IWで示した構成に上記の特徴部090IWで示した構成を適用する場合、時短状態中にV入賞あり小当りとなった場合には小当り回数カウンタの値を1減算して時短状態を終了する一方で、時短状態中にV入賞なし小当りとなった場合には小当り回数カウンタの値を減算しないように構成してもよい。

【符号の説明】

40

【2725】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4A、4B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6A … 入賞球装置
- 6B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8L、8R … スピーカ

50

- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22 A、22 B … 始動口スイッチ
- 23 … カウントスイッチ
- 30 … 打球操作ハンドル
- 31 A … スティックコントローラ
- 31 B … プッシュボタン
- 32 … 可動体
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 … ROM
- 102、122 … RAM
- 103 … CPU
- 104、124 … 乱数回路
- 105、125 … I/O
- 120 … 演出制御用CPU
- 123 … 表示制御部

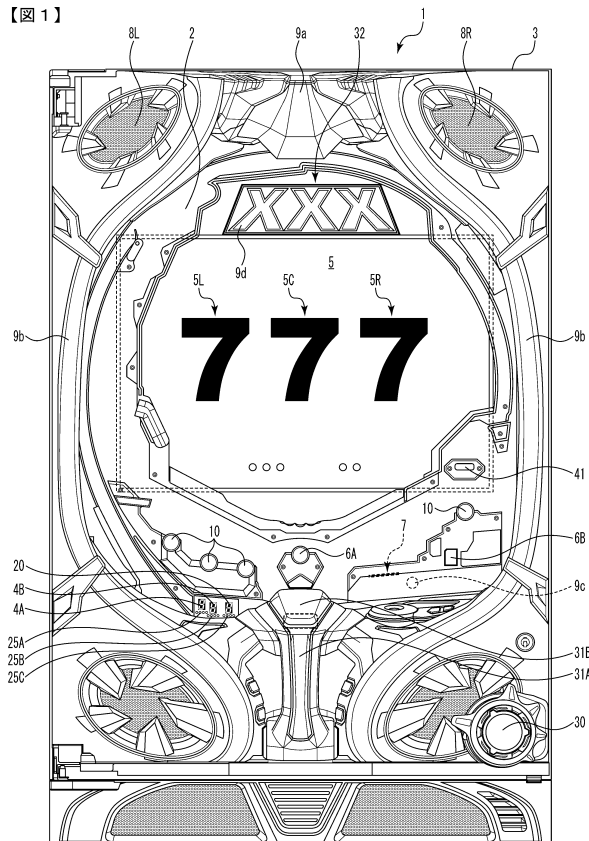
10

20

【図面】

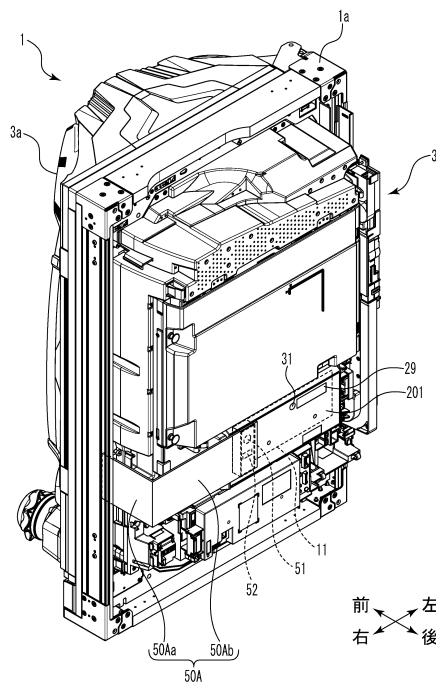
【図 1】

【図 1】



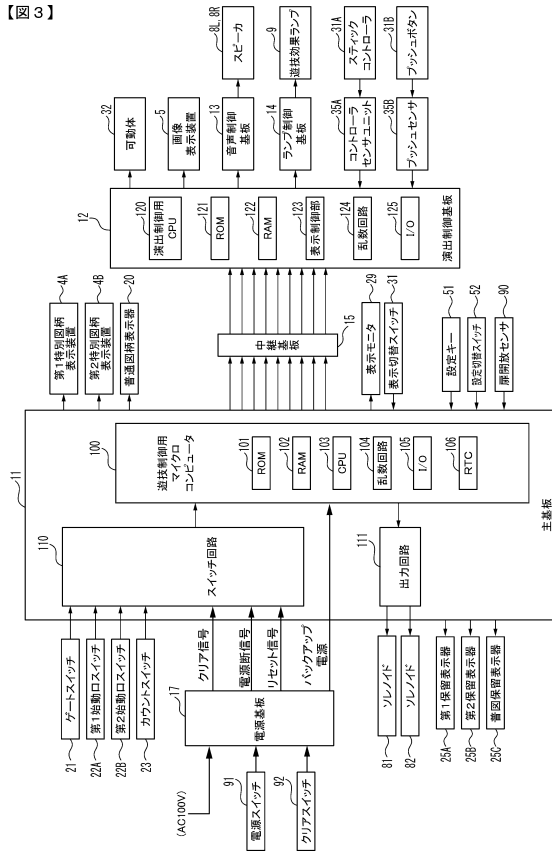
【図 2】

【図 2】



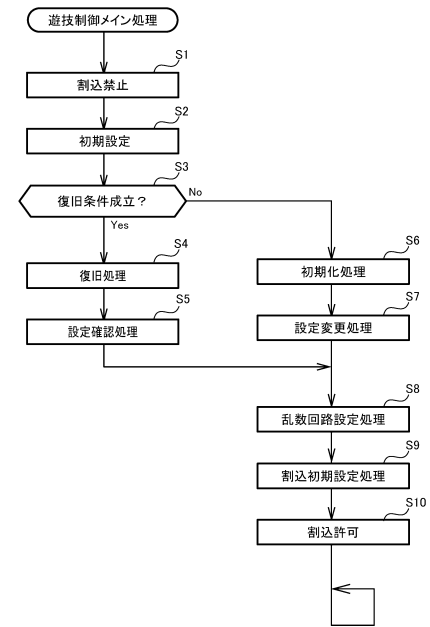
【図 3】

【図 3】



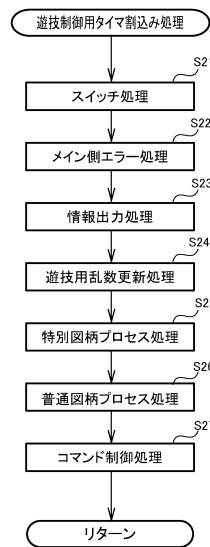
【図 4】

【図 4】



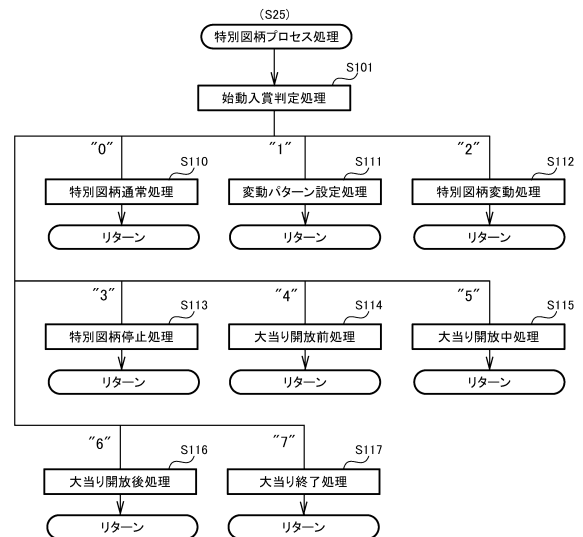
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



10

20

30

40

50

【図 7】
【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

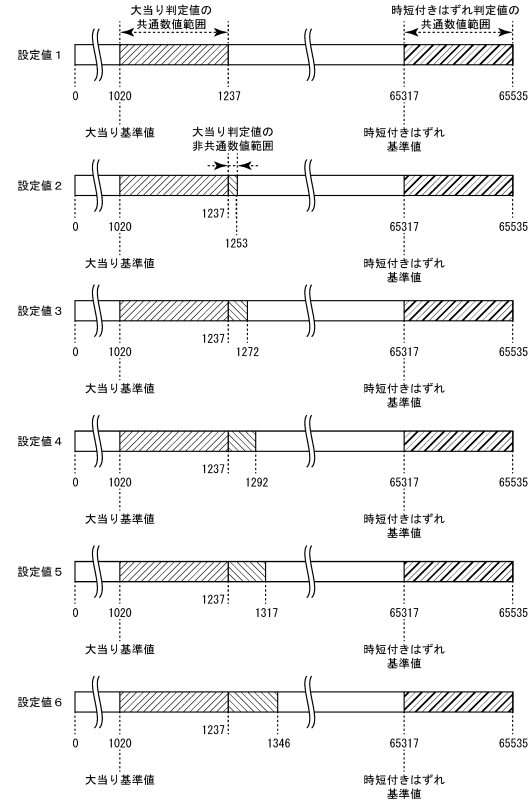
遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
通常状態 または時短状態 または時短状態	時短付き はすれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はすれ	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
増量状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き はすれ	-	-	-	-	-	-
	はすれ	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)
大当り	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 または時短状態	時短付き はすれ	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)
	はすれ	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
増量状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き はすれ	-	-	-	-	-	-
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

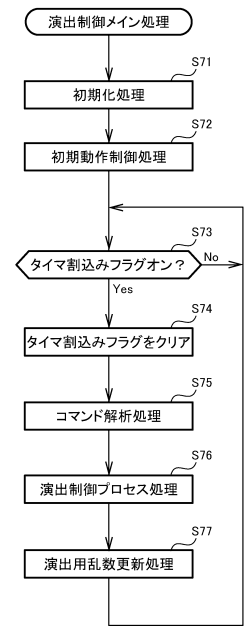
【図 8】
【図 8】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）

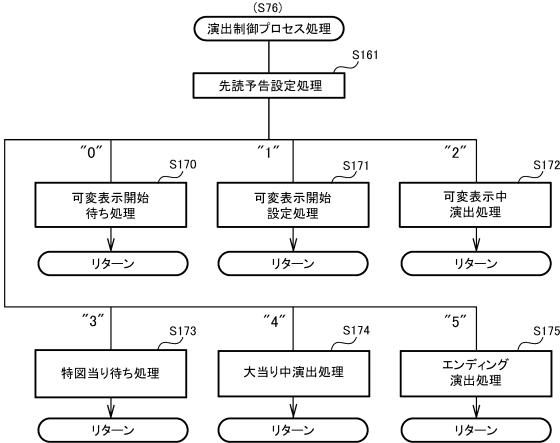


【図 9】

【図 9】



【図 10】
【図 10】



10

20

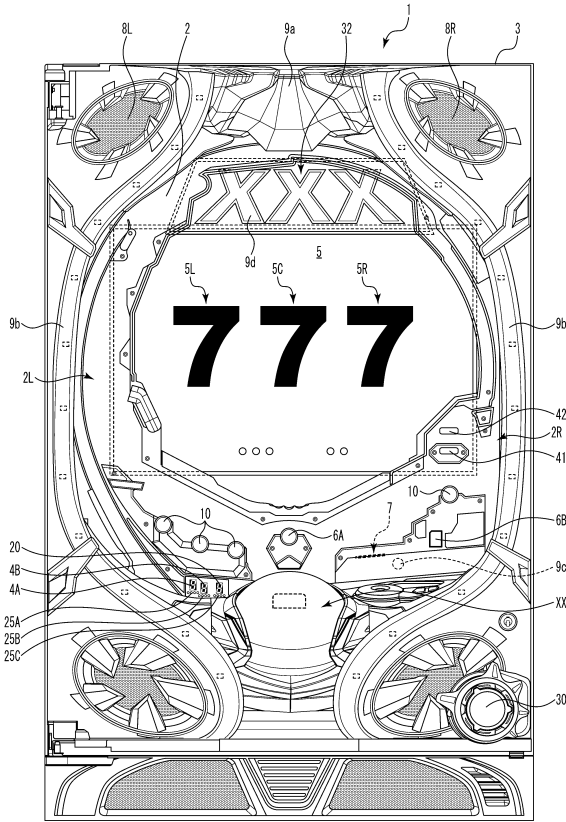
30

40

50

【図 1 1 - 1】

【図 1 1 - 1】 特徴部 0 6 9 S G



【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秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~13	普通図柄当たり判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および到達処理 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

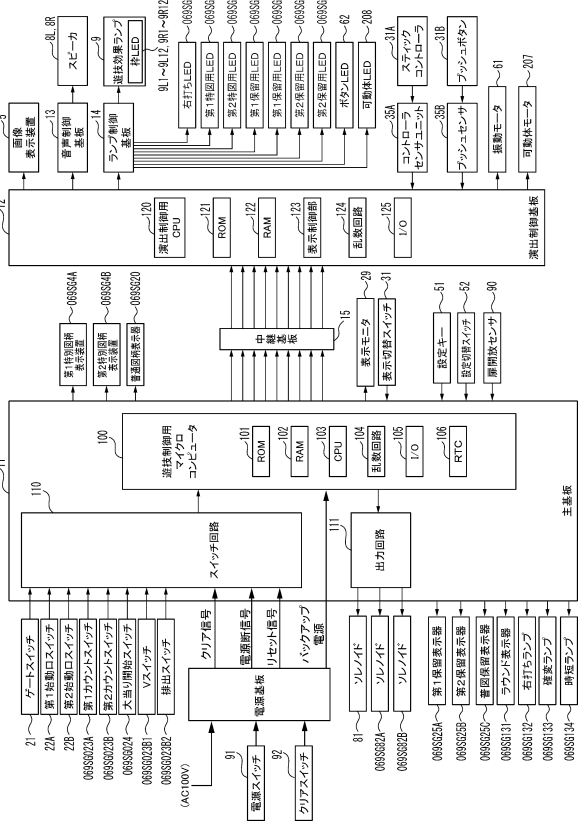
(D) 大当たり種別

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 - 2】

【図 1 1 - 2】



【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

30

40

50

【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 1－6】

【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)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

【図 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(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	－

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	－

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	－

【図 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(バトルSP)	50000	－
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチA	7000	－
SPリーチE(バトルSP)	50000	－
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	－
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	－
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

10

20

30

40

50

【図 11-9】

【図 11-9】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	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始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
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	残り確定回数通知	残り確定回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモ表示の指定

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

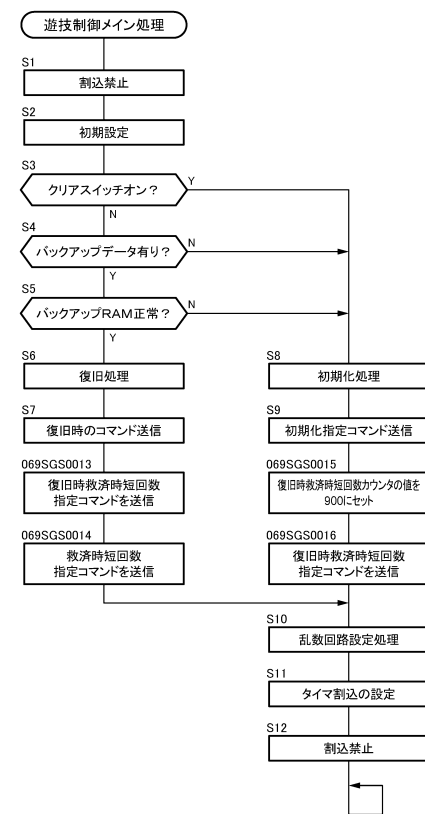
MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	図柄確定A指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定B指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

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

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1~125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

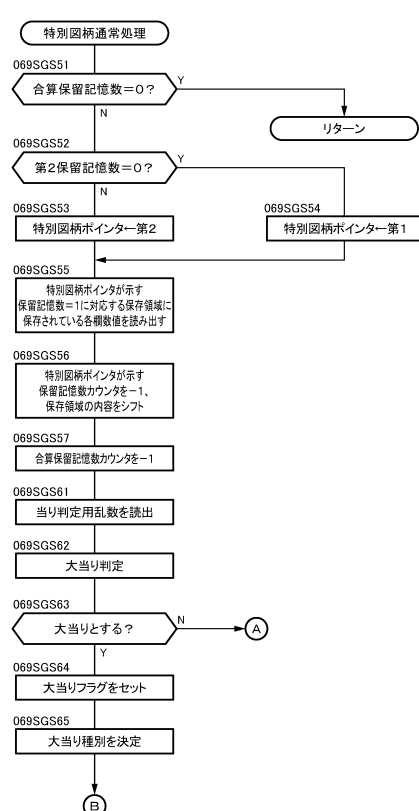
【図 11-10】

【図 11-10】



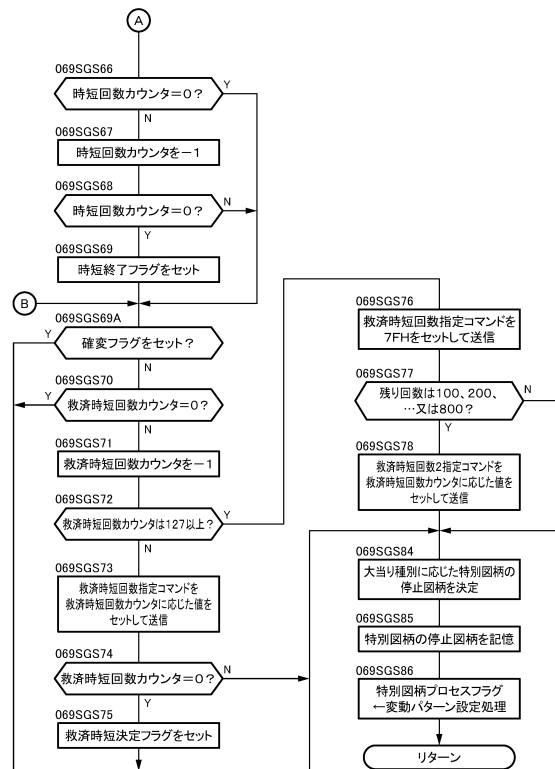
【図 11-11】

【図 11-11】



【図 11-12】

【図 11-12】



10

20

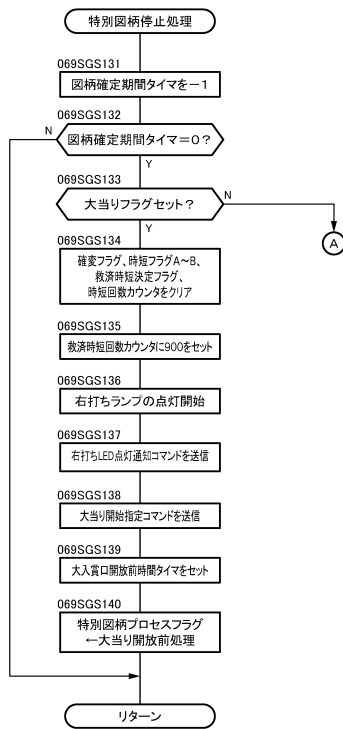
30

40

50

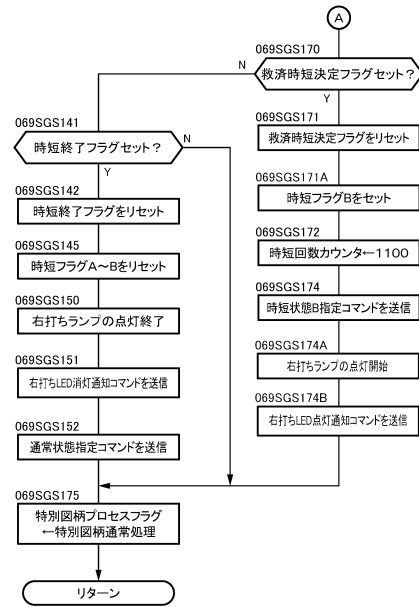
【図 1 1 - 1 3】

【図 1 1 - 1 3】



【図 1 1 - 1 4】

【図 1 1 - 1 4】

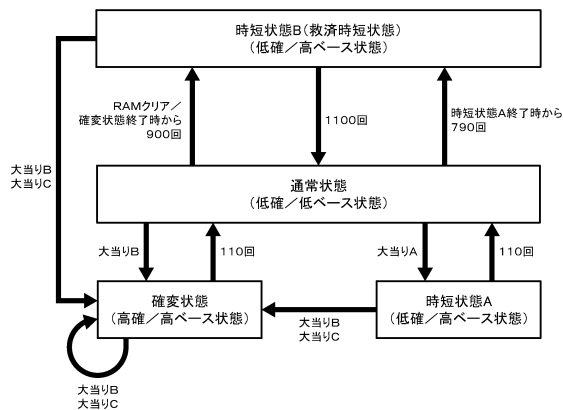


10

20

【図 1 1 - 1 5】

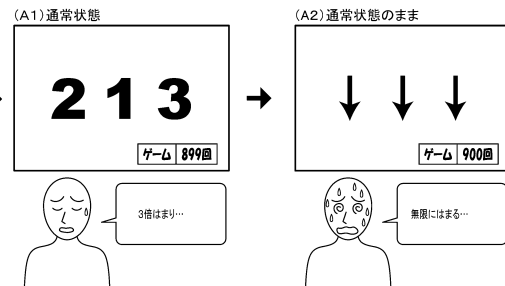
【図 1 1 - 1 5】



【図 1 1 - 1 6】

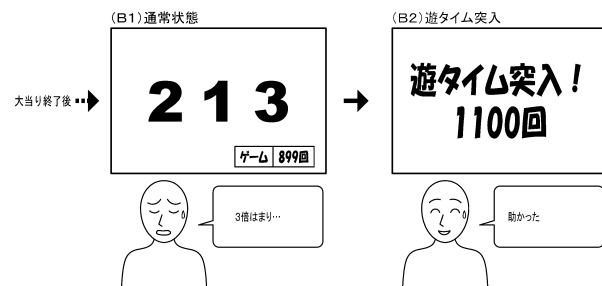
【図 1 1 - 1 6】 遊タイムの説明 [1 / 3]

遊タイム非搭載の場合



30

遊タイム搭載の場合

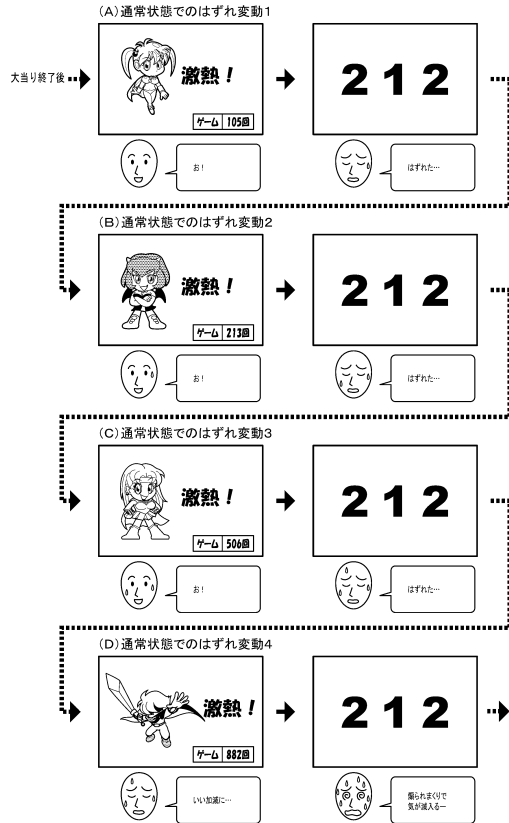


40

50

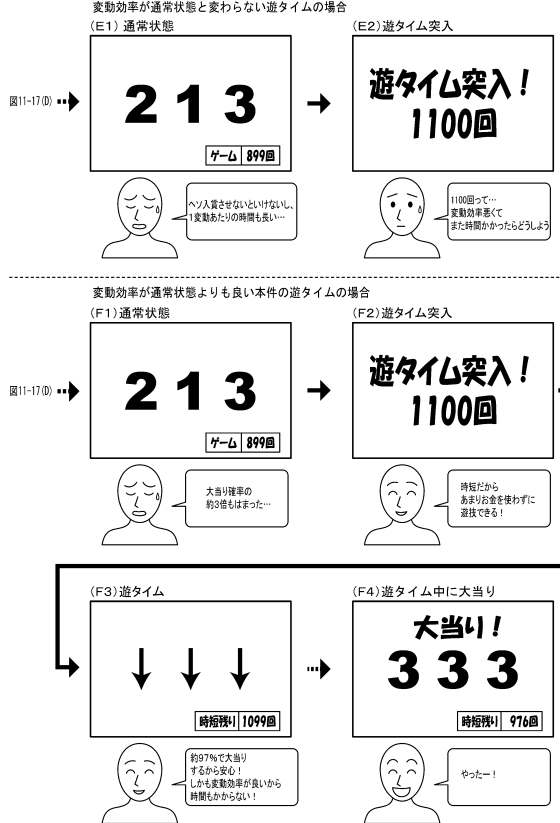
【図 11-17】

【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]

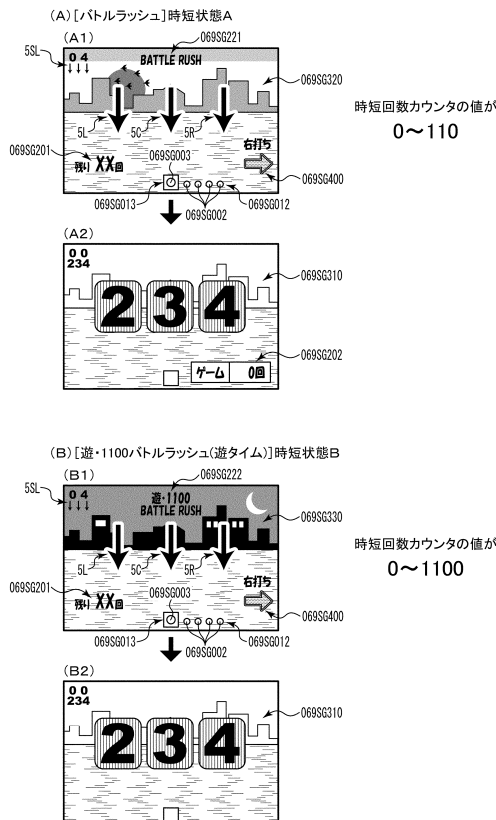


10

20

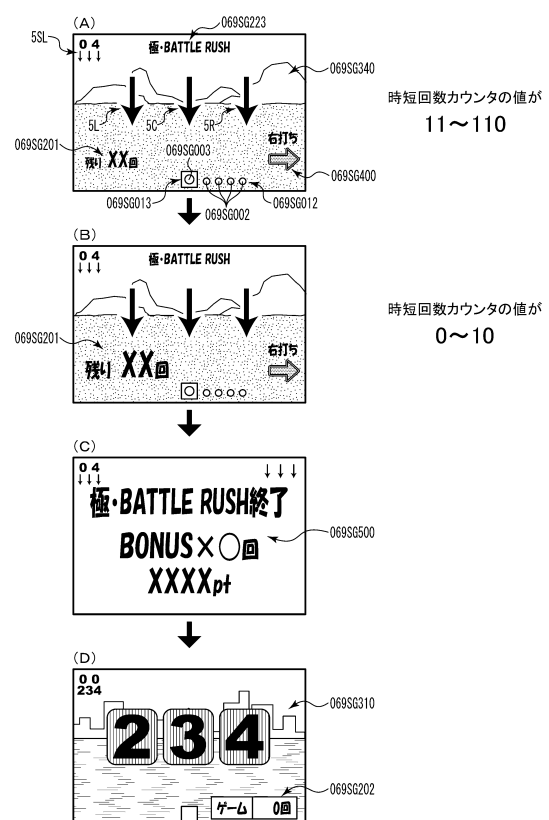
【図 11-19】

【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】 [極・バトルラッシュ] 確変状態



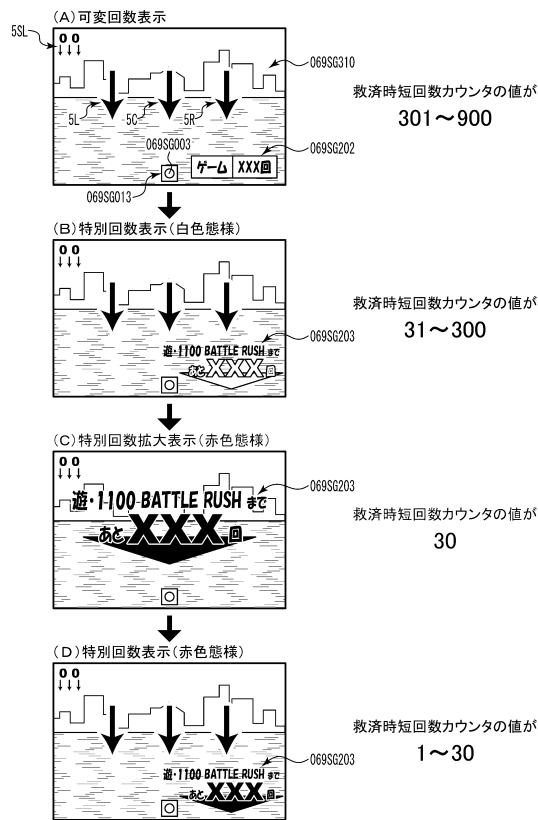
30

40

50

【図 11-21】

【図 11-21】 [通常] 低確低B

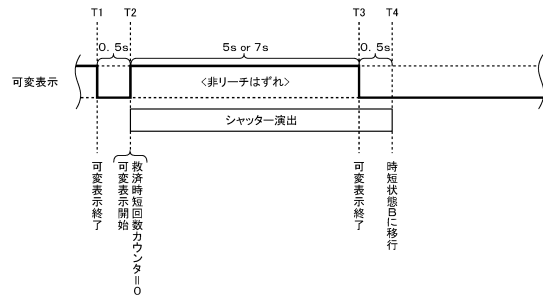


【図 11-22】

【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]

