

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7578469号
(P7578469)

(45)発行日 令和6年11月6日(2024.11.6)

(24)登録日 令和6年10月28日(2024.10.28)

(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550頁)

(21)出願番号	特願2020-191531(P2020-191531)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年11月18日(2020.11.18)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-80451(P2022-80451A)		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30日(2022.5.30)	(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	中野 直行

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
音出力手段と、
表示手段と、
発光手段と、
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と、
を備え、
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特別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特別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特別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、

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、

第1期間と、該第1期間後の第2期間と、該第2期間後の期間であって、前記特別演出を実行可能な第3期間と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第1期間において、第1速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり、

前記第2期間において、第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり、

前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第2期間において、前記第1期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

前記第2期間において、前記第2速度で進行する前記演出動画の表示後に、該演出動画を静止させた静止画像を表示する静止演出を実行可能であり、

前記静止演出の演出態様は、複数あり、

前記静止演出の演出態様がいずれの演出態様であるかにより、前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記演出実行手段は、

遊技に関する情報表示を動作する態様で表示可能であり、

前記静止演出の実行中であっても前記情報表示の動作を継続させる、

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】

従来の遊技機は、リーチ演出としてバトル演出とタイマー演出とを同時期に実行可能であり、バトル演出中は、該バトル演出の再生速度を低速にするスローモーション演出を更に実行可能となっているものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-99801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】

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、

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、

10

20

30

40

50

音出力手段と、
表示手段と、
発光手段と、

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と、

を備え、

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特別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特別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特別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、

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出し、前記発光手段が発光する演出であり、

第1期間と、該第1期間後の第2期間と、該第2期間後の期間であって、前記特別演出を実行可能な第3期間と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第1期間において、第1速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり、

前記第2期間において、第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり、

前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第2期間において、前記第1期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

前記第2期間において、前記第2速度で進行する前記演出動画の表示後に、該演出動画を静止させた静止画像を表示する静止演出を実行可能であり、

前記静止演出の演出態様は、複数あり、

前記静止演出の演出態様がいずれの演出態様であるかにより、前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記演出実行手段は、

遊技に関する情報表示を動作する態様で表示可能であり、

前記静止演出の実行中であっても前記情報表示の動作を継続させる、

ことを特徴とする。

さらに、他の遊技機は、

始動条件が成立したことにともづいて可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

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前記有利状態とに制御可能な状態制御手段と、

10

20

30

40

50

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、
前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段と、
前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段と、を含み、

前記特別状態は、第1特別状態、第2特別状態および第3特別状態を含み、

前記状態制御手段は、

前記非特別状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果が表示されたときに前記有利状態に制御し、

前記有利状態が終了した後、前記第1特別状態に制御し、

前記非特別状態において前記有利状態に制御されことなく所定回数の可変表示が実行された場合に、前記第2特別状態に制御し、

前記非特別状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合に、前記第3特別状態へ制御し、

前記演出実行手段は、

前記情報送信手段から受信した情報にもとづいて、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演出を実行可能であり、

複数種類の先読み演出パターンのうちから1の先読み演出パターンを決定し、前記先読み演出を実行可能であり、

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演出パターンの数よりも少なく、

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

前記判定手段は、前記状態制御手段が前記第3特別状態へ制御するよりも前に該第3特別状態に制御されることを判定可能であり、

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記第3特別状態に制御されることを判定したときに該第3特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり、

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて前記先読み演出を実行可能であり、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する、

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とともに、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができるので、商品性を高めることができる。

【0007】

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

【図面の簡単な説明】

【0008】

10

20

30

40

50

- 【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。
- 【図 9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11-1】特徴部 069SG におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。
- 【図 11-2】特徴部 069SG におけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 11-3】(A) は各乱数を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(C1) 及び (C2) は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(D) は各種大当りの内容を示す説明図である。
- 【図 11-4】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 11-5】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 11-6】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 11-7】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 11-8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 11-9】演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 11-10】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11-11】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11-12】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11-13】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11-14】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11-15】状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図 11-16】遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
- 【図 11-17】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
- 【図 11-18】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
- 【図 11-19】(A) はバトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図であり、(B) は遊タイムに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 11-20】極・バトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 11-21】可変表示回数表示と特別回数表示とに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 11-22】RAM クリア後に救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 11-23】RAM クリア後に救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 11-24】(A) は大当り後、900 回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャート、(B) は時短突入演出 B の変形例を示すタイムチャートである。
- 【図 11-25】大当り後、900 回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 11-26】救済時短に到達したときに保留記憶数が 0 の場合の演出動作例を示す説明図である。
- 【図 11-27】救済時短に到達したときに保留記憶数が 1 以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図11-28】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図11-29】特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。
- 【図11-30】特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。
- 【図11-31】特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図11-32】特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図11-33】特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図11-34】特徴部069SG変形例2としての表示処理を示すフローチャートである。
- 【図11-35】特徴部069SG変形例3を示す図である。
- 【図11-36】各種演出の内容を説明するための図である。
- 【図11-37】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
- 【図11-38】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
- 【図11-39】保留変化予告の演出動作例を示す図である。
- 【図11-40】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。
- 【図11-41】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。
- 【図11-42】(A)～(D)は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。
- 【図11-43】(A)～(F)は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図11-44】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-45】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-46】(A)はリーチ予告実行決定テーブル、(B)～(E)はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図11-47】(A)～(D)はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図11-48】(A)～(D)は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図11-49】(A)～(D)は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図11-50】(A)～(C)は遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。
- 【図11-51】(A)は確変状態、時短状態Aのはずれ短縮非リーチ変動パターン、(B)は時短状態Bのはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。
- 【図11-52】確変状態、時短状態Aの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
- 【図11-53】確変状態、時短状態Aの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
- 【図11-54】時短状態Bの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
- 【図11-55】SPリーチE、SPリーチDの演出動作例である。
- 【図11-56】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図11-57】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図11-58】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図11-59】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図11-60】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図11-61】(A)～(C)はSPリーチE、C、Dにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。
- 【図11-62】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。
- 【図11-63】(A)～(C)は突入導入演出、(D)は時短突入演出Aの演出動作例を示す図である。
- 【図11-64】(A1)～(A4)は確変突入演出、(B1)～(B4)は時短突入演出

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【図 12-19】期間値 κ 、 λ 、 μ の説明図である。

【図 12-20】期間値 κ' 、 λ' 、 μ' の説明図である。

【図 12-21】期間値 ν 、 ξ 、 π の説明図である。

【図 12-22】期間値 ν' 、 ξ' 、 π' の説明図である。

【図 12-23】各期間値の説明図である。

【図 12-24】(A) はパチンコ遊技機の 10 時間分の実射値の説明図であり、(B) はパチンコ遊技機の設計値の説明図である。

【図 12-25】通常状態における平均変動時間の算出の説明図である。

【図 12-26】時短状態 A における平均変動時間の算出の説明図である。

【図 12-27】時短状態 B における平均変動時間の算出の説明図である。

40

【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。

【図 12-30】時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の 110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図 12-31】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 3 個である状態で 110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 3 個である状態で 1100 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図 12-32】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記

50

憶数が2個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が2個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図12-33】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が1個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が1個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図12-34】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が0個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が0個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図12-35】各期間値の説明図である。

【図12-36】各期間値の説明図である。

【図13-1】特徴部018SGにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。

【図13-2】(A)は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、(B)は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図13-3】スーパーリーチ α 、 β 、 γ の大当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13-4】スーパーリーチ α 、 β 、 γ のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。

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

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

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

【図13-8】SPリーチ演出A～Eの流れを示す樹形図である。

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

【図13-10】SPリーチ演出Aの演出動作例を示す図である。

【図13-11】SPリーチ演出B、Cの演出動作例を示す図である。

【図13-12】SPリーチ演出D、Eの演出動作例を示す図である。

【図13-13】当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【図13-14】可動体演出の演出動作例を示す図である。

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

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

【図13-17】事後演出Aの演出動作例を示す図である。

【図13-18】事後演出Bの演出動作例を示す図である。

【図13-19】事後演出Bの演出動作例を示す図である。

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

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

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

【図14】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図16】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図17-1】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17-2】停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図17-3】設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。
- 【図17-4】設定示唆パターンに関する構成例や設定例を示す図である。
- 【図17-5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図17-6】設定示唆演出の実行例を示す図である。
- 【図18-1】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18-2】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18-3】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18-4】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18-5】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図18-6】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図18-7】時短種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図18-8】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18-9】時短煽り演出期間の一例を示す図である。
- 【図18-10】変動パターンの一例を示す図である。
- 【図18-11】変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図18-12】変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図18-13】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18-14】主な演出制御コマンドの一例を示す図である。
- 【図18-15】飾り図柄停止コマンド送信設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図18-16】時短開始時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18-17】時短終了時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18-18】残保留期間終了判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18-19】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18-20】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18-21】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。
- 【図18-22】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18-23】保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図18-24】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18-25】取りこぼし時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18-26】停止図柄設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18-27】時短煽り演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18-28】時短煽り演出パターンの決定例を示す図である。
- 【図18-29】復帰演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18-30】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18-31】時短用図柄が停止表示する場合とそれ以外の場合における可変表示中における各タイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図18-32】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
- 【図18-33】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
- 【図18-34】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
- 【図18-35】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
- 【図18-36】情報出力処理内の処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18-37】外部情報出力処理にて出力される各種信号の出力タイミングを示すタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

【図18-38】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図18-39】特図表示結果の一例を示す図である。

【図18-40】時短用図柄が停止表示する場合における演出動作例を示す図である。

【図19-1】特徴部063AKに係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図19-2】大入賞口が閉鎖状態に制御された状態における特徴部063AKに係る特別可変入賞球装置の構成を示す図である。

【図19-3】(a)～(c)は、特徴部063AKに係る大入賞口に入賞した遊技球の流れを説明するための図である。

【図19-4】(a)は、特徴部063AKに係る振分部の構成を示す図である。(b)は、特徴部063AKに係る振分部材の構成を示す図である。

10

【図19-5】(a)～(c)は、特徴部063AKに係る振分部に進入した遊技球の流れを説明するための図である。

【図19-6】特徴部063AKに係る振分部材の動作を説明するための図である。

【図19-7】特徴部063AKに係る小当り開始演出時間と遊技球が振分部に進入するタイミングとの関係を説明するための図である。

【図19-8】(a)は、特徴部063AKに係る小当り変動に対応した演出のタイミングチャートである。(b)は、特徴部063AKに係る小当り変動に対応する演出の実行有無及び演出態様を説明するための図である。

【図19-9】(a)は、特徴部063AKに係る時短示唆演出のタイミングチャートである。(b)は、特徴部063AKに係る時短示唆図柄を示す図である。

20

【図19-10】(a)は、特徴部063AKに係る第1特図ゲームに対応する通常時通過煽り演出を説明するための図である。(b)は、特徴部063AKに係る第2特図ゲームに対応する通常時通過煽り演出を説明するための図である。(c)は、特徴部063AKに係る時短時通過煽り演出を説明するための図である。

【図19-11】特徴部063AKに係る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19-12】(a)は、特徴部063AKに係る第1特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。(b)は、特徴部063AKに係る第2特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図19-13】(a)は、特徴部063AKに係る大当り種別の一覧を示す図である。

30

(b)は、特徴部063AKに係る大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図19-14】(a)は、特徴部063AKに係る小当り種別の一覧を示す図である。

(b)は、特徴部063AKに係る小当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図19-15】特徴部063AKに係る変動パターンの一覧を示す図である。

【図19-16】特徴部063AKに係る変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図19-17】特徴部063AKに係る大当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図19-18】特徴部063AKに係るハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

40

【図19-19】(a)は、特徴部063AKに係る通常状態用時短変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。(b)は、特徴部063AKに係る時短状態用時短変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図19-20】特徴部063AKに係る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19-21】特徴部063AKに係る小当り開始演出待ち時間決定テーブルの構成例を示す図である。

【図19-22】特徴部063AKに係る小当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図19-23】特徴部063AKに係る小当り開放中処理の一例を示すフローチャート

50

である。

【図19-24】特徴部063AKに係る当り終了指定コマンド決定テーブルの構成例を示す図である。

【図19-25】特徴部063AKに係る通過報知演出待ち時間決定テーブルの構成例を示す図である。

【図19-26】特徴部063AKに係る小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図19-27】特徴部063AKに係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図19-28】(a)は、特徴部063AKに係る小当り組合せとなる飾り図柄を示す図である。(b)は、特徴部063AKに係る通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルの構成例を示す図である。(c)は、特徴部063AKに係る時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

10

【図19-29】特徴部063AKに係る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19-30】(a)は、特徴部063AKに係る特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。(b)は、特徴部063AKに係る小当り開始演出時間決定テーブルの構成例を示す図である。

【図19-31】特徴部063AKに係る小当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図19-32】特徴部063AKに係る小当り終了演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図19-33】(a)～(i)は、特徴部063AKに係る通常状態における演出動作例を示す図である。

【図19-34】(a)～(g)は、特徴部063AKに係る通常状態における演出動作例を示す図である。

【図19-35】(a)～(e)は、特徴部063AKに係る時短状態における演出動作例を示す図である。

【図19-36】(a)～(e)は、特徴部063AKに係る時短状態における演出動作例を示す図である。

30

【図19-37】(a)は、特徴部063AKの変形例に係る通常時保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。(b)は、特徴部063AKの変形例に係る制限時保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。

【図19-38】(a)～(c)は、特徴部063AKの変形例に係る演出動作例を示す図である。

【図20-1】特徴部065AKのパチンコ遊技機の正面図である。

【図20-2】普通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20-3】普通図柄決定テーブルの一例を示す図である。

【図20-4】普図表示結果と時短回数を示す図である。

【図20-5】特図表示結果と時短回数を示す図である。

40

【図20-6】普通図柄停止時処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-7】特徴部065AKの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20-8】普図連動演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-9】特図連動演出決定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図20-10】時短報知設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-11】特徴部065AKの時短移行時の演出内容を示すタイミングチャートである。

【図20-12】特徴部065AKの演出動作例を示す図である。

【図20-13】特徴部065AKの演出動作例を示す図である。

50

【図20-14】特徴部065AKの演出動作例を示す図である。

【図21-1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図21-2】(A)は画像表示装置を示す図であり、(B)は各保留表示エリアにおける保留表示の回転表示を示す図であり、(C)はテロップ表示エリアにおけるテロップの移動表示を示す図であり、(D)は第4図柄の点滅態様を示す図である。

【図21-3】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図21-4】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図21-5】各乱数を示す説明図である。

【図21-6】(A)は、表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は、表示結果判定テーブル2を示す説明図である。

【図21-7】(A)は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当たりの内容を示す図である。

【図21-8】変動パターンを例示する図である。

【図21-9】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図21-10】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図21-11】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図21-12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図21-13】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図21-14】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21-15】チャンスアップ演出の実行決定割合を示す図である。

【図21-16】(A)は静止画表示演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの演出内容を示す図である。

【図21-17】(A)は操作促進演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの演出内容を示す図である。

【図21-18】スーパーリーチ α 1の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図21-19】スーパーリーチ α 2の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図21-20】スーパーリーチ α 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図21-21】スーパーリーチ α 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図21-22】スーパーリーチ β 1の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図21-23】スーパーリーチ β 2の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図21-24】スーパーリーチ β 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図21-25】スーパーリーチ β 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図21-26】第1リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図21-27】第1リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図21-28】第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図21-29】第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図21-30】第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図21-31】第3リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図21-32】第3リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図21-33】第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図21-34】第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図21-35】第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図21-36】変形例における第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図21-37】変形例における第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図21-38】変形例における第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【0010】

10

20

30

40

50

(特徴部 069SG 形態)

(SG2020-069) 形態 1-1 の遊技機は、

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

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2.2 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5.58 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4.83 秒）よりも少ない部分。図 11-50 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0011】

形態 1-2 の遊技機は、形態 1-1 に記載の遊技機であって、

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

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

10

20

30

40

50

において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、

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

ことを特徴としている。

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

【0013】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

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

、5Cのうち1の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

【0017】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0018】

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

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

10

20

30

40

50

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。

【0020】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0021】

（SG2020-070）形態2-1の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.2秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約5.58秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約4.83秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、

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、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）、

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）、

30

ことを特徴としている。

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

【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）、

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態では第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、を含み、

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

10

20

30

40

50

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）、

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（ $t_{a3} \sim t$

10

20

30

40

50

a 4) とは共通である部分。図 1 1 - 6 1 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 - 1 5 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 1 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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】

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

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

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

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 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 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

を備え、

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

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

前記決定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

10

20

30

40

50

前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0031】

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

ことを特徴としている。

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

【0032】

形態2-8の遊技機は、形態2-1～形態2-7のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態及び前記第3特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、の少なくとも一部は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SP非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0033】

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

ことを特徴としている。

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

【0034】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0035】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

10

20

30

40

50

ずれ」など)と、を決定可能であり、

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

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、有利状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0036】

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

20

装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

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

ことを特徴としている。

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

30

【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(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、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間(t b 0～t b 2)よりも短い部分。図11-62参照)、

40

ことを特徴としている。

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

【0038】

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

前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な前記第2非特定

50

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

ことを特徴としている。

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

【0039】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

ずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高い部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0040】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0041】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0042】

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

を備え、

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

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第1特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～C、E大当たり」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（即当たりまたは全回転）」、「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大当たり変動パターン（即当た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%）よりも高い部分。図11-69参照）、

ことを特徴としている。

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

【0043】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0044】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0045】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

90%)は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合(例えば、5%)よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合(例えば、5%)よりも高い部分。図11-69参照)、

ことを特徴としている。

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

【0046】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0047】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0048】

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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、

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味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、

10

20

30

40

50

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つて、

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

ことを特徴としている。

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

【0052】

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

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）であつて、

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0053】

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

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

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、

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

10

20

30

40

50

状態 B) と、を含み、

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

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

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（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。

【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、

30

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）、

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】

50

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0056】

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

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

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

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、

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、CPU 103 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S101 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

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 SGS62 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、CPU 103）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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0058】

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 5 9 】

形態 2 - 2 0 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 1 9 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 CPU 1 2 0 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A 及び確変状態双方において演出制御用 CPU 1 2 0 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

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

【 0 0 6 0 】

形態 2 - 2 1 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 2 0 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 CPU 1 2 0 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0 個）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 1 2 0 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 1 2 0 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4 個）よりも少ない部分）、

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。

【 0 0 6 1 】

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

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

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

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 1 2 0、プッシュセンサ 3 5 B）と、

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

を備え、

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

前記第 2 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第 1 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例

10

20

30

40

50

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。

【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 CPU 120 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 CPU 120 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 や確変状態において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低い、時短状態 B において「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態 A や確変状態において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

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

【0064】

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進演出の実行期間を第 1 特別状態と第 2 特別状態とで共通化

10

20

30

40

50

することで、開発コストを低減することができる。

【0065】

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

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

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

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

【0066】

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

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0068】

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

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の

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 35 B) と、

遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されること報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 が、「ボタン予告」と「当否ボタン演出」とを実行可能な部分) と、

を備え、

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

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

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第 3 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合よりも高い (例えば、時短状態 B において 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」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」を実行する割合 (例えば、0%) よりも高い部分。図 11-69 参照)、ことを特徴としている。

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

【0069】

(S G 2020-085) 形態 1-37 の遊技機は、形態 1-1 ~ 形態 1-36 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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 35 B) と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 が「ボタン予告」を実行可能な部分) と、

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

状態 B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図 11-50 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0071】

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0072】

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

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

10

20

30

40

50

例えば、90%)よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Bにおいて「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Aや確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい)、

ことを特徴としている。

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

【0073】

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

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

ことを特徴としている。

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069SGS62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

10

20

30

40

50

当り 0 %、はずれ 0 %) は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合 (例えば、大当り 90 %、はずれ 30 %) よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合 (例えば、大当り 90 %、はずれ 40 %) よりも低い。図 11-50 参照)、

ことを特徴としている。

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

【0075】

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

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

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

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段 (例えば、CPU103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 62 にて大当り判定処理を実行する部分) と、

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

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

を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0076】

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

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

10

20

30

40

50

別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

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

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

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

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

を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００７７】

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

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

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

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

動作可能な可動体（例えば、可動体３２）と、

前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定

10

20

30

40

50

演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「可動体予告」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

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

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態B」において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や押しボタン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や押しボタン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 3 2 の動作に連動して発光させる可動体 LED 2 0 8 やや枠 LED 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 LED 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 - 4 5 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 4 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 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 - 4 6 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 5 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 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、は共通である部分）、

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

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 1 演出実行パターンが実行される割合は、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 1 演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態 A や確変状態において可変表示結

10

20

30

40

50

果が大当たりである場合に「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たりである場合に「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

10

20

30

40

50

れる割合よりも高い（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い部分。図 11-50 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0085】

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

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

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

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 SGS62 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 069 SGS111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

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

を備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

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）、

前記事後演出の演出態様は、前記第 1 特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第 2 特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、S P リーチ演出にて大当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 1 1 - 6 0 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 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。

【 0 0 8 6 】

形態 1 - 5 0 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 9 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 1 1 - 5 9 （ D 1 ）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。

【 0 0 8 7 】

形態 1 - 5 1 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 5 0 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 L E D 2 0 8 の制御に用いる制御データと、時短状態 B における「事後演出」に連動して発光させる可動体 L E D 2 0 8 の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンド D 3 0 0 に基づいて実行される発光制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

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

【 0 0 8 8 】

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

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第 1 特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第 2 特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、時短状態 B における「事後演出」に

10

20

30

40

50

連動して振動モータ 61 により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンド S300 に基づいて実行される振動制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

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

【0089】

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

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

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

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 62 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 069 S G S 111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

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

を備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

【0090】

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

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

前記可変表示パターン決定手段は、

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

前記第2特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定

10

20

30

40

50

可能である（例えば、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチや3秒の短縮非リーチA）を決定可能である部分。図11-69参照）、

ことを特徴としている。

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

【0091】

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

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

前記可変表示パターン決定手段は、

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

前記第2特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場

10

20

30

40

50

合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である（例えば、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチや3秒の短縮非リーチA）を決定可能である。図11-69参照）、

ことを特徴としている。

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

【0092】

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

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

10

20

30

40

50

御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第2特別状態の開始を盛り上げることができる。

【0093】

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

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

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

を備え、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態開始演出を好適に実行することができる。

【0094】

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

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

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

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

10

20

30

40

50

－ 6 3、図 1 1－ 6 4 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。

【 0 0 9 5 】

（ S G 2 0 2 0－ 1 1 9 ）形態 1－ 5 6 の遊技機は、形態 1－ 1～形態 1－ 5 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、 C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、 C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当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、 C P U 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

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

を備え、

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

前記有利状態は、第 1 有利状態（例えば、大当たり A（ 6 R）、大当たり B（ 6 R））と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 有利状態（例えば、大当たり C（ 1 0 R））と、を含み、

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

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 において大当たり種別として「大当たり C（ 1 0 R）」が決定されている場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が「全回転演出」を実行する割合（例えば、 1 0 0 %）は、時短状態 A において大当たり種別として「大当たり C（ 1 0 R）」が決定されている場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が「 S P リーチ D（全回転）」を実行する割合（例えば、 0 %（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当たり種別として「大当たり C（ 1 0 R）」が決定されている場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が「 S P リーチ D（全回転）」を実行する割合（例えば、 0 %（非実行））よりも高い