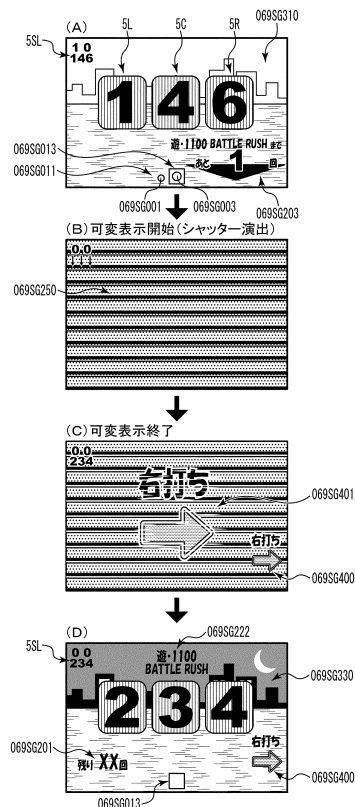
非リーチはずれ (短縮非リーチB・非リーチB)



10

20

【図 11-23】

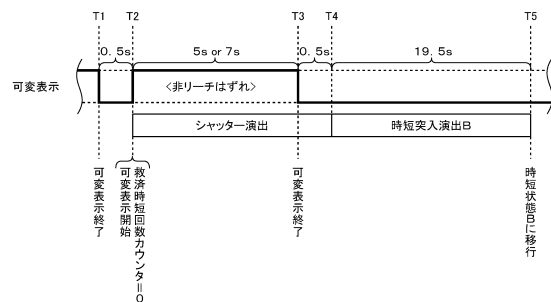
【図 11-23】 [RAMクリア後に時短状態B到達時]
非リーチはずれ (短縮変動・通常変動)

【図 11-24】

【図 11-24】

(A) [大当たり後、900回の可変表示で時短状態B到達時のタイムチャート]

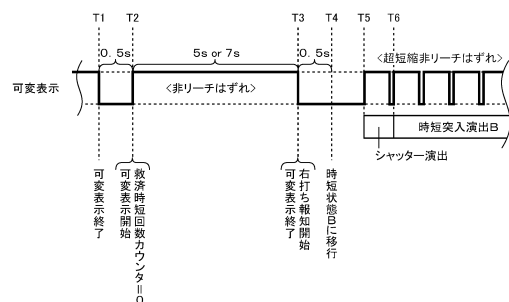
非リーチはずれ (短縮非リーチB・非リーチB)



30

(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)

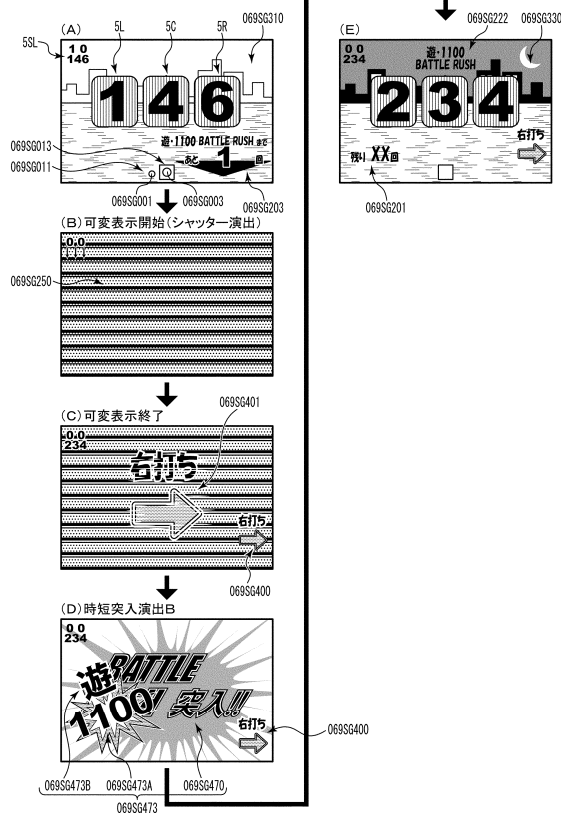


40

50

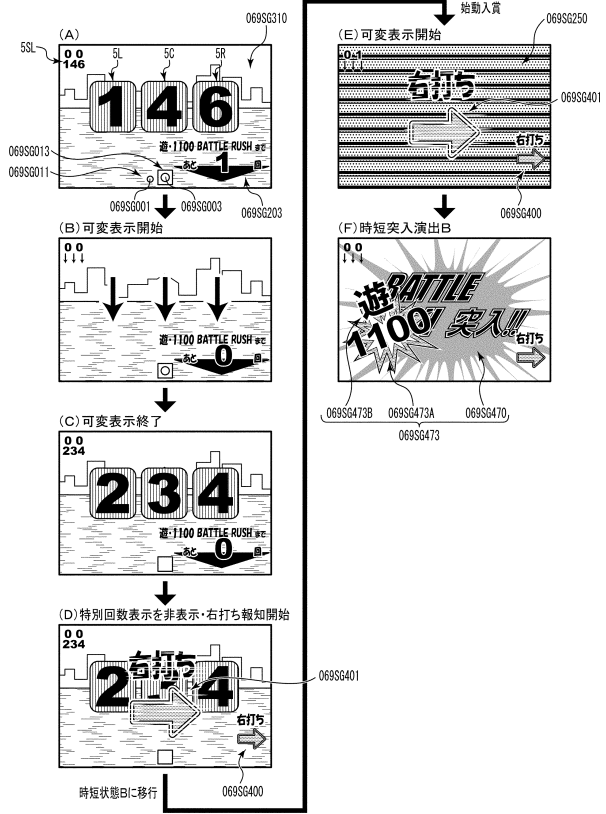
【図 11-25】

【図 11-25】 [大当り後、900回の変表示で時短状態B到達時]



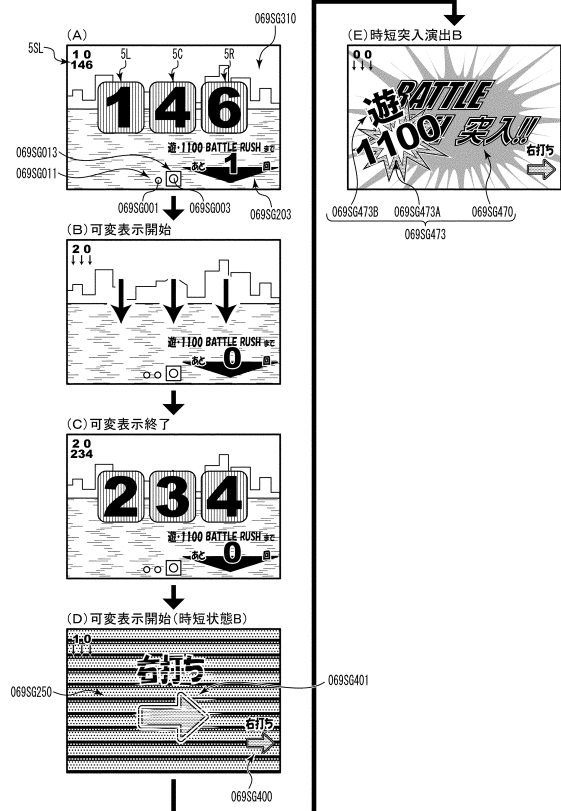
【図 11-26】

【図 11-26】



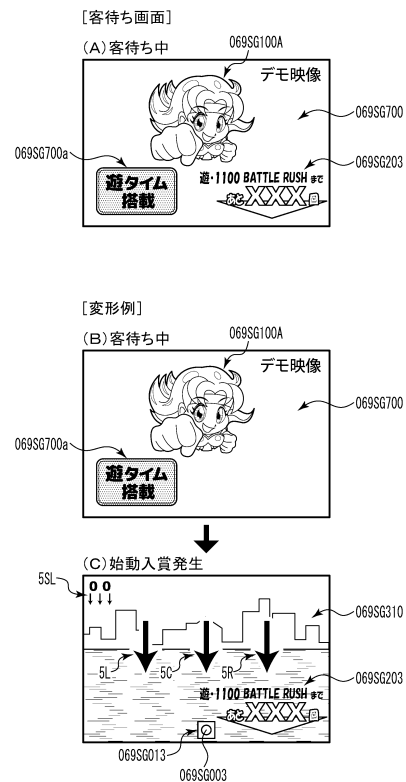
【図 11-27】

【図 11-27】



【図 11-28】

【図 11-28】



10

20

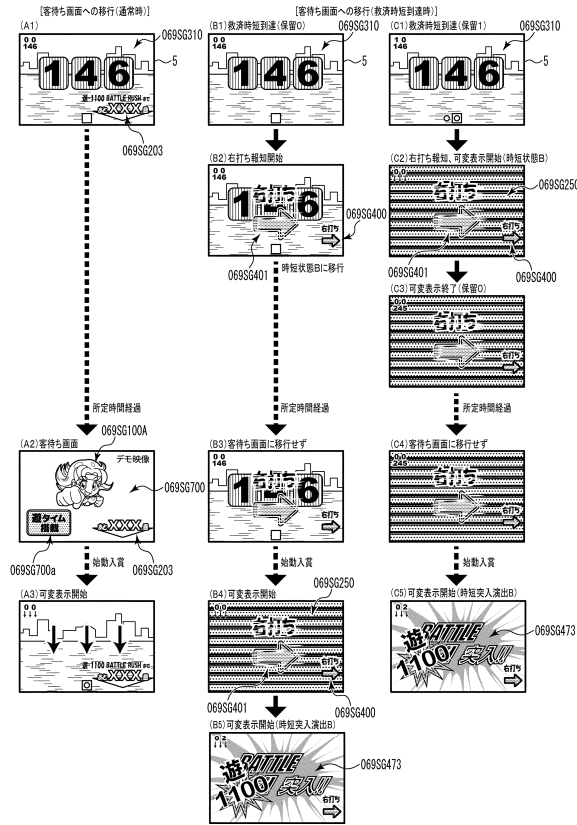
30

40

50

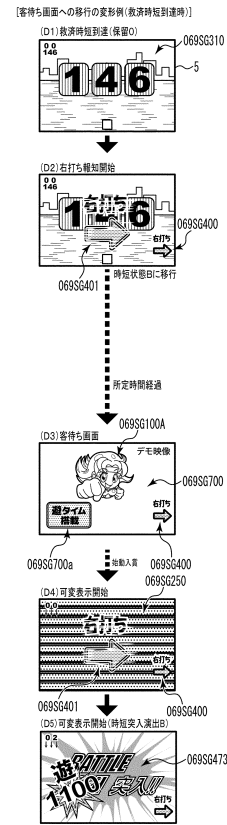
【図 11-29】

【図 11-29】 特徴部 069SG 変形例 1



【図 11-30】

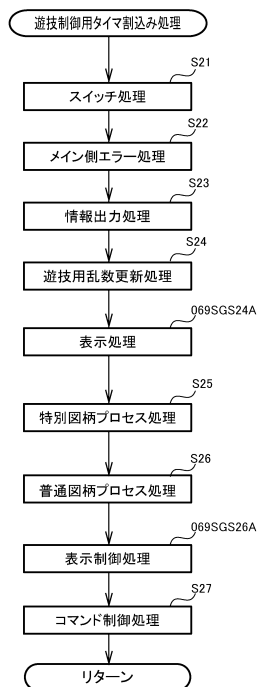
【図 11-30】 特徴部 069SG 変形例 1



【図 11-31】

【図 11-31】

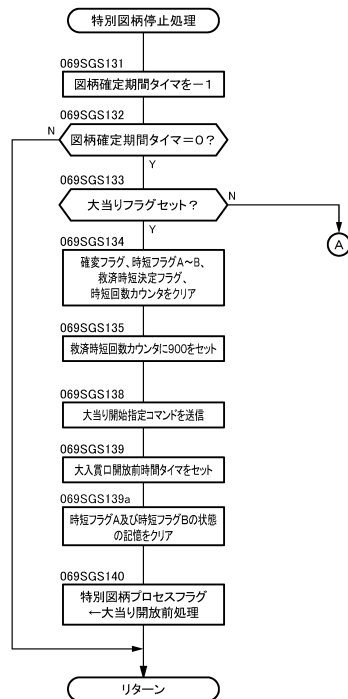
特徴部 069SG 変形例 2



【図 11-32】

【図 11-32】

特徴部 069SG 変形例 2



10

20

30

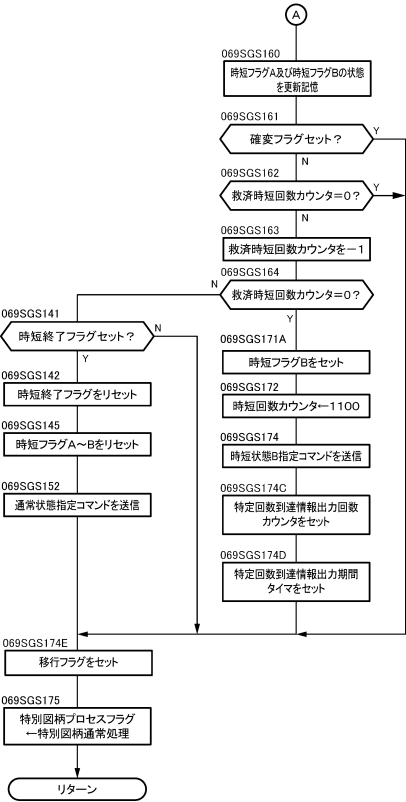
40

50

【図 1 1 - 3 3】

【図 1 1 - 3 3】

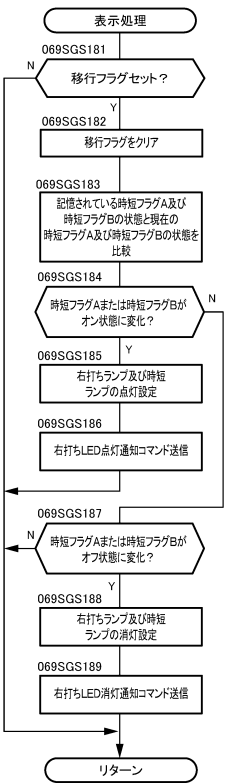
特徴部 0 6 9 S G 変形例 2



【図 1 1 - 3 4】

【図 1 1 - 3 4】

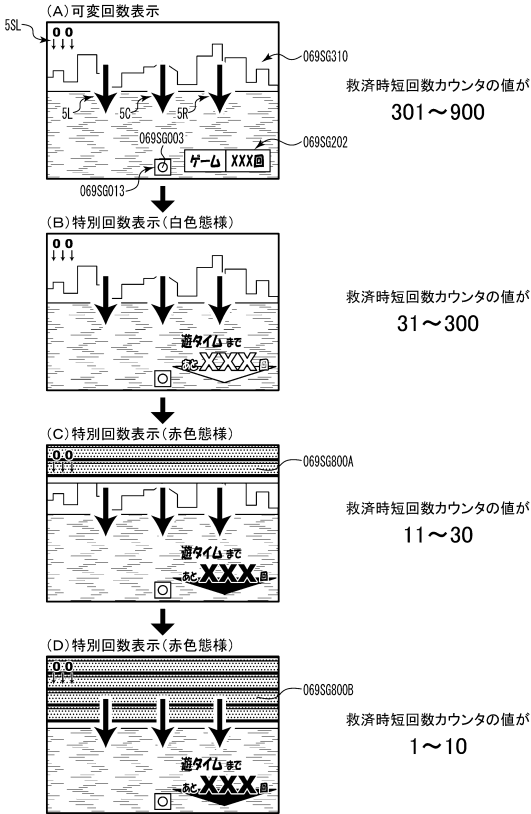
特徴部 0 6 9 S G 変形例 2



【図 1 1 - 3 5】

【図 1 1 - 3 5】

特徴部 0 6 9 S G 変形例 3



【図 1 1 - 3 6】

【図 1 1 - 3 6】

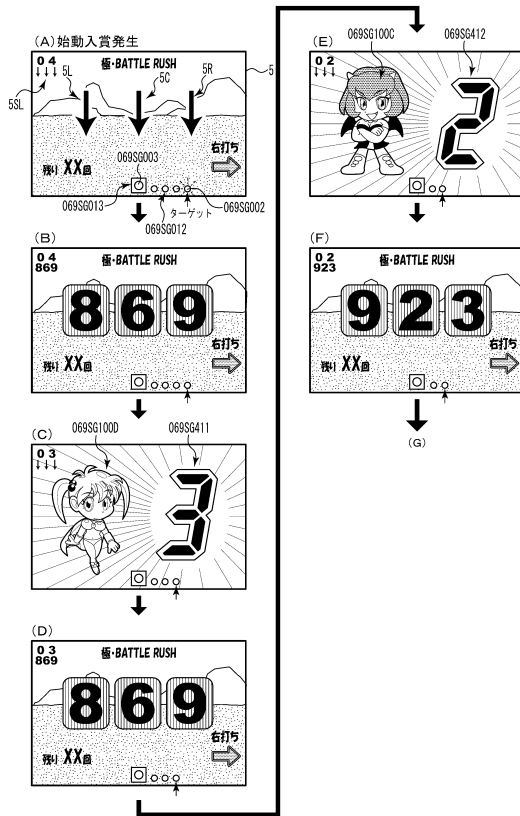
演出一覧

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で終了
	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 (リーチ振り)	キャラクタが出現してリーチ態様になるか否かを振る。セリフ(リーチ)リ<セリフ(リーチ)か
	リーチ予告 (リーチ振り)	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振る。
	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リーチの当否報知の直前に、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報知。
突入演出	突入導入演出	確変突入演出、時短突入演出Aの開始前に実行。
	確変突入演出	確変状態の制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出A	時短状態Aの制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出B	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。
	シャッター演出	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。救済時短到達変動において実行される。

【図 11-37】

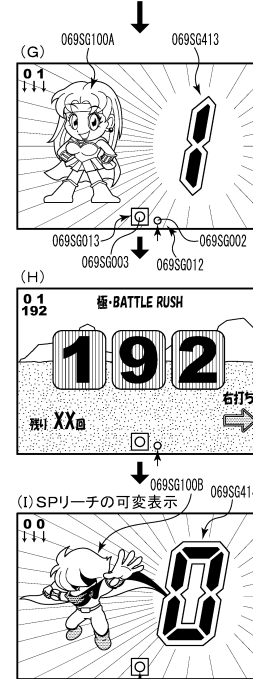
【图 11-37】

カウントダウン予告



【図 1 1 - 3 8】

【図 1 1—3 8】



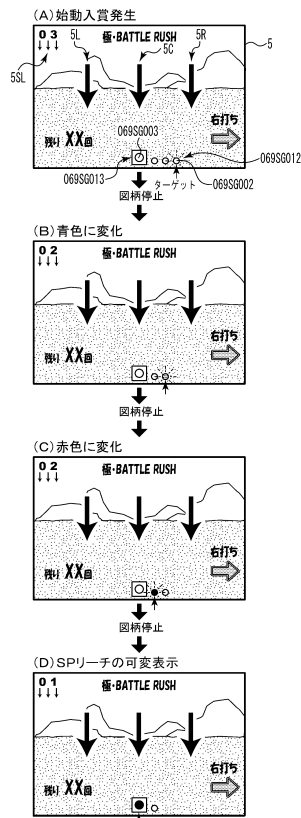
10

20

【図 11-39】

【图 11-39】

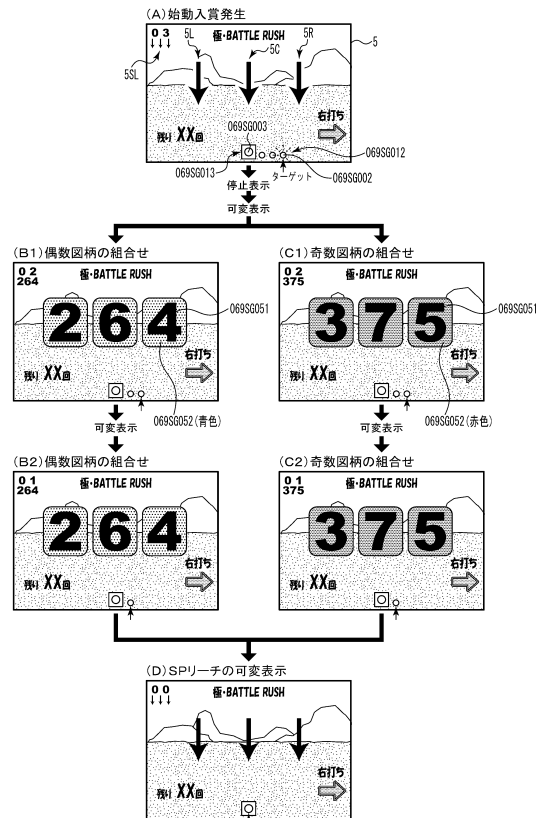
保留变化予告



【図 11-40】

【图 1 1-40】

図柄チャンス目予告



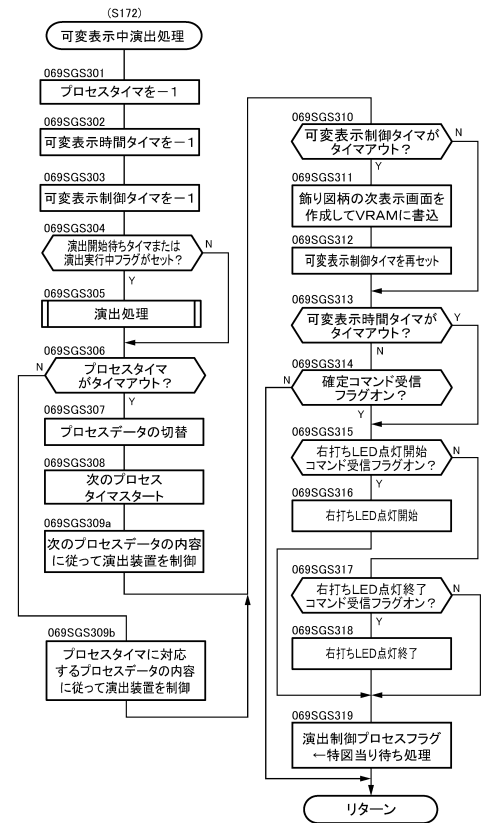
30

40

50

【図 1 1 - 4 5】

【図 1 1 - 4 5】



【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)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定
(B)ボタン予告パターン決定テーブルA(通常状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値)

(C)ボタン予告パターン決定テーブルB(確変状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値)

(D)ボタン予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	80	80
一撃	40	10	5
連打	20	5	5
長押し	20	5	10

(数値は判定値)

(E)ボタン予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	はずれ(保留0変動)
非実行	90	95	100
一撃	10	5	-
連打	-	-	-
長押し	-	-	-

(数値は判定値)

【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)

(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)

(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)

(D)キャラクタ予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

演出	大当り	はずれ	はずれ(保留0変動)
非実行	90	100	100
セリフA(リーチ?)	5	-	-
セリフB(リーチかも!)	5	-	-

(数値は判定値)

【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)

(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)

(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)

(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)

※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

10

20

30

40

50

【図 11-49】

【図 11-49】

※非リーチにおいて決定

(A) 可動体予告パターン決定テーブル(通常状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(B) 可動体予告パターン決定テーブル(確変状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(C) 可動体予告パターン決定テーブル(時短状態A)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	70
振動(小)	30	20
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(D) 可動体予告パターン決定テーブル(時短状態B)

動作態様	大当り	はずれ[保留0変動]
非実行	-	100
振動(小)	-	-
振動(大)	-	-

(数値は判定値数)

※はずれ保留0の場合のみ非リーチ決定可能

【図 11-50】

【図 11-50】

(A) 遊技状態別の変動動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
A1	決定可能なはずれ変動パターン数	2個	4個	3個
A2	はずれ可変表示平均時間	短(2.2秒)	中(4.83秒)	長(5.58秒)
A3	決定可能な大当り変動パターン数	1個	3個	2個
A4	大当り可変表示平均時間	短(40秒)	中(51.1秒)	長(62.8秒)
A5	非リーチははずれの決定割合	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 キャラ(10%,5%) リーチ(20%)	高 キャラ(80%,30%) リーチ(50%)	中 キャラ(80%,20%) リーチ(40%)
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!!」 +「連」	「BATTLE RUSH 突入!!」 +「連」

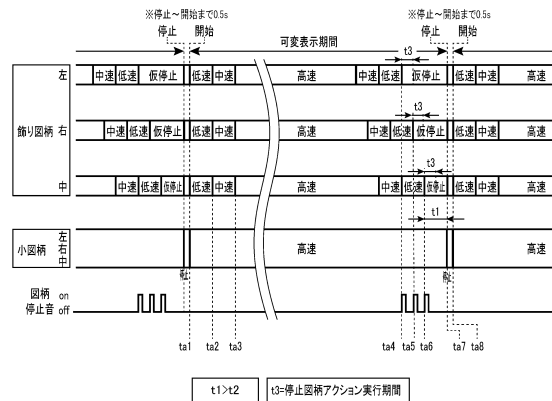
(C) 各状態の特徴

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
C1	1の可変表示の平均消化速度	高速	中速	低速
C2	予告演出の実行割合	低	高	中
C3	特徴	変動の消化速度が速く、余計な演出を実行しない	大当り確率が高いため、予告は多め、可変表示は時短状態Aより速い	確変状態に入るとするから、偏るために長めの可変表示が多い

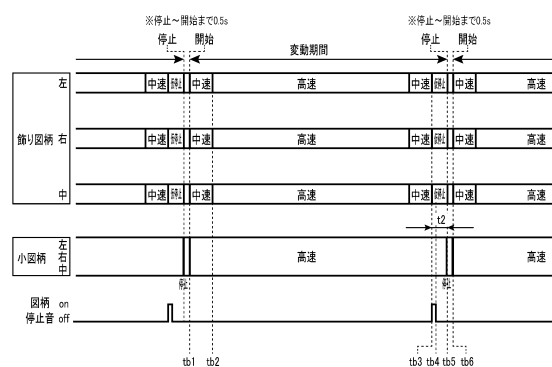
【図 11-51】

【図 11-51】

(A) 短縮非リーチAははずれ(確変状態・時短状態A)



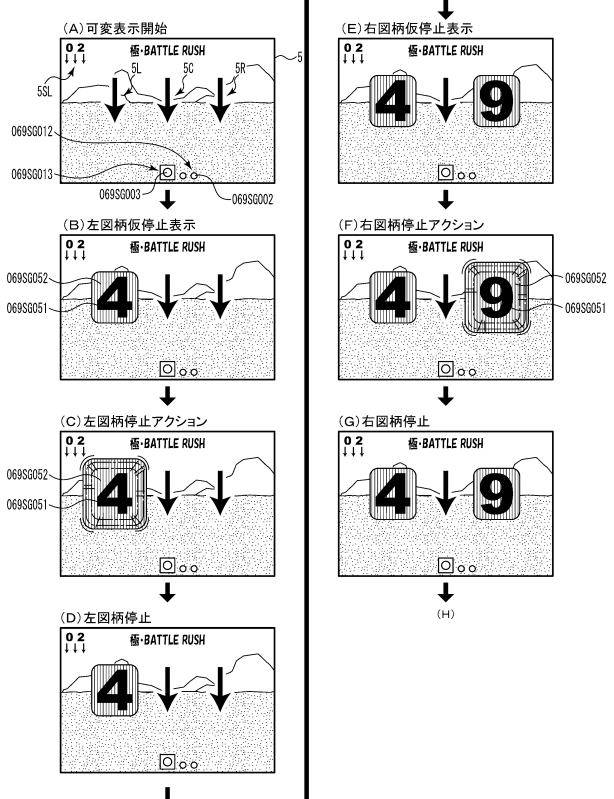
(B) 超短縮非リーチAははずれ(時短状態B)