10

20

30

40

50

部分。図 11-69 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0096】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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「SPリーチD(全回転)」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高い部分。図11-69参照)、

ことを特徴としている。

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

【0097】

(特徴部099SG形態)

(SG2020-099)特徴部099SGの形態1の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0099】

（SG2020-101）形態3の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0100】

（SG2020-102）形態4の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特

10

20

30

40

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、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、

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、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 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

10

20

30

40

50

りも小さい（例えば、図 1 2 - 2 1 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 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 1 1 0 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。

【 0 1 0 2 】

（ S G 2 0 2 0 - 1 0 4 ）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、 C P U 1 0 3 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、 1 1 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

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

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であると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 1 2 - 2 1 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 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 1 1 0 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 1 1 0 を乗算して得られる期間値 π よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【 0 1 0 3 】

10

20

30

40

50

(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、

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

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

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、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

れる第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0108】

（SG2020-110）形態12の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての

平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-20に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 λ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 κ' よりも小さく、且つ、期間値 λ は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 μ' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0109】

（SG2020-111）形態13の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0111】

(SG2020-113)形態15の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

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

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。

【0112】

（SG2020-114）形態16の遊技機は、

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

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

20

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

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

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

30

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

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

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

40

50

ことを特徴としている。

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

【0113】

(SG2020-115)形態17の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)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、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0115】

（SG2020-117）形態19の遊技機は、

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

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

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

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

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

間に1100を乗算して得られる期間値 ε' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さい部分)、
ことを特徴としている。

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

【0116】

(SG2020-118)形態20の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

する遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

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

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

前記特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A と第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B）と、

を備え、

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

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第 1 特別状態と前記第 2 特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A と第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B とで記憶可能な保留記憶数は遊技状態にかかわらず 4 個である部分）、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0 1 1 8】

形態 2 2 の遊技機は、形態 2 1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、計測による期間値を適切に得ることができる。

【0 1 1 9】

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

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段を備え、

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第 1 特別状態と前記第 2 特別状態と前記第 3 特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B にて記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分）、

10

20

30

40

50

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【0120】

形態24の遊技機は、形態23に記載の遊技機であって、

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

前記第1特別状態において、

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

きる。

【0121】

形態25の遊技機は、形態23または形態24に記載の遊技機であって、

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

前記第2特別状態において、

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

10

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が1であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間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）、

20

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）、

30

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。

40

【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

50

れとなる平均可変表示期間、 i は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの可変表示が該確変状態の 110 回の可変表示に占める割合である部分)、

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

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

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

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

10

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

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

20

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が3であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間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）、

30

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。

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】

40

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

50

きの可変表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 1 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 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 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 2 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 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 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 3 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 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 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記第 2 特別状態の期間値は、前記第 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る。

【0126】

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

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

前記第 3 特別状態において、

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

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 1 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 J であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 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 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

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

れとなる平均可変表示期間、 k' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの可変表示が該確変状態の 1100 回の可変表示に占める割合)、

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

前記第 3 特別状態の期間値は、前記第 2 回数と前記割合 i' と前記平均可変表示期間 I とを乗算した保留 0 対応値と、前記第 2 回数と前記割合 j' と前記平均可変表示期間 J とを乗算した保留 1 対応値と、前記第 2 回数と前記割合 k' と前記平均可変表示期間 K とを乗算した保留 2 対応値と、前記第 2 回数と前記割合 l' と前記平均可変表示期間 L とを乗算した保留 3 対応値と、の合計値である (例えば、期間値 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 018 SG 形態)

(SG2020-018) 特徴部 018 SG 形態の形態 3-1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、特徴部 018 SG 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 018 SG250B) とともに前記特定キャラクタ (例えば、キャラクタ画像 018 SGX1) 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 018 SG250B) 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か不明となるので、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）、

10

20

30

40

50

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

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

ことを特徴としている。

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

【0132】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0133】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0134】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0135】

10

20

30

40

50

形態３－９の遊技機は、形態３－８に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【０１３６】

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

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

ことを特徴としている。

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

【０１３７】

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

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

可動体（例えば、可動体３２）と、

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

を備え、

前記演出実行手段は、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

、ＳＰリーチ演出Ｄの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂ（図１３－１８、図１３－１９参照）が実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

【０１３８】

形態３－１２の遊技機は、形態３－１１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出で実行される前記特別演出の後において、前記特定キャラクタを特殊態様に変化させる特殊演出を実行可能であり、

前記特定演出が前記第２態様にて実行されたときの前記特殊演出は、前記事後演出の後に行われる（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂでは、事後演出Ａの前の大当たり報知において、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚが表示され（図１３－１５（Ｅ２）参照）、ＳＰリーチ演出Ｄでは、事後演出Ｂにおいて、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像０１８ＳＧＸＺが表示される（図１３－１９（Ｇ１－５）参照）部分）、

ことを特徴としている。

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

【０１３９】

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

可変表示を実行可能な遊技機であって、

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

前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報知される（例えば、ＳＰリーチ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、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるので、事後演出への注目を高めることができる。

【0141】

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

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

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

10

ことを特徴としている。

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

【0142】

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

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

20

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、

30

可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を1の可変表示中において実行可能であり、

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

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

40

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】

50

(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、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0145】

形態3-19の遊技機は、形態3-18に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行期間を共通化することで、事後演出の制御データ、特に、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

10

20

30

40

50

を図ることができる。

【0147】

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

前記演出実行手段は、前記事後演出において背景画像を表示可能であって、

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

ことを特徴としている。

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

10

【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。

20

【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））、

30

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、

40

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）、

50

ことを特徴としている。

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

【0151】

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

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

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

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

前記演出実行手段は、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0152】

形態3-26の遊技機は、形態3-25に記載の遊技機であって、

前記第1事後演出の演出期間と前記第2事後演出の演出期間は共通である一方、

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

10

20

30

40

50

秒)と「事後演出B」の実行期間(15秒)とは異なる部分)、
ことを特徴としている。

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

【0153】

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

10

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。

20

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。

30

【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。

40

【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

50

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

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【0165】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一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81がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0166】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6

Bの上方1箇所)には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出される。

【0167】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82(図3参照)によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0168】

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

10

【0169】

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

【0170】

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

20

【0171】

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

【0172】

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

30

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

40

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クランプ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、アタックランプ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

50

ブ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されている。

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

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

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

【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 31 A やプッシュボタン 31 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、

パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3 a が回転可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【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 1 a の右端部には、セキュリティカバー 50 A が取付けられている。セキュリティカバー 50 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 を含む基板ケース 201 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 50 A は、短片 50 A a および長片 50 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。

10

【0187】

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0188】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 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）。

20

【0189】

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。

【0190】

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。

30

【0191】

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

【0192】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機 1 における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

40

【0193】

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

【0194】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウン

50

ドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【0195】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領

10

20

30

40

50

域)を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0204】

(演出の進行など)

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

10

【0205】

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

【0206】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる(リーチが成立する)ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

20

【0207】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に依拠して表示結果(特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果)が「大当り」となる割合(大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。)が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

30

【0208】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄(例えば、「7」等)が揃って停止表示される。

【0209】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄(例えば、「7」等)が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り(通常大当り)」である場合には、偶数の飾り図柄(例えば、「6」等)が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄(通常図柄)ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

40

【0210】

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

50

り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【0211】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

【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）。

20

【0215】

（基板構成）

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

30

【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。

40

【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、ROM10

50

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

【0220】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

10

【0221】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0222】

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

20

【0223】

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

30

【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。

40

【0226】

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

【0227】

50

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 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。

【0 2 2 8】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【0 2 2 9】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 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 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 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、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

10

【0 2 3 0】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B 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 1 2 3 に指示することもある。

【0 2 3 1】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

20

【0 2 3 2】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 2 3 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 1 3 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 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0 2 3 3】

30

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R 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 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【0 2 3 4】

ランプ制御基板 1 4 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 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0 2 3 5】

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 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

40

【0 2 3 6】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【0 2 3 7】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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

50

ンプ信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0238】

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

【0239】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0240】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図4は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0241】

図4に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0242】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップS3)。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0243】

復旧条件が成立した場合には(ステップS3; Yes)、復旧処理(ステップS4)を実行した後に、設定確認処理(ステップS5)を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0244】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS3; No)、初期化处理(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、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0245】

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

【0246】

10

20

30

40

50

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

【 0 2 4 7 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 2 4 8 】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【 0 2 4 9 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【 0 2 5 0 】

パチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機 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。

【 0 2 5 1 】

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。

【 0 2 5 2 】

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。

【0253】

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

【0254】

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

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0260】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ～S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ～S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

10

【0261】

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

20

【0262】

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。

30

【0263】

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

【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。

40

【0265】

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

50

の値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 2 6 6 】

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

10

【 0 2 6 7 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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。

【 0 2 6 8 】

20

ステップ S 1 1 5 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 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 2 6 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、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。

30

【 0 2 7 0 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

40

【 0 2 7 1 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出球率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出球率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度

50

が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出球率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0272】

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

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。

40

【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。

50

この大当た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。

【0 2 7 7】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0 ～ 1 2 3 7）内の数値のみが「大当たり」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 1 2 3 8 を基準として増加していく。

10

【0 2 7 8】

このため、大当たり確率は、1 0 2 0 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。

【0 2 7 9】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までは大当たり判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値 6 の大当たり判定値の範囲（1 0 2 0 ～ 1 3 4 6）とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0 2 8 0】

また、遊技状態が確変状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当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。

30

【0 2 8 1】

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（1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までは「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、1 3 4 7 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 1 3 4 7 ～ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ～ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ～ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ～ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ～ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0 2 8 2】

40

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 ～ 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 3 4 6）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 1 3 4 7 を基準として増加していく。

【0 2 8 3】

このため、大当たり確率は、1 0 2 0 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。

50

【0284】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0285】

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

10

【0286】

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

20

【0287】

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

【0288】

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

30

【0289】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

40

【0290】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65535の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65425の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐこ

50

とができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である65317から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するCPU103の処理負荷を低減することができるようになっている。

【0291】

尚、本パチンコ遊技機1では、設定可能な設定値を1～6までの6個としているが、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0292】

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

【0293】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図9のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図9に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0294】

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

【0295】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0296】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

10

【 0 2 9 7 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 2 9 8 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

20

【 0 2 9 9 】

図 1 0 は、演出制御プロセス処理として、図 9 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【 0 3 0 0 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 3 0 1 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【 0 3 0 2 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行

50

開始を表示制御部 123 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0303】

ステップ S172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0304】

ステップ S173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0305】

ステップ S174 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0306】

ステップ S175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0307】

（基本説明の変形例）

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

【0308】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0309】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、通過ゲート 41 を通過可能となっている。

50

【0323】

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

【0324】

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

【0325】

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

【0326】

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

【0327】

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

【0328】

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

【0329】

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

10

20

30

40

50

保留用LED069SG035Bと、プッシュボタン31Bに内蔵されるボタンLED62と、可動体32に内蔵される可動体LED208と、遊技機用枠3に設けられる枠LED9L1～9L12、9R1～9R12と、が接続されている。

【0330】

図11-3(A)は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-3(A)に示すように、本実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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、「大当たり」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「大当たり」として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る判定用データとなっている。本特徴部069SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」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。

【0338】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図7に示す第1特図用表示結果判定テーブルや第2特図用表示結果判定テーブルに加えて、図11-3（C1）に示す大当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。

【0340】

（大当たり種別判定テーブル）

図11-3（C1）及び図11-3（C2）は、ROM101に記憶されている大当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。

【0341】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たりCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0342】

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

【0343】

本実施の形態では、可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15秒）とがある。大当たりAは、大当たり遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当たりB及び大当たりCは、大当たり遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【0344】

「大当たりA」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たりA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当たりとなる。

【0345】

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

【0346】

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

【0347】

尚、本実施の形態においては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0348】

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

【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。

【0350】

本例では、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

10

20

30

40

50

は、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【0351】

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

【0352】

また、本実施の形態では、例えば、第2特別図柄用の大当り種別として、大当り遊技状態の終了後に110回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当りB、Cを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態の終了後に時短制御が1009回（確変状態：110回＋時短状態A：899回）行われる大当りD等を設けてもよく、このようにすることで、ほぼ次回大当り濃厚であるため興趣向上するとともに、大当りDの終了後、110回の確変状態において大当りが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態A（低確／高ベース状態）で大当りが発生せずに899回の可変表示を実行した後、通常状態で1回の可変表示を実行するだけでさらに後述する時短状態B（救済時短状態）に制御されるため、興趣が向上する。

【0353】

（時短回数）

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

【0354】

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

【0355】

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

【0356】

$$K = \{ (1 - ML) ^ n \} \times 100$$

（K＝救済時短到達率、ML＝大当り確率、n＝可変表示回数）

【0357】

具体的には、例えば、本実施の形態における大当り確率MLが約 $1/319$ であれば救済時短到達率Kは5.9%となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当り確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当り確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【0358】

(変動パターン)

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

【0359】

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

【0360】

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

【0361】

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

【0362】

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

【0363】

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

【0364】

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

【0365】

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

【0366】

図11-7(A)に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定

10

20

30

40

50

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

【0367】

一方、図 11-7 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SP非経由 A に 5 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ E に 95 個の判定値が割り当てられている。

【0368】

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

【0369】

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

【0370】

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

【0371】

図 11-6 (A) (B) に示すように、確変状態において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 8.2 秒 $\{(7s \times 95) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 8.2$ 、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り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 51.1 秒 $\{(22s \times 5) + (55s \times 80) + (40s \times 15)\} \div 100 = 51.1$ であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 51.1 秒である。

【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

10

20

30

40

50

はずれ用の変動パターンの変動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り用の変動パターンの変動表示時間の平均時間は約 62.8 秒 $\{(22s \times 5) + (55s \times 95)) \div 100 = 62.85\}$ である。

【0377】

図 11-8 (A) (B) に示すように、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの変動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変動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。

【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変動表示時間の平均時間は約 2.2 秒 $\{(7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985\}$ となる。

【0379】

また、図 11-8 (C) に示すように、時短状態 B において保留記憶数が 0~3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの変動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変動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変動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変動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変動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変動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

10

20

30

40

50

変状態の方が時短状態 A よりも多い形態を例示したが、時短状態 A の方が確変状態よりも多くてもよいし、確変状態と時短状態 A とで同じであってもよい。

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

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

【0390】

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

【0391】

（リーチを伴わない変動パターン）

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

【0392】

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチ A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 7000ms であり、「SP 非経由 A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 7000 + 15000ms であり、「非リーチ B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 12000ms であり、「SP 非経由 B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 12000 + 15000ms であり、「短縮非リーチ A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 30

10

20

30

40

50

00msであり、「短縮非リーチB」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は5000msであり、「超短縮非リーチ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は1500msである。このうち「超短縮非リーチ」の変動パターンは、時短状態Bでのみ決定可能な変動パターンであり、時短制御が実行される他の遊技状態（時短状態A、確変状態）に制御されているときに決定される何れの変動パターンよりも可変表示期間が短い。

【0393】

（スーパーリーチを伴う変動パターン）

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

【0394】

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

【0395】

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

【0396】

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

【0397】

尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパーリーチ変動パターンとされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。

【0398】

（演出制御コマンド）

図11-9（A）は、本実施の形態における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータ

10

20

30

40

50

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 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 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 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 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、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 5 L, 5 C, 5 R 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 2.0 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 2.0 秒となる図柄確定 B 指定コマンドが送信される。

10

20

30

40

50

【0405】

コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

【0406】

コマンドE1XXHは、救済時短を除いた時短状態（時短状態A）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドE2XXHは、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

10

【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。

20

【0409】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(D)に示すように、コマンド9100H～コマンド910FHは、救済時短回数の値の1桁目を指定する復旧時救済時短回数指定1コマンドである。コマンド9110H～コマンド911FHは、救済時短回数の値の2桁目を指定する復旧時救済時短回数指定2コマンドである。コマンド9130H～コマンド913FHは、救済時短回数の値の3桁目を指定する復旧時救済時短回数指定3コマンドである。コマンド9140H～コマンド914FHは、救済時短回数の値の4桁目を指定する復旧時救済時短回数指定4コマンドである。

【0410】

コマンド94XXHは、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(E)に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126回以下の回数）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

30

【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。

40

【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

50

。コマンド 9 F 0 0 (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。

【 0 4 1 3 】

(遊技制御メイン処理)

図 1 1 - 1 0 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 S 1 ~ S 7 の処理、ステップ S 8 ~ S 9 の処理、およびステップ S 1 0 ~ S 1 2 の処理は、図 4 で示したそれらの処理と同様である。

【 0 4 1 4 】

本例では、ステップ S 7 において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、C P U 1 0 3 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 1 6 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 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 3) 。

10

【 0 4 1 5 】

次いで、C P U 1 0 3 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 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 4) 。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が 1 ~ 1 2 5 回である場合には、C P U 1 0 3 は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 4 0 1 H を送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時に R A M 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。

20

【 0 4 1 6 】

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 S 7 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 E X T 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。

【 0 4 1 7 】

また、ステップ S 3 において R A M クリアが要求されたとき、ステップ S 4 においてバックアップデータがない場合、ステップ S 5 においてバックアップ R A M に異常があったときに、ステップ S 8 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。

30

【 0 4 1 8 】

また、ステップ S 9 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、C P U 1 0 3 は、救済時短回数カウンタに「9 0 0」をセットする (ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 5) 。従って、本例では、遊技機への電源投入時に R A M 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「9 0 0」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 R A M クリア処理が実行された後、9 0 0 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 S 9 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 (「9 0 0」) とが対応しているため、C P U 1 0 3 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。

40

【 0 4 1 9 】

次いで、C P U 1 0 3 は、救済時短回数カウンタの値 (本例では「9 0 0」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 1 6 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 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 6) 。

【 0 4 2 0 】

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り込み処理

50

が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

【0421】

尚、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【0422】

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

【0423】

（時短フラグ、確変フラグ）

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

【0424】

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

【0425】

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

【0426】

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

【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

10

20

30

40

50

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の順番と一致している。

【0434】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ069SGS57）。尚、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0435】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ069SGS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ069SGS62）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

10

【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。

20

【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。

30

【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）。

40

【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

50

カウンタに1多い「111」をセットするように構成してもよい。

【0440】

次いで、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ069SGS84に移行する。本例では、ステップ069SGS69Aの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ069SGS70以降の処理（特にステップ069SGSS71の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ069SGSS70に移行する。

10

【0441】

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

【0442】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ069SGS70；Yes）。救済時短回数カウンタの値が0である場合には（ステップ069SGS70；Yes）、ステップ069SGS84へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が0である場合とは、既に救済時短経由の時短状態（時短状態B）に制御された後のタイミング（時短状態Bに制御されているか、または時短状態Bにおいて1100回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング）であり、救済時短回数カウンタに900がセットされる契機である大当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

20

30

【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。

40

【0444】

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

【0445】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ069SG

50

S 7 2 ; Y e s) 、 C P U 1 0 3 は、 E X T データとして一律に 7 F H 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 9 5 7 F H 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 9 S G S 7 6) 。次いで、 C P U 1 0 3 は、救済時短までの残りの可変表示回数が 1 0 0 回単位の回数 (本例では、 1 0 0 回、 2 0 0 回、 3 0 0 回、 4 0 0 回、 5 0 0 回、 6 0 0 回、 7 0 0 回、又は 8 0 0 回) となっているか否かを確認する (ステップ 0 6 9 S G S 7 7) 。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が 1 0 0 回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が 1 0 0 回単位の回数となっていれば、 C P U 1 0 3 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 2 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 9 S G S 7 8) 。例えば、救済時短回数カウンタの値が 1 0 0 である場合には、 C P U 1 0 3 は、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 1 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 8 0 0 である場合には、 C P U 1 0 3 は、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 8 H を送信する制御を行う。そして、ステップ 0 6 9 S G S 8 4 に移行する。

【 0 4 4 6 】

尚、本例では、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) 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 4 4 7 】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定 (「 9 0 0 」 をセット) も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、 1 回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを送信するように構成し、 2 回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【 0 4 4 8 】

次いで、 C P U 1 0 3 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 0 6 9 S G S 8 4) 。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「 - 」と決定する。また、 C P U 1 0 3 は、決定した特別図柄の停止図柄を R A M 1 0 2 に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる (ステップ 0 6 9 S G S 8 5) 。

【 0 4 4 9 】

そして、 C P U 1 0 3 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 S 1 1 1) に対応した値に更新する (ステップ 0 6 9 S G S 8 6) 。

【 0 4 5 0 】

(特別図柄停止処理)

図 1 1 - 1 3 および図 1 1 - 1 4 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理 (ステップ S 1 1 3) を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、 C P U 1 0 3 は、まず、図柄確定期間タイマの値を 1 減算し (ステップ 0 6 9 S G S 1 3 1) 、減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっているか否かを確認する (ステップ 0 6 9 S G S 1 3 2) 。

【 0 4 5 1 】

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)、 C P U 1 0 3 は、大

10

20

30

40

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069SGS133）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグA、時短フラグB、救済時短決定フラグ、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする（ステップ069SGS134）。

【0452】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ069SGS135）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、大当り遊技終了後に低確状態において900回の可変表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。

10

【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）。

20

【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）。

30

【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。

40

【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、

50

救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成することができる。

【0459】

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

10

【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。

20

【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。

【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）。

30

【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。

40

【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】

50

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

【0467】

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

【0468】

（状態遷移）

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

【0469】

図11-15に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当たり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

10

20

30

40

50

した時短回数（本例では、110回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Bを継続するように構成してもよい。

【0474】

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

【0475】

（遊タイムの説明）

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

【0476】

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

【0477】

一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図11-16（B1）（B2）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約2.5～3倍）の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数（例えば、1100回など、最大で大当り確率分母の約3.8倍など）の可変表示にわたり時短状態Bに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約3倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態Bに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【0478】

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

【0479】

よって、図11-18(E1)(E2)に示すように、900回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」(時短状態B)に制御される場合でも、この時短状態Bが、通常状態(低確/低ベース状態)のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、900回の可変表示においてSPリーチ演出がことごとくはざ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】

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りに制御される確率が高い(例えば、約97%など)ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当たり確率が $1/319.9$ 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% $\{(319.9-1) \div 319.9 = 0.996874\}$ であり、1100回転以内に大当たりにならない確率は約3% $(0.996874^{1100} = 0.031937)$ 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。

【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いため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第2特図ゲームでの大当たりとなることで、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りを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当りを引き当てることを優先する遊技状態である。尚、本実施の形態の「遊タイム」(時短状態B)の詳細については、以下説明する。

【0482】

(バトルラッシュ)

本実施の形態では、大当たり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、 $XX = 0 \sim 110$)が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。

【0484】

このとき、第2特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域069SG013にアクティブ表示069SG003が表示されており、第2保留記憶数の値が4であることに対応して、第2保留表示領域069SG012に第2保留表示069SG002が4つ表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留

10

20

30

40

50

記憶数（例えば、数字の「0」など）、第2保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【0485】

尚、上記第1保留記憶数、第2保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機1に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示069SG201、右打ち報知画像069SG400などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

10

【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。

20

【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。

30

【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、XX=1～300）が表示される。

40

【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。

50

【0491】

図11-19(B1)に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態B)に制御されており、時短回数カウンタの値が0~1100である場合に、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第3背景画像069SG330が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部には、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて、時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~1100)が表示されており、画像表示装置5の画面右下に右打ち報知画像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。

10

【0492】

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

【0493】

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

20

【0494】

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

30

【0495】

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

40

【0496】

また、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、例えば、「BATTLE RUSH終了」などの文字を表示してから低確／低ベース状態に制御するようにしてもよい。一方、遊技状

50

態が時短状態 B に制御されているときの 1100 回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、上記したような「BATTLE RUSH 終了」などの文字を表示しないようにすることが好ましい。

【0497】

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

【0498】

また、遊技状態が時短状態 A に制御されているときの 101 回目の可変表示が開始したときに、時短回数が残りの 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

10

20

30

40

50

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（XXXXは付与された遊技球の総数）とが含まれている。

【0504】

尚、このリザルト画像069SG500に含まれる大当たり回数とは、高確状態での可変表示に基づく大当たりが連続した回数（所謂連荘回数）であり、付与された遊技球の総数とは、連荘回数的大当たりにおいて付与された賞球数を含むものである。

【0505】

次いで、図11-20（D）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されているときの110回の可変表示が終了した後に、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310が表示され、画像表示装置5の画面右下部に低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲーム0回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面上部の演出モード表示069SG223、画像表示装置5の画面左下部の強調時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、X=0～10）、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

【0506】

尚、遊技状態が確変状態、時短状態A、時短状態Bから通常状態に制御されたときに、時短制御が終了したことに基づいて左打ちを指示する左打ち報知演出を実行してもよい。左打ち報知演出は、画像表示装置5の画面中央部に左打ち報知画像と「左打ち」の文字や矢印画像が表示され、スピーカ8L、8Rから「左打ちしてください」の音声再生出力される。

【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。

【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。

【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。

【0510】

10

20

30

40

50

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 L E D 2 0 8 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 L E D 2 0 8 などが発光されるようにしてもよい。

また、時短状態 A や確変状態における遊技効果ランプ 9 や可動体 L E D 2 0 8 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 L E D 2 0 8 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 L E D 2 0 8 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 L E D 2 0 8 などの発光パターンを強調しすぎずに落ち着かせることで、遊技者が不満を持つことを抑制できる。

【0512】

また、例えば、時短状態 A と時短状態 B とにおいて、共通の背景画像を表示するが、時短状態 B では、該背景画像の遠近感（視認性）を時短状態 A と異ならせることにより、同じ背景画像の流用でも全く異なった状態であることが分かる（異なった印象を与える）ようにしてもよい。

【0513】

また、時短状態 A と時短状態 B とにおいて、飾り図柄の大きさも異ならせ（例えば、時短状態 A：普通、時短状態 B：大きい）、背景画像を流用していても全く異なった状態であることが分かる（印象を与える）ようにしてもよい。

【0514】

また、確変突入演出・時短突入演出 A の実行後に、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示を行うようにしてもよい。この場合、時短突入演出 B の実行後においては、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示は行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、大当りを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。

【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 0 6 9 S G 2 0 2（本例では、「ゲーム X X X 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 0 6 9 S G 2 0 3（本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の文字、及び三角形のオブジェクト等）とが表示可能である。本実施の形態では、特別回数表示が表示される演出をカウントダウン演出と称するものとする。

【0516】

本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値に応じて、可変表示回数表示と特別回数表示のいずれが表示されるかが決定される。また、救済時短回数カウンタの値に応じて特別回数表示の表示態様を変化可能である。図 1 1 - 2 1 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 1 1 - 2 1（A）に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 ~ 9 0 0 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 0 6 9 S G 2 0 2（本例では、「ゲーム X X X 回」の文字、X X X = 0 ~ 6 9 9 など）が表示される。可変表示回数表

10

20

30

40

50

示 0 6 9 S G 2 0 2 の数字 (X X X) は、可変表示が実行されるごとに加算表示される。

【 0 5 1 8 】

図 1 1 - 2 1 (B) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 1 ~ 3 0 0 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 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の白色文字、及び白色の三角形のオブジェクト、X X X = 3 1 ~ 3 0 0) が表示される。

【 0 5 1 9 】

図 1 1 - 2 1 (C) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 0 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 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、X X X = 3 0) が所定期間 (例えば、約 3 秒) 拡大表示された後、図 1 1 - 2 1 (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 ~ 3 0 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 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、X X X = 1 ~ 3 0) が表示される。

【 0 5 2 0 】

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 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H 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。

【 0 5 2 1 】

また、本実施の形態では、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 が表示されている期間においては、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 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 0 6 9 S G 2 0 2 を表示したまま特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示し、可変表示に伴い、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 の加算表示と特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の減算表示とを実行するようにしてもよい。尚、この場合、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示態様よりも視認性が低い態様で表示する (例えば、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 よりも縮小表示するなど目立たない態様で表示する) ことが好ましい。

【 0 5 2 2 】

また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を開始する契機は、時短状態 B に制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数 (例えば、残り 5 0 回など) となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、S P リーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態 B に制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数 (例えば、残り 5 0 回など) となったことが残回数示唆演出などの実行により示唆された場合など、不定期なタイミングであってもよい。また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を開始するときには、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示する代わりに、専用の演出モード (例えば、「リーチしたら激熱」など) に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。

【 0 5 2 3 】

また、救済時短回数カウンタの値が301～900となった場合、救済時短回数カウンタの値が301～900となる前のよりもSPリーチの変動パターンが決定されにくくなる変動パターンテーブルに切り替わるようにしてもよい。このようにすることで、早く救済時短に突入させたい遊技者の意図を汲んだ可変表示にて遊技させることが可能となる。

【0524】

また、特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）においては、後述する各種予告演出の実行を制限（例えば、実行しない、または、目立たない態様で表示するなど）してもよい。また、予告演出の実行時期と特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、特別回数表示069SG203を強調表示しない態様で表示したり、後述する先読み予告演出の実行時期と特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、先読み予告演出が終了した後の可変表示が開始されたときに特別回数表示069SG203を表示したり、特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）における所定の可変表示が大当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2.0秒となる図柄確定B指定コマンドが送信される。本実施の形態では、前記（i）の場合と前記（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】

まず、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」となる小図柄の組み合わせを確定停止させる。

【0531】

次いで、図11-23（B）に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図11-22に示すT2のタイミングで）、演出制御用CPU120は、シャッター演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示させる。

【0532】

次いで、図11-23（C）に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図11-22に示すT3のタイミングで）、図柄確定A指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示領域に最終的な小図柄の組み合わせ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組み合わ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／高ペース状態）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み合わせ（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み合わせ（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

10

20

30

40

50

例を示す説明図である。

【0536】

先ず、図11-25（A）及び（B）における演出構成は、図11-23（A）及び（B）に示した、RAMクリア処理後に救済時短に到達した場合の「非リーチ（短縮非リーチまたは非リーチ）はずれ」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0537】

次いで、図11-25（C）に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図11-24（A）に示すT3のタイミングで）、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示領域において最終的な小図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部におけるシャッター画像069SG250の手前側に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興味が低下するため、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。

【0538】

次いで、図11-25（D）に示すように、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20秒）のうち0.5秒が経過したタイミングで（図11-24（A）に示すT4のタイミングで）、演出制御用CPU120は、シャッター演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からシャッター画像069SG250を消去するとともに、右打ち報知画像069SG400を表示したまま右打ち報知画像069SG401をフェードアウト表示した後、時短突入演出Bを実行し、画像表示装置5の画面全体に後述する突入画像069SG473（本例では、「遊・1100BATTLE RUSH突入」の文字を含む画像）を表示させる。時短突入演出Bでは、「遊・1100BATTLE RUSH突入」の文字を含む突入画像069SG473を表示することにより遊技状態が時短状態B（低確／高ベース状態）に制御されることを遊技者に報知している。

【0539】

また、突入画像069SG473は、時短状態A及び確変状態の制御が開始されるときにも共通に表示される突入画像069SG470と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が0％で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Aと、「遊」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Bと、から構成されている。

【0540】

次いで、図11-25（E）に示すように、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20秒）が経過したタイミングで（図11-24（A）に示すT5のタイミングで）、遊技状態が時短状態B（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用CPU120は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第3背景画像069SG330を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222を表示させ、画像表示装置5の画面左下部に時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX＝1100）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。また、小図柄表示領域において直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。

【0541】

尚、図11-24(A)及び図11-25の例では、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)が経過して遊技状態が時短状態Bに制御されるタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示される例を示しているが、このような形態に限らず、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)が経過して遊技状態が時短状態Bに制御されるタイミングとは異なるタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。例えば、遊技状態が時短状態Bに制御された後、(A)客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B)時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されたタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。また、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)のうち、0.5秒が経過したタイミング(本例では図柄確定A指定コマンドにより指定される図柄確定期間)が経過したタイミング(本例では、T4のタイミング)で、時短突入演出B(図11-25(D))が実行されることなく、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。

10

【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。

20

【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)大当たり後、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。

30

【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。

40

【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。

50

【0547】

次いで、図11-26(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで(図11-24(B)に示すT3のタイミングで)、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「234」)を確定停止させるとともに、画像表示装置5の表示領域5SLにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図11-26(D)に示すように、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、特別回数表示069SG203を非表示とし、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

10

【0548】

次いで、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで(図11-24(B)に示すT4のタイミングで)、時短状態Bの制御が開始され、可変表示が開始可能になるが、保留記憶数が0の場合、図11-26(D)に示す右打ち報知画像069SG400、069SG401の表示が維持される。

【0549】

その後、図11-26(E)に示すように、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞(第1始動入賞でもよい)が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで(図11-24(B)に示すT5のタイミングで)、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

【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

50

指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させるとともに、画像表示装置5の表示領域5SLにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図11-27（D）に示すように、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、特別回数表示069SG203を非表示とし、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

10

【0555】

ここで、保留記憶数が1以上の場合、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで（図11-24（B）に示すT4のタイミングで）、時短状態Bの制御が開始されるとともに、1回目の可変表示が開始されるため、図11-27（D）に示すように、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。また、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示された状態を維持する。

【0556】

その後、図11-27（E）に示すように、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了した後、2回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

）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 0 6 9 S G 2 5 0 の表示を終了するとともに遊・1 1 0 0 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 0 6 9 S G 2 5 0 の表示を終了するとともに遊・1 1 0 0 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。

【0 5 6 0】

また、上記の実施の形態では、大当り後、9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達するときに、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（2 0 秒）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 0 6 9 S G 2 5 0 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 CPU 1 2 0 が、図柄確定 B 指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、CPU 1 0 3 から送信された図柄確定 B 指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定 B 指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定 B 指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、（A）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（B）時短状態 B に制御された後の 1 回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第 1 可変表示開始コマンド、第 2 可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 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 0 6 9 S G 2 5 0 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。

【0 5 6 1】

また、図 1 1 - 2 2 ~ 図 1 1 - 2 5 では、RAM クリア後に救済時短に到達する場合と、大当り後、9 0 0 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ーが敵キャラクター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。

【0 5 6 2】

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。

【0 5 6 3】

（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 1 1 - 2 3（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 1 3 - 1 1（A 2）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。

【0 5 6 4】

（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

10

20

30

40

50

い。

【0565】

(3) 救済時短回数カウンタの値が0のとき専用の大当り用変動パターン（例えば、シャッター閉じる→飾り図柄が揃った状態でシャッター開く→大当り）を設けてもよい。

【0566】

また、救済時短回数カウンタの値が0まで残り特定回数となった場合における後述する先読み演出の実行や、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示における先読み演出の実行を制限するようにすることが好ましい。

【0567】

(客待ち画面例)

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される客待ちデモ演出が実行される。図11-28(A)は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

【0568】

図11-28(A)に示すように、このデモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合には、デモ画像069SG700には、前述した各種画像（味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等）に加えて、特別回数表示069SG203（本例では、白色態様の特別回数表示）がさらに含まれる。

【0569】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない（本例では、救済時短回数カウンタの値が300以下である）ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

【0570】

(客待ち画面の変形例)

図11-28(A)の例では、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合に、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの値が301以上の場合と、300以下の場合の何れの場合にも、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれないようにしてもよい。

【0571】

例えば、図11-28(B)に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される。このとき、デモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

【0572】

次いで、図11-28(C)に示すように、新たに始動入賞が発生し、第1特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置5の画面右下に特別回数表示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】

10

20

30

40

50

尚、電源投入時におけるRAMクリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に所定回数（例えば50回）の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。

【0575】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が実行されていない場合に、該電源投入時の救済時短回数カウンタの値が301以上のときと、300以下のときの何れのときにも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、救済時短のみを目的とする遊技者の遊技を抑制することができる。また、電源投入時にRAMクリア処理が実行されている場合に、電断時の救済時短回数カウンタの値が301以上のときと、300以下のときの何れのときにも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、遊技者の遊技の敬遠を抑制することができる。

【0576】

このような構成によれば、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されていない場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が少ない遊技機を選択して遊技を行うことを抑制することができる。また、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されている場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が多遊技機での遊技を敬遠することを抑制することもできる。

【0577】

尚、上記の形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が特定値となった場合には、電源投入後から所定回数の可変表示が実行されていないときであっても、可変表示回数表示や特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【0578】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値（例えば50）より少ない特定値（例えば20以下）である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時短回数カウンタの値が特定値（例えば20以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値となっていないときであっても、特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【0579】

（特徴部069SG変形例1）

次に、特徴部069SG変形例1について説明する。図11-29は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。図11-30は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【0580】

まず、本実施形態における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（A1）に示すように、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において図柄の可変表示が停止してから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する（図11-29（A2）参照）。その後、始動入賞が発生すると、デモ画像069SG700を非表示として可変表示を開始する（図11-29（A3）参照）。

【0581】

次に、救済時短到達後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29(B1)に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が0の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始される(図11-29(B2)参照)。

10

【0582】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間(例えば、約30000msなど)が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像069SG400、069SG401を表示した状態を維持する(図11-29(B3)参照)。

【0583】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞(第1始動入賞でもよい)が発生したに基づき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)。

20

【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)。

30

【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)。

40

【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)。

50

【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）。

【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

10

20

30

40

50

ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-30（D4）参照）。

【0595】

尚、図11-30（D3）に示すように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行しているときに、遊技者が打球操作ハンドル30のタッチリングに触れたタイミングで、デモ画像069SG700を非表示として客待ちデモ演出を終了し、図11-30（D2）に示す右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示し、その後1回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を開始するようにしてもよい。

【0596】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図11-30（D5）参照）。

【0597】

このように、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において、デモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行可能としてもよいが、デモ画像069SG700とともに右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示することで右打ち報知を実行してもよい。このように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する制御については、通常状態と共通とすることで処理負担を軽減する一方で、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を画像表示装置5の画面右下部に表示することで、遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【0598】

また、例えば、デモ画像069SG700の手前側に右打ち報知画像069SG400よりも大きい右打ち報知画像069SG401を重複して表示するなど、右打ち報知画像069SG400をデモ画像069SG700よりも視認性が高い状態で表示するようにしてもよい。

【0599】

（特徴部069SG変形例2）

次に、特徴部069SG変形例2について説明する。図11-31は、特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図11-32は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図11-33は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図11-34は、特徴部069SG変形例2としての表示処理を示すフローチャートである。

【0600】

上記実施の形態では、図11-13及び図11-14に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ069SG132の点灯・消灯と、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ069SG132の点灯・消灯を行う処理や、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行う処理は、特別図柄停止処理外にて実行してもよい。また、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄通常処理にて実行し、救済時短に到達したときに救済時短決定フラグをオン状態にする形態を例示したが、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄停止処理にて実行して救済時短決定フラグを用いずに右打ちランプ069SG132の点灯・消灯と、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・

10

20

30

40

50

右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行うようにしてもよい。

【0601】

例えば、特徴部069SG変形例2としての図11-31に示すように、遊技制御タイム割込み処理においてCPU103は、遊技用乱数更新処理（ステップS24）の実行後に右打ちランプ069SG132を点灯・消灯するための設定処理や、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信処理を含む表示処理（ステップ069SGS24A）を実行するとともに、普通図柄プロセス処理（ステップS26）の実行後に表示処理にて行った設定処理に従って右打ちランプ069SG132を点灯・消灯する表示制御処理（ステップ069SGS26A）を実行すればよい。

【0602】

特徴部069SG変形例2では、前述した表示処理（ステップ069SGS24A）や表示制御処理（ステップ069SGS26A）を実行するために、CPU103は、図11-32及び図11-33に示す特別図柄停止処理を実行する。

【0603】

図11-32及び図11-33に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、先ず、大当たりフラグがセットされている場合は、図11-13及び図11-14に示す特別図柄停止処理と同様に、ステップ069SGS131～ステップ069SGS135の処理を実行する。そして、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯開始や右打ちLED点灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ069SGS138及びステップ069SGS139の処理を実行した後に、後述する時短フラグA及び時短フラグBの状態の記憶をクリアし（ステップ069SGS139a）、ステップ069SGS140の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【0604】

一方で、CPU103は、大当たりフラグがセットされていない場合は、ステップ069SGS131～ステップ069SGS133の処理を実行した後に、そのときの時短フラグA及び時短フラグBの状態を特定し、これら時短フラグA及び時短フラグBの状態を更新記憶する（ステップ069SGS160）。また、確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ069SGS161）。確変フラグがセットされている場合（ステップ069SGS161；Yes）はステップ069SGS174Eに進み、確変フラグがセットされていない場合（ステップ069SGS161；No）は、更に救済時短回数カウンタの値が既に0であるか否かを判定する（ステップ069SGS162）。

【0605】

救済時短回数カウンタの値が既に0である場合、つまり、既に時短状態Bである場合（ステップ069SGS162；Yes）はステップ069SGS174Eに進み、救済時短回数カウンタの値が0ではない場合（ステップ069SGS162；No）は、救済時短回数カウンタの値を-1し（ステップ069SGS163）、該値を-1した後の救済時短回数カウンタの値が0となったか否かを判定する（ステップ069SGS164）。

【0606】

救済時短回数カウンタの値が0となっていない場合（ステップ069SGS164；No）、CPU103は、ステップ069SGS141～ステップ069SGS145の処理を実行した後に、右打ちランプ069SG132の点灯終了や右打ちLED消灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ069SGS152の処理を実行した後に、ステップ069SGS174Eに進む。

【0607】

また、救済時短回数カウンタの値が0となった場合（ステップ069SGS164；Yes）、CPU103は、ステップ069SGS172～ステップ069SGS174の処理を実行した後、右打ちランプ069SG132の点灯開始や右打ちLED開始通知コマンドの送信を実行することなく、可変表示結果が大当たりとなることなく可変表示回数が1100回に到達したことを示す特定回数到達情報を、図示しない外部出力端子からホール管理用コンピュータ等に向けて出力する回数を示す特定回数到達情報出力回数カウンタ

10

20

30

40

50

に特定数（例えば、４）をセットするとともに、該特定回数到達情報の１回あたりの出力期間を示す特定回数到達情報出力期間タイマをセットしてステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進む（ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｃ、ステップＳＧＳ１７４Ｄ）。

【０６０８】

尚、ＣＰＵ１０３は、次の割込み時の情報出力処理（ステップＳ２３）において、特定回数到達情報出力期間タイマにセットされた期間に亘る特定回数到達情報の出力を、特定回数到達情報出力回数カウンタにセットされた回数実行すればよい。

【０６０９】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅにおいて、次の割込み時に表示処理（ステップ０６９ＳＧＳ２４Ａ）内にて右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯や右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を実行するための移行フラグをセットした後、ステップ０６９ＳＧＳ１７５の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【０６１０】

また、図１１－３４に示すようにＣＰＵ１０３は、表示処理において、先ず、移行フラグがセットされているか否か、つまり、前回の割込み時に可変表示結果がはずれとなる特別図柄停止処理が実行されたか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８１）。移行フラグがセットされていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８１；Ｎｏ）は表示処理を終了し、移行フラグがセットされている場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８１；Ｙｅｓ）は、該移行フラグをクリアするとともに（ステップ０６９ＳＧＳ１８２）、記憶されている時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態と現在の時短フラグＡと時短フラグＢの状態を比較し（ステップ０６９ＳＧＳ１８３）、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態（セットされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８４）。

【０６１１】

時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Ａまたは時短状態Ｂに制御された場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８４；Ｙｅｓ）は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２及び時短ランプ０６９ＳＧ１３４の点灯設定を行うとともに、演出制御基板１２に対して右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ０６９ＳＧＳ１８５、ステップ０６９ＳＧＳ１８６）。

【０６１２】

また、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態に変化していない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８４；Ｎｏ）は、更に時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態（クリアされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８７）。時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態に変化していない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８７；Ｎ）は表示処理を終了し、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Ａまたは時短状態Ｂから通常状態に制御された場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８７；Ｙｅｓ）は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２及び時短ランプ０６９ＳＧ１３４の消灯設定を行うとともに演出制御基板１２に対して右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ０６９ＳＧＳ１８８、ステップ０６９ＳＧＳ１８９）。

【０６１３】

尚、ＣＰＵ１０３は、表示制御処理（ステップ０６９ＳＧＳ１６Ａ）において、ステップ０６９ＳＧＳ１８５の点灯設定またはステップ０６９ＳＧＳ１８８の処理の消灯設定に従って右打ちランプ０６９ＳＧ１３２や時短ランプ０６９ＳＧ１３４の点灯・消灯を実行すればよい。

【０６１４】

更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置５の画面において右打ち報知画像０６９ＳＧ４００、０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字の表示を開始し、ＣＰＵ１０３から右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置５の画面中央部における右打ち報知

10

20

30

40

50

画像 069SG400、069SG401と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。

【0615】

(特徴部 069SG変形例 3)

上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合に、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

【0616】

まず、図11-35(A)及び(B)における演出構成は、図11-21(A)及び(B)に示した可変表示回数表示及び特別回数表示(白色態様)に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図11-35(C)及び(D)における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図11-21(C)に示した特別回数表示(赤色態様)に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0617】

図11-35(C)に示すように、救済時短回数カウンタの値が11～30であるときに、救済時短示唆演出における第1段階が実行されると、第1示唆画像(本例では、背景画像の上部1/4の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第1示唆画像069SG800A)が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第1示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像である。そのため、遊技者からは、第1示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第1示唆画像069SG800Aを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

【0618】

次いで、図11-35(D)に示すように、救済時短回数カウンタの値が1～10であるときに、救済時短示唆演出における第2段階が実行されると、第2示唆画像(本例では、背景画像の上部1/2の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第2示唆画像069SG800B)が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第2示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像である。そのため、遊技者からは、第2示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第2示唆画像069SG800Bを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

【0619】

本実施の形態では、救済時短示唆演出による示唆画像(第1示唆画像、第2示唆画像)を含む背景画像は、特別図柄の可変表示が実行されていないときも画像表示装置5に背景画像として表示される。このように、特別図柄の可変表示の実行有無にかかわらず画像表示装置5の画面上に表示されているインターフェイス画像の表示態様を、救済時短回数カウンタの値に応じて異ならせることによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆可能であるとともに、興趣を向上できる。

【0620】

尚、本例では、インターフェイス画像を変化させる画像として、救済時短到達時のシャッター画像に関連する示唆画像(第1示唆画像、第2示唆画像)を背景画像に重畳表示させる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短到達時のシャッター画像に関連しない画像を背景画像に重畳表示させてもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値に応じて表示領域や表示色が異なるエフェクト画像を重畳表示させるようにしてもよく、救済時短回数カウンタの値が21以上のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域(例えば、画面の25%)であり表示色が青色であるが、救済時短回数カウンタの値が20以下のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域よりも広い第2領域(例えば、画面の