【図 11-52】

【図 11-52】

確変状態の短縮非リーチははずれ



10

20

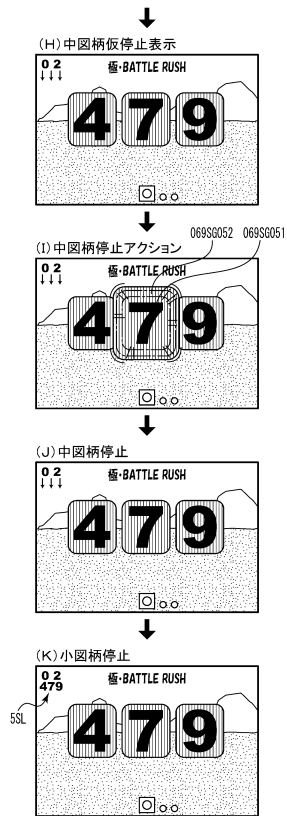
30

40

50

【図 1 1 - 5 3】

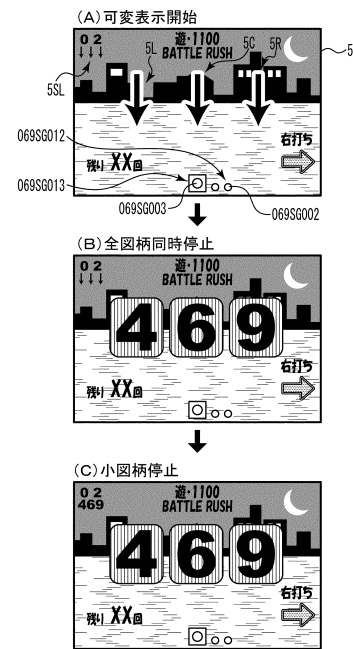
【図 1 1—5 3】



【図 1 1 - 5 4】

【图 1 1—5 4】

時短状態Bの超短縮非リーチはずれ

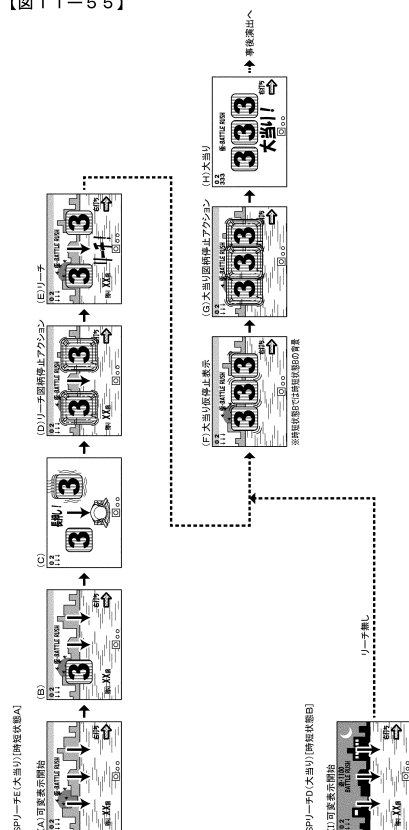


10

20

【図 11-55】

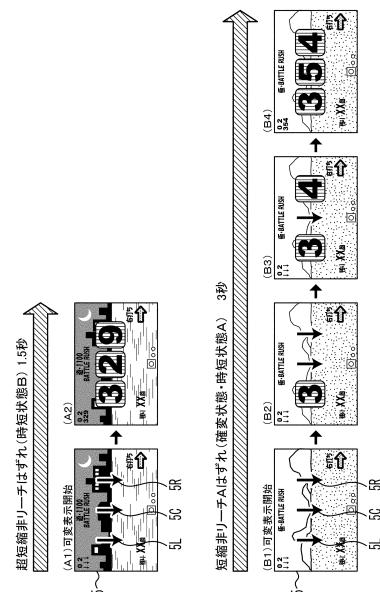
【图 11-55】



【図 11-56】

【图 11-56】

非リ一子はずれの比較1



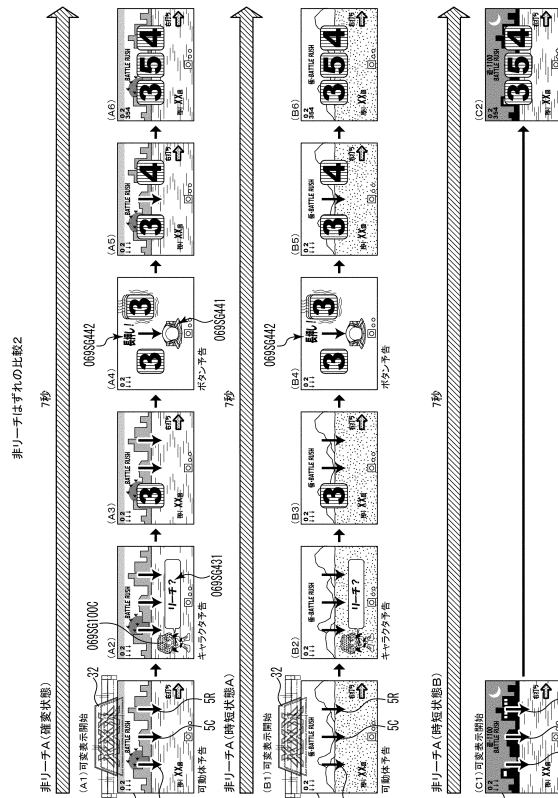
30

40

50

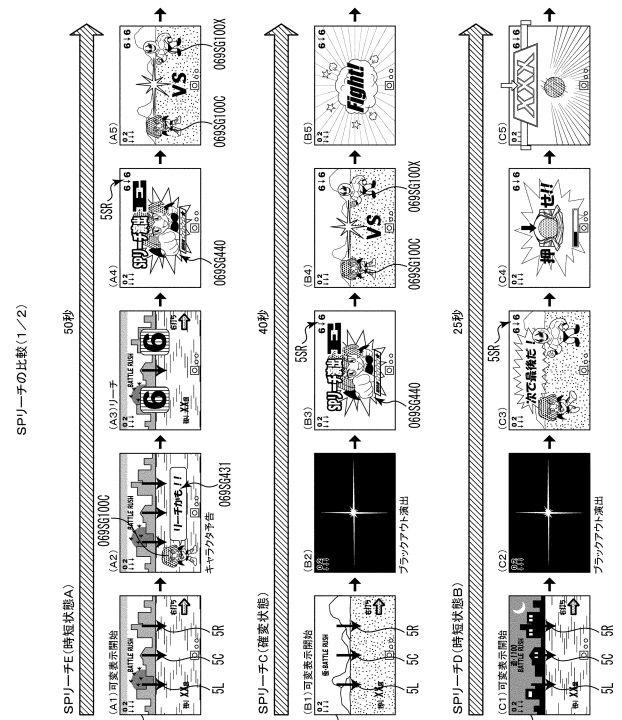
【図 11-57】

【図 11-57】



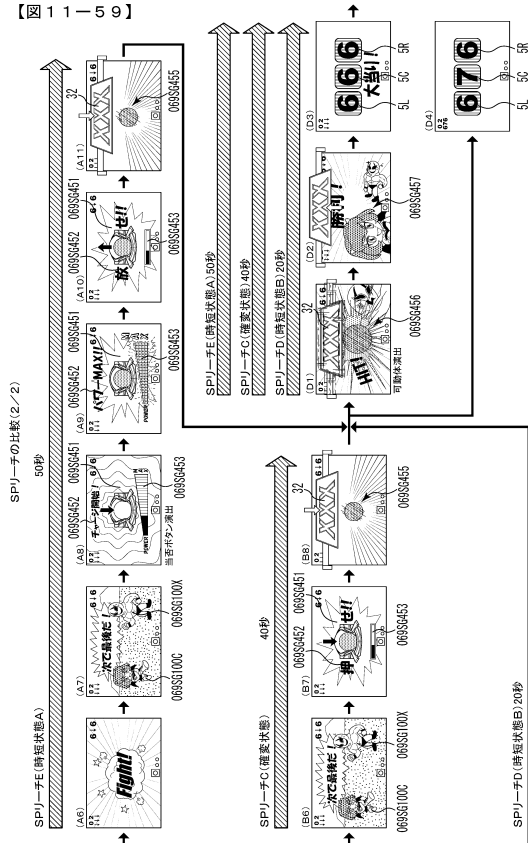
【図 11-58】

【図 11-58】



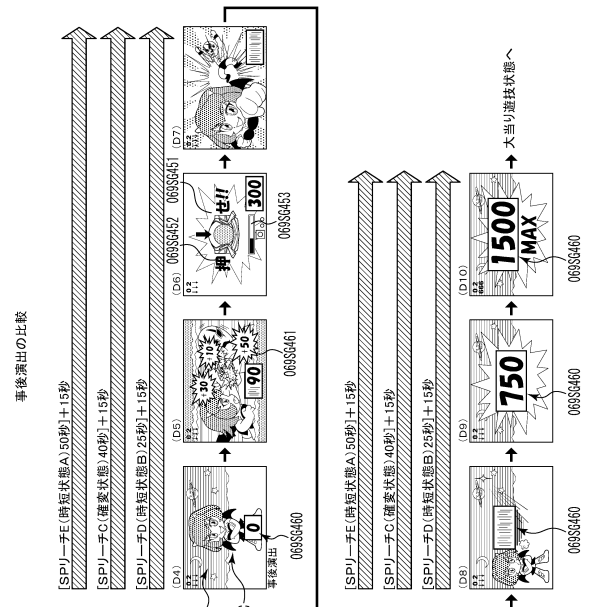
【図 11-59】

【図 11-59】



【図 11-60】

【図 11-60】



10

20

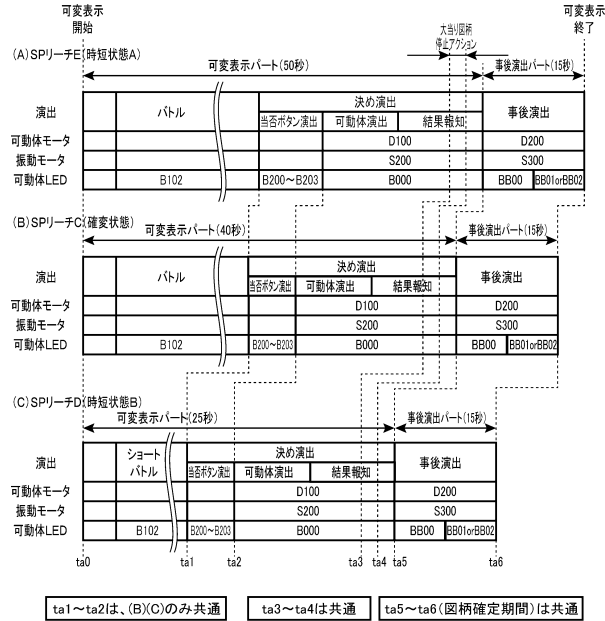
30

40

50

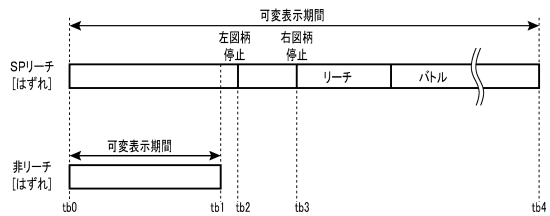
【図 11-61】

【図 11-61】



【図 11-62】

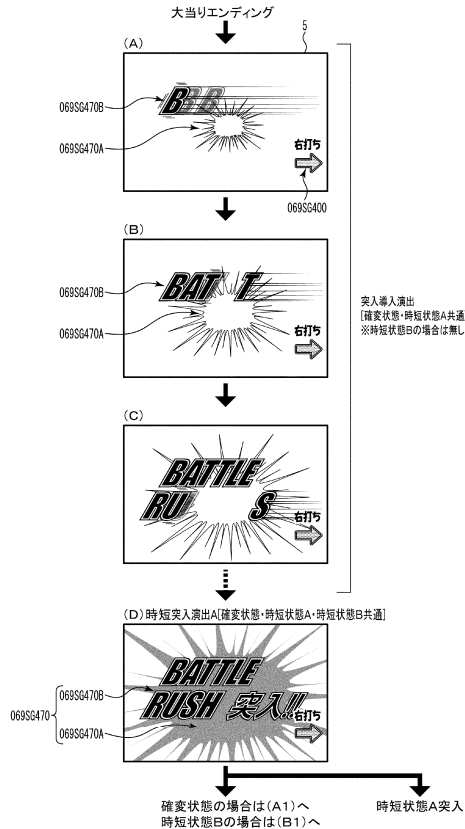
【図 11-62】



10

【図 11-63】

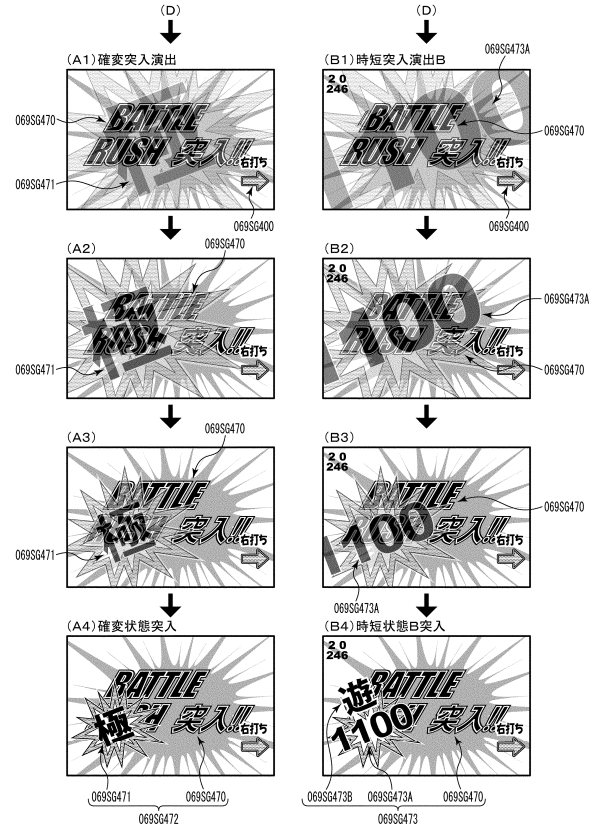
【図 11-63】



【図 11-64】

【図 11-64】

突入演出



20

30

40

50

【図 11-65】

【図 11-65】 特徴部 069SG 実施の形態 2

時短狀態B(救済時短狀態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	-
SP非経由A	7000+15000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	10
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000+15000	90

【図 11-67】

【図 1 1-67】

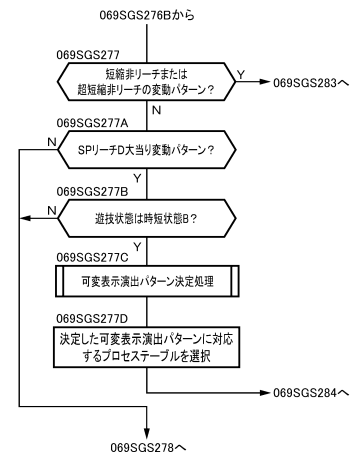
可変表示演出パターン決定テーブル[時短状態B]

演出態様	大当りC(10R)	大当りA、B(6R)
即当り演出	10	70
全回転演出	90	30

(数値は判定値数)

【図 11-66】

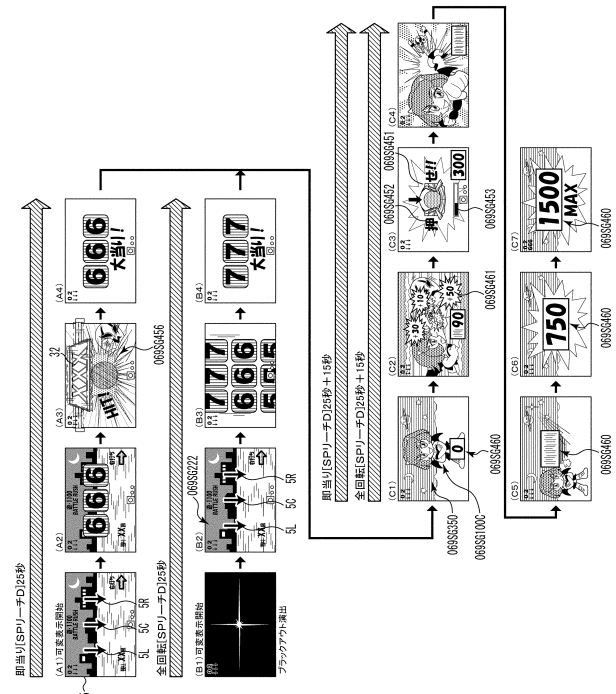
【图 11-66】



10

【図 11-68】

【图 11-68】



20

30

40

50

【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	リーチ態様を経由しない 大当り変動パターンの決定割合	高(90%)	低(5%)	低(5%)
D2	「当否ボタン演出」なく「可動体演出」を 実行するSPリーチD(即当り・全回転) 大当り変動パターンの実行割合	高(90%)	低(0%)	低(0%)
D3	保留0の場合における短縮変動パターンの 決定割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)
D4	大当りC(10R)の場合における 「全回転演出」の実行割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)

【図 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	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

(C2) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

(D) 大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ: ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の当りまで)	110回 (110回以内の当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ: ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の当りまで)	110回 (110回以内の当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ: ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の当りまで)	110回 (110回以内の当りまで)	10

※1: 1ラウンド目でのV入賞が条件

【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
大当り	SPリーチE(バトルSP)	50000
	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

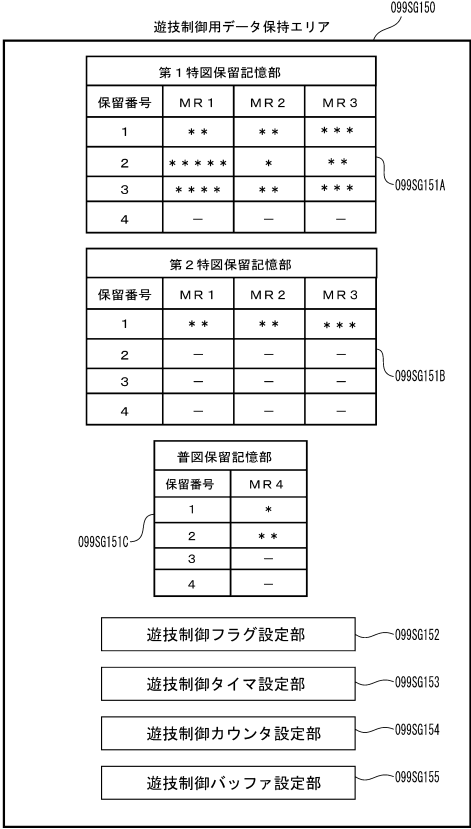
30

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

10

20

【図 1 2－6】

【図 1 2－6】

確定状態

(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 1 2－7】

【図 1 2－7】

確定状態

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

30

40

50

【図 1 2 - 8】

【図 1 2 - 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 1 2 - 1 0】

【図 1 2 - 1 0】

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 1 2 - 9】

【図 1 2 - 9】

時短状態A

大当り用変動パターン判定テーブルC[保留0〜3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95

【図 1 2 - 1 1】

【図 1 2 - 1 1】

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

30

40

50

【図 1 2 - 1 2】

【図 1 2 - 1 2】

(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 1 2 - 1 3】

【図 1 2 - 1 3】

(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

10

【図 1 2 - 1 4】

【図 1 2 - 1 4】

(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 1 2 - 1 5】

【図 1 2 - 1 5】

(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

20

30

40

50

【図 12-16】

【図 12-16】

(A)

期間値 $\delta' = D \times 1100$

(B)

期間値 $\varepsilon' = H \times 1100$

(C)

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、

$\delta' > \varepsilon'$ 且つ $\zeta' > \varepsilon'$

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 12-18】

【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きの平均変動時間

θ' : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι' : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 12-17】

【図 12-17】

(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きの平均変動時間

θ : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 12-19】

【図 12-19】

(A)

期間値 $\kappa = B \times 1100$

(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きの平均変動時間

λ : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 2 0】

【図 1 2 - 2 0】

(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、各代数に本特微部における数値を代入すると、

$\kappa' > \lambda' \quad \text{且つ} \quad \mu' > \lambda'$

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きの平均変動時間

λ' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 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、各代数に本特微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 1】

【図 1 2 - 2 1】

(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、各代数に本特微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 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A110回の変動表示に占める割合
b	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
c	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
d	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
e	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
f	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
g	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
h	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
i	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
j	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
k	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
l	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
a'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
b'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
c'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
d'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
e'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
f'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
g'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
h'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
i'	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
j'	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
k'	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
l'	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 2 4】

【図 1 2 - 2 4】

(A) パチンコ遊技機の 1 0 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 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 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
5000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=6550 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	割合
0	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 (ms) *10/100+13340 (ms) *40/100+13340 (ms) *40/100+6550 (ms) *10/100=12661 (ms)

【図 1 2 - 2 6】

【図 1 2 - 2 6】

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	1 1 0 回・1 1 0 0 回の変動における割合
0	a、a'	0 . 9 0 9 0 9 0 9 %
1	b、b'	0 . 9 0 9 0 9 0 9 %
2	c、c'	2 . 7 2 7 2 7 2 7 %
3	d、d'	9 5 . 4 5 4 5 4 5 5 %

(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 1 2 - 2 7】

【図 1 2 - 2 7】

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	1 1 0 回・1 1 0 0 回の変動における割合
0	e、e'	0 . 9 0 9 0 9 0 9 %
1	f、f'	1 . 8 1 8 1 8 1 8 %
2	g、g'	2 4 . 5 4 5 4 5 4 5 %
3	h、h'	7 2 . 7 2 7 2 7 2 7 %

(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 1 2 - 2 8】

【図 1 2 - 2 8】

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
 $7000\text{ (ms)} \times 95/100 + 40000\text{ (ms)} \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 8200\text{ (ms)}$
- ・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
 $3000\text{ (ms)} \times 80/100 + 7000\text{ (ms)} \times 15/100 + 40000 \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 5000\text{ (ms)}$
- ・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
 $3000\text{ (ms)} \times 90/100 + 7000\text{ (ms)} \times 5/100 + 40000 \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 4600\text{ (ms)}$
- ・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
 $3000\text{ (ms)} \times 95/100 + 40000 \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 4400\text{ (ms)}$

(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	代数	1 1 0 回・1 1 0 0 回の変動における割合
0	i、i'	0. 9 0 9 0 9 0 9 %
1	j、j'	0. 9 0 9 0 9 0 9 %
2	k、k'	2. 7 2 7 2 7 2 7 %
3	l、l'	9 5. 4 5 4 5 4 5 5 %

(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'

$8200\text{ (ms)} \times 0. 9090909/100 + 5000\text{ (ms)} \times 0. 9090909/100 + 4600\text{ (ms)} \times 2. 7272727/100 + 4400\text{ (ms)} \times 95. 4545455/100 = 4445. 455\text{ (ms)}$

【図 1 2 - 3 0】

【図 1 2 - 3 0】

(A) 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 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi = \alpha \text{ (または } \alpha' \text{)} \times 110 = 5393. 633\text{ (ms)} \times 110$	5 9 3 2 9 9. 6 3 ms
時短状態 B	$\psi = \beta \text{ (または } \beta' \text{)} \times 110 = 1607. 773\text{ (ms)} \times 110$	1 7 6 8 5 5. 0 3 ms
確変状態	$\omega = \gamma \text{ (または } \gamma' \text{)} \times 110 = 4445. 455\text{ (ms)} \times 110$	4 8 9 0 0 0. 0 5 ms

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 1 1 0 0 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	$\chi' = \alpha \text{ (または } \alpha' \text{)} \times 1100 = 5393. 633\text{ (ms)} \times 1100$	5 9 3 2 9 9 6. 3 ms
時短状態 B	$\psi' = \beta \text{ (または } \beta' \text{)} \times 1100 = 1607. 773\text{ (ms)} \times 1100$	1 7 6 8 5 5 0. 3 ms
確変状態	$\omega' = \gamma \text{ (または } \gamma' \text{)} \times 1100 = 4445. 455\text{ (ms)} \times 1100$	4 8 9 0 0 0 0. 5 ms

上記から $\chi' > \psi'$ 且つ $\omega' > \psi'$

【図 1 2 - 2 9】

【図 1 2 - 2 9】

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'	5 3 9 3. 6 3 6 ms
時短状態 B	β 、 β'	1 6 0 7. 7 7 3 ms
確変状態	γ 、 γ'	4 4 4 5. 4 5 5 ms

10

【図 1 2 - 3 1】

【図 1 2 - 3 1】

(A) 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	$\delta = D \times 110 = 5350\text{ (ms)} \times 110$	5 8 8 5 0 0 ms
時短状態 B	$\varepsilon = H \times 110 = 1500\text{ (ms)} \times 110$	1 6 5 0 0 0 ms
確変状態	$\zeta = L \times 110 = 4400\text{ (ms)} \times 110$	4 8 4 0 0 0 ms

(B) 時短状態 A、時短状態 B、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

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta' = D \times 1100 = 5350\text{ (ms)} \times 1100$	5 8 8 5 0 0 0 ms
時短状態 B	$\varepsilon' = H \times 1100 = 1500\text{ (ms)} \times 1100$	1 6 5 0 0 0 0 ms
確変状態	$\zeta' = L \times 1100 = 4400\text{ (ms)} \times 1100$	4 8 4 0 0 0 0 ms

20

30

40

50

【図 1 2 - 3 2】

【図 1 2 - 3 2】

(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 1 2 - 3 4】

【図 1 2 - 3 4】

(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 1 2 - 3 3】

【図 1 2 - 3 3】

(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

【図 1 2 - 3 5】

【図 1 2 - 3 5】

代数	説明	計算値
α	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5393.636ms
β	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1607.773ms
γ	確変状態における1変動の平均変動時間	4445.455ms
δ	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	588500ms
ε	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	165000ms
ζ	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	484000ms
η	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	610500ms
θ	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	190850ms
ι	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	506000ms
κ	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	632500ms
λ	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	242550ms
μ	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	550000ms
ν	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	1006500ms
ξ	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	616000ms
π	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	902000ms
χ	時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	593299.63ms
ψ	時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	176855.03ms
ω	確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	489000.05ms

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 3 6】

【図 1 2 - 3 6】

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	5 3 9 3 . 6 3 6 m s
β'	時短状態 B における 1 変動の平均変動時間	1 6 0 7 . 7 7 3 m s
γ'	確変状態における 1 変動の平均変動時間	4 4 4 5 . 4 5 5 m s
δ'	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	5 8 8 5 0 0 0 m s
ε'	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	1 6 5 0 0 0 0 m s
ζ'	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	4 8 4 0 0 0 0 m s
η'	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 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 0 5 0 0 0 m s
θ'	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 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 9 0 8 5 0 0 m s
ι'	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 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 0 6 0 0 0 0 m s
κ'	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 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 3 2 5 0 0 0 m s
λ'	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 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間	2 4 2 5 5 0 0 0 m s
μ'	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 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 5 0 0 0 0 m s
ν'	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 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 0 0 6 5 0 0 0 m s
ξ'	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	6 1 6 0 0 0 0 m s
π'	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	9 0 2 0 0 0 0 m s
χ'	時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	5 9 3 2 9 9 6 . 3 m s
ψ'	時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	1 7 6 8 5 5 0 . 3 m s
ω'	確変状態において 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	4 8 9 0 0 0 0 . 5 m s

【図 1 3 - 1】

【図 1 3 - 1】

特徴部 O 1 8 S G

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	45000	スーパーリーチ α (低ベースはずれ)
PA2-3	80000	スーパーリーチ β (低ベースはずれ)
PA2-4	40000	スーパーリーチ γ (高ベースはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	55000	スーパーリーチ α (低ベース大当り)
PB1-3	90000	スーパーリーチ β (低ベース大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ γ (高ベース大当り)

10

【図 1 3 - 2】

【図 1 3 - 2】

(A) 通常状態(低ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンA	はずれ用変動パターンB	はずれ用変動パターンC
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	600	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-	700
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	-	-
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	300	200
PA2-2(スーパーリーチ α はずれ)	-	90	90
PA2-3(スーパーリーチ β はずれ)	-	7	7
PA2-4(スーパーリーチ γ はずれ)	-	-	-
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	-	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	600	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	300	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	-	-	-

(数値は判定値数)

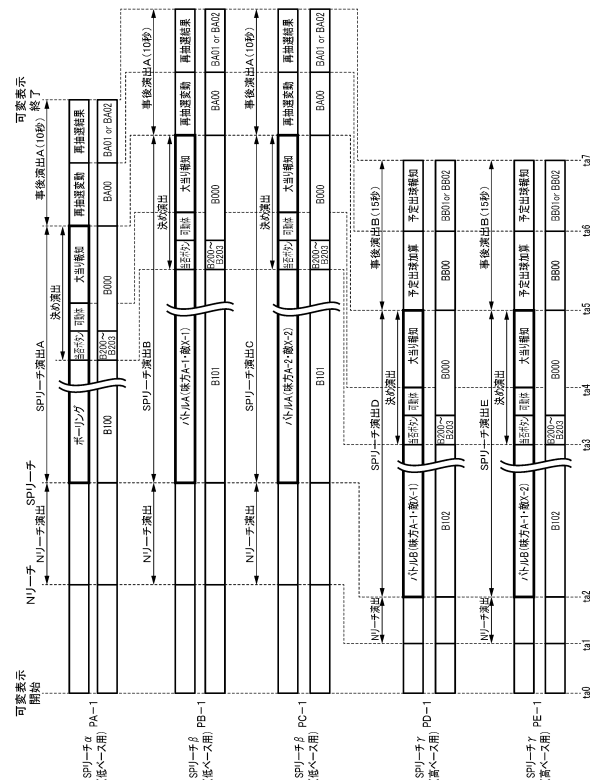
(B) 時短状態 A、確変状態、時短状態 B (高ベース) 用

可変表示結果	大当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンB	はずれ用変動パターンD
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	800
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	100
PA2-2(スーパーリーチ α はずれ)	-	-
PA2-3(スーパーリーチ β はずれ)	-	-
PA2-4(スーパーリーチ γ はずれ)	-	97
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	197	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	800	-

(数値は判定値数)

【図 1 3 - 3】

【図 1 3 - 3】



20

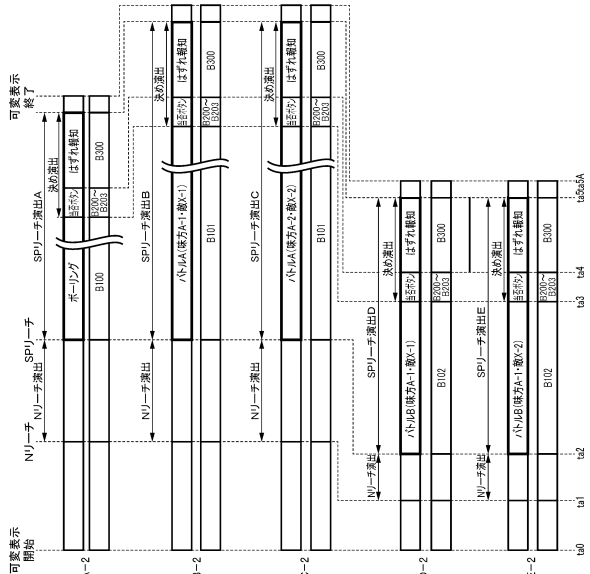
30

40

50

【図 13-4】

【图 13-4】



【図 13-6】

【図 13-6】

[illegible]

(A)キャラクター表示

(C)BGMや効果音の音パターン

[illegible]

(C)BGMや効果音の音パターン

【図 13-5】

【図 13-5】

(A)演出種別

演出種別	内容	キャラクタ	説明
SPリーチα (低ベース用)	SPリーチ演出A (PA-1~2)	ボーリング	表示なし ボーリングにより大当りになるか否かを報知。 ピンを全て倒せば大当り。全て倒せなければはずれ。
SPリーチβ (低ベース用)	SPリーチ演出B (PB-1~2)	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北でははずれ。
	SPリーチ演出C (PC-1~2)	味方A-2 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北でははずれ。
SPリーチγ (高ベース用)	SPリーチ演出D (PD-1~2)	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北でははずれ。
	SPリーチ演出E (PE-1~2)	味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北でははずれ。
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)
事後演出A (低ベース用) (PA-1,PB-1,PC-1)	図柄再抽選	表示なし	図柄の再可変表示を開始。
			図柄再可変表示の表示結果を導出。 図柄昇降で確率変動大当りの確定を報知。
事後演出B (高ベース用) (PD-1,PE-1)	大当り種別 の報知	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより、予定出球数を加算表示。
		味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタを倒して加算表示を終了し、 大当り時の予定出球数を報知。

(B)キャラクタ種別

味方キャラクタ		敵キャラクタ	
味方A-1	味方A-2	敵X-1	敵X-2
			

【図 13-7】

【图 13-7】

[illegible]

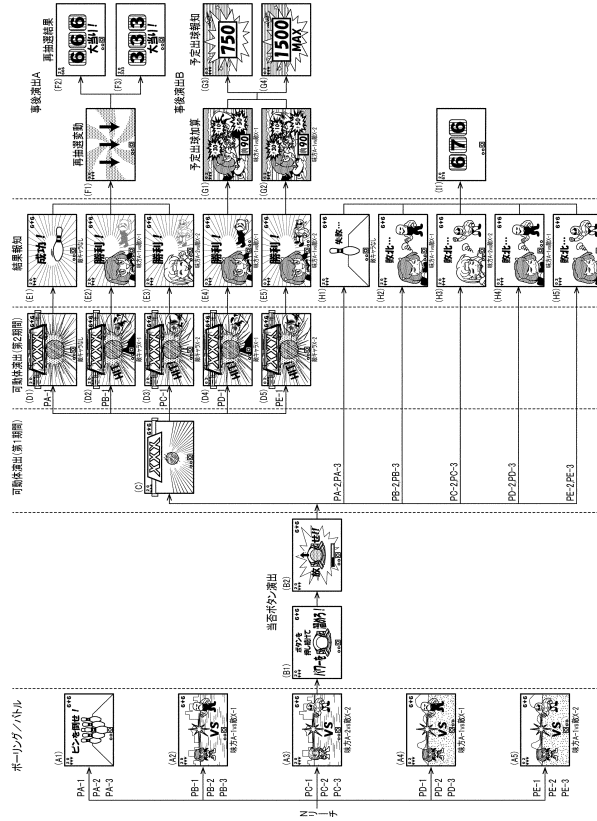
(A) 発光パターンの説明

[illegible]

(目)音パターンの説明

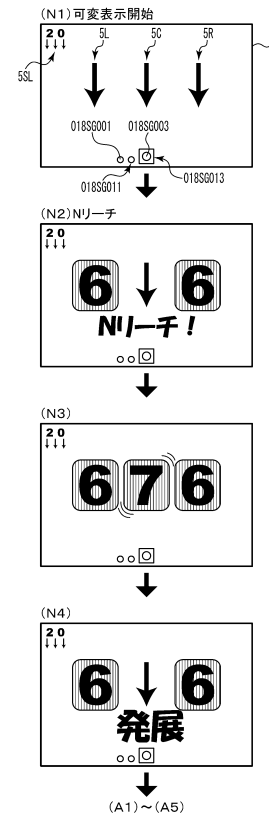
【図 13-8】

【図 13-8】



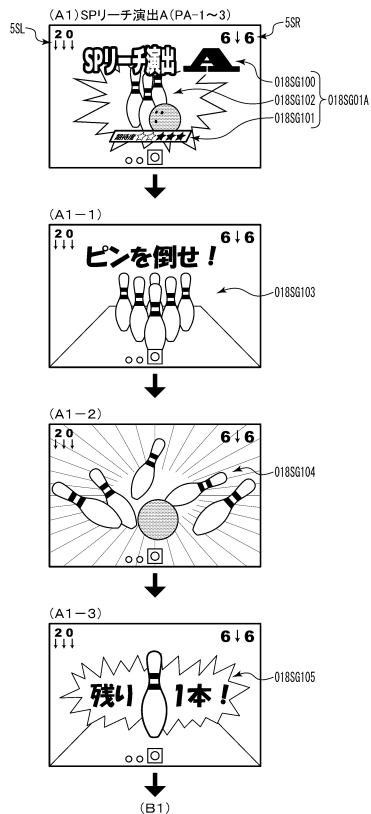
【図 13-9】

【図 13-9】 SPリーチα, β, γの演出動作例



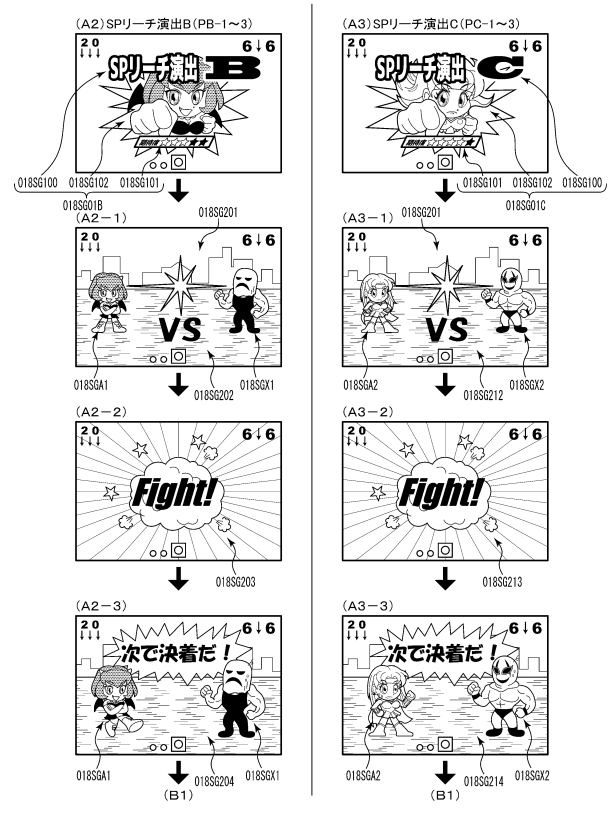
【図 13-10】

【図 13-10】 SPリーチの演出動作例



【図 13-11】

【図 13-11】 SPリーチの演出動作例



10

20

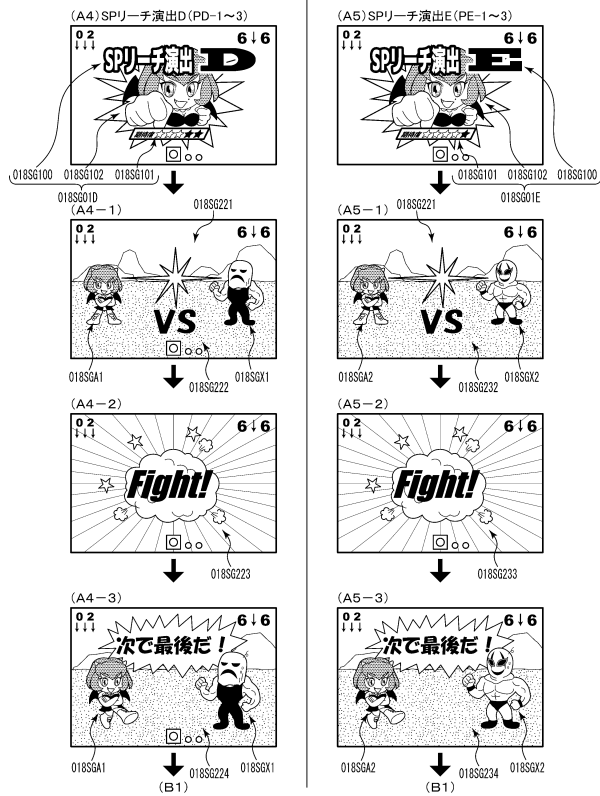
30

40

50

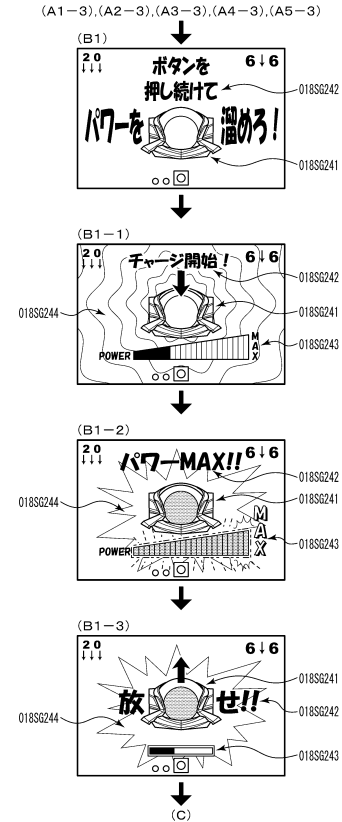
【図 13-12】

【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

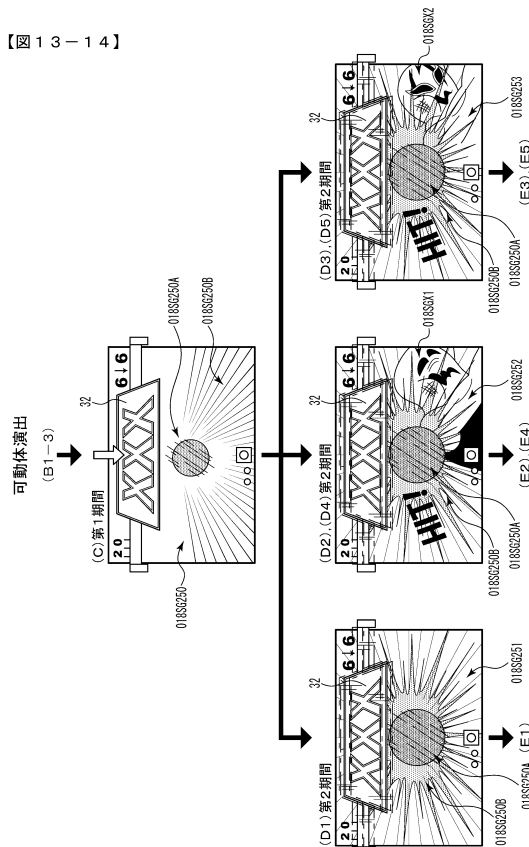


10

20

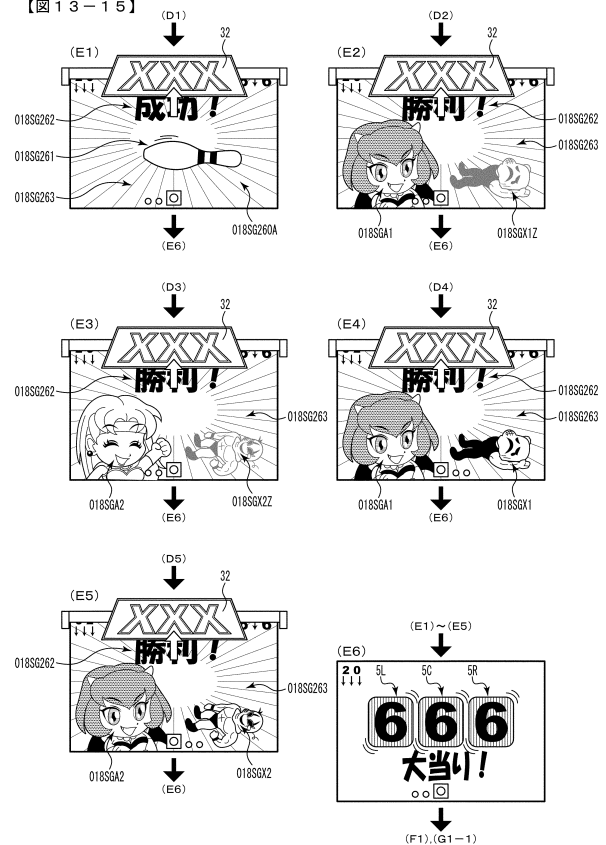
【図 13-14】

【图 13-14】



【図 13-15】

【图 13-15】



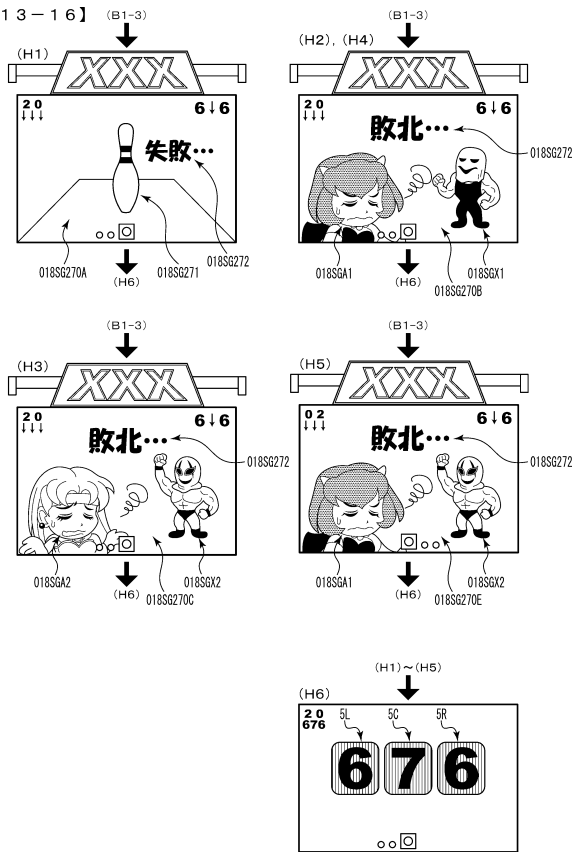
30

40

50

【図 13-16】

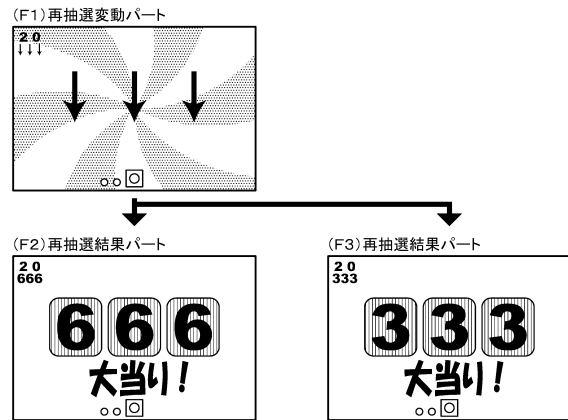
【図 13-16】



【図 13-17】

【図 13-17】

事後演出A



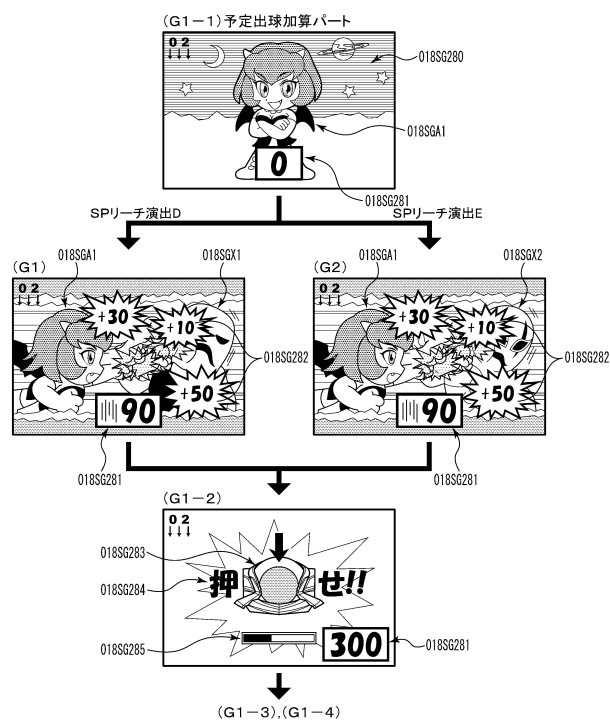
10

20

【図 13-18】

【図 13-18】

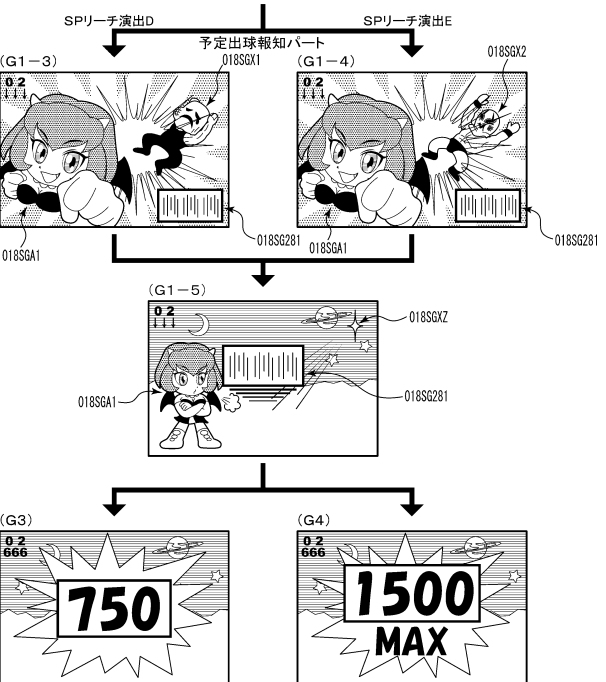
事後演出B



【図 13-19】

【図 13-19】

(G1-2)



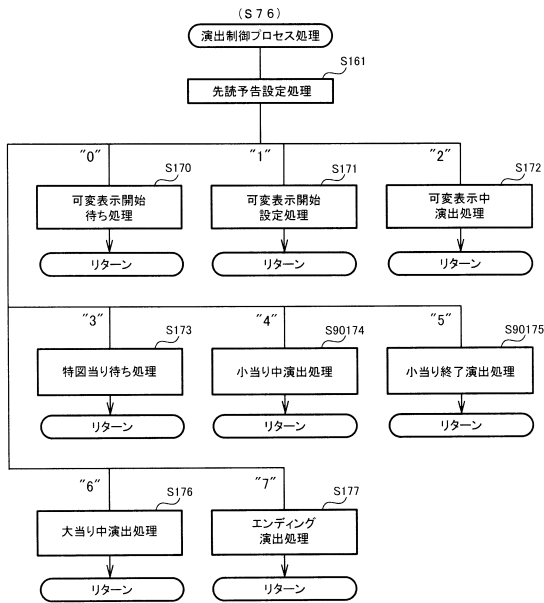
30

40

50

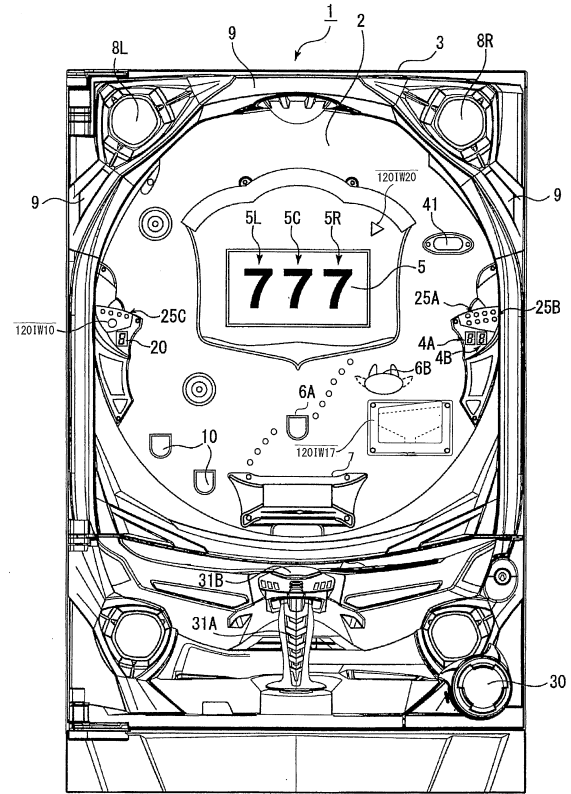
【図 15】

【図15】



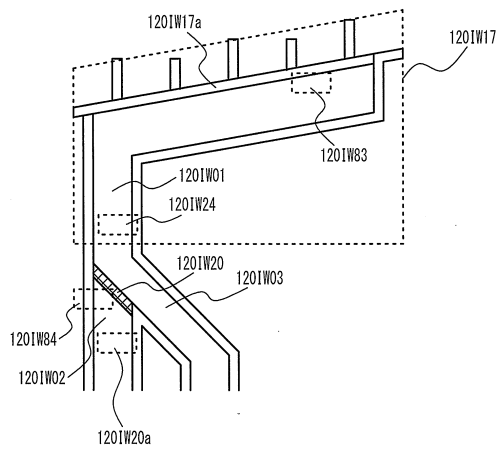
【図 16 - 1】

【図16-1】



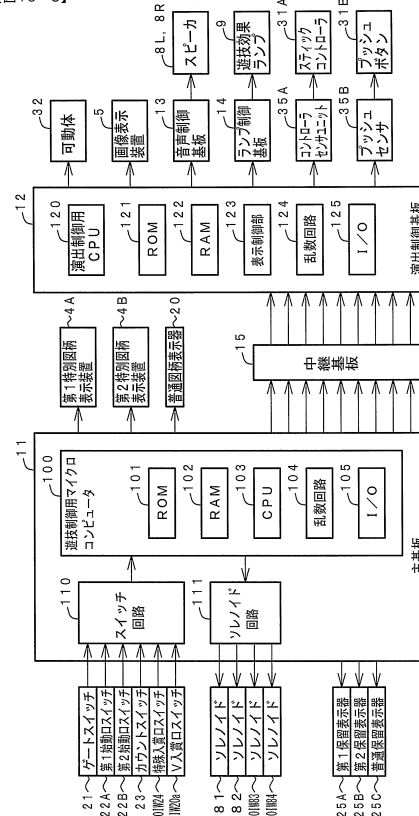
【図 16 - 2】

【図16-2】



【図 16 - 3】

【図16-3】



10

20

30

40

50

【図 16 - 4】

【図16-4】

(A) 第1特別図柄

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短付)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短無)	64839/65536	64814/65536	64789/65536	64764/65536	64739/65536	64716/65536

(B) 第2特別図柄

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536
はずれ確率 (時短付)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	55805/65536	55780/65536	55755/65536	55730/65536	55705/65536	55682/65536

【図 16 - 5】

【図16-5】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

大当り種別	判定値
6R時短大当りA	0~125 (70%)
6R時短大当りB	126~179 (30%)

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

大当り種別	判定値
10R時短大当り	0~179 (100%)

(C) 小当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

小当り種別	判定値
小当りA(1R+5R)	0~179 (100%)

(D) 小当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

小当り種別	判定値
小当りA(1R+5R)	0~53 (30%)
小当りB(1R+9R)	54~179 (70%)

【図 16 - 6】

【図16-6】

(A) 時短種別判定テーブル(第1特別図柄用)

時短種別判定値(種別判定用乱数[0~179]と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0~59	60~119	120~179

(B) 時短種別判定テーブル(第2特別図柄用)

時短種別判定値(種別判定用乱数[0~179]と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0~59	60~119	120~179

【図 16 - 7】

【図16-7】

(A) 図柄判定テーブル(6R時短大当りA)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「3」
0~179

(B) 図柄判定テーブル(6R時短大当りB)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「5」
0~179

(C) 図柄判定テーブル(10R時短大当り)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「7」
0~179

(D) 図柄判定テーブル(小当りA)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「1」
0~179

(E) 図柄判定テーブル(小当りB)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「9」
0~179

10

20

30

40

50

【図 16-8】

【图16-8】

(F) 図柄判定テーブル（時短はずれA）

図柄判定値（図柄判定用乱数〔0～179〕と比較される）	
図柄「6」	図柄「8」
0～89	90～179

(G) 図柄判定テーブル（時短はずれB）

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0~179] と比較される)
図柄「4」
0 ~ 1 7 9

(H) 図柄判定テーブル（時短はずれC）

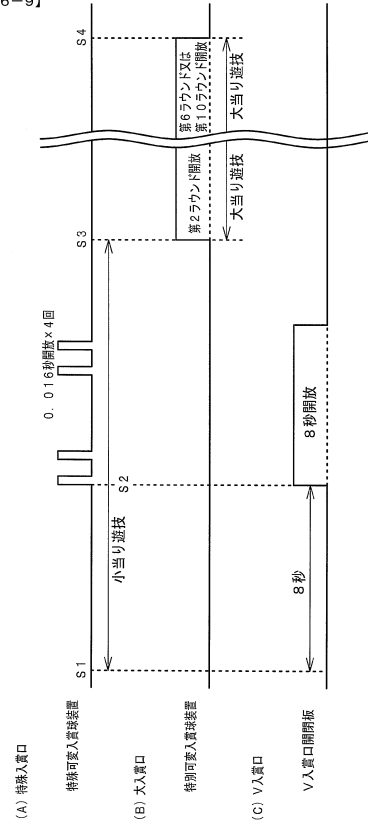
図柄判定値（図柄判定用乱数〔0～179〕と比較される）
図柄「2」
0～179

(1) 図柄判定テーブル (はずれ (時短なし))

図柄判定値（図柄判定用乱数〔0～179〕と比較される）
図柄「ー」
0 ～ 1 7 9

【図 16-9】

【图16-9】



10

20

【図 16-10】

【图16-10】

(A) 第1特別図柄の変動パターン(非時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT1-1	15秒	通常はずれ	はずれ(時短なし)
PT1-2	5秒	通常はずれ(短縮)	
PT1-3	20秒	リーチ	
PT1-4	60秒	SPリーチ	大当り
PT1-5	20秒	リーチ	
PT1-6	60秒	SPリーチ	
PT1-7	20秒	リーチ	小当り
PT1-8	60秒	SPリーチ	

(B)第1特別図柄の変動パターン(時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT2-1	0.5秒	高速はずれ変動	はずれ(時短なし)
PT2-2	0.5秒	高速大当り変動	大当り
PT2-3	0.5秒	高速小当り変動	小当り