10

20

30

40

50

50%)となり表示色が赤色となるようにしてもよい。

【0621】

(各種演出の説明)

次に、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出について、図11-36～図11-50に基づいて説明する。図11-36は、各種演出の内容を説明するための図である。図11-37は、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図11-38は、同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図11-39は、保留変化予告の演出動作例を示す図である。図11-40は、図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。図11-41は、エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。図11-42は、(A)～(D)は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。図11-43は、(A)～(F)は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-44は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図11-45は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図11-46は、(A)はリーチ予告実行決定テーブル、(B)～(E)はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-47は、(A)～(D)はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。図11-48は、(A)～(D)は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。図11-49は、(A)～(D)は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。図11-50は、(A)～(C)は遊技状態別の特徴を説明するための図である。

10

【0622】

図11-36に示すように、演出制御用CPU120は、実行前の可変表示(実行が保留されている可変表示)における大当た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。

20

【0623】

また、演出制御用CPU120は、可変表示において大当たり制御されることを示唆する予告演出として、可動体予告と、キャラクタ予告と、リーチ予告と、ボタン予告と、を実行可能である。

【0624】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当たり変動パターン(SPリーチA～E)に基づく可変表示において大当た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。

30

【0625】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当たり変動パターン(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、大当たり遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートにて事後演出を実行可能である。

【0626】

また、演出制御用CPU120は、特別状態としての確変状態、時短状態A、時短状態Bのいずれかの制御が開始されるときに、状態開始表示を表示することにより各遊技状態の制御の開始を報知する突入演出を実行可能である。

40

【0627】

(先読み予告演出)

次に、先読み予告演出について説明する。本実施の形態では、図6におけるステップS101の始動入賞判定処理において、CPU103は、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)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。

50

【0628】

演出制御用CPU120は、図10の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、主基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する先読み予告演出種別（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」のいずれにするか及び各種予告の演出パターン）とを決定する。

【0629】

尚、本実施の形態は、先読み予告演出の実行は、保留記憶数が「4」であることを条件に決定されるようにしているが、保留記憶数が「4」以外である場合にも決定可能としてもよい。また、実行する先読み予告演出の種別は、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告のうちいずれか1つに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の予告を同時に実行可能としてもよい。

【0630】

「カウントダウン予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（以下、ターゲット保留ともいう）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示を開始するごとに、「3」→「2」→「1」→「0」といったカウントダウンを実行する演出である。

【0631】

本実施の形態では、カウントダウン予告の演出パターンは、カウントダウンを「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンの順に高くなる（期待度：「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」で終了）。

【0632】

例えば、図11-37（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、カウントダウン予告の実行、及び「0」で終了するパターンが決定された場合、当該可変表示が終了した後（図11-37（B）参照）、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dと、「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示され（図11-37（C）参照）、当該可変表示が終了する（図11-37（D）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dとは異なるキャラクタ画像069SG100Cと、「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示され（図11-37（E）参照）、当該可変表示が終了する（図11-37（F）参照）。

【0633】

次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100D、069SG100Cとは異なるキャラクタ画像069SG100Aと、「1」を示すカウントダウン表示069SG413と、が表示され（図11-38（G）参照）、当該可変表示が終了する（図11-38（H）参照）。次いで、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100D～069SG100Aとは異なるキャラクタ画像069SG100Bと、「0」を示すカウントダウン表示069SG414と、が表示され（図11-38（I）参照）、カウントダウン予告が終了する。

【0634】

尚、特に図示しないが、「3」のパターンが決定された場合は、図11-37（C）でキャラクタ画像069SG100Dと「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「2」のパターンが決定された場合は、図11-37（E）でキャラクタ画像069SG100Cと「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「1

」のパターンが決定された場合は、図 1 1 - 3 8 (G) でキャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 A と「1」を示すカウントダウン表示 0 6 9 S G 4 1 3 と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了する。

【0 6 3 5】

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。

【0 6 3 6】

「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た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。

【0 6 3 7】

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」）。

【0 6 3 8】

例えば、図 1 1 - 3 9 (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 1 1 - 3 9 (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 1 1 - 3 9 (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。

【0 6 3 9】

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。

【0 6 4 0】

「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。

【0 6 4 1】

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、「2 6 4」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、「1 3 5」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 0 6 9 S G 0 5 2 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

10

20

30

40

50

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06

9 S G 4 2 0 が非表示となる（図 1 1 - 4 1（G）参照）。

【0 6 4 9】

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 0 6 9 S G 4 2 0 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 0 6 9 S G 4 2 0 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。

【0 6 5 0】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ステップ S 1 6 1 の先読み予告設定処理において、主基板 1 1 から受信した情報に基づいて、R A M 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留記憶について大当た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 1 1 - 4 2 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 ~ 9 9 の乱数値が用いられる。

【0 6 5 1】

図 1 1 - 4 2（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「大当たり」である場合、「非実行」に 2 0 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 2 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 2 0 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 2 0 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 2 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、「非実行」に 5 0 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 1 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 1 0 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 1 5 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 1 5 個の判定値が割り当てられている。

【0 6 5 2】

図 1 1 - 4 2（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「大当たり」である場合、「非実行」に 2 0 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 2 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 2 0 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 2 0 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 2 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、「非実行」に 6 0 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 1 5 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 1 5 個の判定値が割り当てられている。

【0 6 5 3】

図 1 1 - 4 2（C）に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル C では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に 4 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 2 0 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 2 0 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 2 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、「非実行」に 7 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 1 0 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 1 0 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 1 0 個の判定値が割り当てられている。

【0 6 5 4】

図 1 1 - 4 2（D）に示すように、遊技状態が時短状態 B である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル D では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に 7 0

10

20

30

40

50

個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に30個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に100個の判定値が割り当てられている。

【0655】

このように、先読み予告演出は、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」の割合が、通常状態、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に高くなる。つまり、確変状態において最も実行されやすく、時短状態Bにおいては実行されない（最も実行されにくい）。また、「カウントダウン予告」は、時短状態A及び時短状態Bにおいて実行されない予告とされ、「保留変化予告」及び「エフェクト表示予告」は、時短状態Bにおいて実行されない予告とされている。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

次に、演出制御用CPU120が、実行を決定した先読み予告演出の演出パターンを決定する際に用いる演出パターン決定テーブルA～Fについて説明する。図11-43は、(A)は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルA、(B)は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブルB、(C)は時短状態Aにて用いる演出パターン決定テーブルC、(D)は時短状態Bにて用いる演出パターン決定テーブルD、(E)は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルE、(F)は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブルFである。

【0663】

図11-43(A)に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」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、カウンタ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

10

20

30

40

50

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70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに50個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられている。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

尚、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 の表示画面上方の原点位置と、表示画面略中央の演出位置と、の間で上下方向に移動可能であり、原点位置から演出位置までは自重により落下可能とされている。可動体予告における振動は、原点位置と、該原点位置と演出位置との間の所定位置との間で可動体 3 2 を上下に振動させる演出とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3 種類以上設定してもよい。

【0676】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるまでの期間に所定のキャラクタが出現し、該キャラクタのセリフが表示されるとともに、スピーカ 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 11-57（A2）（B2）参照）。リーチ予告の演出パターンは、キャラクタのセリフが「リーチ？」の「セリフ A パターン」と、キャラクタのセリフが「リーチかも！！」の「セリフ B パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「セリフ A パターン」、「セリフ B パターン」のいずれかが決定される。セリフ内容は任意であり、上記以外のセリフとしてもよい。

【0677】

尚、キャラクタのセリフパターンは上記に限らず、3 種類以上設定してもよい。また、キャラクタの種別は変わらないが、可変表示結果に応じて複数種類のうちからいずれかのキャラクタを選択可能としてもよい。

【0678】

「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア 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 11-57（A3～A5）、（B3～B5）参照）。

【0679】

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 11-57（A4）、（B4）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア 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 11-57（A5）、（B5）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される。

【0680】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当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、「333」など）のうちの飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【0681】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターンが非リーチまたは SP リーチの場合、後述するステップ 069 S G S 278 のリーチ予告実行決定処理において、可変表示結果が大当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 SP リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様となり、SP リーチ演出が実行される。

【0682】

10

20

30

40

50

「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 11-57（A4）（B4）参照）。具体的には、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン 31 B の操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、プッシュボタン 31 B を模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン 31 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

【0683】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン 31 B の長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン 31 B を連打操作させる「連打パターン」と、プッシュボタン 31 B の一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、4 種類以上設定してもよいし、2 種類以下が設定されていてもよい。

【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 31 B の操作を促す操作促進演出であり、「放せ！！」や「押せ！！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン 31 B を模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン 31 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操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 LED 62 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 LED 62 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 31 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに実行され、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

10

20

30

40

50

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 LED 208 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 LED 208 や遊技効果ランプ 9 の点灯、敵キャラクタが倒される画像やエフェクト画像の表示などは実行されない。

【0690】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当たりである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当たり報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されことなく、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。

【0692】

可変表示パートは、スーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示期間における可変表示が開始されてから可変表示結果が報知されるまでの期間であり、事後演出パートは、スーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示期間における可変表示パートの終了後から可変表示が終了するまでの期間とされている。つまり、スーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示期間は、可変表示パート期間と事後演出パート期間とを含む。尚、事後演出は、大当たり遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、スーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示において飾り図柄が停止表示された後の図柄確定期間に実行するようにしてもよい。

【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。

【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ことなく 900 回の可変表示が実行されたことにより時短状態 B の制御が開始されるときに実行される「時短突入演出 B」と、がある。また、「時短突入演出 B」が実行される救済時短到達変動（救済時短回数カウンタの値が 0 となる場合の可変表示）を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出 B」の実行前に「シャッター演出」（図 11-23（B）（C）、図 11-25（B）（C）参照）が実行される。

【0695】

具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出A」は、大当り遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出B」は、時短状態Bの制御の開始条件が成立する900回目の可変表示（救済時短到達変動）が終了した後の図柄確定期間（例えば、20秒など）に実行される。

【0696】

「時短突入演出A」は、突入導入演出（図11-63（A）～（C）参照）が実行された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字が表示されることにより、時短状態Aの制御が開始されることを報知する演出である（図11-63（D）参照）。

【0697】

「確変突入演出」は、突入導入演出（図11-63（A）～（C）参照）が表示された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である（図11-63（D）、図11-64（A1～A4）参照）。

【0698】

「時短突入演出B」は、突入導入演出（図11-63（A）～（C）参照）は表示されることなく、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「遊・1100」の文字が表示されることにより、時短状態Bの制御が開始されることを報知する演出である（図11-63（D）、図11-64（B1～B4）参照）。

【0699】

また、確変突入演出・時短突入演出Bについては、「極」や「遊・1100」の文字を表示した後に「BATTLE RUSH 突入！！」の文字を表示するようにしてもよい。

【0700】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図11-44は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS271）。第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS271；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ069SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0701】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0702】

また、ステップ069SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない（オフ状態である）場合は（ステップ069SGS271；No）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS273；No）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS273；Yes）、始動入賞時受信コマンドバ

10

20

30

40

50

ッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ069SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0703】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0704】

ステップ069SGS272またはステップ069SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ069SGS275）。尚、変動パターン指定コマンドは、図6に示すコマンド解析処理（S75）において、該変動パターン指定コマンドの受信に応じて変動パターン指定コマンド格納領域に格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、変動パターン指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【0705】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ069SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、表示結果指定コマンド格納領域には、図6に示すコマンド解析処理（S75）において、表示結果指定コマンドの受信に応じて、該受信した表示結果指定コマンドが格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、表示結果指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【0706】

尚、本特徴部069SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たり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

10

20

30

40

50

る停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【0709】

次いで、演出制御用CPU120は、コマンド格納領域に救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドが格納されているか否か、つまり、当該変動が救済時短到達変動であるか否かを判定する（ステップ069SGS276A）。救済時短到達変動である場合は（ステップ069SGS276A；Yes）、シャッター演出設定処理を実行し（ステップ069SGS276B）、救済時短到達変動でない場合は（ステップ069SGS276A；No）、ステップ069SGS277に進む。シャッター演出設定処理では、シャッター演出開始待ちタイマに演出開始までの期間が設定され、演出開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応するシャッター演出が開始される。

10

【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）。

20

【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。

30

【0713】

具体的には、遊技状態が「通常状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「確変状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態A」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して40個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態B」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して20個の判定値が割り当てられている。

【0714】

このように、リーチ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態A＞時短状態B）。

40

【0715】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ予告が20%の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいてリーチ予告は実行されないようにしてもよい。

【0716】

図11-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいては、ステップ069SGS278においてリーチ予告の実行を決定したか否かを判定し（ステップ069SGS2

50

79A)、リーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合は(ステップ069SGS279A;No)、ステップ069SGS280に進み、リーチ予告の実行を決定したと判定した場合は(ステップ069SGS279A;Yes)、リーチ予告に対応する演出制御パターン(プロセステーブル)を選択した後(ステップ069SGS279B)、ボタン予告パターン決定処理を実行する(ステップ069SGS279C)。

【0717】

ボタン予告パターン決定処理では、例えば、ボタン予告パターン決定用乱数(0~99)を抽出するとともに、図11-46(B)~(E)に示すように、遊技状態に対応するボタン予告パターン決定テーブルA~Dを用いてボタン予告パターンを決定する。

【0718】

ボタン予告パターン決定テーブルA~Dにおいては、図11-46(B)~(E)に示すように、「非実行」、「一撃」、「連打」、「長押し」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

押し」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0722】

また、図11-46(E)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

【0723】

このように、ボタン予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

【0724】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、リーチ予告の実行割合が低いとともに、リーチ予告の実行された場合でも、ボタン予告は実行されることはない。

【0725】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、リーチ予告が実行されてもボタン予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるボタン予告の実行割合よりも低い割合でボタン予告を実行可能としてもよい。

【0726】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、リーチ予告においてボタン予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はボタン予告を実行しないようにしてもよい。

【0727】

また、大当たりやリーチはずれの場合、遊技者に一度の操作を促す「一撃」のパターンが実行されることはあるが、実行割合は極めて低く、また、遊技者に所定の操作有効期間にわたり操作を促す「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

10

20

30

40

50

合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0731】

また、図11-47(B)に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」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。

10

【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。

20

【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）。

30

【0735】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときに可変表示結果が「はずれ」の場合は、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、いずれの変動パターンの可変表示においてキャラクタ予告は実行されることはない。

【0736】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、キャラクタ予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるキャラクタ予告の実行割合よりも低い割合でキャラクタ予告を実行可能としてもよい。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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「大当たり」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た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。

10

【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】

20

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た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た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た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。

30

【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11-49（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

40

【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

50

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60個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0753】

また、図11-49（C）に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」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。

【0755】

このように、可動体予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態A＞時短状態B）。

【0756】

特に時短状態Bの場合、非リーチの変動パターンが決定された場合、保留記憶数が「0」のときも含め、可動体予告は実行されることはない。

【0757】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、可動体予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合における可動体予告の実行割合よりも低い割合で可動体予告を実行可能としてもよい。

【0758】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告が非実行の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告を実行可能としてもよい。

【0759】

尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクタ予告パターン決定処理、可動体予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応する予告が開始される。

【0760】

図11-44に戻り、ステップ069SGS277において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ069SGS281Bの可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ069SGS282の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ069SGS283において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）

を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ069SGS284）。

【0761】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセステータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0762】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセステータ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、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ069SGS285）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0763】

尚、この実施例では、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0764】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ069SGS286）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ069SGS287）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にして（ステップ069SGS288）、処理を終了する。

【0765】

（可変表示中演出処理）

次に、図11-45は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップ069SGS301、ステップ069SGS302、ステップ069SGS303）。また、演出制御用CPU120は、各種の演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出等を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがオン状態である（予告演出の実行中である）場合には（ステップ069SGS304；Y）、各種の演出処理を実行する（ステップ069SGS305）。演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ069SGS305の演出処理を実施することなく、ステップ069SGS306に進む。

【0766】

ステップ069SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセステ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

10

20

30

40

50

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テータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ069SGS309b）。

【0767】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ069SGS310）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ069SGS310；Y）、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップ069SGS311）。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ069SGS312）。

【0768】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ069SGS310；N）、ステップ069SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（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でなければ（ステップ069SGS314；No）、当該処理を終了する。

【0769】

ステップ069SGS313において可変表示時間タイマがタイマアウトしている場合（ステップ069SGS313；Yes）、またはステップ069SGS314において確定コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS314；Yes）、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS315）。右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS315；Yes）、右打ちLED069SG031の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像069SG400、069SG401などを表示して右打ち報知を開始した後（ステップ069SGS316）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。

【0770】

また、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS315；No）、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS317）。右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS317；Yes）、右打ちLED069SG031の点灯を終了するとともに、右打ち報知画像069SG400などを非表示として右打ち報知を終了した後（ステップ069SGS318）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。また、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS317；No）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069

SGS319)、当該処理を終了する。

【0771】

尚、特に詳細な図示はしないが、ステップ069SGS315～ステップ069SGS318までの処理を実行した後は、確定コマンド受信フラグに基づく図柄確定指定コマンドから特定される図柄確定期間が経過してから演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する。

【0772】

また、可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

10

【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テーブルが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセステーブル1～nのプロセスタイム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テーブルnのプロセスタイムがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセステーブル（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。

20

【0774】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図11-50に基づいて説明する。図11-50は、（A）は遊技状態別の変動動作例を示す図、（B）は遊技状態別の演出動作例を示す図、（C）は時短状態Bの特徴を説明するための図である。

【0775】

まず、図11-50（A）に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「A1」～「A5」の内容について比較する。

【0776】

<項目A1>

CPU103が選択可能なはずれ変動パターンの数について、「時短状態B」では、図11-8（A）（B）に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合に「超短縮非リーチ」と「SPリーチD」の「2個」であり、「確変状態」では、図11-6（A）（B）に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチA」、「非リーチA」、「SPリーチC」、「SPリーチD」の「4個」であり、「時短状態A」では、図11-7（A）（B）に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチ」、「非リーチ」、「SPリーチE」の「3個」である。

【0777】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4個）よりも少ない。

40

【0778】

尚、CPU103が決定可能なはずれ変動パターンの数は、時短状態B、時短状態A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態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

50

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 $\{(7 \text{ s} \times 97) + (25 \text{ s} \times 3)\} \div 100 = 7.54$ 、保留記憶数が 1~3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.205 秒 $\{(1.5 \text{ s} \times 97) + (25 \text{ s} \times 3)\} \div 100 = 2.205$ である。ここで、時短状態 B が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2~1100 回の可変表示は保留記憶数が 1~3 となると仮定すると、時短状態 B において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.2 秒 $\{(7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985\}$ となる。

【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 $\{(7 \text{ s} \times 95) + (40 \text{ s} \times 2) + (25 \text{ s} \times 3)\} \div 100 = 8.2$ 、保留記憶数が 1~3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4.8 秒 $\{(3 \text{ s} \times 85) + (7 \text{ s} \times 10) + (40 \text{ s} \times 2) + (25 \text{ s} \times 3)\} \div 100 = 4.8$ である。ここで、確変状態が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2~110 回の可変表示は保留記憶数が 1~3 となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4.83 秒 $\{(8.2 + (4.8 \times 109)) \div 110 = 4.83\}$ となる。

【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 $\{(7 \text{ s} \times 95) + (50 \text{ s} \times 5)\} \div 100 = 9.15$ 、保留記憶数が 1~3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5.55 秒 $\{(3 \text{ s} \times 90) + (7 \text{ s} \times 5) + (50 \text{ s} \times 5)\} \div 100 = 5.55$ である。ここで、時短状態 A が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2~110 回の可変表示は保留記憶数が 1~3 となると仮定すると、時短状態 A において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5.58 秒 $\{(9.15 + (5.55 \times 109)) \div 110 = 5.58\}$ となる。

【0782】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2.2 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5.58 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4.83 秒）よりも少ない。

【0783】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 7.54 秒）は、「時短状態 A」において保留記憶数が 0 の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 9.15 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において保留記憶数が 0 の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 8.2 秒）よりも少ない。

【0784】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 1~3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2.205 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5.55 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4.8 秒）よりも少ない。

【0785】

項目 (A1) (A2) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では

10

20

30

40

50

、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0786】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【0787】

<項目 A 3>

CPU103 が選択可能な大当り変動パターンの数について、「時短状態 B」では、図 11-8 (C) に示すように、保留記憶数が 0~3 の場合に「SP リーチ D」の「1 個」であり、「確変状態」では、図 11-6 (C) に示すように、保留記憶数が 0~3 の場合に最大で「SP 非経由」、「SP リーチ C」、「SP リーチ D」の「3 個」であり、「時短状態 A」では、図 11-7 (C) に示すように、保留記憶数が 0~3 の場合に最大で「SP 非経由」、「SP リーチ E」の「2 個」である。

【0788】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない。

【0789】

尚、CPU103 が決定可能な大当り変動パターンの数は、時短状態 B、時短状態 A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【0790】

<項目 A 4>

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 (A 3) (A 4) 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

10

20

30

40

50

の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0795】

尚、大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【0796】

<項目 A5>

CPU103 が決定する非リーチはずれ変動パターンの決定割合について、「時短状態 B」では、図 11-8 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1~3 の場合は 95 % であり、「確変状態」では、図 11-6 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1~3 の場合は 80 % であり、「時短状態 A」では、図 11-7 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1~3 の場合は 70 % である。

【0797】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97 %）は、「時短状態 A」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95 %）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95 %）よりも高い。

【0798】

項目 (A5) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0799】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は、時短状態 B が 97 %、確変状態及び時短状態 A がともに 95 % で、時短状態 B、確変状態及び時短状態 A の順に低くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B（例えば、97 %）、確変状態（例えば、95 %）、時短状態 A（例えば、94 %）の順に低くなってもよいし、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より高くなっていれば、上記割合は種々に変更可能である。

【0800】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は 97 % である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は 100 %、つまり、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合リーチ変動パターンを決定しないようにしてもよい。

【0801】

また、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチ A」）と、「時短状態 A」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチ A」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0802】

また、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチ D」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチ D」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0803】

次に、図11-50(B)に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「B1」～「B10」の内容について比較する。

【0804】

<項目B1>

保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンの可変表示における大当たり示唆演出としての「可動体予告」、「キャラクタ予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-49(D)に示すように、「可動体予告」の実行割合は0%（非実行）、図11-47(D)に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は0%（非実行）であり、「確変状態」では、図11-49(B)に示すように、「可動体予告」の実行割合は40%、図11-47(B)に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は30%であり、「時短状態A」では、図11-49(C)に示すように、「可動体予告」の実行割合は30%、図11-47(C)に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は20%である。

10

【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。

20

【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2.5秒や4.0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。

30

【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。

40

【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

50

行されるときは、該可変表示における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合の方が、「確変状態」や「時短状態A」における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合よりも低くなるようにすることが好ましい。

【0810】

また、保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときに「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行される割合は、時短状態Bにおける「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合が、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0811】

また、時短状態Bでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当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趣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趣を高めることができる。

【0813】

また、可変表示結果にもとづいて、第1示唆演出（例えば、セリフAや振動（小））と、該第1示唆演出が実行された場合よりも大当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趣を高めることができる。