(C) 第2特別図柄の変動パターン(非時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT4-1	15秒	通常はすれ	はすれ(時短なし)
PT4-2	5秒	通常はすれ(短縮)	
PT4-3	20秒	リーチ	
PT4-4	60秒	SPIリーチ	大当り
PT4-5	20秒	リーチ	
PT4-6	60秒	SPIリーチ	
PT4-7	20秒	リーチ	小当り
PT4-8	60秒	SPIリーチ	

(D) 第2特別図柄の変動パターン(時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT5-1	5秒	通常はずれ(短縮)	
PT5-2	3秒	通常はずれ(超短縮)	はずれ(時短なし)
PT5-3	20秒	リーチ	
PT5-4	60秒	SPリーチ	
PT5-5	20秒	リーチ	大当り
PT5-6	60秒	SPリーチ	
PT5-7	20秒	リーチ	小当り
PT5-8	60秒	SPリーチ	

(E)時短はずれの変動パターン(非時短状態、図柄「2」、「4」、「6」用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT6-1	15秒	通常はずれ	時短はずれA～C
PT6-2	30秒	時短煽り演出	

(F)時短はずれの変動パターン(非時短状態、図柄「8」用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT7-1	15秒	通常はずれ	時短はずれA
PT7-2	30秒	時短煽り演出	
PT7-3	40秒	時短復活演出	

(G) 救済時短の変動パターン

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT8-1	40秒	救済時短突入演出	はずれ／小当り

【図 16-11】

【图16-11】

MODE	EXT	名称	内容
8	0	××	変動パターン××指定
9	0	1	表示結果1指定
9	0	2	表示結果2指定
9	0	3	表示結果3指定
9	0	4	表示結果4指定
9	0	5	表示結果5指定
9	0	6	表示結果6指定
9	0	7	表示結果7指定
9	0	8	表示結果8指定
9	0	9	表示結果9指定
9	0	A	可変表示結果を小当りAとすることの指定
9	0	B	可変表示結果を小当りBとすることの指定
A	0	0	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間20秒であることの指定
A	0	1	第1図柄確定B指定
A	0	2	第1図柄確定C指定
A	1	0	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間20秒であることの指定
A	1	0	第2図柄確定A指定
A	1	1	第2図柄確定B指定
A	1	2	第2図柄確定C指定
B	0	0	大当り開始指定 (ファンファーレ指定)
B	0	1	大当り終了指定 (エンディング指定)
B	1	××	大入賞口開放中表示
B	2	××	大入賞口開放後表示
B	3	0	小当り開始指定
B	3	0	小当り終了指定
B	4	0	大入賞口入賞指定
B	4	1	特殊入賞口入賞指定
B	4	2	入賞口入賞指定

30

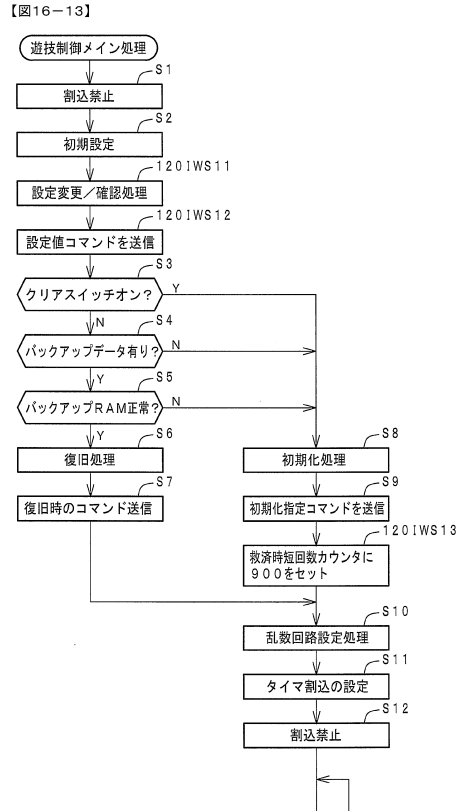
40

【図 16-12】

【図16-12】

MODE	EXT	名称	内容
C0	00	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C0	01	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C1	00	第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C1	01	第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定
E0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
E0	01	時短状態A指定	大当り終了時に時短状態に制御されることを指定
E0	02	時短状態B指定	時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E0	03	時短状態C指定	救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E1	00	右打ち報知開始指定	右打ち報知を開始することの指定
E1	01	右打ち報知終了指定	右打ち報知を終了することの指定
E2	XX	設定値コマンド	XXで示す設定値に設定されていることの指定

【図 16-13】

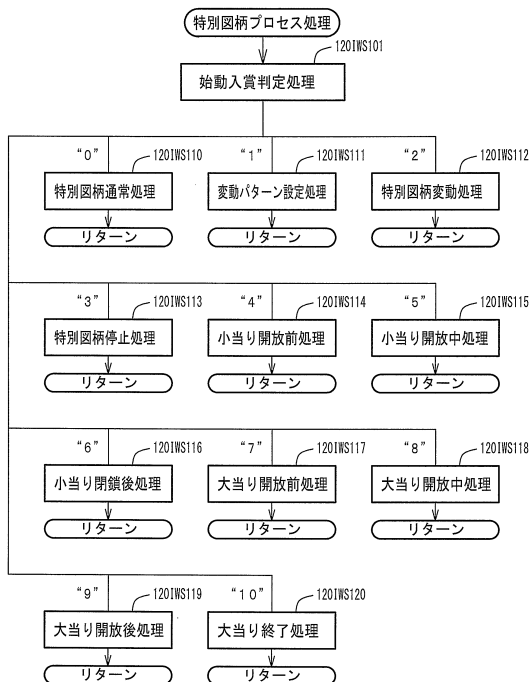


10

20

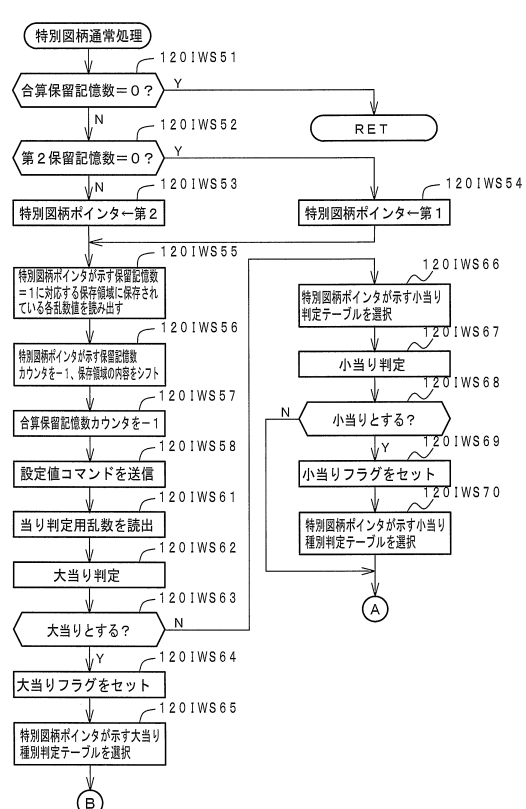
【図 16-14】

【図16-14】



【図 16-15】

【図16-15】



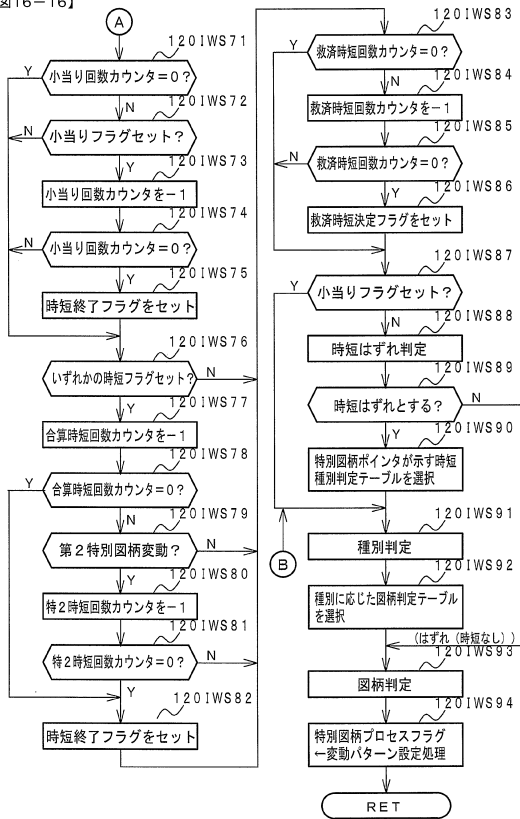
30

40

50

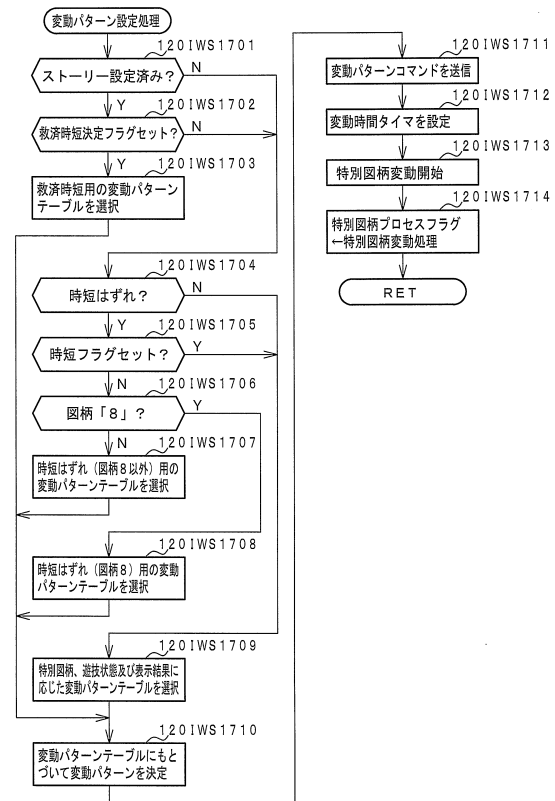
【図 16-16】

【図16-16】



【図 16-17】

【図16-17】

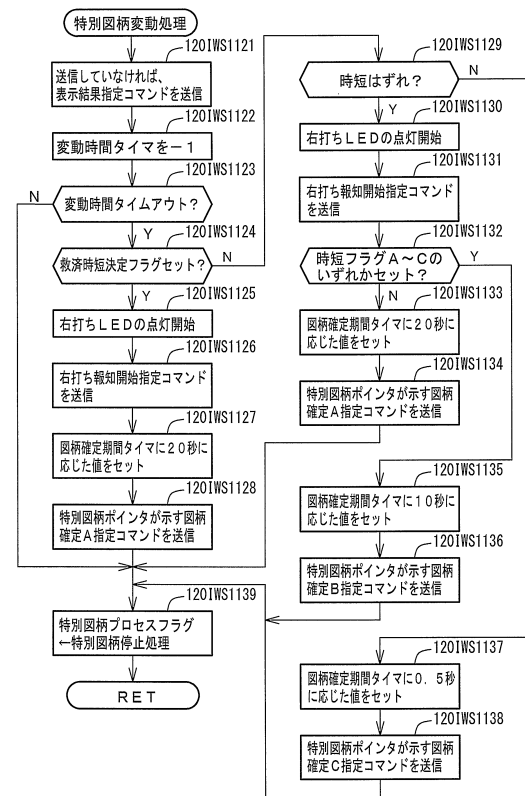


10

20

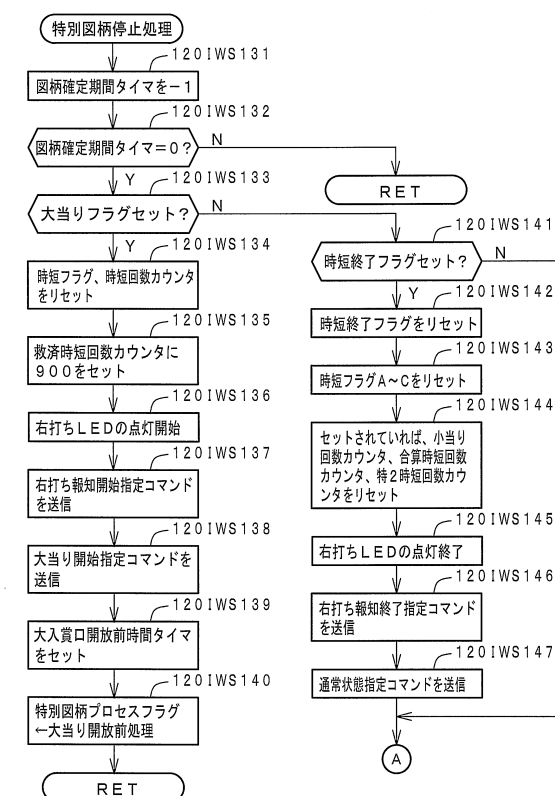
【図 16-18】

【図16-18】



【図 16-19】

【図16-19】



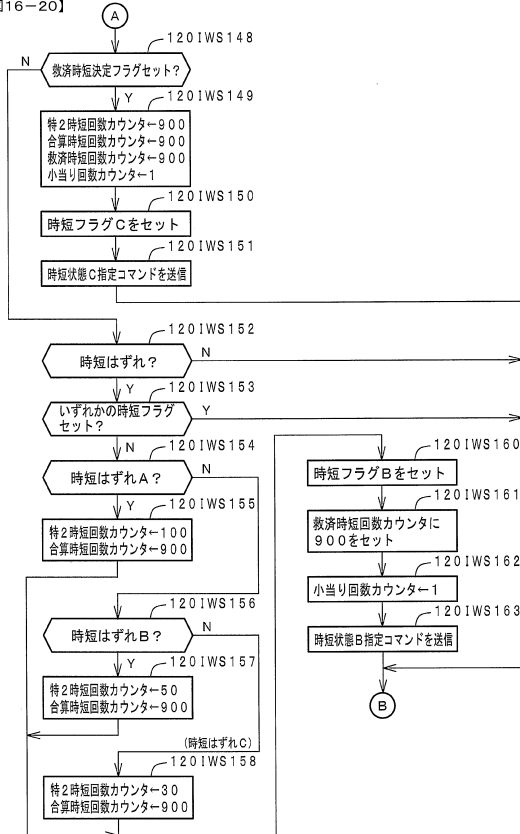
30

40

50

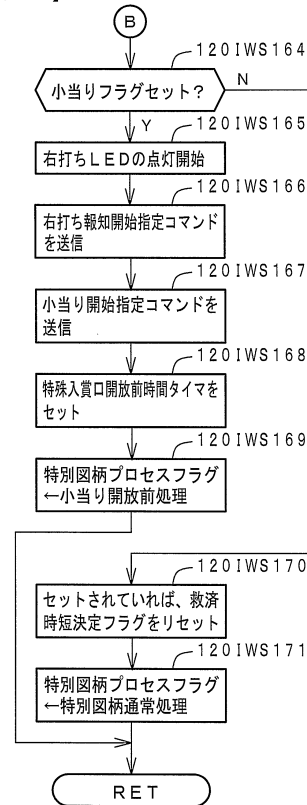
【図 16-20】

【図16-20】



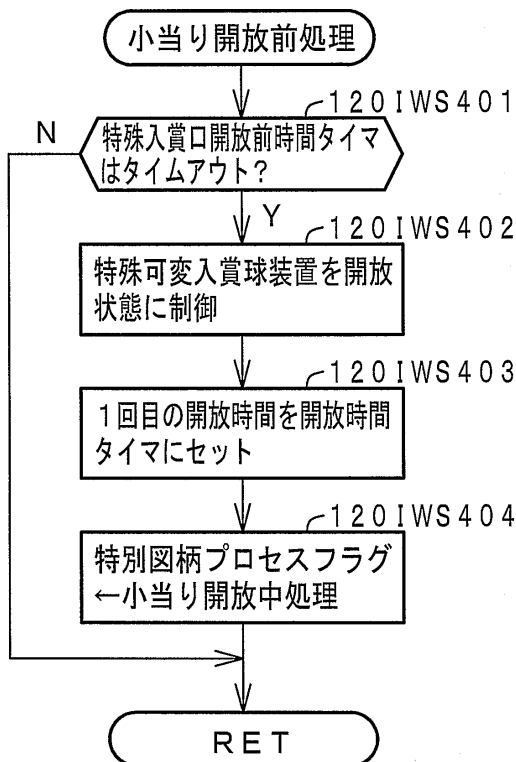
【図 16-21】

【図16-21】



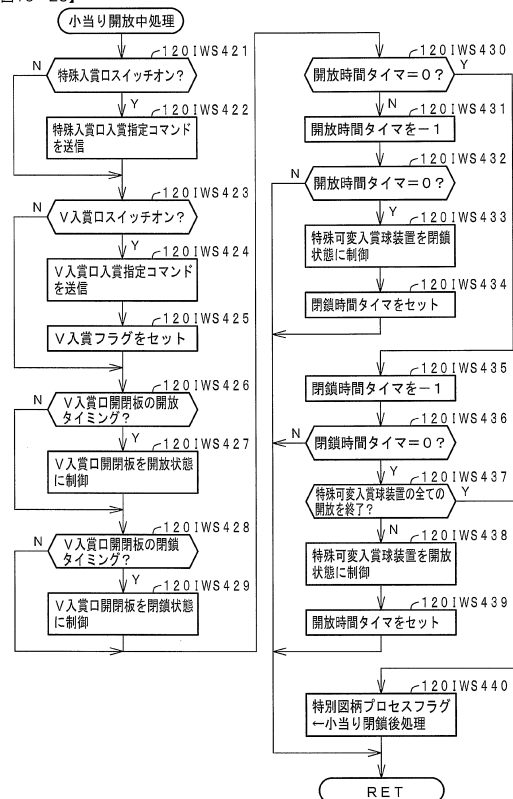
【図 16-22】

【図16-22】



【図 16-23】

【図16-23】



10

20

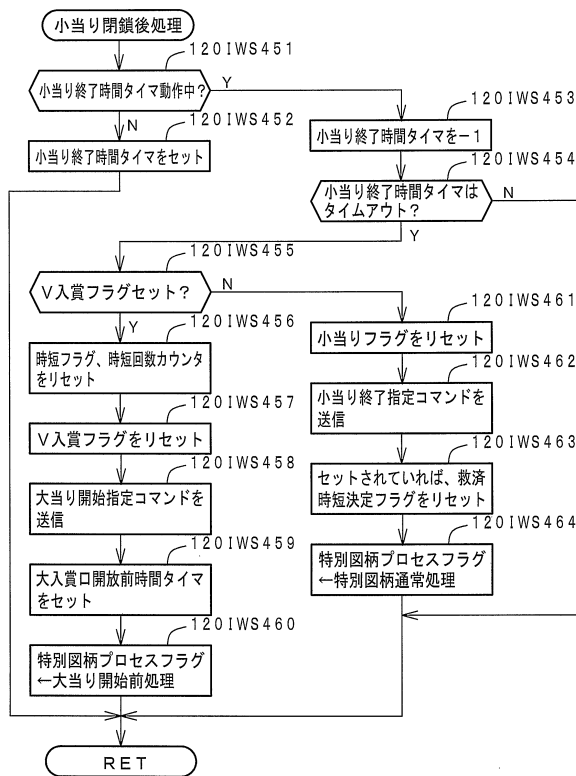
30

40

50

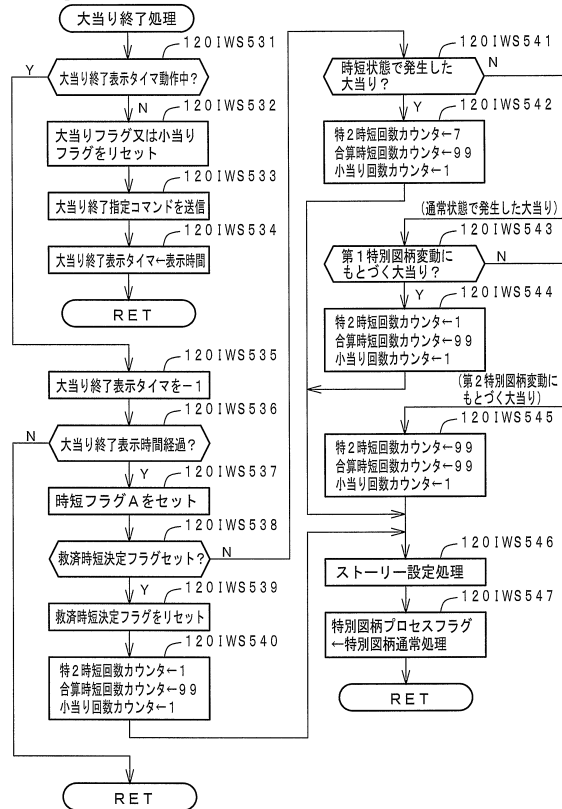
【図16-24】

【図16-24】



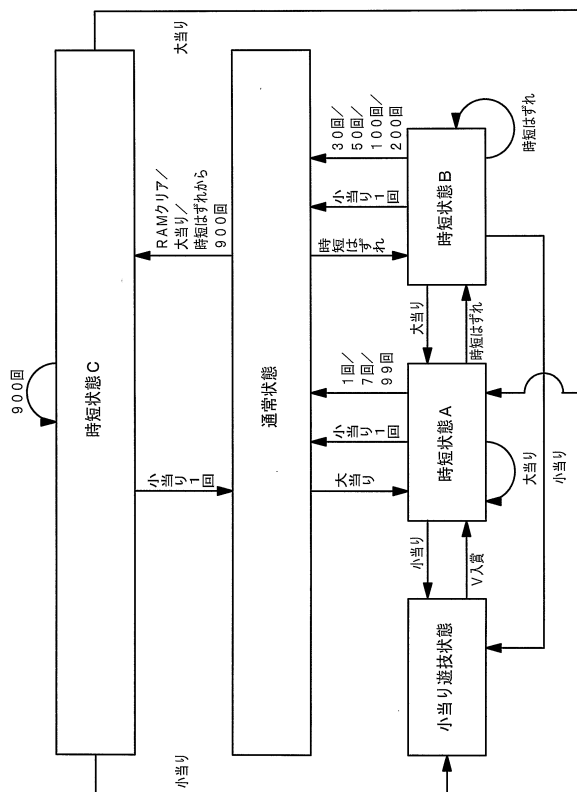
【図16-25】

【図16-25】



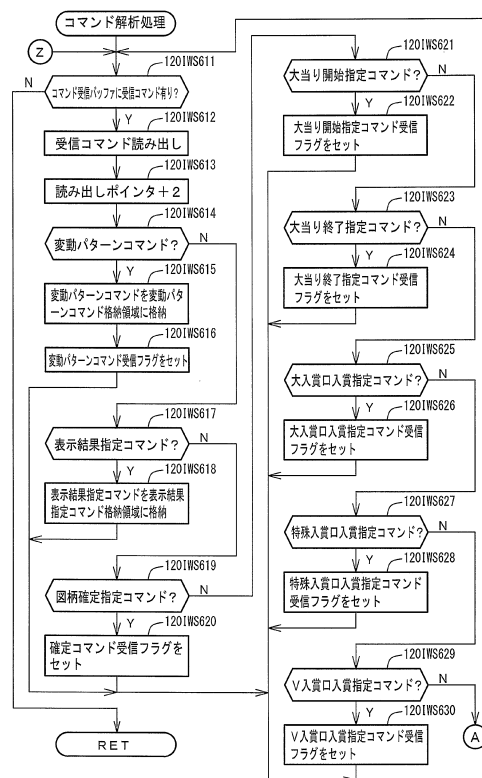
【図16-26】

【図16-26】



【図16-27】

【図16-27】



10

20

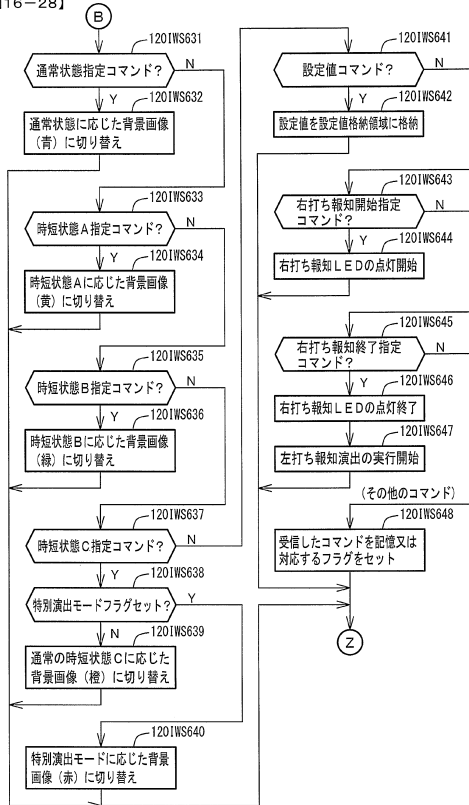
30

40

50

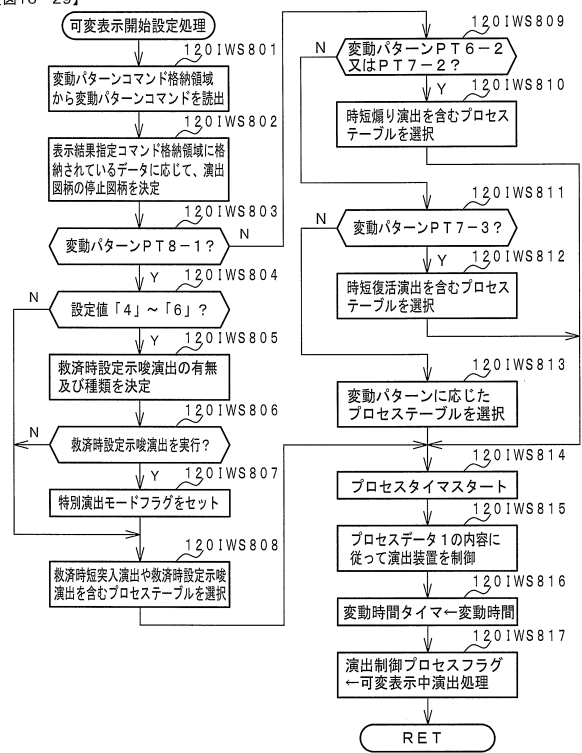
【図 16-28】

【図16-28】



【図 16-29】

【図16-29】



10

20

【図 16-30】

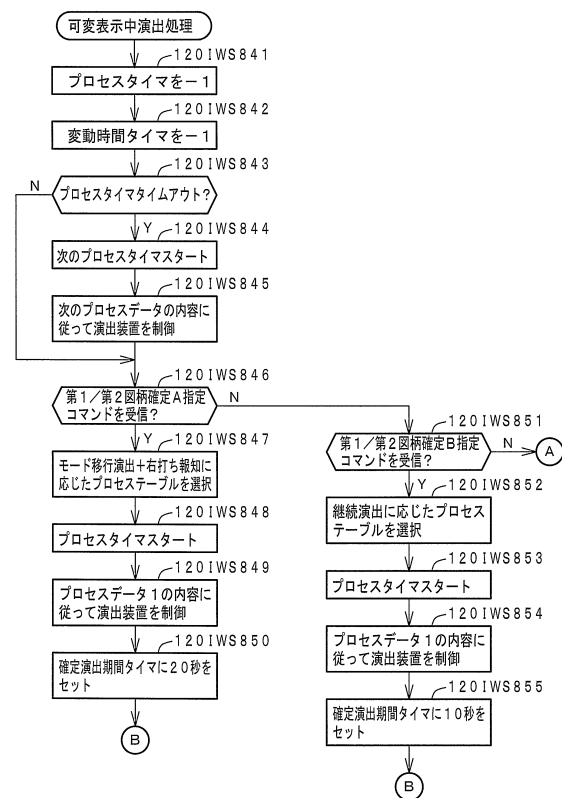
【図16-30】

救済時設定示唆演出決定テーブル

救済時設定示唆演出の種類	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
救済時設定示唆演出なし	50%	30%	10%
救済時設定示唆演出A	40%	10%	15%
救済時設定示唆演出B	5%	50%	15%
救済時設定示唆演出C	5%	10%	60%

【図 16-31】

【図16-31】



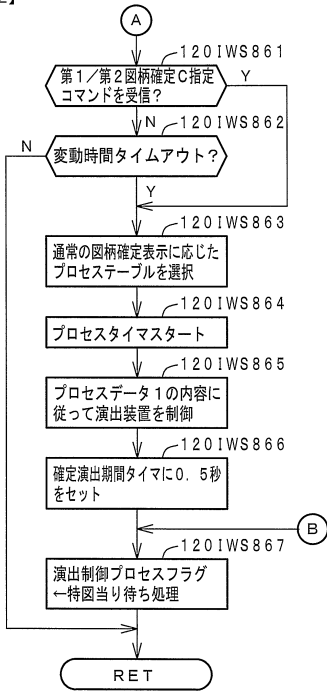
30

40

50

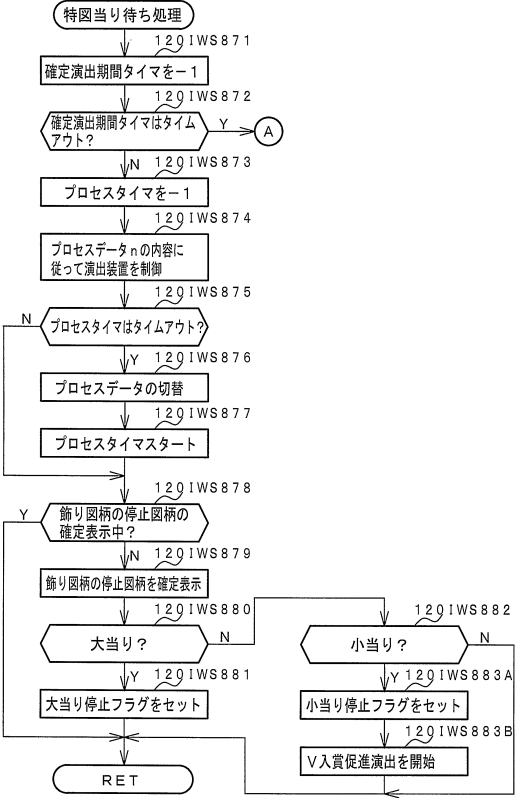
【図 16-32】

【図16-32】



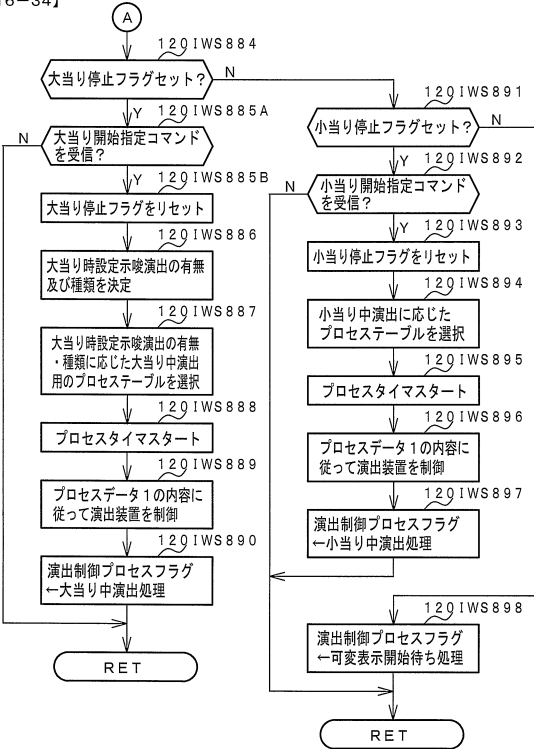
【図 16-33】

【図16-33】



【図 16-34】

【図16-34】



【図 16-35】

【図16-35】

大当り時設定示唆演出決定テーブル	設定値「6」	設定値「5」	設定値「4」	設定値「3」	設定値「2」	設定値「1」
	設定値「6」	設定値「5」	設定値「4」	設定値「3」	設定値「2」	設定値「1」
	60%	60%	60%	65%	65%	65%
	5%	5%	5%	5%	5%	5%
	5%	5%	5%	5%	5%	5%
	5%	5%	5%	10%	5%	5%
	5%	5%	15%	5%	5%	5%
	5%	15%	5%	5%	5%	5%
	15%	5%	5%	5%	5%	5%

10

20

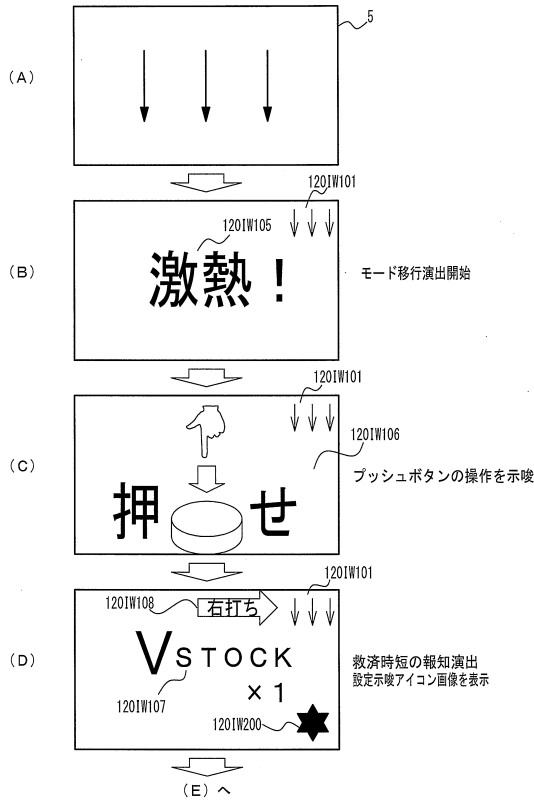
30

40

50

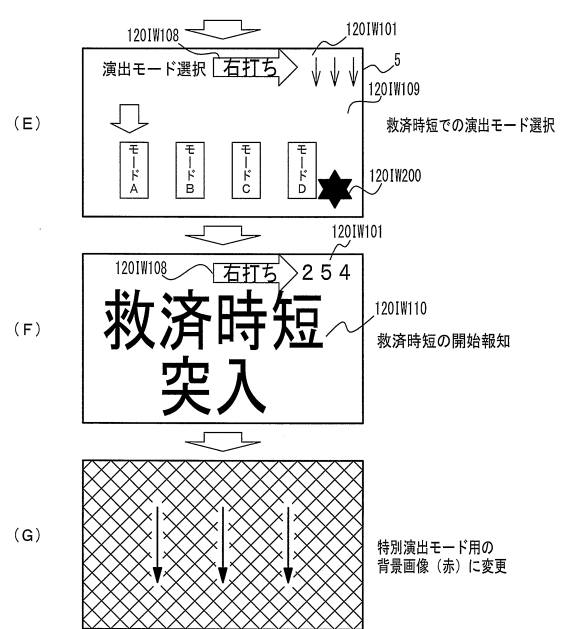
【図 16-36】

【图16-36】



【図 16-37】

【图16-37】



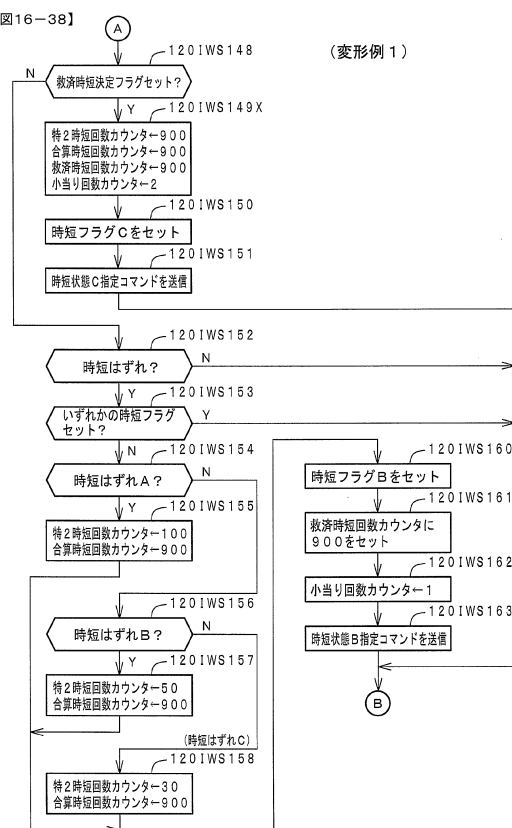
10

20

【図 16-38】

【图16-38】

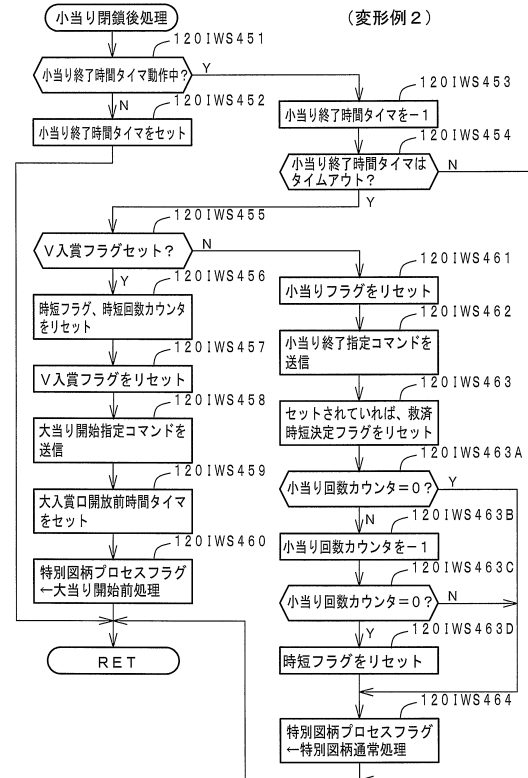
(變形例 1)



【図 16-39】

【图16-39】

(变形例 2)

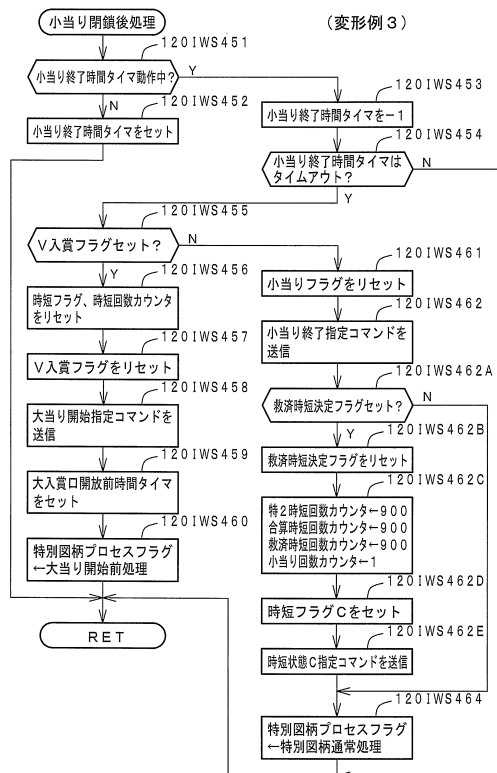


30

40

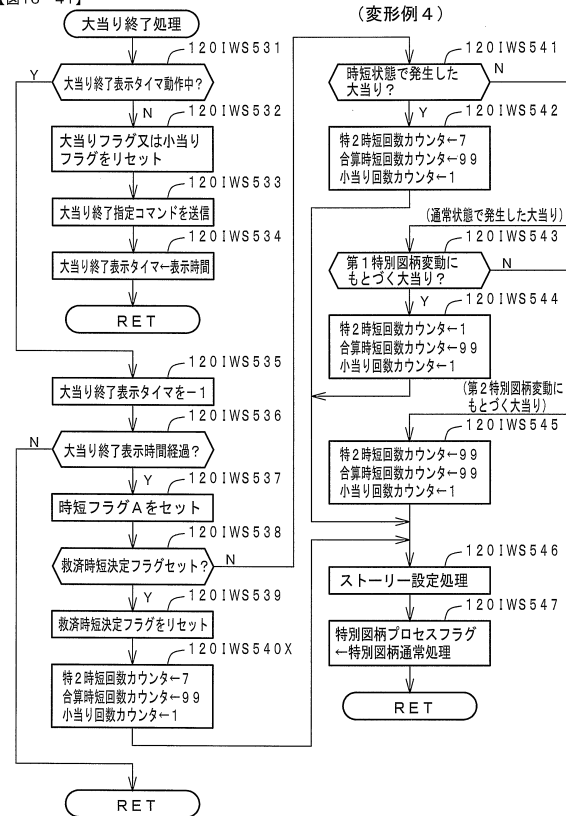
【図 16-40】

【図 16-40】



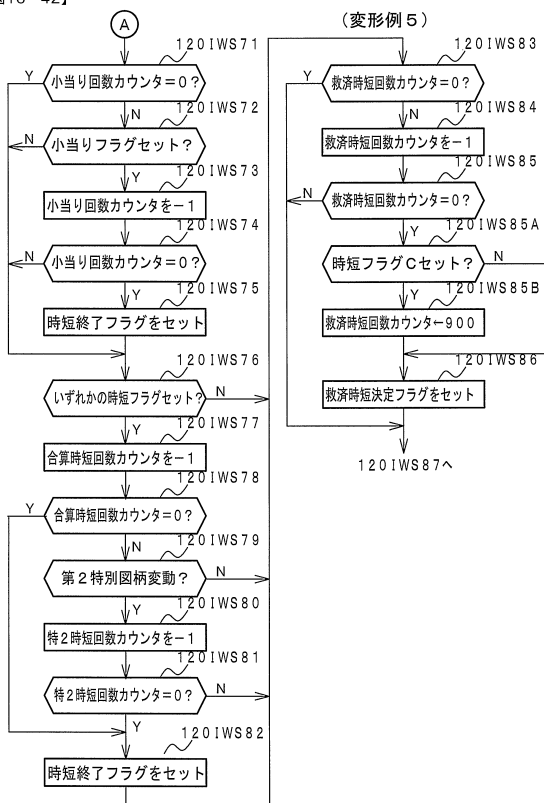
【図 16-41】

【図 16-41】



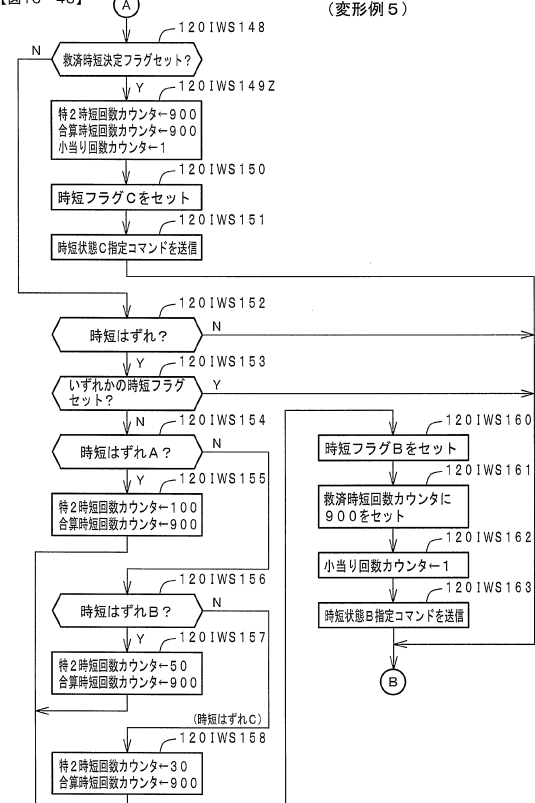
【図 16-42】

【図 16-42】



【図 16-43】

【図 16-43】



10

20

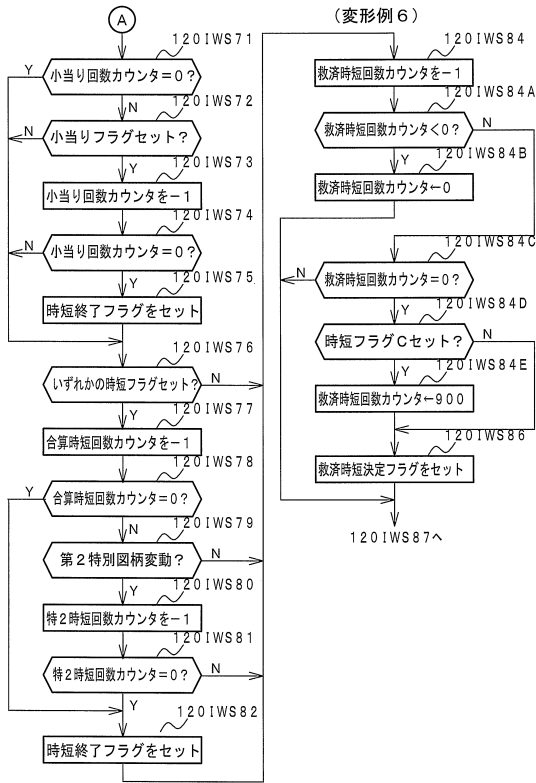
30

40

50

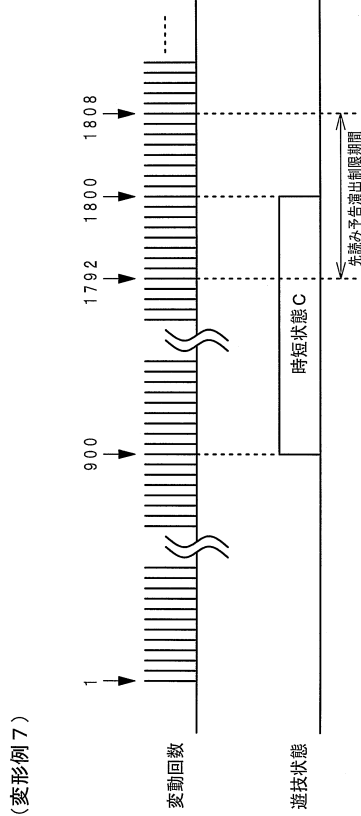
【図 16-44】

【図16-44】



【図 16-45】

【図16-45】

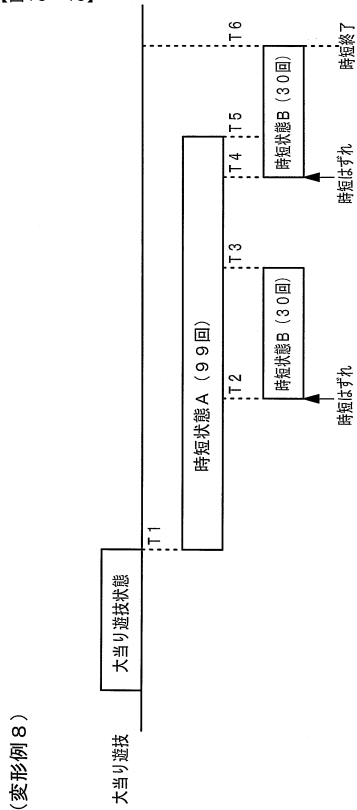


10

20

【図 16-46】

【図16-46】



【図 17-1】

【図17-1】

(A) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~179] と比較される)
10R時短大当り
0~179

30

(B) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~179] と比較される)
10R時短大当り
0~179

(C) 小当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

小当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
小当りA (時短10回)	小当りB (時短5回)	小当りC (時短なし)
0~44 (25%)	45~89 (25%)	90~179 (50%)

(D) 小当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

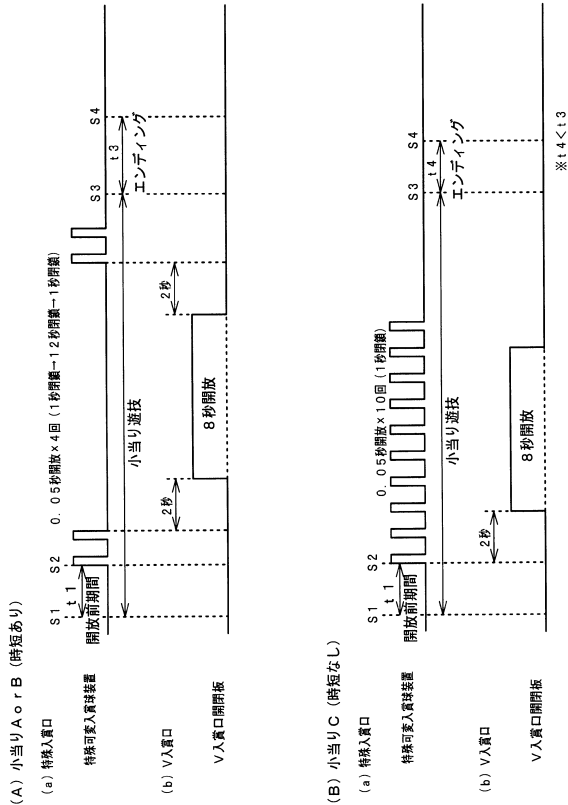
小当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
小当りA (時短10回)	小当りB (時短5回)	小当りC (時短なし)
0~8 (5%)	9~17 (5%)	18~179 (90%)

40

50

【図 17-2】

【図17-2】



【図 17-3】

【図17-3】

(A) 第1特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-2	20000	短縮なし (通常状態) → 非リーチ→発展 (はずれ)
PA1-3	5000	第1特図保留3個以上短縮 (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-4	20000	第1特図保留3個以上短縮 (通常状態) → 非リーチ→発展 (はずれ)
PA1-5	500	短縮 (時短制御中) → 非リーチ (はずれ)
PA1-6	20000	短縮 (時短制御中) → 非リーチ (はずれ) → 発展 (はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ (はずれ: 通常 or 時短制御中)
PA2-2	20000	ノーマルリーチ→発展 (はずれ: 通常状態 or 時短制御中)
PA2-3	43000	スーパーリーチα (はずれ: 通常状態 or 時短制御中)
PA2-4	53000	スーパーリーチβ (はずれ: 通常状態 or 時短制御中)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ (大当り: 通常状態 or 時短制御中)
PB1-2	43000	スーパーリーチα (大当り: 通常状態 or 時短制御中)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ (大当り: 通常状態 or 時短制御中)
PC1-1	20000	ノーマルリーチ (小当りC: 通常状態 or 時短制御中)
PC1-2	43000	スーパーリーチα (小当りC: 通常状態 or 時短制御中)
PC1-3	53000	スーパーリーチβ (小当りC: 通常状態 or 時短制御中)
PC1-4	20000	短縮なし (通常状態) → 非リーチ→発展 (小当りA or B)
PC1-5	20000	第1特図保留3個以上短縮 (通常状態) → 非リーチ→発展 (小当りA or B)
PA1-6	20000	短縮 (時短制御中) → 非リーチ (はずれ) → 発展 (小当りA or B)
PC1-7	20000	ノーマルリーチ→発展 (小当りA or B: 通常状態 or 時短制御中)

10

20

【図 17-4】

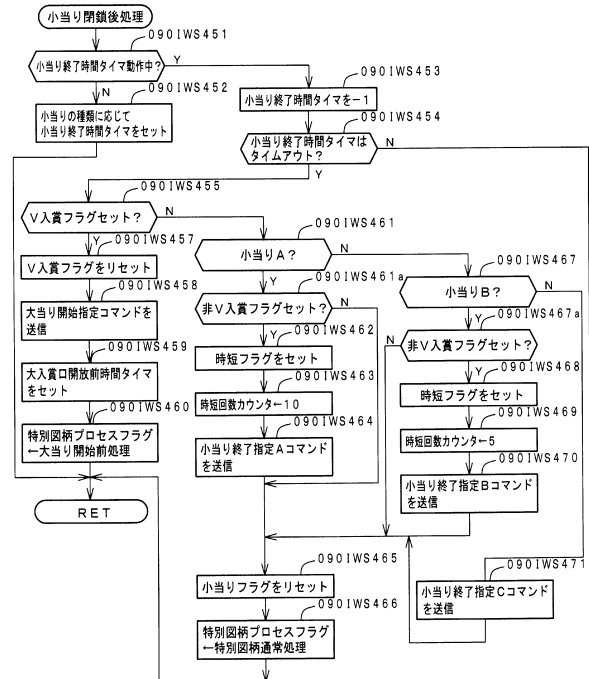
【図17-4】

(B) 第2特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA3-1	300000	非リーチ (はずれ: 通常状態中)
PA3-2	20000	短縮なし (通常状態) → 非リーチ→発展 (はずれ)
PA3-3	500	短縮 (時短制御中) → 非リーチ (はずれ)
PA3-4	20000	短縮 (時短制御中) → 非リーチ (はずれ) → 発展 (はずれ)
PA3-5	300000	ノーマルリーチ (大当り: 通常状態中)
PA3-6	300000	ノーマルリーチ (小当りA~C: 通常状態中)
PB3-1	20000	ノーマルリーチ (はずれ: 時短制御中)
PB3-2	20000	ノーマルリーチ→発展 (はずれ: 通常状態)
PB3-3	43000	スーパーリーチα (はずれ: 時短制御中)
PB3-4	53000	スーパーリーチβ (はずれ: 時短制御中)
PC3-1	20000	ノーマルリーチ (大当り: 時短制御中)
PC3-2	43000	スーパーリーチα (大当り: 時短制御中)
PC3-3	53000	スーパーリーチβ (大当り: 時短制御中)
PD3-1	20000	ノーマルリーチ (小当りC: 時短制御中)
PD3-2	43000	スーパーリーチα (小当りC: 時短制御中)
PD3-3	53000	スーパーリーチβ (小当りC: 時短制御中)
PD3-4	20000	非リーチ→発展 (小当りA or B: 時短制御中)
PD3-5	20000	短縮 (時短制御中) → 非リーチ→発展 (小当りA or B)
PD3-6	20000	ノーマルリーチ→発展 (小当りA or B: 時短制御中)