【0814】

<項目B2>

可変表示結果がはずれの場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数について、「時短状態B」では、図11-42（D）に示すように、いずれも決定しないので「0個」であり、「確変状態」では、図11-42（B）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「4個」であり、「時短状態A」では、図11-42（C）に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「3個」である。

【0815】

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

【0816】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数が0個である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、1種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【0817】

10

20

30

40

50

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 CPU 120 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 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【0818】

＜項目 B3＞

可変表示結果がはずれの場合における「先読み予告」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 11-42 (D) に示すように、いずれも実行しないので「0%」であり、「確変状態」では、図 11-42 (B) に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合は「40%」であり、「時短状態 A」では、図 11-42 (C) に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合「30%」である。

10

【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。

20

【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。

30

【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 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。

40

【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 CPU 120 が共通に実行可

50

能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図11-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、50~70%、図11-43（C）参照）よりも高いことで、時短状態Bでは第2先読み予告演出が実行されやすいので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0825】

また、時短状態A及び確変状態において演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0826】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0827】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態A及び確変状態双方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0828】

<項目B4>

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-46（E）に示すように、大当りの場合は「10%」、はずれの場合は「5%」であり、「確変状態」では、図11-46（C）に示すように、大当りの場合は「80%」、リーチはずれの場合は「30%」であり、「時短状態A」では、図11-46（D）に示すように、大当りの場合は「80%」、はずれの場合は「20%」である。尚、これら実行割合は「リーチ予告」が実行される場合の割合である。

【0829】

つまり、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで10%、はずれで5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで30%）よりも低い。

【0830】

項目（B4）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1の可変表示において遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出であるボタン予告の実行回数が少ないので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0831】

また、本実施の形態では、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態A」や「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば

10

20

30

40

50

、「時短状態 B」においてボタン予告を実行しない（実行割合 0 %）としてもよい。

【0832】

また、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態 A」や「確変状態」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0833】

<項目 B5>

ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第 1 動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第 2 動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態 B」では、図 11-46 (E) に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「10 %」、リーチはずれの場合は「5 %」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当り、はずれの場合は「0 %（非実行）」である。

【0834】

「確変状態」では、図 11-46 (C) に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「40 %」、はずれの場合は平均で「10 %」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「40 %」、はずれの場合は平均で「20 %」である。

【0835】

「時短状態 A」では、図 11-46 (D) に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「40 %」、はずれの場合は平均「7.5 %」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「40 %」、はずれの場合は平均で「17.5 %」である。

【0836】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、「確変状態」及び「時短状態 A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態 B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。

【0837】

また、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当り、はずれで 0 %）は、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで 40 %、はずれで 20 %）よりも低いとともに、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで 40 %、はずれで 17.5 %）よりも低い。

【0838】

項目（B5）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、操作有効期間に亘って遊技者がプッシュボタン 31B を操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0839】

尚、本実施の形態では、演出制御用 CPU 120 は、「時短状態 B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態 B」における「一撃パターン」の決定割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における「一撃パターン」の決定割合よりも低ければ、「一撃パターン」を実行可能としてもよい。

【0840】

また、時短状態 B において、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用 CPU 12

10

20

30

40

50

0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。

10

【0842】

また、時短状態Aや確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態Bにおいて「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間）ことで、「ボタン予告」の実行期間を時短状態Aと確変状態と時短状態Bとで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【0843】

また、演出制御用CPU120は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン31Bがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Aや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態Bにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましく、このようにすることで、開発コストを低減できるとともに、「ボタン予告」が実行されることを好適に報知することができる。

20

【0844】

<項目B6>

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、大当たり、はずれの場合は0%（非実行）であり、「確変状態」では、図11-49（B）に示すように、大当たりの場合は90%、はずれの場合は40%であり、「時短状態A」では、図11-49（C）に示すように、大当たりの場合は90%、はずれの場合は30%である。

30

【0845】

つまり、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり0%、はずれ0%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり90%、はずれ30%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり90%、はずれ40%）よりも低い。

40

【0846】

項目（B6）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御されることが示唆される可動体予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0847】

また、本実施の形態では、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が0%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、）は、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時

50

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たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合（例えば、0 %）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、90 %）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

10

【0849】

また、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、0 %）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30 %）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30 %）よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

20

【0850】

<項目 B7>

可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「キャラクタ予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態 B」では、図 11-47（D）に示すように、大当たりの場合は 10 %、はずれの場合は 5 %であり、「確変状態」では、図 11-47（B）に示すように、大当たりの場合は 80 %、はずれの場合は 30 %であり、「時短状態 A」では、図 11-47（C）に示すように、大当たりの場合は 80 %、はずれの場合は 20 %である。

【0851】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（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。

30

【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。

40

【0853】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、20 %）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、40 %）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50 %）よりも低い。

【0854】

項目（B7）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、リーチが成立するか否かが煽られるリーチ予告やボタン予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

50

【0855】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態A」や「可動体予告」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合を0%、つまり、実行しないようにしてもよい。また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態A」や「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0856】

<項目B8>

演出制御用CPU120が1の可変表示において実行可能な「可動体予告」と「可動体演出」との可動体動作パターンとして、「可動体予告」と「可動体演出」とを実行する「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」と、「可動体予告」を実行せず、「可動体演出」のみを実行する「パターンA-1（第2演出実行パターン）」と、があるものにおいて、可変表示結果が大当たりである場合における「パターンA-1」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-48（D）に示すように90%であり、「確変状態」では、図11-48（B）に示すように20%であり、「時短状態A」では、図11-48（C）に示すように10%である。

【0857】

つまり、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い。

【0858】

項目（B8）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された場合は、可動体32が落下することにより大当たりが報知される可動体演出が実行される前に、可動体予告においていたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0859】

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味を向上させることができる。

【0861】

また、時短状態Bにおける「可動体演出」の実行頻度（例えば、約10%）は、時短状態Aや確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、80~90%）よりも低いことで、時短状態Bではいたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0862】

<項目B9>

演出制御用CPU120が、SPリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図11-60に示すように「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」とで共通である。

【0863】

項目(B9)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当り遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態Aと確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【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。

20

【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)。

30

【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。

40

【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

50

状態 A」との違いについて説明する。

【0871】

<項目 C 1>

図 11-50 (A) に示す各項目 A 1 ~ A 5 にて説明したように、CPU 103 が決定可能なはずれ変動パターンや大当り変動パターンの数は、時短状態 B の場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B の場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態 B の場合が最も高い。よって、時短制御が行われる「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」各々における 1 の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態 B が最も高速であり、確変状態が中速、時短状態 A が低速である。

10

【0872】

このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態 B、確変状態及び時短状態 A のうち、確変状態及び時短状態 A は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態を経由して制御されるものであるのに対し、時短状態 B は、低確状態において大当りが発生することなく所定回数（例えば、900 回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。

【0873】

また、確変状態や時短状態 A は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数（例えば、110 回）であるのに対し、時短状態 B は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）である。

20

【0874】

つまり、確変状態や時短状態 A などの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当りを期待して待つことができる遊技状態であるのに対し、時短状態 B の場合は、大当りがなく遊技者にとって不利な状態で長期間にわたる遊技を経て制御され、かつ、時短制御の可変表示回数が確変状態や時短状態 A よりも多い時短状態であることを考慮して、上記のように変動効率を高めることにより無駄な打球数を少なくして投資を抑えつつ、演出を楽しむことよりも、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引き当てることを優先することを特徴とすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【0875】

30

<項目 C 2>

また、図 11-50 (B) に示す各項目 B 1 ~ B 10 にて説明したように、前述した各種予告演出の実行割合は、時短状態 B が最も低く、確変状態が最も高く、時短状態 A が中となっている。

【0876】

つまり、時短状態 B に制御されるまでの長期間にわたる遊技において、様々な予告演出が実行されては、はずれ続けていることで、遊技者はかなり気が滅入っている可能性が高いため、時短状態 B においては予告演出の実行割合が他の遊技状態よりも低くなることで、はずれ演出による遊技者の遊技意欲の低下を好適に防止できる。

【0877】

40

<項目 C 3>

このように、時短状態 B は、同じように時短制御が行われる他の確変状態や時短状態 A に比べて、変動効率が高く、かつ、予告演出により煽られる機会が少なくなることで、追加投資や遊技意欲の低下を抑えつつ、好適に可変表示を消化して大当りを待つことを特徴とする遊技状態である。

【0878】

より詳しくは、時短状態 B は、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）などは他の確変状態や時短状態 A と共通である一方で、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を他の確変状態や時短状態 A よりも短縮させる

50

ことで変動効率を高めつつ、各種演出の実行頻度を低下させていることで、演出性よりも変動効率を優先させた時短状態である。

【0879】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0880】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

10

【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。

20

【0882】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2個）は、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4個）よりも少ないことで、時短状態Bでは決定可能なはずれ変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能なはずれ変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【0883】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当たり変動パターン（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た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。

30

【0884】

また、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（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た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。

40

【0885】

また、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Bでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態Bを提供することができるとともに、時短状態Aでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【0886】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば

50

、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(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(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たり変動パターン(例えば、3個)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たり変動パターン(例えば、3個)を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【0887】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

10

【0888】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0889】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチ大当たり変動パターン(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たり変動パターン(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た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

【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たり変動パターン(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た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。

30

【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)。

40

【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たりとなる場合に、期待度が低い演出(例えば、SP

50

リーチ演出 A や、弱パターンの予告演出など）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【0894】

（図柄の可変表示態様）

次に、飾り図柄及び小図柄の可変表示態様について、図11-51～図11-55に基づいて説明する。図11-51は、（A）は確変状態、時短状態 A のはずれ短縮非リーチ変動パターン、（B）は時短状態 B のはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。図11-52は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図11-53は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図11-54は、時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図11-55は、SPリーチ E、SPリーチ D の演出動作例である。

10

【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 069SG051 と、数字表示部 069SG051 よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部 069SG052 と、から構成される。一方、画像表示装置 5 の表示画面左上の表示領域 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。

20

【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11-51（A）のタイミングチャートに基づいて、図11-52 及び図11-53 を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図11-52 では、確変状態における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

30

【0897】

図11-51（A）に示すように、確変状態、時短状態 A における短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミング 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11-52（A）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「低速」で開始されてから所定時間が経過したタイミング 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。

40

【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11-52（B）参照）。次いで、台座表示部 069SG052 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図11-52（C）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示される（図11-52（D）参照）。

【0899】

50

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 $t a_5$ 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 11-52 (E) 参照）。次いで、台座表示部 069SG052 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 11-52 (F) 参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示される（図 11-52 (G) 参照）。

【0900】

次に、中飾り図柄表示エリア 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

10

20

30

40

50

ミング)で、左、中、右の小図柄が同時に(一斉に)停止表示される(図11-54(C)参照)。このように、3個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングtb4で、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されていた3つの飾り図柄が同時に停止表示される。

【0906】

そして、小図柄が停止表示されたタイミングtb4から図柄確定期間(例えば、0.5ms)が経過したタイミングtb5にて、次の可変表示が開始可能となる。

【0907】

また、本実施の形態では、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が加速時や減速時において「中速」となる期間は、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通であるが、時短状態Bの場合の方が確変状態、時短状態Aの場合よりも短くなるようにしてもよい。また、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が「高速」となる期間は、時短状態Bの場合の方が確変状態、時短状態Aの場合よりも短い、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においては、左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示する一方で、時短状態Bにおいては、左、中、右の飾り図柄が上下方向に異なる位置に停止表示されるなど、時短状態Bにおける飾り図柄の停止表示態様が確変状態や時短状態Aにおける飾り図柄の停止表示態様と異なるようにしてもよい。

【0909】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の可変表示態様が、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通(上下方向に可変表示)である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Aにおいては、上下方向に可変表示する一方で、時短状態Bにおいては左右方向に可変表示されたり、あるいは、飾り図柄の可変表示が表示領域5SRなどに縮小表示され、表示画面においては味方キャラクタや敵キャラクタなどによる特別演出が継続して表示されるなど、時短状態Bにおける可変表示態様が確変状態や時短状態Aにおける可変表示態様と異なるようにしてもよい。

【0910】

このように、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cの飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態Bの方が、確変状態、時短状態Aよりも短い($t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$)。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0911】

また、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0912】

尚、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cのうち1の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動

パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0913】

また、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため 3 回であり、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため 1 回である。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0914】

また、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0915】

また、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない。よって、確変状態、時短状態 A においては特定動作表示で演出効果を高める一方で、時短状態 B においては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

【0916】

また、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態 A の場合と時短状態 B とで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0917】

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い $\{t1(ta6 \sim ta7) > t2(tb3 \sim tb4)\}$ 。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。

【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。

【0920】

また、上記では、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が異なってもよい。

【0921】

また、時短状態Bにおける飾り図柄について、可変表示開始時と可変表示停止時とで表示位置を異ならせるようにしてもよく、このようにすることで、短い可変表示期間の中でも可変表示を好適に見せることができる。

【0922】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速めるのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様（例えば、黒っぽい態様）に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

【0923】

次に、リーチ特定動作表示及び大当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 5 L、5 R、5 C に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が開始されてから予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されるまでに、遊技者による操作を介することなく、可動体 32 が落下する「可動体演出」が実行されるようにしてもよい。

【0929】

(非リーチはずれ変動パターンの表示態様)

次に、非リーチはずれ変動パターンについて比較する。図 11-56 は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図 11-57 は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。尚、以下においては、飾り図柄が停止表示されるときに実行される特定動作表示の詳細な動作例については省略する。

【0930】

図 11-56 に示すように、短縮系の非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、時短状態 B にて決定可能な「超短縮非リーチ」では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される (図 11-56 (A1) 参照)。飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示される (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 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される (図 11-56 (B1) 参照)。次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が停止表示され (図 11-56 (B2) 参照)、右飾り図柄表示エリア 5 R 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 5 C 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 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される。このとき、可動体 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 5 L、5 C、5 R のいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像 069 SG100C と、例えば「リーチ？」などの文字からなるセリフ表示 069 SG431 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 5 L 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 5 R にて飾り図柄が減速表示される「リーチ予告」と、プッシュボタン 31B を模したボタン画像 069 SG441 と、例えば「長押し！」などの操作促進表示 069 SG442 とが表示されてプッシュボタン 31B の操作を促進する「ボタン予告」が実行されることがある (図 11-57 (A4) 参照)。その後、右飾り図柄表示エリア 5 R 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 5 C に飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する (図 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) ~

10

20

30

40

50

(A 6) 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 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後 (図 C 1 参照)、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する (図 11-57 (C 2) 参照)。

【0936】

このように非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態 A、時短状態 B とで、可変表示時間が「7 秒」で共通であるが、確変状態、時短状態 A では、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が高いのに対し、時短状態 B では、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が確変状態や時短状態 A である場合に比べて低い (または実行されない)。

【0937】

(S P リーチ変動パターンの表示態様)

次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図 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「S P リーチ E」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される (図 11-58 (A 1) 参照)。次いで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像 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 (A 2) 参照)。

【0939】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる (図 11-58 (A 3) 参照)。尚、特に図示しないが、リーチ態様となるときに、「リーチ予告」や「ボタン予告」などが実行されることがある。

【0940】

次いで、キャラクタ画像と「S P 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 (A 4) 参照)。また、このとき、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 S R 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 (A 5) 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 (A 6) (A 7) 参照)。ここでは、プッシュボタン 31 B 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 31 B 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 (A 8) 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 (A 9) 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 31 B 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

10

20

30

40

50

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!!」に変更されて押しボタン31Bの操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示069SG453により操作開放用操作時間が表示される(図11-59(A10)参照)。そして、所定の操作有効期間が経過するまでに押しボタン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)。

10

【0944】

次いで、可変表示結果が大当りの場合は可動体演出が実行され、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す画像及び可動体32を強調するためのエフェクト画像からなる可動体演出画像069SG456が表示されるとともに、可動体32が原点位置から演出位置まで落下した後(図11-59(D1)参照)、敵キャラクタが倒されて味方キャラクタがバトルに勝利したことを示す報知画像069SG457が表示され(図11-59(D2)参照)、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果が大当たりとなったことが報知される(図11-59(D3)参照)。

20

【0945】

大当たりが報知された場合、図11-60に示すように、背景画像が第5背景画像069SG350に切り替え表示され、キャラクタ画像069SG100Cと、大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示069SG460と、が表示されて事後演出が開始される(図11-60(D4)参照)。

【0946】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示069SG461(例えば、「+50」など)が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されるカウンタ値に加算されていく(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、押しボタン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、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(図11-60(D6)参照)。

30

【0947】

次いで、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、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)。

40

【0948】

大当たりAまたは大当たり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、大当たり遊技状態に制御され、大当たり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

50

ウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1500」など）に更新表示された後（図11-60（D10）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【0949】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体32も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタが倒されずに味方キャラクタがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される（図11-59（D4）参照）。

【0950】

図11-58に戻って、確変状態にて決定可能な「SPリーチC」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-58（B1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図11-58（B2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図11-58、50（A3～A7）と同様の演出が行われた後（図11-58、50（B3～B6）参照）、図11-59（A8～A9）の演出が行われることなく、図11-59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図11-59（B7～B8）参照）。そして、図11-59（D1～D3）及び図11-60（D4～D10）の演出が行われる。

【0951】

図11-58に戻って、時短状態Bにて決定可能な「SPリーチD」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-58（C1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図11-58（C2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図11-58（A4）演出が行われることなく、図11-58（A5）と同様の演出が行われた後（図11-58（C3）参照）、図11-59（A8～A9）の演出が行われることなく、図11-59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図11-59（C4～C5）参照）。そして、前述した図11-59（D1～D3）及び図11-60（D4～D10）の演出が行われる。

【0952】

（スーパーリーチ大当り変動パターンの制御動作例）

次に、SPリーチE、C、Dの大当り変動パターンの制御動作例について、図11-61に基づいて比較する。図11-61は、SPリーチE、C、Dにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。

【0953】

図11-61（A）～（C）に示すように、SPリーチE、C、Dは、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パートと、から構成される。可変表示パートでは、可変表示が開始されると、前述した「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」、「ボタン予告」等が実行され、リーチ態様となった後、SPリーチ演出としての「バトル演出」や「ショートバトル演出」が実行される。そして、タイミングta1において「決め演出」において操作促進演出としての「当否ボタン演出」が開始された後、タイミングta2において「可動体演出」が開始される。その後、「バトル演出」や「ショートバトル演出」の結果が報知された後、タイミングta3において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示され、大当り特定動作表示（大当り図柄停止アクション。図11-55（G）参照）が行われた後、タイミングta4において大当り確定図柄の組合せが仮停止表示されて大当りとなったことが報知される。その後、タイミングta5～ta6の期間において事後演出が実行される。

【0954】

可変表示パートの可変表示時間（ta0～ta5）は、時短状態Aにおいて決定可能な

10

20

30

40

50

S Pリーチ Eでは50秒、確変状態において決定可能なS Pリーチ Cでは40秒、時短状態 Bにおいて決定可能なS Pリーチ Dでは25秒である。一方、事後演出パートの時間 (t a 5 ~ t a 6) は、S Pリーチ E、C、D 各々において15秒で共通である。

【0955】

つまり、時短状態 A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間 (50秒、40秒) と、時短状態 Bの可変表示パートの可変表示時間 (25秒) とは異なる一方で、時短状態 A及び確変状態の事後演出パートの可変表示時間 (15秒) と、時短状態 Bの事後演出パートの可変表示時間 (15秒) とは共通であることで、時短状態 A及び確変状態と時短状態 Bとで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、事後演出パートを共通化することで開発コストを低減させることができる。

【0956】

また、時短状態 A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間 (50秒、40秒) と、時短状態 Bの可変表示パートの可変表示時間 (25秒) とは異なる一方で、時短状態 A及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間 (t a 3 ~ t a 4) と、時短状態 Bの大当り特定動作表示の表示時間 (t a 3 ~ t a 4) とは共通であることで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、大当り特定動作表示の表示時間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【0957】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間 (t a 1 ~ t a 2) は、S Pリーチ C、Dとで共通とされ、S Pリーチ Eのみが異なっている。

【0958】

また、表示制御部 123 は、V R A M 領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置 5 に表示するための画像データ (表示データ) として生成し、表示画像作成領域の画像データ (表示データ) をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体 32 やプッシュボタン 31 Bなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド (例えば、拡張コマンド D X X X、S X X X など (「X」は任意の数字)) や、可動体 L E D 208 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 12、9 R 1 ~ 9 R 12などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド (例えば、拡張コマンド B X X X など (「X」は任意の数字)) を生成して、演出制御用 C P U 120 に送信する。

【0959】

演出制御用 C P U 120 は、上記拡張コマンド D X X X、S X X X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 31 B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 D X X X、S X X X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 31 Bを振動させる振動モータ 61 を動作させる動作制御を開始する。

【0960】

また、演出制御用 C P U 120 は、上記拡張コマンド B X X X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 L E D 208 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 B X X Xなどに対応した点灯パターン (例えば、特徴部 018 S Gにおける図 13-6 (B) に示す発光パターン参照) にて、可動体 L E D 208 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 31 Bを動作させるための制御データや、可動体 L E D 208 を点灯させるための制御データは、R O M 121 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 31 Bの動作制御に用いる制御データ (例えば、D 100、S 200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

10

20

30

40

50

演出」で可動体 3 2 やプッシュボタン 3 1 B の動作制御に用いる制御データ（例えば、D 1 0 0、S 2 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。

【0963】

尚、本実施の形態では、可動体 3 2 やプッシュボタン 3 1 B など動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンド D X X X、S X X X など（「X」は任意の数字））と、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。

【0964】

また、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 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。

【0965】

また、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 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。

【0966】

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。

【0967】

また、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 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。

【0968】

（スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較）

次に、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較について、図 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。

【0969】

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

10

20

30

40

50

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（ $t b 0 \sim t b 4$ ）よりも長い。

【0970】

また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（ $t b 0 \sim t b 1$ ）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて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（ $t b 0 \sim t b 3$ ）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を提供することができる。

【0971】

また、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ $t b 0 \sim t b 1$ ）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ $t b 0 \sim t b 2$ ）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

10

20

30

40

50

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を透過率が0%で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Aと、「遊」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Bと、からなる突入画像069SG473が表示される「時短突入演出B」が行われることで、時短状態Bの制御が開始されることが報知される（図11-64（B4）参照）。

【0979】

このように、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bを表示する。

【0980】

よって、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、時短突入演出Bにおいては、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときと共通の突入画像069SG470だけでなく、確変状態や時短状態Aの制御の開始されるときには表示されない遊タイム用画像069SG473Bが表示されるため、時短状態Bの開始を盛り上げることができる。

【0981】

〔実施の形態2〕

次に、特徴部069SGにおける実施の形態2について、図11-65～図11-69に基づいて説明する。図11-65は、特徴部069SGにおける実施の形態2としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。図11-66は、特徴部069SGにおける実施の形態2としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。図11-67は、可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-68は、SPリーチDの演出動作例である。図11-69は、遊技状態別の特徴を説明するための図である。尚、本実施の形態2では、前記実施の形態1のパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

【0982】

図11-65は、（A）は時短状態B（救済時短状態）における保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（B）は保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（C）保留記憶数が0の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例、（B）は保留記憶数が1～3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【0983】