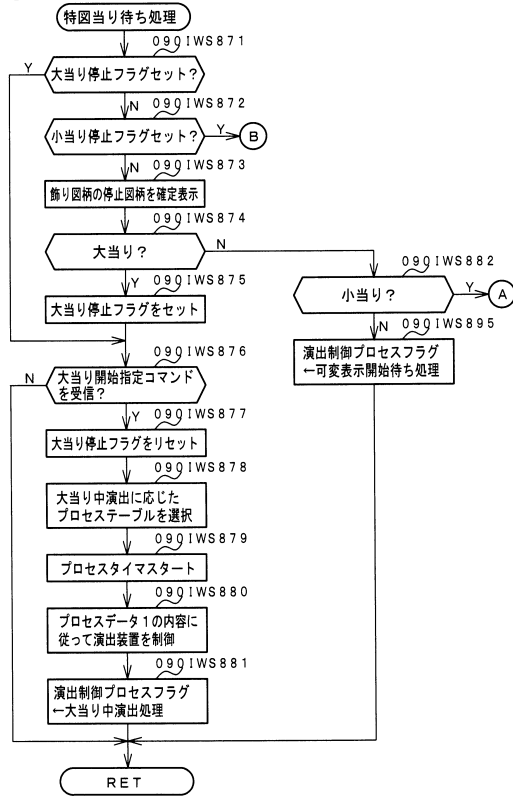
【図 17-5】

【図17-5】



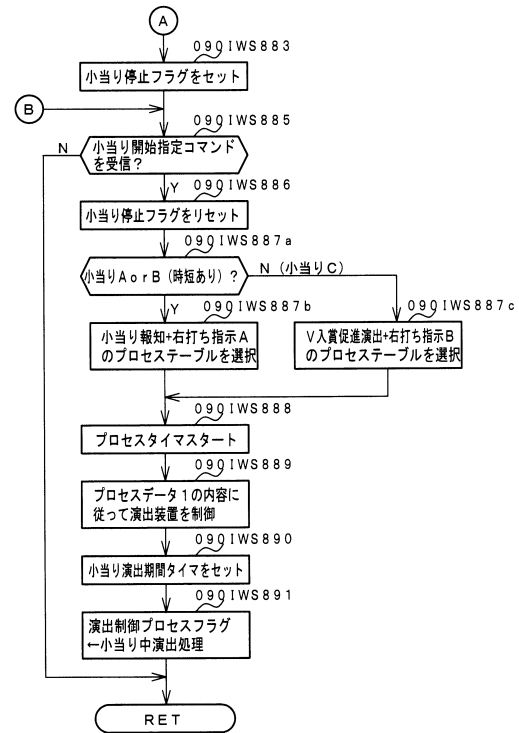
【図 17-6】

【図17-6】



【図 17-7】

【図17-7】



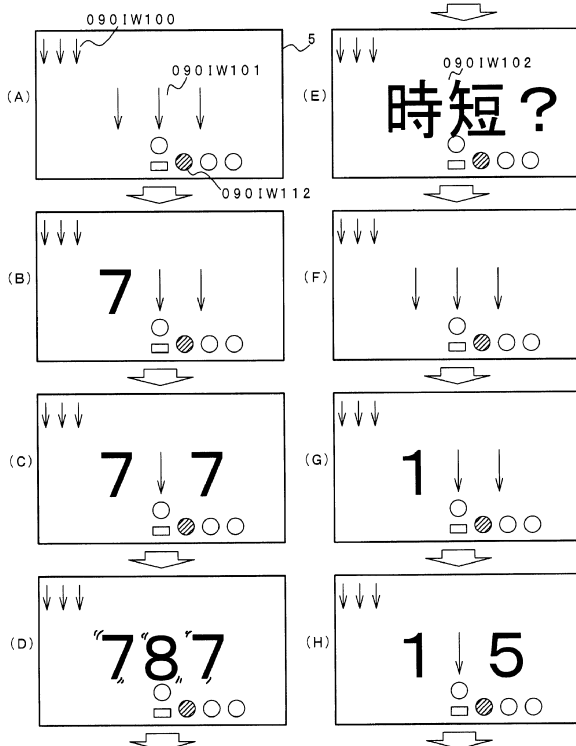
10

20

【図 17-8】

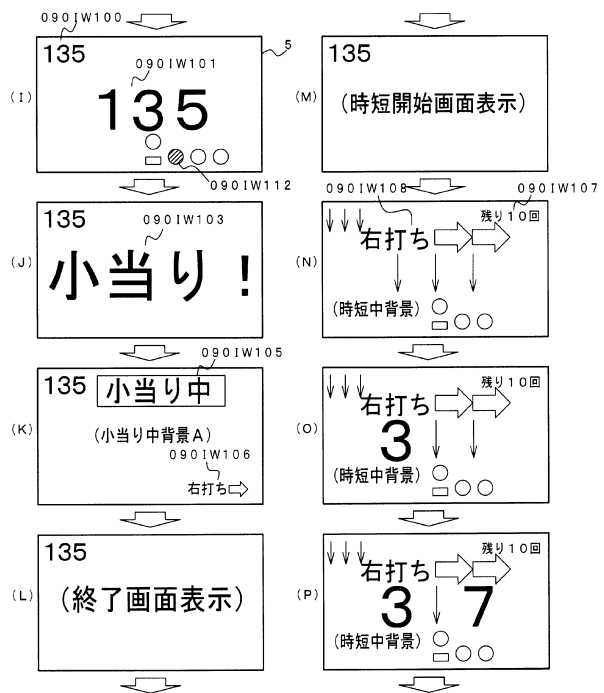
【図17-8】

通常状態（低確率/低ベース状態）で小当りA or B（時短あり）になった場合



【図 17-9】

【図17-9】



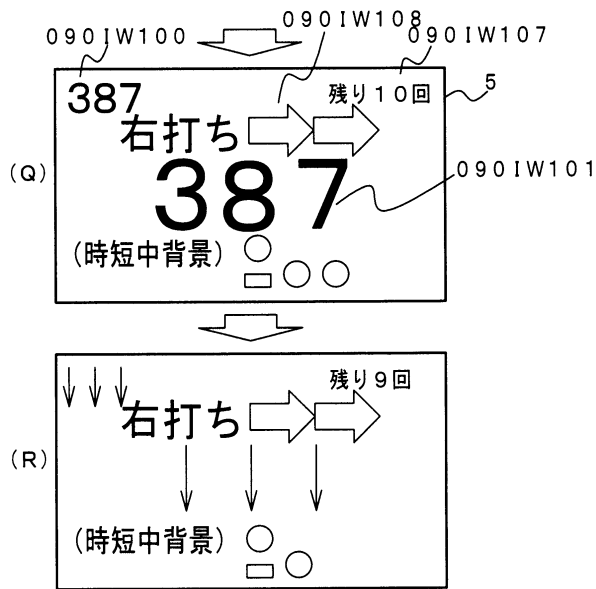
30

40

50

【図17-10】

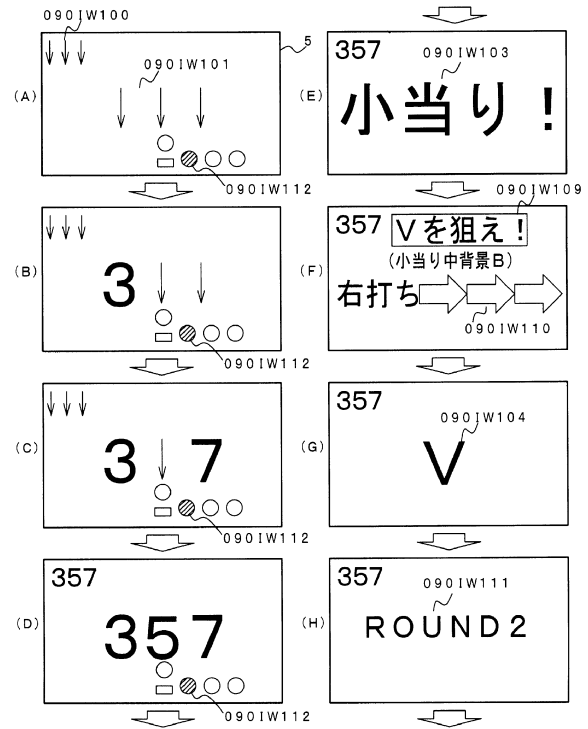
【図17-10】



【図17-11】

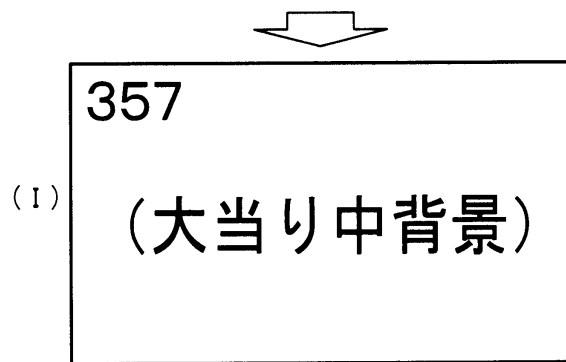
【図17-11】

通常状態（低確率/低ベース状態）で小当りC（時短なし）になった場合



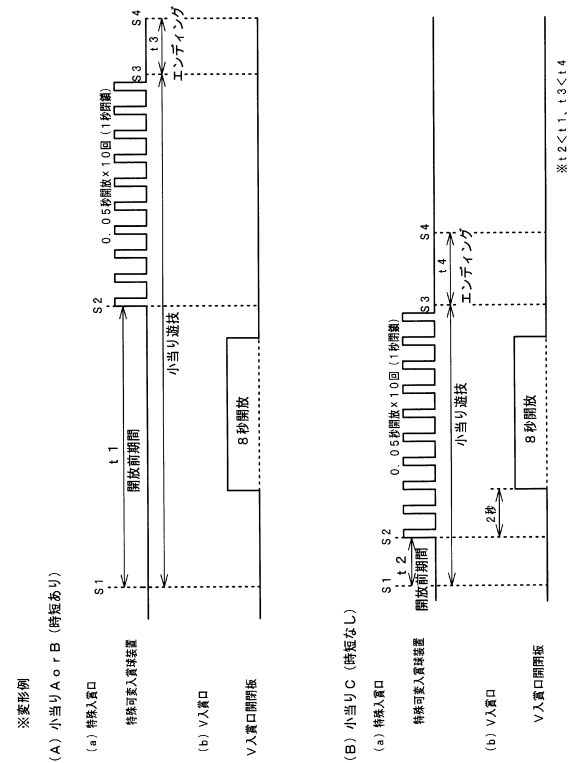
【図17-12】

【図17-12】



【図17-13】

【図17-13】



10

20

30

40

50

【図 18-1】

【図18-1】

(A) 変動パターンテーブルA [大当り用 (教済時短突入変動を除く)]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PB2-1	30000	ノーマルリーチ	20%
PB2-2	53000	スーパーリーチ α	30%
PB2-3	63000	スーパーリーチ β	50%

(B) 変動パターンテーブルB [通常状態はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-1	12000	通常変動	90%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

(C) 変動パターンテーブルC [大当り経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	10%
PA1-3	5000	短縮変動	80%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

(D) 変動パターンテーブルD [時短はずれ経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	80%
PA1-3	5000	短縮変動	10%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

(E) 変動パターンテーブルE [教済時短経由、時短状態はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-4	1500	極超短縮変動	99%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	1%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	—
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	—

【図 18-2】

【図18-2】

(F) 変動パターンテーブルF [教済時短直前用] (ただし、保留3以下)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-1	12000	通常変動	90%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

(G) 変動パターンテーブルG [教済時短直前用] (ただし、保留4)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-3	5000	短縮変動	90%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

(H) 変動パターンテーブルH [確変状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	90%
PA1-3	5000	短縮変動	—
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

(I) 変動パターンテーブルI [教済時短突入変動用、非時短状態はずれ]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA3-1	25000	時短突入はずれ	100%

(J) 変動パターンテーブルJ [教済時短突入変動用、時短状態はずれ]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA3-2	30000	時短昇格はずれ	100%

(K) 変動パターンテーブルK [教済時短突入変動用、非時短状態大当り]

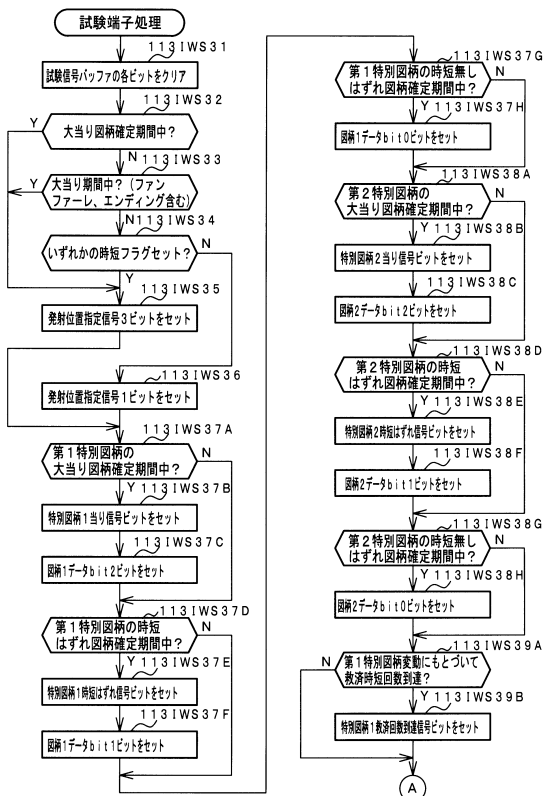
変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA3-3	35000	時短突入見せかけ大当り	100%

(L) 変動パターンテーブルL [教済時短突入変動用、時短状態大当り]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA3-4	40000	時短昇格見せかけ大当り	100%

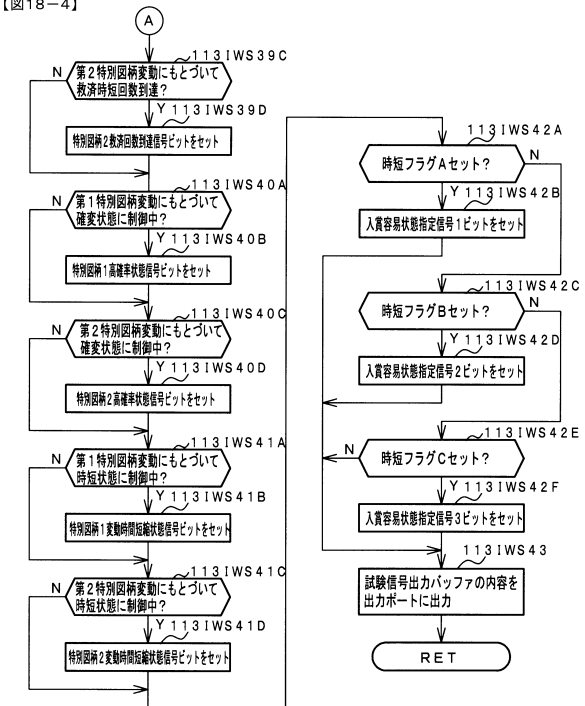
【図 18-3】

【図18-3】



【図 18-4】

【図18-4】



10

20

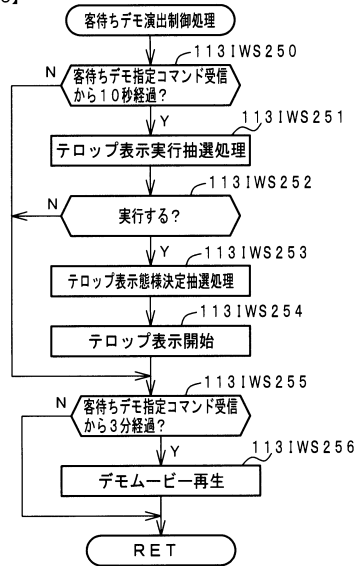
30

40

50

【図 18-5】

【図18-5】



【図 18-6】

【図18-6】

(A) テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:1)

実行の有無	救済時短までの残り回数			
	201~	101~200	11~100	1~10
実行する	30%	40%	50%	55%
実行しない	70%	60%	50%	45%

(B) テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:6)

実行の有無	救済時短までの残り回数			
	201~	101~200	11~100	1~10
実行する	60%	70%	80%	85%
実行しない	40%	30%	20%	15%

(C) テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:1)

演出態様(色)	救済時短までの残り回数			
	201~	101~200	11~100	1~10
赤	40%	70%	80%	85%
青	60%	30%	20%	15%

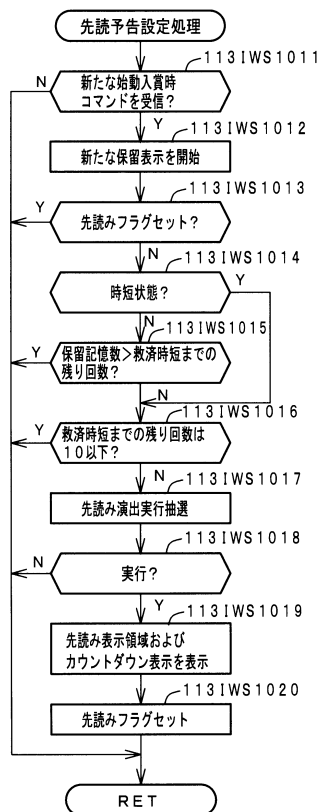
(D) テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:6)

演出態様(色)	救済時短までの残り回数			
	201~	101~200	11~100	1~10
赤	70%	80%	90%	95%
青	30%	20%	10%	5%

10

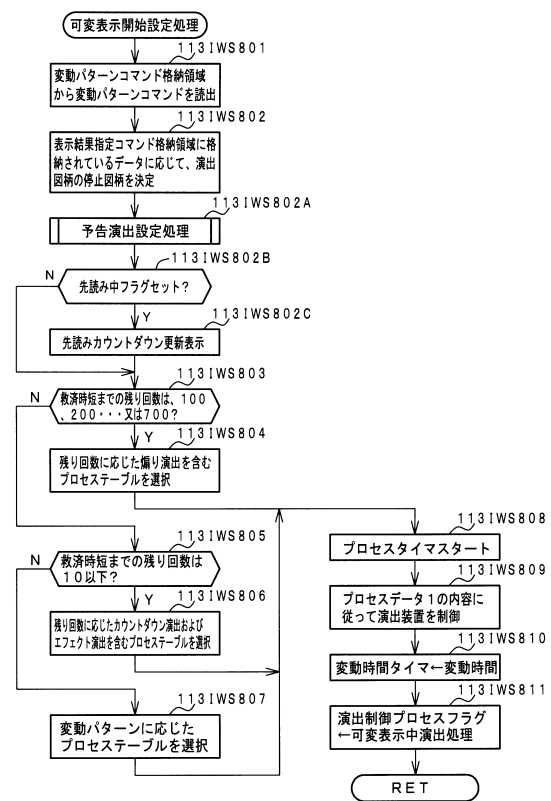
【図 18-7】

【図18-7】



【図 18-8】

【図18-8】



20

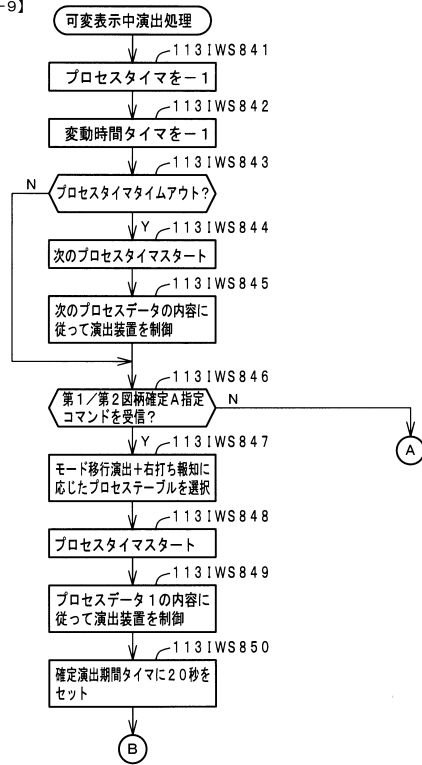
30

40

50

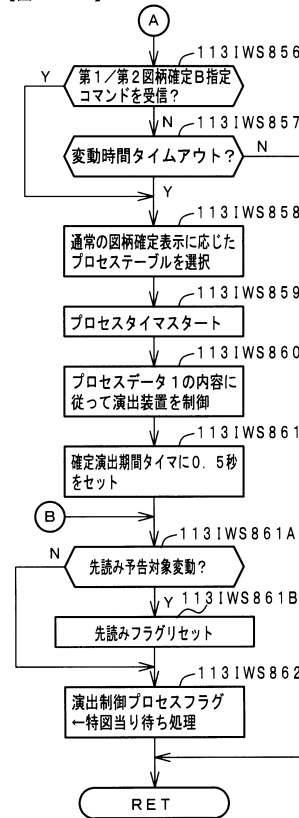
【図 18-9】

【図18-9】



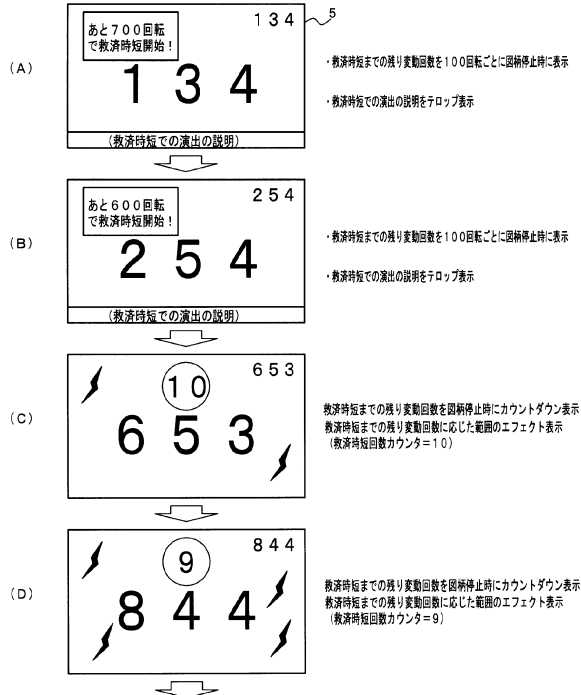
【図 18-10】

【図18-10】



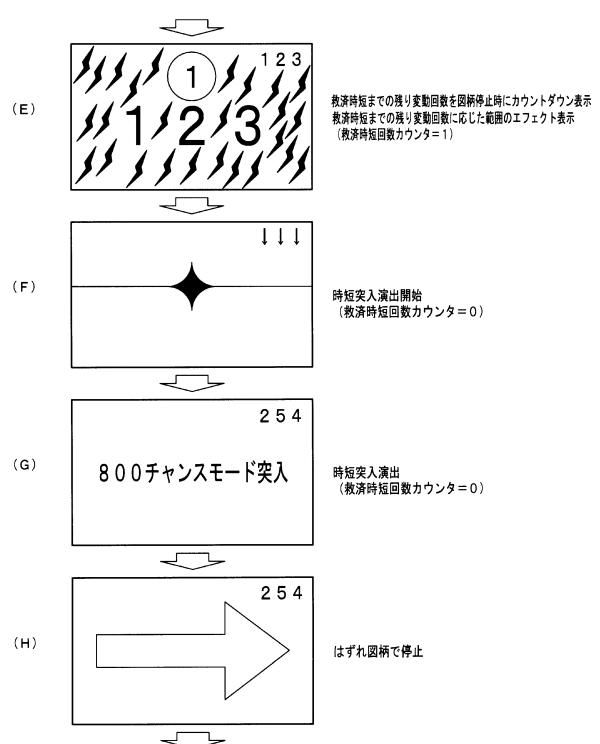
【図 18-11】

【図18-11】



【図 18-12】

【図18-12】



10

20

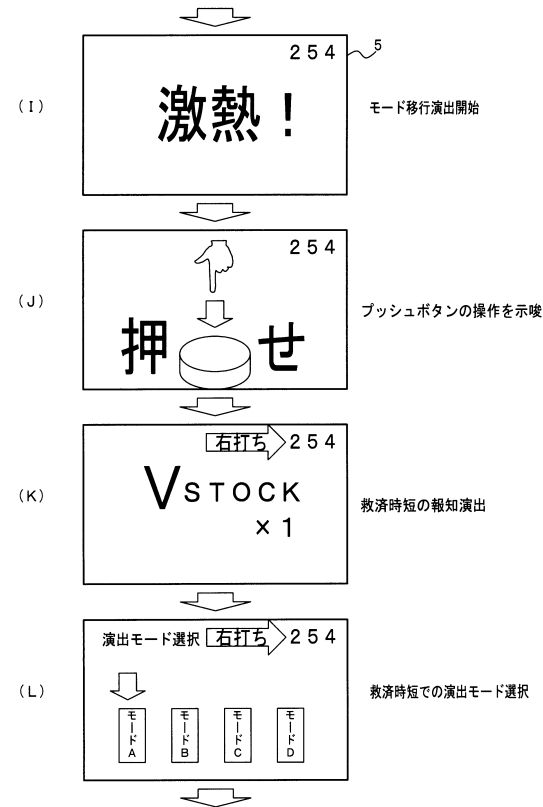
30

40

50

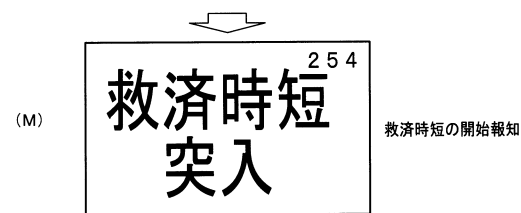
【図 1 8 - 1 3】

【図18-13】



【図 1 8 - 1 4】

【図18-14】

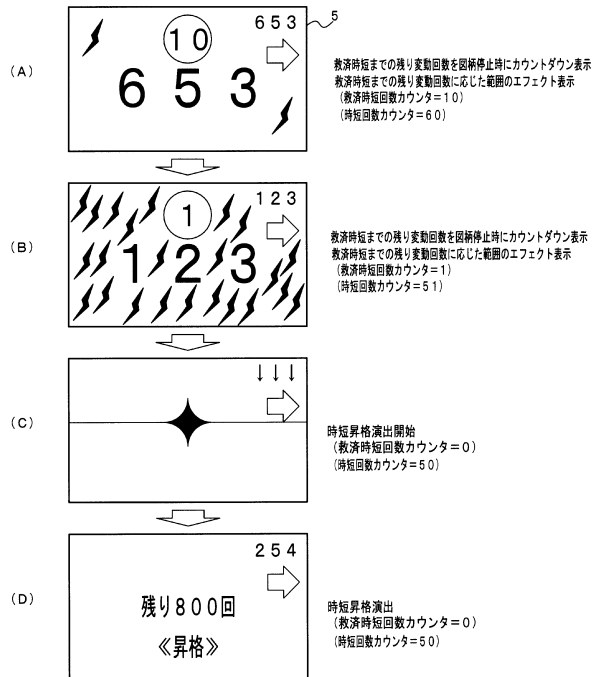


10

20

【図 1 8 - 1 5】

【図18-15】



【図 1 9 - 1】

【図19-1】

時短種別	発生状態	
	通常状態	時短状態
時短状態 A (大当り経由の低確高ベース)	時短回数 1 0 0 回	時短回数 2 0 0 回
時短状態 B (時短はずれ経由の低確高ベース)	時短回数 1 0 0 回	時短回数の更新なし (実質無効)
時短状態 C (救済時短経由の低確高ベース)	時短回数 8 0 0 回 (ただし連続して発生しない)	

30

40

50

【図 19-2】

【図19-2】

(A) 第1特別図柄用変動パターンテーブルA [低確率/低ベース状態時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
01	第1変動パターン#A	はずれ	5秒
02	第1変動パターン#B	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#C	リーチBはずれ	40秒
04	第1変動パターン#D	小当り	5秒
05	第1変動パターン#E	リーチA大当り	30秒
06	第1変動パターン#F	リーチB大当り	40秒

(B) 第1特別図柄用変動パターンテーブルB [高確率/低ベース状態時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
07	第1変動パターン#G	はずれ	10分
08	第1変動パターン#H	小当り	10分
09	第1変動パターン#I	大当り	5分

(C) 第1特別図柄用変動パターンテーブルC [高確率/高ベース状態時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
0A	第1変動パターン#J	はずれ [第1保留記憶数=0]	10秒
01	第1変動パターン#A	はずれ [第1保留記憶数=1以上]	5秒
02	第1変動パターン#B	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#C	リーチBはずれ	40秒
0B	第1変動パターン#K	小当り [第1保留記憶数=0]	10秒
04	第1変動パターン#D	小当り [第1保留記憶数=1以上]	5秒
05	第1変動パターン#E	リーチA大当り	30秒
06	第1変動パターン#F	リーチB大当り	40秒

【図 19-3】

【図19-3】

(D) 第1特別図柄用変動パターンテーブルD [低確率/高ベース状態時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
0A	第1変動パターン#J	はずれ [第1保留記憶数=0]	10秒
01	第1変動パターン#A	はずれ [第1保留記憶数=1以上]	5秒
02	第1変動パターン#B	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#C	リーチBはずれ	40秒
0B	第1変動パターン#K	小当り [第1保留記憶数=0]	10秒
04	第1変動パターン#D	小当り [第1保留記憶数=1以上]	5秒
05	第1変動パターン#E	リーチA大当り	30秒
06	第1変動パターン#F	リーチB大当り	40秒
0C	第1変動パターン#L	はずれ・小当り・大当り [最終変動]	5秒

(E) 第1特別図柄用変動パターンテーブルE [救済時短成立時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
0D	第1変動パターン#M	救済時短突入はずれ	25秒
0E	第1変動パターン#N	救済時短突入見せかけ大当り	35秒

10

20

【図 19-4】

【図19-4】

(A) 第2特別図柄用変動パターンテーブルA [高確率/低ベース状態時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1A	第2変動パターン#J	はずれ [第2保留記憶数=0]	10秒
11	第2変動パターン#A	はずれ [第2保留記憶数=1以上]	5秒
12	第2変動パターン#B	リーチAはずれ	30秒
13	第2変動パターン#C	リーチBはずれ	40秒
1B	第2変動パターン#K	小当り [第2保留記憶数=0]	10秒
14	第2変動パターン#D	小当り [第2保留記憶数=1以上]	5秒
15	第2変動パターン#E	リーチA大当り	30秒
16	第2変動パターン#F	リーチB大当り	40秒

(B) 第2特別図柄用変動パターンテーブルB [高確率/低ベース状態以外時]

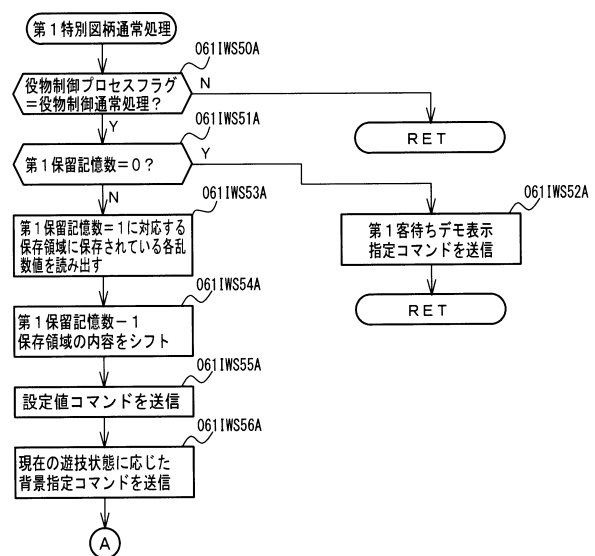
変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
17	第2変動パターン#G	はずれ	10分
18	第2変動パターン#H	小当り	10分
19	第2変動パターン#I	大当り	5分

(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブルC [救済時短成立時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1C	第2変動パターン#L	救済時短突入はずれ	25秒
1D	第2変動パターン#M	救済時短突入見せかけ大当り	35秒