図11-65（A）に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに100個の判定値が割り当てられている。また、図11-65（B）に示すように、保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに100個の判定値が割り当てられている。

【0984】

一方、図11-65（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SPリーチEに10個の判定値が割り当てられ、SPリーチDに90個の判定値が割り当てられている。

【0985】

本実施の形態では、確変状態及び時短状態AにてSPリーチDの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用CPU120は、可変表示演出として前記実施の形態1で説明した「ショートバトル演出」を実行する一方で、時短状態BにてSPリーチDの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用CPU120は、可変表示演出として「ショートバトル演出」ではなく、後述する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する。

【0986】

また、確変状態及び時短状態Aにて決定可能なSPリーチDの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様となった後に「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであるのに対し、時短状態Bにて決定可能なSPリーチDの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様とならずに「即当り演出」または「全回転演出」が実行される非リーチ変動パターンである。

10

【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。

20

【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）。

30

【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】

40

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。

50

【0993】

また、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合における「即当り演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合における「即当り演出」の実行割合よりも高い一方で、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合における「全回転演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合における「全回転演出」の実行割合よりも高い。つまり、大当り種別が「大当りA、B（6R）」よりも大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数が多く遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」の場合は、「即当り演出」よりも「全回転演出」の方が高い割合で実行される。

【0994】

次に、「即当り演出」及び「全回転演出」の演出動作例について説明する。確変状態及び時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様となった後、バトル演出にて味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことにより可変表示結果が大当りであることが報知される「ショートバトル演出」が実行されるが（図11-58～図11-59参照）、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様とならずに可変表示結果が大当りであることが報知される「即当り演出」または「全回転演出」が実行される。

【0995】

「即当り演出」は、図11-65に示すように、SPリーチD大当り変動パターンにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図11-68（A1）参照）、所定時間が経過したときに飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-68（A2）参照）。その後、「決め演出」において、プッシュボタン31Bを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進演出が実行されることなく、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す可動体演出画像069SG456が表示されるとともに、可動体32が原点位置から中間位置付近まで落下する「可動体演出」が実行される（図11-68（A3）参照）。そして、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定飾り図柄が再度仮停止表示される（図11-68（A4）参照）。その後、事後演出パートにおいて、図11-60（D4～D10）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図11-68（C1～C7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【0996】

「全回転演出」は、図11-65に示すように、SPリーチD大当り変動パターンにおいて、可変表示の開始とともに表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が所定期間にわたり実行された後（図11-68（B1）参照）、第3背景画像069SG330において飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-68（B2）参照）。そして、所定時間が経過したときに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄が予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で揃った状態で可変表示する全回転表示が開始される（図11-68（B3）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-68（B4）参照）。その後、事後演出パート（図柄確定期間）において、図11-60（D4～D10）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図11-68（C1～C7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【0997】

このように、時短状態Bでは、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始されてからリーチ態様を経由することなく、可変表示結果が大当りであることが報知される可変表示演出として「即当り演出」または「全回転演出」が実行されることで、遊技者は、リーチ演出により煽られることを心配せず、安心してSPリーチ演出を楽しむことができる。

【0998】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態1で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン31Bを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態Bにおいて遊技者は煩わしい操作の促進や操作を行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。

【0999】

(遊技状態別の各種動作例)

次に、本実施の形態における時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図11-69に基づいて説明する。図11-69は、遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。以下、図11-69に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「D1」～「D4」の内容について比較する。

【1000】

<項目D1>

まず、CPU103がリーチ態様を経由しないSPリーチD大当り変動パターンを決定する割合について、「時短状態B」では、図11-65(C)に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SPリーチD(即当り演出または全回転演出)」の決定割合は「90%」であり、「確変状態」では、図11-6(C)に示すように、保留記憶数が0～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A(非リーチ)」の決定割合は「5%」であり、「時短状態A」では、図11-7(C)に示すように、保留記憶数が0～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A(非リーチ)」の決定割合は「5%」である。

【1001】

尚、確変状態、時短状態Aでは、「SPリーチD」はリーチ態様を経由して「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであり、リーチ態様を経由しない非リーチ変動パターンではない。

【1002】

つまり、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン(即当り演出または全回転演出)」が決定される割合(例えば、90%)は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合(例えば、5%)よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合(例えば、5%)よりも高い。

【1003】

項目(D1)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることなく大当り遊技状態に制御されるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1004】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン(即当り演出または全回転演出)」が決定される割合は、時短状態Aや確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当りである場合は、リーチ態様を経由しない「SPリーチD変動パターン(即当り演出または全回転演出)」が100%の割合で決定されるようにしてもよい。

【1005】

<項目D2>

演出制御用CPU120は、遊技者の動作を促す動作促進演出として、例えば、SPリーチ演出において「当否ボタン演出」を実行可能であり、可変表示結果を報知する特定演出として、例えば、SPリーチ演出において「可動体演出」を実行可能である。

【1006】

そして、演出制御用CPU120は、確変状態や時短状態Aにおいては、SPリーチD大当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演出実行パターンを実行する一方で、時短状態Bにおいては、SPリーチD大当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「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。

10

【1007】

よって、SPリーチD大当たり変動パターンが決定された場合において「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-65(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合で「90%」であり、「確変状態」では、図11-6(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合で「0%」であり、「時短状態A」では、図11-7(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合で「0%」である。

【1008】

つまり、時短状態BにおいてSPリーチD大当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」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」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い。

20

【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ことが報知されるときに、遊技者に押しボタン31Bの操作を促すことが少なくなるので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1010】

尚、本実施の形態では、時短状態BにおいてSPリーチD大当たり変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合は、時短状態Aや確変状態においてSPリーチD大当たり変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態BにおいてSPリーチD大当たり変動パターンで「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。

30

【1011】

<項目D3>

保留記憶数が0の場合にCPU103が短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の「超短縮非リーチ」や3秒の「短縮非リーチA」）を決定する割合は、「時短状態B」では、図11-65(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「100%」であり、「確変状態」では、図11-6(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」であり、「時短状態A」では、図11-7(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」である。

40

【1012】

一方、保留記憶数が0の場合にCPU103が短縮非リーチ変動パターンよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）を決定する割合は、「時短状態B」では、図11-65(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」であり、「確変状態」では、図11-6(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「100%」であり、「時短状

50

態 A」では、図 11-7 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「100%」である。

【1013】

つまり、CPU103 は、確変状態や時短状態 A において保留記憶数が 0 の場合に、第 2 保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチや変動時間が 2.5 秒や 4.0 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 2.5 秒や 4.0 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。

10

【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 2.5 秒や 4.0 秒の SP リーチ変動など）が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【1015】

<項目 D4>

本実施の形態では、大当たり種別として、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）。

20

【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。

【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。

30

【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。

40

【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。

【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)」

50

が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が100%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が、時短状態Aや確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、100%未満の割合で実行されるようにしてもよい。また、時短状態Aや確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行可能としてもよい。

【1021】

(特徴部069SGの変形および応用に関する説明)

前記特徴部069SGでは、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態、小当り遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。

【1022】

また、前記特徴部069SGでは、大当り遊技終了後に所定期間にわたり確変状態に制御可能な所謂1種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別が確変大当りである場合に、大当り遊技終了後から次の大当りに制御されるまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよいし、大当り遊技終了後から確変転落抽選に当選するまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよい。また、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機としてV入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂1種2種の遊技機を適用してもよく、遊技性は種々に変更可能である。

【1023】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態（例えば、通常状態）よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態として、時短状態A、確変状態、時短状態Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の4種類以上の遊技状態を適用してもよい。

【1024】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態（例えば、通常状態、低確／低ベース状態）から制御された有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態として、低確高ベースの時短状態A（第1特別状態）と時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高確高ベースの確変状態（第1特別状態）と低確高ベースの時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用してもよい。

【1025】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態または第2特別状態から制御された有利状態が終了したときに制御される第3特別状態として、確変状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、1種2種のパチンコ遊技機であれば、第1特別状態としての時短状態とは異なる時短状態（例えば、第1特別状態よりも時短状態の実行回数が多い（制御期間が長い）時短状態など）を適用してもよい。

【1026】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態、第2特別状態、第3特別状態との少なくとも1の特別状態は、例えば、時短制御の実行回数、可変表示の実行頻度等が異なる複数種類の特別状態を有していてもよい。

【1027】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態として、通常状態（低確／低ベース状態）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別状態よりも可変表示の実行頻度が低い遊技状態であれば、低確／低ベース状態に限定されるもので

10

20

30

40

50

はなく、高確定ベース状態、低確／高ベース状態等であってもよい。

【1028】

また、前記特徴部069SGでは、第2特別状態としての時短状態B（救済時短状態）は、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定回数は種々に変更可能である。また、上記した条件に加えて他の別の条件が成立したときに制御されるものであってもよい。

【1029】

また、前記特徴部069SGでは、時短状態B、時短状態A、確変状態において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）を変えることなく、時短状態Bにおける平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を、確変状態や時短状態Aよりも短縮させる制御を実行することで特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率を向上させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）のうち少なくともいずれか1つを確変状態や時短状態Aとは異ならせることで、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率をさらに向上させるようにしてもよい。

【1030】

また、前記特徴部069SGでは、CPU103は、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～Eはずれ」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1非特定可変表示パターンや第2非特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。また、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～C、E大当り」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチD（即当りまたは全回転）」、「SP非経由」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定可変表示パターンや第2特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。

【1031】

また、「特定態様」とは「リーチ態様」に限定されるものではなく、例えば、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」など、種々の態様を含んでいてもよい。

【1032】

また、前記特徴部069SGでは、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出であれば、例えば、停止図柄予告、擬似連予告、セリフ予告、操作予告、リーチ予告、先読み予告演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【1033】

また、前記特徴部069SGでは、保留記憶に記憶されている保留記憶について有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「連続演出」や「前兆演出」など、種々の作読み予告を含んでいてもよい。

【1034】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者の動作を促す動作促進演出として「ボタン予

告」や「当否ボタン演出」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の演出を含んでもよい。また、「遊技者の動作」とは、プッシュボタン31Bの操作に限定されるものではなく、プッシュボタン31B以外に設けられた他の操作手段（例えば、タッチパネルなど）の操作を促す演出や、操作ではなく遊技者の動作（動き）を促す演出であってもよい。

【1035】

また、前記特徴部069SGでは、動作促進演出としての「当否ボタン」を実行した後、に特定演出としての「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンの一例として「パターンA-2、A-3」を適用し、動作促進演出を実行せずに特定演出を実行する第2演出実行パターンの一例として「パターンA-1」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作促進演出として「ボタン予告」などの他の操作促進演出を適用してもよいし、特定演出として「可動体演出」以外の演出（例えば、SPリーチ演出におけるバトル結果など）を適用してもよい。

10

【1036】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出として、「一撃」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に一度の押し操作を促進するものでなく、遊技者に一度の引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。

【1037】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出として「連打」や「長押し」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の動作期間に亘って引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。また、所定の動作期間にわたる動作は、必ずしも連続して検出される動作に限定されるものではなく、間欠的に行われる操作や所定パターンに応じた操作等を含んでもよい。

20

【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もよい。

30

【1039】

また、前記特徴部069SGでは、事後演出において、特定演出において制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態のラウンド数（例えば、6Rや10Rなど）などが報知されるようにしてもよい。また、確変状態において大当りが発生するなど大当りが連荘している状態においては、今回の大当りにおける予定出球数と、大当り所定の連荘期間において獲得した総出球数と、を加えた予定総出球数などを表示してもよい。

【1040】

また、前記特徴部069SGでは、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出A、時短突入演出B、シャッター演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の突入演出を実行可能としてもよい。また、各突入演出の演出態様は上記に限らず、種々に変更可能である。

40

【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。

50

【1042】

また、前記特徴部069SGでは、時短突入演出Bを実行する場合は突入導入演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター演出の代わりに突入導入演出を実行するようにしてもよい。また、時短突入演出Bを実行する場合にも突入導入演出を実行するようにしてもよい。この場合、演出の煩わしさを解消するために、確変突入演出や時短突入演出Aを実行する場合に比べて演出期間が短い突入導入演出とすることが好ましい。

【1043】

また、前記特徴部069SGでは、第1有利状態と該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態との一例として、大当り遊技状態における遊技ラウンド数が異なる大当りA、B（第1有利状態）と大当りC（第2有利状態）とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第2有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当り遊技状態における遊技者の有利度が高い大当りだけでなく、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が遊技者に有利となる大当り（例えば、大当り遊技状態後の時短制御が長い大当りや、大当り終了後に小当り遊技状態の実行頻度が高くなる「小当りラッシュ」などに制御される大当りなど）等であってもよい。

【1044】

（特徴部099SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部099SGのパチンコ遊技機1について、図12-1～図12-22に基づいて説明する。尚、本特徴部099SGでは、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部099SGのパチンコ遊技機1の特徴構成を、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1に適用可能である。

【1045】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、図11-1に示したパチンコ遊技機1と同じく、遊技盤2における画像表示装置5の左側に、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。つまり、本特徴部099SGに係るパチンコ遊技機1において、遊技状態が通常状態であることによって発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第1経路を流下し、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれかであることによって発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第2経路を流下する。また、右遊技領域の第2経路を流下する遊技球の一部は、該第2経路上（画像表示装置5の右方）に設けられているゲート41を通過可能となっており、該ゲート41を通過したことに基づいて普通図柄の可変表示が実行される。そして、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となったことにもとづいて第2経路上に設けられている第2始動入賞口が閉状態から開状態に変化し、該第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部099SGでは、「可変表示」を「変動」または「変動表示」と記載する場合がある。

【1046】

図12-1（A）は、本特徴部099SGにおける主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図12-1（A）に示すように、本特徴部099SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4初期値判定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1047】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、図示しない遊技制御カウン

タ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【1048】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65535」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りA」、「大当りB」、「大当りC」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「299」の範囲の値をとる。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

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。

【1056】

図12-1（C1）及び図12-1（C2）は、ROM101に記憶される大当た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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を大当たりAと大当たり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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を大当たりBと大当たりCとから決定するために参照されるテーブルである。

10

【1057】

ここで、本特徴部099SGにおける大当たり種別について、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。

20

【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。

【1059】

「大当たりA」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たりA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当たりとなる。

30

【1060】

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

40

【1061】

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

【1062】

尚、本実施の形態においては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以

50

下、または4種類以上設けてもよい。

【1063】

また、図12-3(B1)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~149までが大当りAに割り当てられており、150~299までが大当りBに割り当てられている。一方で、図12-3(B2)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りBに割り当てられており、100~299までが大当りCに割り当てられている。

【1064】

つまり、本特徴部099SGでは、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【1065】

本特徴部099SGでは、大当りAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当りAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当りBおよび大当りCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当りBおよび大当りCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【1066】

尚、本特徴部099SGでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【1067】

図12-2(A)は、遊技状態が通常状態である場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルであり、図12-2(B)は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルである。

【1068】

尚、本特徴部099SGにおける時短状態Bとは、遊技状態が通常状態(確変制御も時短制御も実行されていない低確/低ベース状態)において大当り遊技状態に制御されることなく900回の可変表示が実行された場合に制御される遊技状態であって、最大で1100回の可変表示に亘って時短制御が実行される時短状態A(低確/高ベース状態)である。

【1069】

図12-2(A)に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3~13のうち、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

10

20

30

40

50

態Bのいずれかである場合の普通図柄の変動時間は0.1秒に設定されている。更に、図12-2(D)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は3秒に設定されている。

【1071】

つまり、本特徴部099SGにおける時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」により、第2始動入賞口へ遊技球が入賞し易い、すなわち、第2特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」の少なくともいずれか1の条件を満たすことにより第2特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されていてもよい。

【1072】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、前記特徴部069SGにおけるパチンコ遊技機(図11-1参照)と同じく、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者が遊技球を左遊技領域2Lに向けて打ち出すことにより遊技球が第1始動入賞口に入賞可能である一方で第2始動入賞口や大入賞口への入賞、ゲート41の通過等が不可能であるとともに、遊技球が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すことにより遊技球が第2始動入賞口へ入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。尚、遊技状態が大当り遊技状態である場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより、遊技球が第2始動入賞口と大入賞口とに入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。

【1073】

尚、図12-12(A)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に左遊技領域2Lに向けて打ち出される遊技球は、遊技盤2に配置された複数の釘等によって始動入賞が阻害されるようになっているので、第1始動入賞口への遊技球の入賞確率は約5.5%程度となっている(遊技者の打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な左遊技領域2Lへの遊技球の打ち出しが条件)。また、遊技状態が通常状態である場合は遊技者が右遊技領域2Rに向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート41を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は60秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒と極めて短いため(図12-2(C)、図12-2(D)参照)、遊技球の第2始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。

【1074】

また、図12-12(B)に示すように、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に右遊技領域2Rに向けて打ち出される遊技球は、ゲート41を通過可能であるとともに、該ゲート41を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は3秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は3秒であるため(図12-2(C)、図12-2(D)参照)、第2始動入賞口への遊技球の入賞確率は約55%程度となっている(遊技者の打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な右遊技領域2Rへの遊技球の打ち出しが条件)。

【1075】

図12-3は、本特徴部099SGの特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部099SGでは、図12-3に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が1500msの超短縮非リーチはずれ、特図変動時間が3000msの短縮非リーチAはずれ、特図変動時間が5000msの短縮非リーチBはずれ、特図変動時間が7000msの非リーチAはずれ、特図変動時間が12000msの非リーチBはずれ、特図変動時間が45000msのスーパ

ーリーチ A はずれ、特図変動時間が 8 0 0 0 0 m s のスーパーリーチ B はずれ、特図変動時間が 4 0 0 0 m s のスーパーリーチ C はずれ、特図変動時間が 2 5 0 0 0 m s のスーパーリーチ D はずれ、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s のスーパーリーチ E はずれの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチ A はずれ～スーパーリーチ E はずれの変動パターンは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンでもある。
【1 0 7 6】

また、可変表示結果が大当たりとなる場合の変動パターンとして、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない 7 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 7 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ非経由 A 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない 1 2 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 1 2 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s）スーパーリーチ非経由 B 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 4 5 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ A 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 8 0 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 8 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ B 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 4 0 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ C 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 2 5 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 2 5 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ D 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 5 0 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ E 大当たりの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチ A の変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当たり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た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たりに当選しているか否かを報知するショートバトル演出を実行する変動パターンである。

【1 0 7 7】

本特徴部 0 9 9 S G における R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 1 2 - 4 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 9 9 S G 1 5 0 が設けられている。図 1 2 - 4 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 9 9 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 9 9 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 9 9 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 9 9 S G 1 5 5 とを備えている。

【1 0 7 8】

第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パ

ターン判定用の乱数値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。

【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。

【1080】

つまり、本特徴部099SGでは、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第2特図保留記憶（第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

【1081】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【1082】

尚、可変表示の実行時において、CPU103は、まず、特別図柄通常処理（図6参照）において第2特図保留記憶が存在する場合は、第2特図保留記憶部099SG151Bから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第2特図保留記憶部099SG151Bの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

【1083】

また、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bに保留記憶が記憶されていない場合は、第1特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第1特図保留記憶が存在する場合は、第1特図保留記憶部099SG151Aから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第1特図保留記憶部099SG151Aの記憶内容をシフトする。つまり、C

P U 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A の保留番号 1 の保留記憶として乱数値 M R 1 ~ M R 3 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 M R 1 ~ 乱数値 M R 3 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。

【 1 0 8 4 】

そして、C P U 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A または第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B から読み出した乱数値 M R 1 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 M R 2 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。

10

【 1 0 8 5 】

つまり、本特徴部 0 9 9 S G において C P U 1 0 3 は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から 1 を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。

【 1 0 8 6 】

普図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 C は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 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 2 0 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 0 9 9 S G 1 5 1 C は、遊技球が通過ゲート 4 1 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

20

【 1 0 8 7 】

遊技制御フラグ設定部 0 9 9 S G 1 5 2 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 0 9 9 S G 1 5 2 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。

30

【 1 0 8 8 】

遊技制御タイマ設定部 0 9 9 S G 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 0 9 9 S G 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 1 0 8 9 】

遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

40

【 1 0 9 0 】

遊技制御カウンタ設定部 0 9 9 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 2 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 にお

50

ける数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【1091】

遊技制御バッファ設定部 099SG155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 099SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1092】

次に、特別図柄の可変表示を実行する際に用いられる変動パターン判定テーブルについて説明する。図 12-5 ~ 図 12-11 に示すように、本特徴部 099SG では、特別図柄の可変表示が実行されるときの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、

10

20

30

40

50

保留記憶数にかかわらず、変動パターンが10%の割合でスーパーリーチ非経由B大当りの変動パターンに決定され、40%の割合でスーパーリーチA大当りの変動パターンに決定され、50%の割合でスーパーリーチB大当りの変動パターンに決定される。

【1096】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-6(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンを、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチはずれDの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

ーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルFにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1100】

以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【1101】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、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。

【1102】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-8(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルGを用いて変動パターンを非リーチAはずれとスーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルGにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【1103】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-8(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルHを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルHにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、85個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、10個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが

10

20

30

40

50

85%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、10%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【1104】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-8(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルIを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

10

【1105】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-8(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルJを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルJにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

20

【1106】

以上のように、時短状態Aにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Aでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

30

【1107】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図12-9に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチE大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、95個の数値がスーパーリーチE大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、95%の割合でスーパーリーチE大当たりの変動パターンに決定される。

40

【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

50

変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが97%の割合で非リーチBはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1109】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-10(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルI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Iにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが97%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1110】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-10(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルMを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルMにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、99個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが99%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1111】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-10(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルNを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれの変動パターンのみから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルNにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが100%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定される。

【1112】

以上のように、時短状態Bにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Bでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

【1113】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当たりである場合は、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

10

20

30

40

50

ーン判定テーブルDにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値がスーパーリーチD大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが100%の割合でスーパーリーチD大当りの変動パターンに決定される。

【1114】

ここで、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1における時短状態A、時短状態B、確変状態での期間値について図12-13～図12-23に基づいて説明する。

【1115】

まず、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 $A \sim L$ 及び $a \sim l$ に本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 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。まず、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。

【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。

【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。まず、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。

【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

10

20

30

40

50

は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1129】

また、図 12-16 (C) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 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 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 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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。

【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 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 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 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 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。

【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。まず、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 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 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。

【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 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 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。

【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

10

20

30

40

50

して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 $K \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【1 1 3 8】

以上、図 1 2 - 1 8 (A) ~ 図 1 2 - 1 8 (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 ($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【1 1 3 9】

また、図 1 2 - 1 9 (A) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 $B \times 1 1 0$ の値により算出される。

10

【1 1 4 0】

また、図 1 2 - 1 9 (B) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 $F \times 1 1 0$ の値により算出される。

【1 1 4 1】

また、図 1 2 - 1 9 (C) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 $J \times 1 1 0$ の値により算出される。

20

【1 1 4 2】

以上、図 1 2 - 1 9 (A) ~ 図 1 2 - 1 9 (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 ($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

【1 1 4 3】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1 1 0 0 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 1 2 - 2 0 (A) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 $B \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

30

【1 1 4 4】

また、図 1 2 - 2 0 (B) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 $F \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

40

【1 1 4 5】

また、図 1 2 - 2 0 (C) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 $J \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【1 1 4 6】

以上、図 1 2 - 2 0 (A) ~ 図 1 2 - 2 0 (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