【図 19-5】

【図19-5】



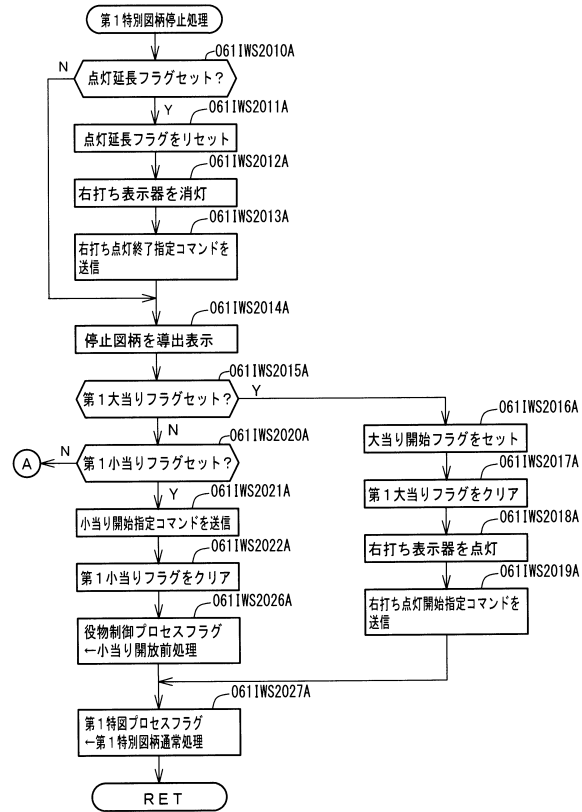
30

40

50

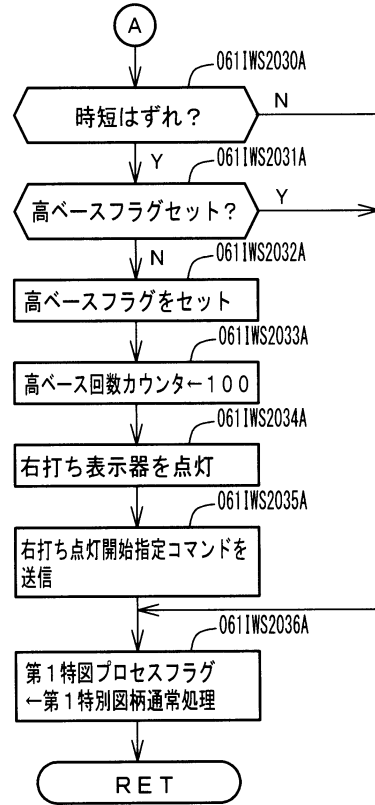
【図 19-10】

【図 19-10】



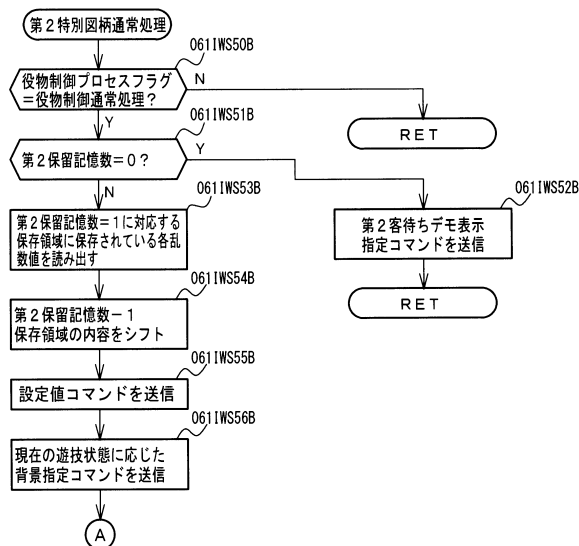
【図 19-11】

【図 19-11】



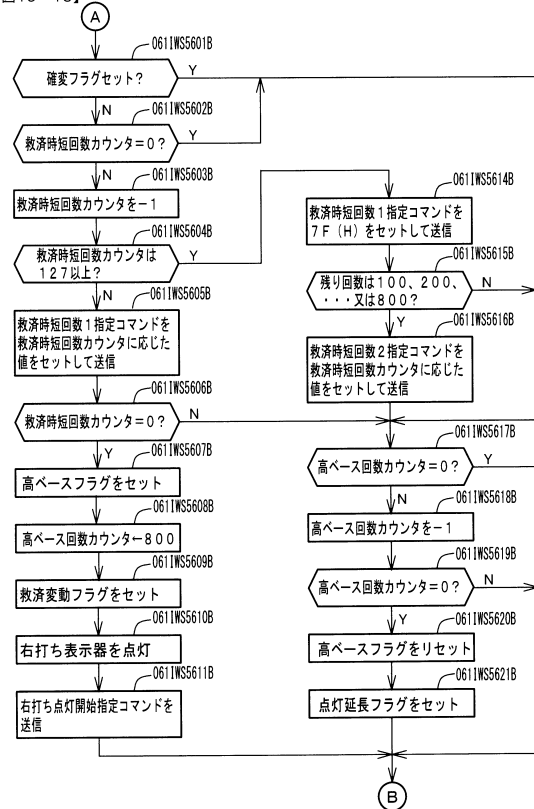
【図 19-12】

【図 19-12】



【図 19-13】

【図 19-13】



10

20

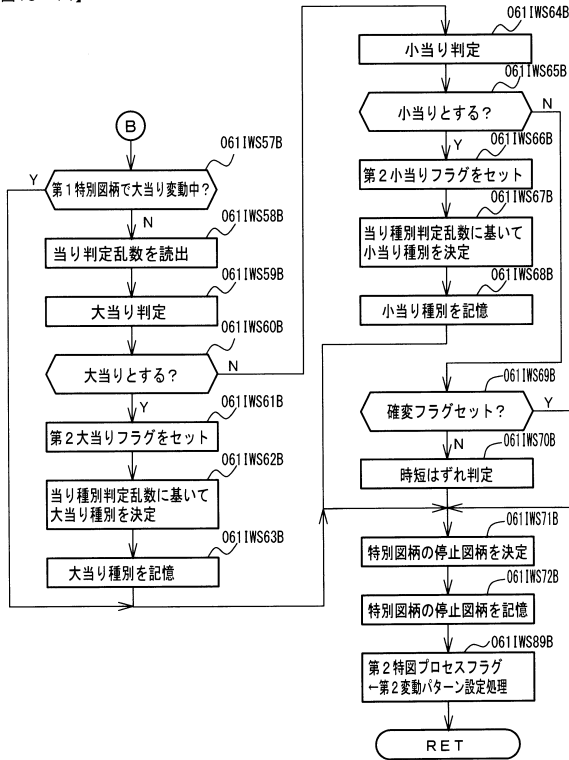
30

40

50

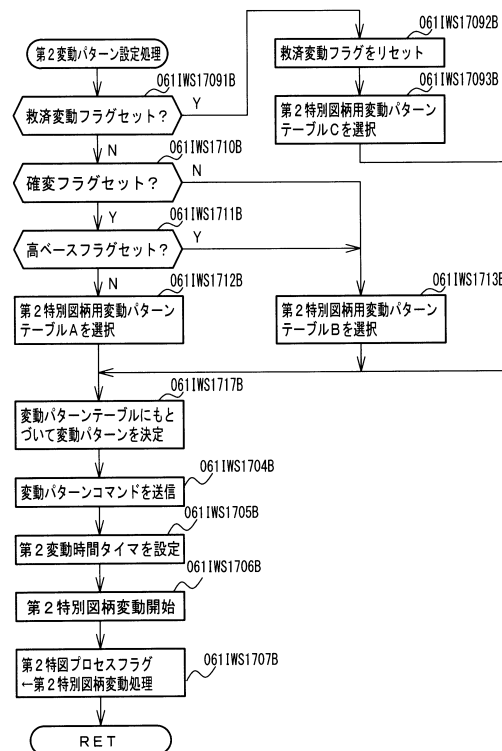
【図 19-14】

【図 19-14】



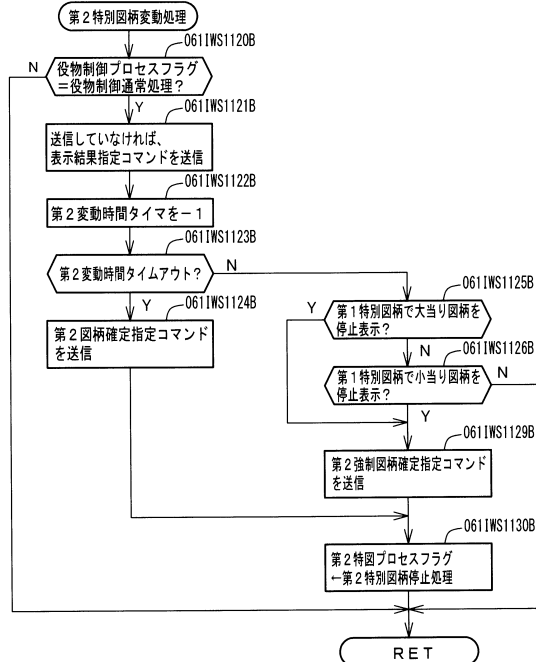
【図 19-15】

【図 19-15】



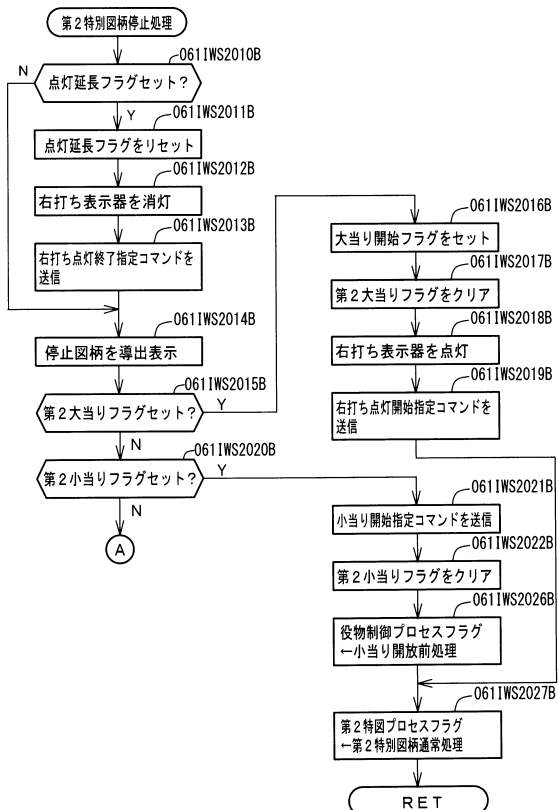
【図 19-16】

【図 19-16】



【図 19-17】

【図 19-17】



10

20

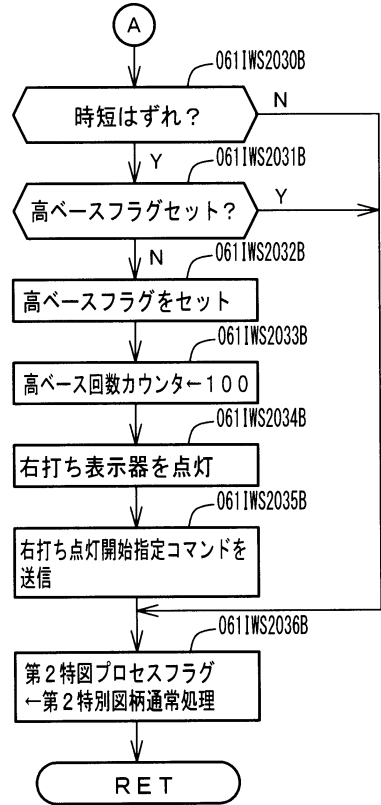
30

40

50

【図 19-18】

【図19-18】



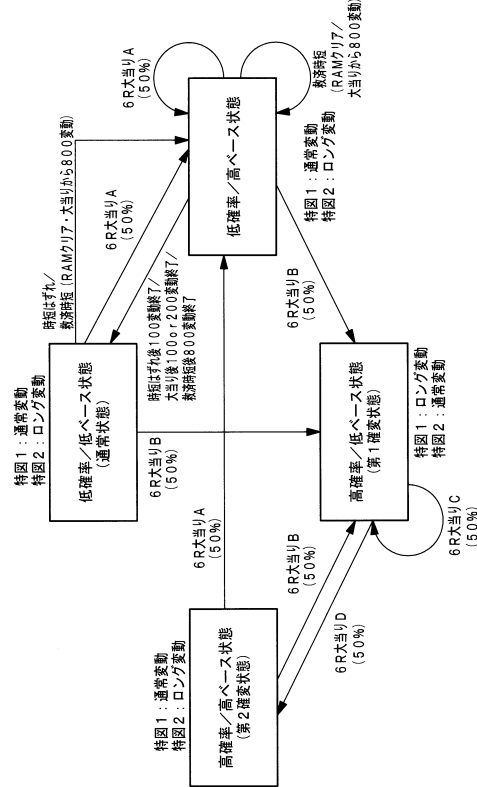
【図 19-19】

【図19-19】

外部出力信号名	出力タイミング及び出力期間
大当たり 1 信号	大当たり遊技中に出力
大当たり 2 信号	大当たり遊技中及び高ベース状態中に出力
大当たり 3 信号	時短はずれの図柄確定期間中に出力
大当たり 4 信号	救済時短となる変動開始時に出力
変動停止信号	図柄確定期間の開始時に出力
セキュリティ信号	エラー検出時
ドア開放信号	ドア開放検出時
賞球信号	賞球 10 個払い出し時
アウト球信号	アウト球 10 個検出時

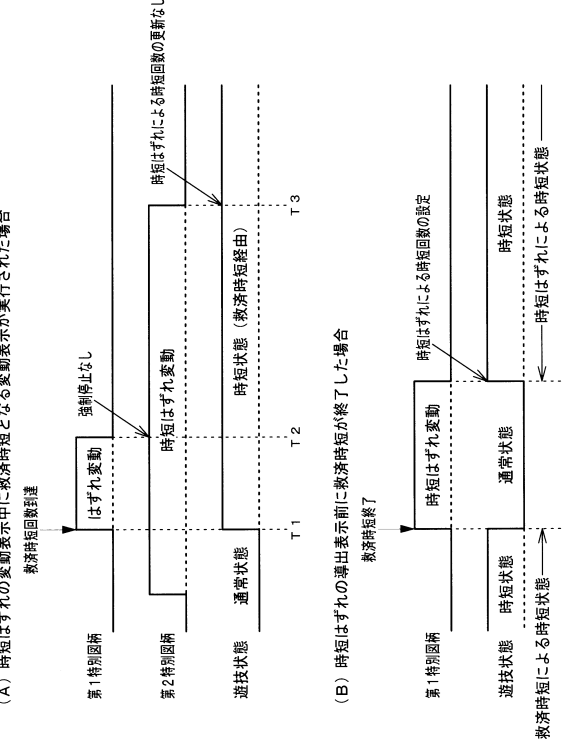
【図 19-20】

【図19-20】



【図 19-21】

【図19-21】



10

20

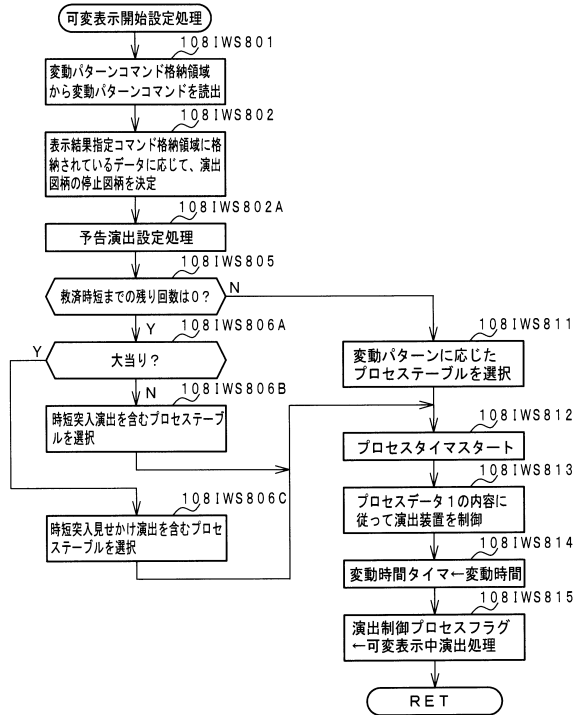
30

40

50

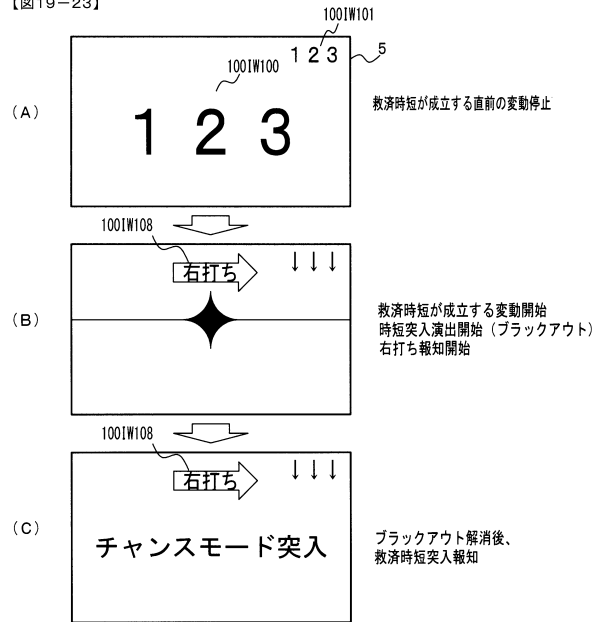
【図 19-22】

【图19-22】



【図 19-23】

【图19-23】



10

20

【図 19-24】

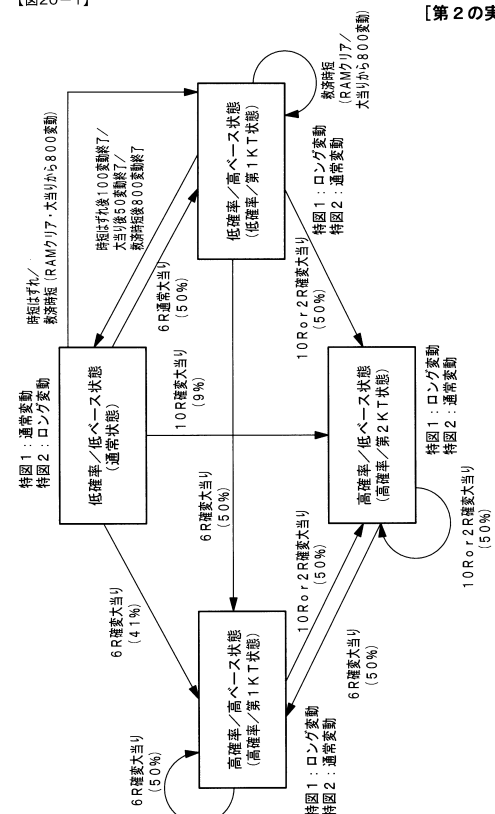
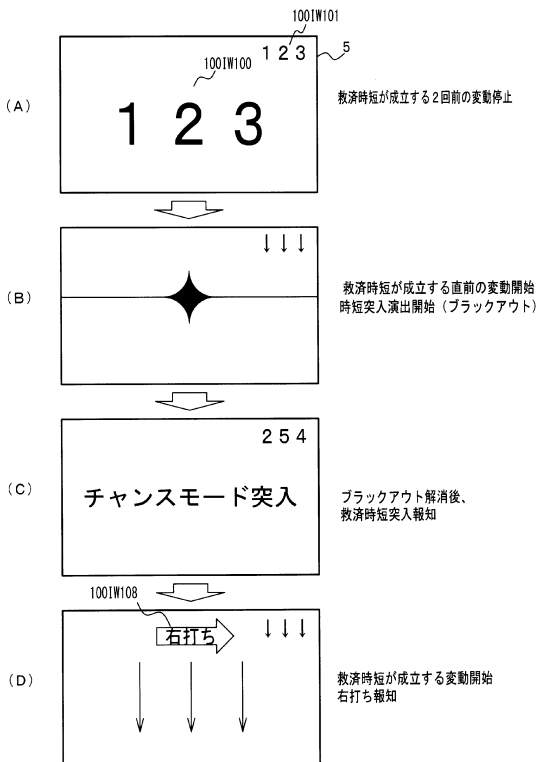
【图19-24】

【図 20-1】

【图20-1】

(變形例 1 - 3)

[第2の実施の形態]



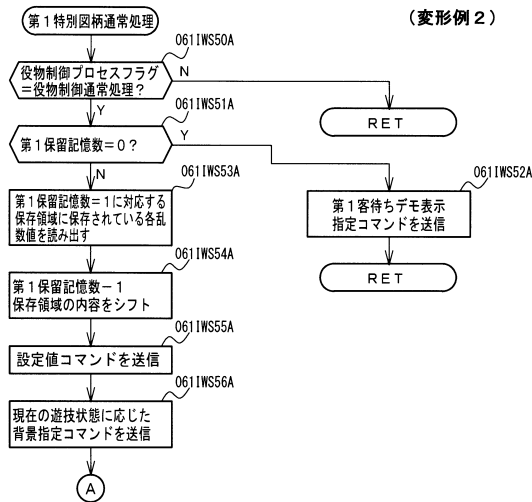
30

40

50

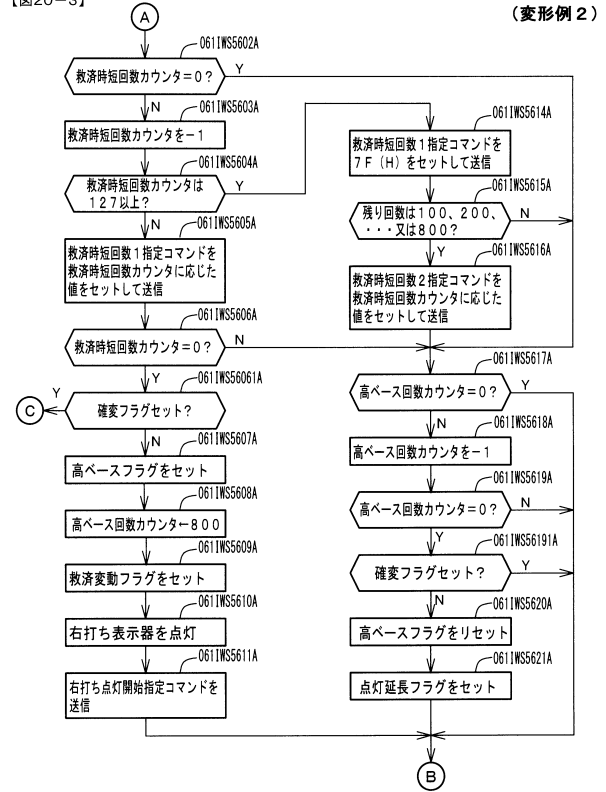
【図 20-2】

【图20-2】



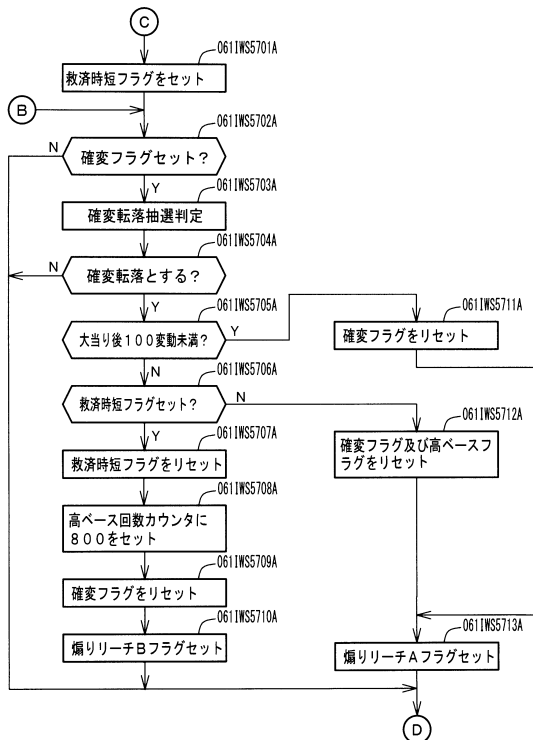
【圖 20-3】

【图20-3】



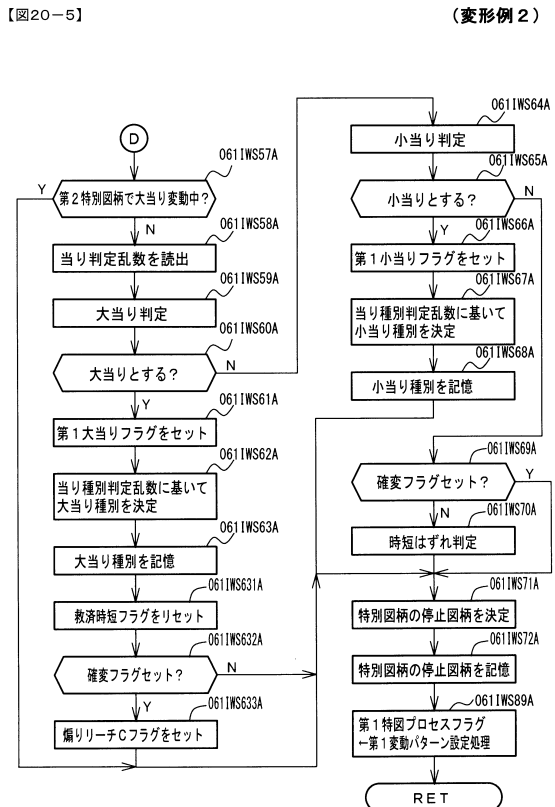
【圖 20-4】

【图20-4】



【図 20-5】

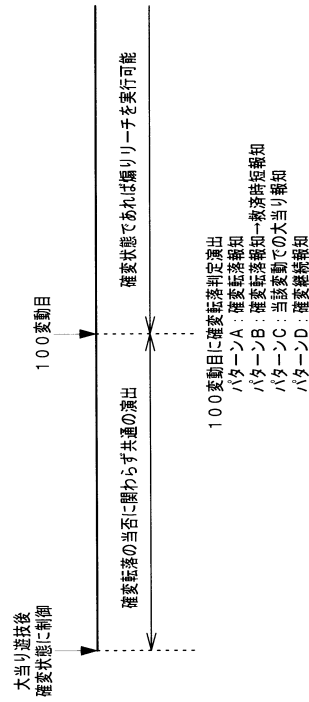
【图20-5】



【図 20-6】

【図20-6】

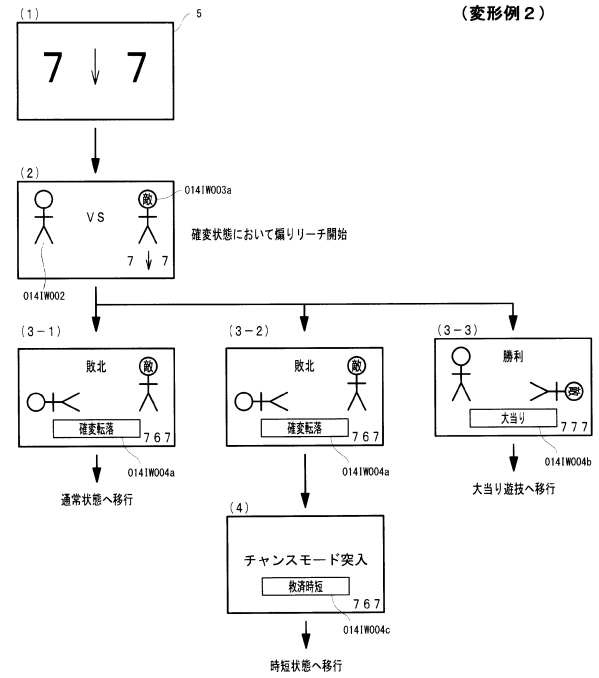
(変形例 2)



【図 20-7】

【図20-7】

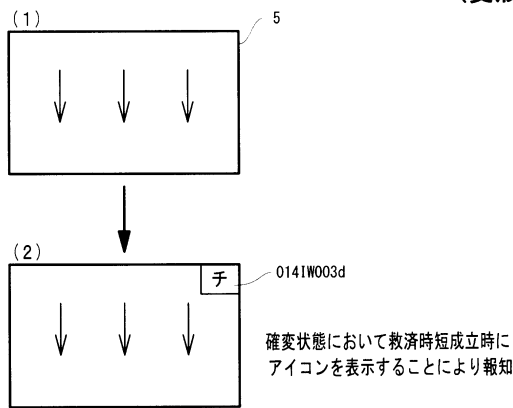
(変形例 2)



【図 20-8】

【図20-8】

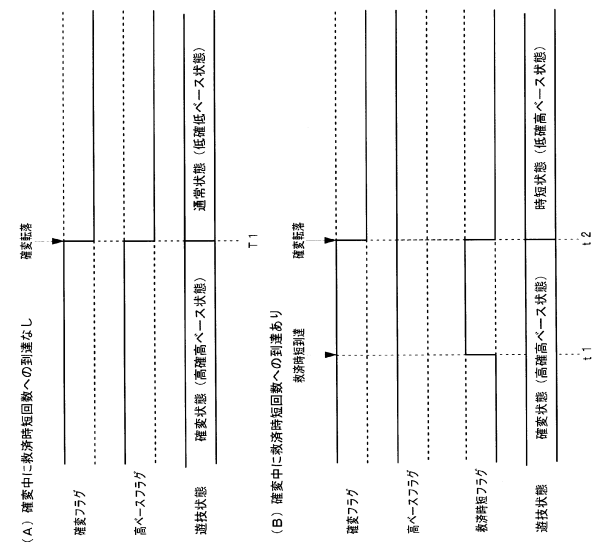
(変形例 2)



【図 20-9】

【図20-9】

(変形例 2)



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第7191898(JP, B2)
特開2016-086890(JP, A)
特開2012-200408(JP, A)
特開2019-201977(JP, A)
特開2020-156778(JP, A)
特開2019-126505(JP, A)
- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02