50

つ、期間値 μ' は期間値 λ' よりも大きい値となる ($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【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 v とすると、該期間値 v は $A \times 110$ の値により算出される。

【1148】

また、図12-21(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ξ とすると、該期間値 ξ は $E \times 110$ の値により算出される。

10

【1149】

また、図12-21(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 π とすると、該期間値 π は $I \times 110$ 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 ($v > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

20

【1151】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図12-22(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 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2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ξ' とすると、該期間値 ξ' は $E \times 1100$ の値により算出される。

30

【1153】

また、図12-22(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 π' とすると、該期間値 π' は $I \times 1100$ 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 ($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

40

【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)

50

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）、 $5000\text{ (ms)} \times 97 / 100 + 25000\text{ (ms)} \times 3 / 100 = 56$

10

20

30

40

50

00 (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)、 $1500\text{ (ms)} \times 99 / 100 + 25000\text{ (ms)} \times 1 / 100 = 1735\text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Hは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-10(D)参照)、 $1500\text{ (ms)} \times 100 / 100 = 1500\text{ (ms)}$ と算出される。

10

【1167】

尚、図12-24(A)に示した時短状態Bに基づき該時短状態Bにおける110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-27(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(e及びe')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(f及びf')が1.8181818%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(g及びg')が24.5454545%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(h及びh')が72.7272727%と算出される。

20

【1168】

このため、図12-27(C)に示すように、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(β 及び β')は、 $5600\text{ (ms)} \times 0.9090909 + 2205\text{ (ms)} \times 1.8181818 / 100 + 1735\text{ (ms)} \times 24.5454545 / 100 + 1500\text{ (ms)} \times 72.7272727 / 100 = 1607.773\text{ (ms)}$ と算出される。

【1169】

また、図12-28(A)に示すように、確変状態において、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Iは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(A)参照)、 $7000\text{ (ms)} \times 95 / 100 + 40000\text{ (ms)} \times 2 / 100 + 25000 \times 3 / 100 = 8200\text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Jは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(B)参照)、 $3000\text{ (ms)} \times 80 / 100 + 7000\text{ (ms)} \times 15 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000\text{ (ms)} \times 3 / 100 = 5000\text{ (ms)}$ 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Kは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(C)参照)、 $3000\text{ (ms)} \times 90 / 100 + 7000\text{ (ms)} \times 5 / 100 + 40000\text{ (ms)} \times 2 / 100 + 25000\text{ (ms)} \times 3 / 100 = 4600\text{ (ms)}$ 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Lは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(D)参照)、 $3000\text{ (ms)} \times 95 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000\text{ (ms)} \times 3 / 100 = 4400\text{ (ms)}$ と算出される。

30

40

【1170】

尚、図12-24(A)に示した確変状態に基づき該確変状態における110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-28(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(i及びi')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(j及びj')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(k及びk')が2.72

50

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（し及びし'）が95.4545455%と算出される。

【1171】

このため、図12-28(C)に示すように、確変状態における1変動の平均変動時間（ γ 及び γ' ）は、 $8200\text{ (ms)} \times 0.9090909 + 5000\text{ (ms)} \times 0.9090909 / 100 + 4600\text{ (ms)} \times 2.7272727 / 100 + 4400\text{ (ms)} \times 95.4545455 / 100 = 4445.455\text{ (ms)}$ 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' ） $\times 110 = 5393.633\text{ (ms)} \times 110 = 593299.63\text{ (ms)}$ 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' ） $\times 110 = 1607.773\text{ (ms)} \times 110 = 176855.03\text{ (ms)}$ 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' ） $\times 110 = 4445.455\text{ (ms)} \times 110 = 489000.05\text{ (ms)}$ 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' ） $\times 1100 = 5393.633\text{ (ms)} \times 1100 = 5932996.3\text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ψ' とすると、該期間値 ψ' は、 β （または β' ） $\times 1100 = 1607.773\text{ (ms)} \times 1100 = 1768550.3\text{ (ms)}$ と算出される。また、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ω' とすると、該期間値 ω' は、 γ （または γ' ） $\times 1100 = 4445.455\text{ (ms)} \times 1100 = 4890000.5\text{ (ms)}$ と算出される。

【1177】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に1100を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に1

10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 ($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【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 ($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

【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 ($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【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 ($\nu > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

【1185】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず

、図12-34(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 v' は $B \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100 = 10065000 \text{ (ms)}$ 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 10 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($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

20

【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($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

30

【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($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

40

【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

50

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、大当たり確率が約1/300の場合で900回など、大当たり確率分母の約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たり確率分母の約3倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当た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、大当た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、大当たり確率分母の約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、最大で大当たり確率分母の約3.8倍など)の可変表示にわたり時短状態Bに制御されることになる。この時点で既に大当たり確率の約3倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態Bに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当たり発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【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た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

10

20

30

40

50

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たりがない状態で遊技を続け、投資も嵩んで気が滅入っていたとしても、時短状態Bに制御された場合、保留記憶数が0～3のいずれの状態でも固定して、または保留記憶数が0～3のいずれの状態でも変動を消化したとしても、無駄な煽りが少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1197】

また、本特徴部099SGでは、図12-15、図12-17、図12-19、図12-21に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間に110を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Bの1100回の変動表示のうち、110回の変動表示の消化時間（110回の変動表示の合計時間）が時短状態Aや確変状態における110回の変動表示の消化時間よりも短いということを示している。仮に、時短状態Bにおける110回の変動表示の消化時間が時短状態Aや確変状態における110回の変動表示の消化時間と同一（または略同一）の期間であると、時短状態Bの1100回の変動表示の消化時間は時短状態Bの110回の変動表示の消化時間の数倍を要してしまうことにより、遊技状態が時短状態Bに制御されると消化時間の長期化により遊技者に不快感や不満感を与えてしまうことが考えられる。そこで本発明は、時短状態Bにお

ける変動効率を時短状態Aや確変状態よりも高めることによって遊技者が時短状態Bに制御されたときに不満感を与えてしまうことを防止し、結果として好適に遊技状態を時短状態Bに制御可能なパチンコ遊技機1を提供することを目的とした発明となっている。

【1198】

更に、本特徴部099SGでは、図12-16、図12-18、図12-20、図12-22に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間に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Aや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Aや確変状態での変動表示を時短状態Bでの最大変動表示回数と同数である1100回実行させて、これら時短状態Aにおける1100回分の変動時間、時短状態Bにおける1100回分の変動時間、確変状態における1100回分の変動時間を比較することで時短状態Bが最も変動効率が高いことを示し、変動表示が遊技者に不満感を与えないよう好適に時短状態Bに制御可能であることを示す為である。

【1199】

これは、時短状態Aや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Aや確変状態での変動表示が時短状態Bでの最大変動表示回数と同数である1100回実行された場合に、時短状態Bが最も変動効率が高いように設計することで、時短状態Aや確変状態と比較されたとしても時短状態Bが最も変動効率が高いことを示す。よって、時短状態Bでの変動に不満を与えないようにし、結果として、好適に時短状態Bに制御していることとなる。

【1200】

また、図12-30（A）に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 β に110を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 α に110を乗算して得られる期間値 χ よりも小さく、且つ期間値 ψ は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に110を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されているので、時短状態Bの変動効率が時短状態Aや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当た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た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、大当たり遊技を経由して制御

される時短状態 A や確変状態（時短状態 B よりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態 A や確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

【1201】

また、図12-30（B）に示すように、時短状態 B における1の変動の平均変動時間である期間値 β に1100を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態 A における1の変動の平均変動時間である期間値 α に1100を乗算して得られる期間値 χ よりも小さく、且つ期間値 ψ は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に1100を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されているので、時短状態 B の変動効率が時短状態 A や確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態 B における遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態 B を提供することができる。特に本特徴部099SGでは、前述したように時短状態 B では時短状態 A や確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態 A や確変状態（時短状態 B よりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態 A や確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

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

50

【1205】

また、図12-20に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 λ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 κ' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 λ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

10

【1206】

また、図12-17に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 θ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 η よりも小さく設定されているとともに、該期間値 θ は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ι よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

20

【1207】

また、図12-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 θ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 η' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 θ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ι' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

30

【1208】

また、図12-15に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ε は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ε は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ζ よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

40

【1209】

また、図12-16に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ε' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さく設定されていると

50

もに、該期間値 ε' は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ζ' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1210】

また、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、特別図柄の変動表示に加えて普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り（普図当り）となることによって閉状態から開放状態に変化した第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機1では、第1始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第1特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第2始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第2特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bを有している。これら第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとでは、最大保留記憶数がどちらも4個に設定されており、該最大保留記憶数の上限値は遊技状態に応じて変化することはない。

【1211】

更に、図12-2(B)、図12-2(D)に示すように、普通図柄の変動表示において普図当りが発生する確率は遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで共通であるとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで共通の3秒間に設定されており、遊技状態が時短状態Aや時短状態Bである場合は、発射装置により右遊技領域の第2経路に向けて打ち出された遊技球がゲート41や第2始動入賞口に入賞（進入）可能となっている。このため、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1では、遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで遊技性の多くを共通化することができるので、時短状態Aと時短状態Bとで遊技性が大きく異なることにより遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

【1212】

また、本特徴部099SGでは、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれかである場合について、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく変動表示の終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出してもよい。このようにすることによって、各遊技状態における期間値を計測により適切に得ることが可能となる。

【1213】

また、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず4個であり、図12-13に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が110回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【1214】

特に、遊技状態が時短状態Aであり、該時短状態Aにおいて第2特別図柄の変動表示が

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【1218】

特に、遊技状態が時短状態Aであり、該時短状態Aにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を α' とすると、該期間値 α' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 a' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 b' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 c' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 d' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 α' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Aの期間値 α' を得ることができる。

【1219】

また、遊技状態が時短状態Bであり、該時短状態Bにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を β' とすると、該期間値 β' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ 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。

【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。

【1221】

以上のように、本特徴部 099SG における時短状態 A、時短状態 B、確変状態においては、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く（1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において遊技者が第 2 特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図 12-26（B）、図 12-27（B）、図 12-28（B）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を 110 回または 1100 回行う場合）においても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く（1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 とスーパーリーチ β とを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく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。

【1227】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【1228】

図13-2（A）は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が「大当たり」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。

【1229】

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ α はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ β はずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1に600個の判定値が割り当てられ、PA2-1に300個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【1230】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合

10

20

30

40

50

は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2に700個の判定値が割り当てられ、PA2-1に200個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【1231】

図13-2（B）は、遊技状態が、時短状態（高ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に197個の判定値が割り当てられ、PB1-4に800個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が高ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチγの順に決定割合が高くなっている。

【1232】

一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-4に97個の判定値が割り当てられている。

【1233】

（各種演出について）

次に、スーパーリーチ演出にて実行される各種演出について、図13-3～図13-5に基づいて説明する。図13-3は、スーパーリーチα、β、γの大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図13-4は、スーパーリーチα、β、γのはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図13-5は、（A）は各種演出の内容を説明するための図、（B）はキャラクタ種別を説明するための図である。

【1234】

演出制御用CPU120は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出（以下、「Nリーチ演出」と略称する）を実行する。その後、スーパーリーチ演出（以下、「SPリーチ演出」と略称する）に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。

【1235】

一方、図13-3及び図13-4に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミングta0から所定期間が経過するまでの期間（ta0～ta1）では飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおいて飾り図柄の可変表示が行われる（図13-9（N1）参照）。尚、この期間（ta0～ta1）における遊技効果ランプ9や可動体LED208発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種SPリーチ演出に応じた発光パターンを組み合わせることで、多様な発光パターンによって演出効果を高めることができる。

【1236】

可変表示を開始したタイミング $t a 0$ から所定期間が経過したタイミング $t a 1$ で可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とし、所定期間 ($t a 1 \sim t a 2$) にわたり可変表示演出としての「Nリーチ演出」を実行する。その後、タイミング $t a 2$ で可変表示態様をスーパーリーチ表示態様とし、所定期間 ($t a 2 \sim t a 5$) にわたり可変表示演出としての「SPリーチ演出」を実行する。

【1237】

このように「Nリーチ演出」は、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンの双方において実行される共通な演出であり、ノーマルリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展せずに終了し、スーパーリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展する。よって、遊技者は、ノーマルリーチ変動パターンの場合でも、「Nリーチ演出」が実行されることにより後述する「SPリーチ演出A～E」に発展することを期待できるようになる。

【1238】

図13-3及び図13-4に示すように、「SPリーチ演出A～E」は、可変表示結果が「大当たり」となるか否か、つまり、「大当たり」または「はずれ」であることを報知する演出であり、SPリーチ演出期間においては、後述する「決め演出」が所定期間 ($t a 3 \sim t a 4$) 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 ($t a 5 \sim t a 7$) 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 ($t a 0 \sim t a 5$) 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 ($t a 5 \sim t a 7$) 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 ($t a 5 \sim t a 5 A$)、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「大当り」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。
【1244】

「SPリーチ演出C」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチβ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが街で対決する「バトルA」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。
【1245】

「SPリーチ演出D」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれか（高ベース状態）であるときにSPリーチγ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが荒野で対決する「バトルB」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。
【1246】

「SPリーチ演出E」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれか（高ベース状態）であるときにSPリーチγ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが荒野で対決する「バトルB」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。
【1247】

尚、スーパーリーチαの変動パターンよりもスーパーリーチβの変動パターンの方が大当り期待度は高いので、SPリーチ演出AよりもSPリーチ演出BやSPリーチ演出Cの方が大当り期待度は高い（大当り期待度：SPリーチ演出A<SPリーチ演出B<SPリーチ演出C）。

【1248】
「決め演出」は、SPリーチ演出A～Eを開始してから所定期間が経過したタイミング（例えば、SPリーチ演出の終了間際においてボーリングやバトルの最終対決が始まるタイミングta3など）から所定期間（例えば、ta3～ta5）にわたり実行される演出である。具体的には、プッシュボタン31Bの操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対しプッシュボタン31Bの操作を促進する「当否ボタン演出」と、操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで実行される「可動体演出」と、を含む。

【1249】
「可動体演出」は、可変表示結果が大当りである場合においてのみ実行され、操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体32が原点位置から演出位置に落下する演出である。可変表示結果がはずれである場合には、操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングでは実行されない。

【1250】
また、可動体演出の実行（可動体32の落下）に応じて、画像表示装置5の表示画面には、可動体32の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体LED2

10

20

30

40

50

08や遊技効果ランプ9などを所定の発光色で点灯（例えば、虹色（レインボー）点灯）させる発光演出と、振動モータ61を所定期間（例えば、約10秒間など）にわたり駆動させてプッシュボタン31Bを振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

【1251】

また、SPリーチ演出Aでは、ボーリング対決において味方キャラクタや敵キャラクタは表示されないの、可動体演出においてもキャラクタは表示されない一方で、SPリーチ演出B～Eでは、バトル対決において味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、可動体演出においてもバトル対決で表示されていた敵キャラクタが表示される。

【1252】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当たりである場合は、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

10

20

30

40

50

合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート（ $t a 6 \sim t a 7$ ）と、から構成される。尚、事後演出Bの実行期間（ $t a 5 \sim t a 7$ ）は、事後演出Aの実行期間よりも長い「15秒」とされている。

【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 $t a 0 \sim t a 5$ （ $t a 5 A$ ）は45秒であり、SPリーチ β における可変表示パート期間 $t a 0 \sim t a 5$ （ $t a 5 A$ ）は80秒であり、SPリーチ γ における可変表示パート期間 $t a 0 \sim t a 5$ （ $t a 5 A$ ）は40秒である。つまり、可変表示パート期間は、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 $t a 0 \sim t a 5$ （ $t a 5 A$ ）；SPリーチ $\beta > \text{SPリーチ}\alpha > \text{SPリーチ}\gamma$ ）。

10

【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（ $t a 0 \sim t a 1$ ）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（ $t a 0 \sim t a 1$ ）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（ $t a 0 \sim t a 1$ ）よりも短い（ $t a 0 \sim t a 1$ ；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（ $t a 1 \sim t a 2$ ）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（ $t a 1 \sim t a 2$ ）は、SPリーチ α 、 β におけるNリーチ演出の実行期間（ $t a 1 \sim t a 2$ ）よりも短い（ $t a 1 \sim t a 2$ ；SPリーチ $\gamma < \text{SPリーチ}\alpha、\beta$ ）。

20

【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（ $t a 2 \sim t a 5$ ）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（ $t a 2 \sim t a 5$ ；SPリーチ γ （SPリーチ演出D、E） $< \text{SPリーチ}\alpha$ （SPリーチ演出A） $< \text{SPリーチ}\beta$ （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（ $t a 5 \sim t a 7$ ）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（ $t a 5 \sim t a 7$ ）よりも長い（ $t a 5 \sim t a 7$ ；SPリーチ γ （15秒） $> \text{SPリーチ}\alpha、\beta$ （10秒））。

30

【1262】

また、SPリーチ演出A～Eにおける「決め演出」の実行期間（ $t a 3 \sim t a 5$ ）は、SPリーチ演出A～Eにおいて共通とされている（ $t a 3 \sim t a 5$ ；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。

40

【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（ $t a 0 \sim t a 7$ ）において、SPリーチ演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り

50

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。

【1264】

また、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 $\gamma < \text{S P リーチ } \beta$ ）、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 $\gamma > \text{S P リーチ } \beta$ ）。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 S P リーチ γ では、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

【1265】

また、S P リーチ演出 A～C 各々に対応する「事後演出 A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、S P リーチ演出 D、E 各々に対応する「事後演出 B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）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、S P リーチ演出 A～C 各々に対応する「事後演出 A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、S P リーチ演出 D、E 各々に対応する「事後演出 B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）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、S P リーチ演出 A～C 各々に対応する事後演出 A の演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出 B を実行することで、事後演出 A、B が単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【1267】

（S P リーチ演出 A～E 及び事後演出 A、B の動作態様）

次に、可変表示結果が大当りである場合の S P リーチ演出 A～E 及び事後演出 A、B の動作態様について、図 13-6 に基づいて説明する。図 13-6 は、（A）は S P リーチ演出 A～E におけるキャラクタの表示態様を示す図、（B）は S P リーチ演出 A～E における LED 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 BGM や効果音の出力パターンを示す図である。

【1268】

図 13-6（A）に示すように、S P リーチ演出 A～E におけるキャラクタの表示態様について説明すると、S P リーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ $t_{a2} \sim t_{a3}$ ）において、S P リーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、S P リーチ演出 B では、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-1 とが表示され、S P リーチ演出 C では、味方キャラクタ A-2 と敵キャラクタ X-2 とが表示され、S P リーチ演出 D では、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-1 とが表示され、S P リーチ演出 E では、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-2 とが表示される。このように、S P リーチ演出 A はキャラクタが表示されない演出であるのに対し、S P リーチ演出 B～E はキャラクタが表示される演出とされている。

【1269】

また、S Pリーチ演出における決め演出の「当否ボタン演出」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eではいずれもキャラクタは表示されない一方で、「可動体演出」の実行期間において、S Pリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出Bでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-1が表示され、S Pリーチ演出Cでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-2が表示され、S Pリーチ演出Dでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-1が表示され、S Pリーチ演出Eでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-2が表示される。

【1270】

また、S Pリーチ演出における大当たり確定報知の実行期間（t a 4～t a 5）において、S Pリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、S Pリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが表示され、S Pリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、S Pリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。

10

【1271】

また、S Pリーチ演出A～Cに対応する事後演出Aにおける再抽選変動パート（t a 5～t a 6）と再抽選結果パート（t a 6～t a 7）とにおいて、S Pリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とは表示されず、S Pリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とは表示されない。

20

【1272】

また、S Pリーチ演出D、Eに対応する事後演出Bにおける予定出球加算パート（t a 5～t a 6）と予定出球報知パート（t a 6～t a 7）とにおいて、S Pリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、S Pリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。

【1273】

このように、S Pリーチ演出Aでは、ボーリング対決においてキャラクタが表示されないため、可動体演出や事後演出Aでもキャラクタが表示されない一方で、S Pリーチ演出B～Eでは、バトル対決において味方キャラクタと対決する敵キャラクタが、可動体演出や事後演出A、Bでも表示される。

30

【1274】

つまり、S Pリーチ演出Aでは、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、ボーリング対決に関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、S Pリーチ演出B～Eでは、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、バトル対決に関連した態様の画像（対決していた敵キャラクタの画像）が表示されるので、S Pリーチ演出A～Eと、該S Pリーチ演出A～Eの演出期間に実行される可動体演出と、の関連性を高めることができる。

【1275】

また、S Pリーチ演出Aでは、事後演出Aにおいて、S Pリーチ演出Aに関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、S Pリーチ演出D、Eでは、事後演出Bにおいて、S Pリーチ演出D、Eに関連した態様の画像（対決していた味方キャラクタと敵キャラクタの画像）が表示されるので、S Pリーチ演出A、D、Eと、該S Pリーチ演出A、D、Eの終了後に実行される事後演出A、Bと、の関連性を高めることができる。

40

【1276】

次に、図13-6（B）に示すように、S P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

50

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】

S Pリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（t a 2～t a 3）において、S Pリーチ演出Aでは、拡張コマンドB 1 0 0に基づき発光パターンL P 1－1にて点灯され、S Pリーチ演出B、Cでは、拡張コマンドB 1 0 1に基づき発光パターンL P 1－2にて点灯され、S Pリーチ演出D、Eでは、拡張コマンドB 1 0 2に基づき発光パターンL P 1－3にて点灯される。

【1278】

また、S Pリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、拡張コマンドB 2 0 0～B 2 0 3に基づき、S Pリーチ演出A～Eで共通の発光パターンL P 2－1～4のうちからいずれかにて点灯される。尚、発光パターンL P 2－2～4については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、発光パターンL P 2－2、L P 2－3、L P 2－4の順に期待度が高くなっている。

【1279】

また、S P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、S Pリーチ演出A～Eでは、拡張コマンドB 0 0 0に基づき共通の発光パターンL P 3－1にて点灯される。また、S Pリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eでは、拡張コマンドB 3 0 0に基づき共通の発光パターンL P 3－1にて点灯される。

【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（t a 5～t a 6）において、S Pリーチ演出A～Cでは、拡張コマンドB A 0 0に基づき共通の発光パターンL P 4－1にて点灯され、S Pリーチ演出D、Eでは、拡張コマンドB B 0 0に基づき共通の発光パターンL P 4－4にて点灯される。

【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（t a 6～t a 7）において、S Pリーチ演出A～Cでは、拡張コマンドB A 0 1に基づき共通の発光パターンL P 4－2にて点灯、または、拡張コマンドB A 0 2に基づき共通の発光パターンL P 4－3にて点灯され、S Pリーチ演出D、Eでは、拡張コマンドB B 0 1に基づき共通の発光パターンL P 4－5にて点灯、または、拡張コマンドB B 0 2に基づき共通の発光パターンL P 4－6にて点灯される。

【1282】

尚、上記発光パターンL P 1－1～3、L P 2－1～4、L P 3－1～2、L P 4－1～6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L P 1－1（B 1 0 0）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L E D（枠L E D 9 L 1～9 L 1 2、9 R 1～9 R 1 2）及び盤面上L E D（可動体L E D 2 0 8）が発光するパターンであり（図13－1 0参照）、発光パターンL P 1－2（B 1 0 1）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L E D及び遊技盤面上L E D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L E D及び遊技盤面上のL E Dが発光するパターンであり（図13－1 1（A 2）、（A 3）参照）、発光パターンL P 1－3（B 1 0 2）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L E D及び遊技盤面上L E D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L E D及び遊技盤面上のL E Dが発光するパターンである（図13－1 2（A 4）、（A 5）参照）。

10

20

30

40

50

【1284】

「当否ボタン演出」において、発光パターンLP2-1(B200)は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光した後、デフォルトの白色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-13参照)、発光パターンLP2-2(B201)は、ボタン操作時パワーアップ(1段階目)用で、「青色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-13参照)、発光パターンLP2-3(B202)は、ボタン操作時パワーアップ(2段階目)用で、「緑色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光であり(図13-13参照)、発光パターンLP2-4(B203)は、ボタン操作時パワーアップ(3段階目)用で、「赤色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンである(図13-13参照)。尚、発光パターンLP2-2~4は、遊技者の長押し操作(ゲージ表示の溜まり具合)に応じて段階的に青色、緑色、赤色(MAX)に変化する発光パターンとされている。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

「再抽選結果／予定出球報知」において、発光パターンLP4-2(BA01)は、偶数図柄の組合せ(例えば、666など)が停止表示されたときに、枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-17(F2)参照)、発光パターンLP4-3(BA02)は、奇数図柄の組合せ(例えば、333など)が停止表示されたときに、発光パターンLP4-2よりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-17(F3)参照)、発光パターンLP4-5(BB01)は、予定出球報知「750」用で、「750」の表示に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「750」が表示されるまでは「1500」と共通の階調制御データが用いられるパターンであり(図13-19(G1-3)～(G3)参照)、発光パターンLP4-6(BB02)は、予定出球報知「1500」用で、「1500」の表示に合わせて「750」が表示されるときよりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「1500」が表示されるまでは「750」と共通の階調制御データが用いられるパターンである(図13-19(G1-4)～(G4)参照)。

【1291】

また、SPリーチ演出A～Eの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当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」

10

20

30

40

50

が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる発光パターンで可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が発光するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより発光態様を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【1296】

また、図13-6(B)に示すように、SPリーチ演出におけるLED発光パターンについて、SPリーチ演出B、Cで発光パターンLP1-2を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出Bでは発光パターンLP1-2-1(B200:街背景カラー+敵キャラクタX-1のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用し、SPリーチCでは発光パターンLP1-2-2(B200:街背景カラー+敵キャラクタX-2のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用することで、SPリーチ演出B、CのLED発光パターンの一部(街背景カラー部分)の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタX-1、X-2に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【1297】

SPリーチ演出D、Eで発光パターンLP1-3を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出Dでは発光パターンLP1-3-1(B300:荒野背景カラー+敵キャラクタX-1のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用し、SPリーチEでは発光パターンLP1-3-2(B300:荒野背景カラー+敵キャラクタX-2のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用することで、SPリーチ演出D、EのLED発光パターンの一部(街背景カラー部分)の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタX-1、X-2に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【1298】

また、低ベース状態のSPリーチ演出B、Cと、高ベース状態のSPリーチ演出D、Eとのうち一方(例えば、SPリーチ演出D、E)を共通の発光パターンとし、他方(例えば、SPリーチ演出B、C)を異なる発光パターンとしてもよい。このようにすることで、一方の製造コストの低減化を図りつつ、他方においては演出の違いを好適に見せることができる。

【1299】

(階調制御データ)

ここで、発光演出を実現するための制御データについて簡単に説明する。図13-21は、枠LEDをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。図13-22は、枠LEDをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

【1300】

図13-21に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、40msec間隔で七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、なめらかレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1301】

また、図13-22に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、20msecの消灯に対応する輝度のデータが30msec間隔の七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータの合間に指定されている。演出制御用CPU120は、フラッシュレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色で激しく点灯させる。

【1302】

演出制御基板12のROM121には、演出制御用CPU120が各LEDの発光制御

10

20

30

40

50

を行うために用いる発光制御用テーブルが記憶されている。発光制御用テーブルには、例えば、発光パターン（発光パターンLP1-1～2、LP2-1、LP3-1～3、LP4-1～4など）と、ドライバIDと、出力端子番号と、電気部品と、発光制御生成用データと、が対応付けて定められている。

【1303】

例えば、発光パターンと対応づけられるドライバIDには、発光体ドライバを識別するための識別情報としてのIDが記憶され、出力端子番号には、該発光体ドライバ出力端子の番号が記憶され、電気部品には、該発光体ドライバ及び該出力端子番号に対応する電気部品（例えば、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12、可動体LED208など）が記憶され、発光制御生成用データには、該発光体ドライバに適用するシリアル-パラレル変換回路を制御するためのデータであって、制御データフォーマットに基づく発光制御データを生成するために用いられるデータが記憶される。

【1304】

各発光制御生成用データには、例えば、データ名と、フォーマット種別と、アドレスと、データ送信周期と、単位発光時間と、発光制御周期と、フォーマット用データと、が含まれる。例えば、データ名には、発光制御用テーブルの発光パターンに対応するフォーマット生成用データのデータ名が記憶され、フォーマット種別には、基本フォーマット（EX=0）及び拡張フォーマット（EX=1）のうちのいずれのフォーマットを適用するかを識別情報（「基本」又は「拡張」）が記憶され、アドレスには、該発光体ドライバに適用するシリアル-パラレル変換回路に設定するアドレスが記憶され、データ送信周期には、演出制御基板12からランプ基板14の発光体ドライバに発光制御データを送信する周期が記憶され、単位発光時間には、該発光体ドライバに対応するLED9に発光を行わせる単位時間が記憶される。本実施形態では、データ送信周期を10ms（ミリ秒）として説明する。

【1305】

発光制御周期には、1周期分の発光の制御単位とする時間（以下、この周期を「発光制御周期」という。）が記憶される。この発光制御周期は、発光種別に応じて異なる。具体的には、発光種別が「連続」や「点滅」である場合には「100ms」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の変化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「1800ms」といった時間を定めておくことができる。

【1306】

フォーマット用データには、該フォーマット種別のフォーマットを適用して発光制御データに含める時系列のQデータが記憶される。具体的には、フォーマット用データには、発光順序と、該発光順序に対応するRGB値に対応するQデータと、が対応付けて定められている。

【1307】

本実施の形態では、16進数で表現されるQデータ（カラー16進数、RGBカラー値）によって、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光を制御することとして説明する。カラー16進数では、RGBそれぞれを2桁ずつ合計6桁の16進数（0～F）で表現することで「16×16=256階調」を表すが、本明細書では、RGBそれぞれの2桁の数値を同じ値とし、RGBそれぞれを1桁ずつの合計3桁に省略した表記として図示・説明する。また、簡明化のため、16進数を表す「0x」の表記は省略して図示・説明する。

【1308】

また、Qデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアル-パラレル変換回路に出力するQデータとして、グループ1を対象とするQデータと、グループ2を対象とするQデータと、グループ3を対象とするQデータとが含まれる。各グループに対応するQデータには、該グループに含まれる4つの出力端子Qから出力させるRGB値が格納される。

【1309】

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「10ms」であれば、演出制御基板12から発光体ドライバに対して10ms毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「100ms」であれば、対象となるLEDに100msの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「100ms」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

【1310】

また、例えば、フォーマット用データにおいて、発光順序には「1」～「N」までの順序が定められており、発光順序「1」～「N」それぞれについて、各グループのQデータ（RGB値）として「0、0、F」が定められていれば、全ての発光順序について、QデータのうちのR値及びG値が「0」とされ、B値が「F」とされているため、青色の連続発光が実現される。

【1311】

次に、LEDを階調制御して、混色による発光を実現するための制御データについて説明する。ここで説明する階調制御データにおけるQデータ（RGB値）は、上記の発光制御生成用データに含まれるフォーマット用データのQデータにそのまま適用することが可能である。

【1312】

図13-22は、枠LED9L1～9L12における虹色の点滅（フラッシュレインボー発光、発光パターンLP3-2などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠LED9R1～9R12の階調制御データは枠LED9L1～9L12と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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や効果音が出力され、SPリーチ演出Bでは、音パターンBP1-2にてBGMや効果音が出力され、SPリーチ演出Cでは、音パターンBP1-3にてBGMや効果音が出力され、SPリーチ演出Dでは、音パターンBP1-4にてBGMや効果音が出力され、SPリーチ演出Eでは、音パターンBP1-5にてBGMや効果音が出力される。

20

【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「大当たり報知」の実行期間において、SPリーチ演出A~Eでは、音パターンBP0-1~3にてBGMや効果音が出力される。また、SPリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、SPリーチ演出A~Eでは、共通の音パターンBP3-1~3にて点灯される。

30

【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。

40

【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

50

ー1は、SPリーチ演出A用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ！」のボイス、SPリーチ演出AのBGMが出力されるパターンであり（図13-10参照）、音パターンBP1-2は、SPリーチ演出B用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出BのBGM、バトル効果音が出力されるパターンであり（図13-11（A2）参照）、音パターンBP1-3は、SPリーチ演出C用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-2のボイス、SPリーチ演出CのBGM、バトル効果音が出力されるパターンであり（図13-11（A3）参照）、音パターンBP1-4は、SPリーチ演出D用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出DのBGM、バトル効果音が出力されるパターンであり（図13-12（A4）参照）、音パターンBP1-5は、SPリーチ演出E用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出EのBGM、バトル効果音が出力されるパターンである（図13-12（A5）参照）。

10

【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る」のボイス、パワーレベル0の効果音が出力されるパターンであり、（図13-13参照）、音パターンBP2-2は、パワーレベル1の効果音が出力されるパターンであり、音パターンBP2-3は、パワーレベル2の効果音が出力されるパターンであり、音パターンBP2-4は、パワーレベル3（MAX）のボイス、パワーレベル3（MAX）の効果音が出力されるパターンである。

20

【1327】

「はずれ報知」において、音パターンBP3-1は、失敗の効果音が出力されるパターンであり（図13-16（H1）参照）、音パターンBP3-2は、味方A-1の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のBGMが出力されるパターンであり（図13-16（H2）（H4）（H5）参照）、音パターンBP3-3は、味方A-2の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のBGMが出力されるパターンである（図13-16（H3）参照）。

【1328】

「可動体演出&大当たり報知」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が出力されるパターンであり（図13-15（E1）参照）、音パターンBP0-2は、可動体演出の効果音、味方A-1の勝利ボイス、バトル勝利のBGMが出力されるパターンであり（図13-15（E2）（E4）（E5）参照）、音パターンBP0-3は、可動体演出の効果音、味方A-2の勝利ボイス、バトル勝利のBGMが出力されるパターンである（図13-15（E3）参照）。

30

【1329】

「再抽選変動／予定出球加算」において、音パターンBP4-1は、再抽選変動のBGMが出力されるパターンであり（図13-17（F1）参照）、音パターンBP4-4は、予定出球加算のBGM、予定出球加算の効果音（攻撃）、味方A-1の予定出球加算用ボイス、「押せ！」のボイスが出力されるパターンである（図13-18参照）。

【1330】

「再抽選結果／予定出球報知」において、音パターンBP4-2は、偶数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGMが出力されるパターンであり（図13-17（F2））、音パターンBP4-3は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGMが出力されるパターンであり（図13-17（F3）参照）、音パターンBP4-5は、予定出球報知のBGM、750の効果音が出力されるパターンであり（図13-19（G1-3）～（G3）参照）、音パターンBP4-6は、予定出球報知のBGM、1500の効果音、MAXのボイスが出力されるパターンである（図13-19（G1-4）～（G4）参照）。

40

【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

50

化を図ることができる。

【1332】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンBP2-1~4である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音が出力されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより効果音を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

10

【1333】

(SPリーチ演出A~Eの流れ)

次に、SPリーチ演出A~Eの流れについて、図13-8に基づいて説明する。図13-8は、SPリーチ演出A~Eの流れを示す樹形図である。

【1334】

図13-8に示すように、SPリーチ α 、 β 、 γ において、Nリーチ演出から発展してSPリーチ演出が發展されると、SPリーチ演出Aの場合は、(A1)に示すようにボーリングの開始画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、(A2)に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とのバトルAの開始画像が表示され、SPリーチ演出Cの場合は、(A3)に示すように味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とのバトルAの開始画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、(A4)に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とのバトルBの開始画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、(A5)に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とのバトルBの開始画像が表示される。このように、SPリーチ演出A~Eにおける前半の演出態様は、SPリーチ演出A~E各々で異なる。

20

【1335】

次いで、SPリーチ演出の終盤における所定タイミングで当否ボタン演出が開始される。具体的には、(B1)に示すように、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する第1操作促進演出が開始された後、該第1操作促進演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、(B2)に示すように、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作を促進する第2操作促進演出が開始される。このように、当否ボタン演出における演出態様は、SPリーチ演出A~Eで共通とされている。

30

【1336】

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31Bの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、(C)に示すように、ボーリングでは最後の一投、バトルでは最後の一撃を示す画像が表示される。

【1337】

次いで、SPリーチ演出Aの場合は、(D1)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、ボールがピンに当たったことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、(D2)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Cの場合は、(D3)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-2が攻撃されたことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、(D4)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、(D5)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-2が攻撃されたことを示す画像が表示される。このよう

40

50

に、可動体演出の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａと、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄと、ＳＰリーチ演出Ｃ、Ｅとで異なる。

【１３３８】

次いで、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ｅ１）に示すように、ピンが倒れたことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ｅ２）に示すように、バトルＡに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ｅ３）に示すように、バトルＡに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ｅ４）に示すように、バトルＢに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ｅ５）に示すように、バトルＡに勝利したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅ各々で異なる。

10

【１３３９】

次いで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃの場合は、事後演出Ａが開始され、（Ｆ１）に示す再抽選変動パートにおいて、（Ｅ１～Ｅ３）において仮停止表示された飾り図柄が再可変表示する画像が表示された後、（Ｆ２）（Ｆ３）に示す再抽選結果パートにおいて、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。

【１３４０】

また、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、事後演出Ｂが開始され、（Ｇ１）に示す予定出球加算パートにおいて、（Ａ４）において表示されていた味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を攻撃して予定出球が加算される画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、事後演出Ｂが開始され、（Ｇ２）に示す予定出球加算パートにおいて、（Ａ５）において表示されていた味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を攻撃して予定出球が加算される画像が表示される。次いで、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの場合は、（Ｇ３）（Ｇ４）に示す予定出球報知パートにおいて、予定出球数が表示される。

20

【１３４１】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、（Ｃ）（Ｄ１～Ｄ５）に示す画像は表示されず、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ｈ１）に示すように、ストライクに失敗したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ｈ２）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ｈ３）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ｈ４）に示すように、バトルＢに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ｈ５）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａと、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄと、ＳＰリーチ演出Ｃ、Ｅとで異なる。

30

【１３４２】

次いで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの場合は、（Ｉ１）に示すように、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される。

40

【１３４３】

（ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの演出動作例）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの演出動作例について、図１３－９～図１３－２０に基づいて説明する。図１３－９は、ＳＰリーチα、β、γの可変表示が開始されてからＳＰリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図１３－１０は、ＳＰリーチ演出Ａの演出動作例を示す図である。図１３－１１は、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの演出動作例を示す図である。図１３－１２は、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの演出動作例を示す図である。図１３－１３は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図１３－１４は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図１３－１５は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り報知の演出動作例を示す図である。図１３－１６は、ＳＰリ

50

ーチ演出 A～E のはずれ報知の演出動作例を示す図である。図 13-17 は、事後演出 A の演出動作例を示す図である。図 13-18 は、事後演出 B の演出動作例を示す図である。図 13-19 は、事後演出 B の演出動作例を示す図である。

【1344】

尚、以下の説明において、SPリーチ演出 A～E のうち共通に実行される演出動作についてはまとめて説明し、異なる演出動作については個別に説明するものとする。また、各コマに付された番号（例えば、A～I）の一部は、図 13-8 に示すコマに付された番号と対応しているものとする。

【1345】

図 13-9（N1）に示すように、始動入賞の発生に伴い変動パターンとして SPリーチ α、β、γ のいずれかが決定されたことに基づいて、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示が開始される。

【1346】

尚、以下において、特徴部 069SG のアクティブ表示領域 069SG013 に対応するアクティブ表示領域 018SG013 には、アクティブ表示 069SG003 に対応するアクティブ表示 018SG003 が表示され、第 1 保留表示領域 069SG011 に対応する第 1 保留表示領域 018SG011 には、保留表示 069SG001 に対応する保留表示 018SG001 が表示され、第 2 保留表示領域 069SG012 に対応する第 2 保留表示領域 018SG012 には、保留表示 069SG002 に対応する保留表示 018SG002 が表示されるものとする。

【1347】

可変表示が開始された後、図 13-9（N2）に示すように、可変表示態様がリーチ態様となった場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出が開始される。図 13-9（N3）に示すように、リーチ態様となってから所定時間が経過したタイミングにおいて、飾り図柄表示エリア 5C に、飾り図柄表示エリア 5L、5R に停止表示されている飾り図柄とは異なる数字の飾り図柄が仮停止表示した後、図 13-9（N4）に示すように、飾り図柄表示エリア 5C の可変表示が再開されることで、SPリーチ演出に発展する。

【1348】

図 13-10（A1）に示すように、SPリーチ演出 A に発展した場合、表示画面の中央に表示されていた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5SR に縮小表示されるとともに、SPリーチ演出 A を開始することを示すリーチタイトル画像 018SG01A が表示される。リーチタイトル画像 018SG01A は、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示 018SG100（例えば、SPリーチ演出 A）と、大当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

10

20

30

40

50

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。

【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

10

20

30

40

50

ー１と敵キャラクタXー１とが戦っている画像０１８SG２２３が表示された後、図１３ー１２（A４ー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ー１２（A５）に示すように、SPリーチ演出Eに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域５SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Eが開始されることを示すリーチタイトル画像０１８SG０１Eが表示される。リーチタイトル画像０１８SG０１Eは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示０１８SG１００（例えば、SPリーチ演出E）と、大当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ー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ー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ー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ー１２（A５ー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ー１を示すキャラクタ画像０１８SGA１と、敵キャラクタXー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ー１２（A５ー２）に示すように、味方キャラクタAー１と敵キャラクタXー２とが戦っている画像０１８SG２３３が表示された後、図１３ー１２（A５ー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ー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ー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ー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ー１３（B１ー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ー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ー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ー１３（B１ー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ー１３（B１ー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０１８S

10

20

30

40

50

G 2 4 3 が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図 1 3 - 1 3 (B 1) ~ 図 1 3 - 1 3 (B 1 - 3) の演出動作は S P リーチ演出 A ~ E で共通である。

【 1 3 6 2 】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図 1 3 - 1 3 (B 1) ~ 図 1 3 - 1 3 (B 1 - 2) に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくてもよい。

【 1 3 6 3 】

そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図 1 3 - 1 4 に示す可動体演出が開始される。

【 1 3 6 4 】

可動体演出が開始されてから所定時間（例えば、1 ~ 3 秒など）が経過するまでの第 1 期間では、図 1 3 - 1 4 (C) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 が表示される。尚、攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 は、プッシュボタン 3 1 B の球状の操作部を模した物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、からなる。また、可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターン L P 3 - 2 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターン B P 0 - 1 ~ 3 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から効果音が出力され、振動演出として、振動モータ 6 1 によりプッシュボタン 3 1 B が振動する。

【 1 3 6 5 】

上記のように、可動体演出の第 1 期間では、S P リーチ演出 A ~ E で共通の態様の演出が実行されるが、第 1 期間が終了した後の第 2 期間では、以下のように、S P リーチ演出 A ~ E で異なる態様の演出が実行される。

【 1 3 6 6 】

図 1 3 - 1 4 (D 1) に示すように、S P リーチ演出 A の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B とを有し、物体が何かに当たった衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 が表示される。

【 1 3 6 7 】

尚、本実施の形態では、衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 では物体（ボール）が衝突した被衝突物（例えば、ピン）が表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。

【 1 3 6 8 】

また、図 1 3 - 1 4 (D 2) (D 4) に示すように、S P リーチ演出 B 及び S P リーチ演出 D の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、敵キャラクタ X 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、を有し、攻撃が敵キャラクタ X - 1 に当たったことを示す衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 2 が表示される。

【 1 3 6 9 】

また、図 1 3 - 1 4 (D 3) (D 5) に示すように、S P リーチ演出 C 及び S P リーチ演出 E の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、敵キャラクタ X 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、を有し、攻撃が敵キャラクタ X - 2 に当たったことを示す衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 3 が表示される。

【 1 3 7 0 】

また、図13-14(D1)～(D5)に示す可動体演出の第2期間においては、共通の表示演出、発光演出、音演出、振動演出が行われる。詳しくは、可動体32の振動に応じて、エフェクト画像018SG250Bの表示と非表示とが交互に行われ(可動体32が上方に移動したとき非表示、下方に移動したとき表示など)、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が基本的に可動体の背景及びエフェクト画像018SG250Bに合わせて、オレンジ色や赤色が可動体LED208から枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の順に外側方向に流れていく発光パターンで発光するとともに、エフェクト画像018SG250Bが表示されるときに激しく白でフラッシュする発光パターンで発光し、音演出として、音パターンBP0-1～3に基づいて、所定の効果音がスピーカ8L、8Rから出力され、振動演出として、振動モータ61によりプッシュボタン31Bが振動する。尚、図13-14(D1)～(D5)において、導光板表示装置を用いた表示等を行うようにしてもよい。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

いて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-3に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX2Zは、倒された敵キャラクタX-2がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX2Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【1375】

また、SPリーチ演出Dの場合は、図13-15（E4）に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Dが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音出力され、振動演出は終了する。

【1376】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13-15（E5）に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Eが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音出力され、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押しボタン31Bの長押し操作の解除が検出されたとき、または、押しボタン31Bの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、可動体演出は実行されず、図13-16に示すように、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【1379】

具体的には、図13-16（H1）に示すように、SPリーチ演出Aの場合、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、倒れずに残ったボーリングのピンを示す画像018SG271と、「失敗・・・」を示す文字表示018SG272と、を有し、ボーリングチャレンジに失敗したことを示すリザルト画像018SG270Aが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-1に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音出力され、振動演出は終了する。

【1380】

また、SPリーチ演出B及びSPリーチ演出Dの場合は、図13-16（H2）（H4

10

20

30

40

50

）に示すように、可動体 3 2 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 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X-1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、「敗北・・・」を示す文字表示 0 1 8 S G 2 6 2 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 0 1 8 S G 2 7 0 B が表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 3-1 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターン B P 3-2 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1381】

また、S P リーチ演出 C の場合は、図 1 3-1 6 (H 3) に示すように、可動体 3 2 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 0 1 8 S G A 2 と、敵キャラクタ X-2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、「敗北・・・」を示す文字表示 0 1 8 S G 2 6 2 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 0 1 8 S G 2 7 0 C が表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 3-1 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターン B P 3-3 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1382】

また、S P リーチ演出 E の場合は、図 1 3-1 6 (H 5) に示すように、可動体 3 2 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 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X-2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、「敗北・・・」を示す文字表示 0 1 8 S G 2 6 2 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 0 1 8 S G 2 7 0 E が表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 3-1 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターン B P 3-2 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1383】

そして、リザルト画像 0 1 8 S G 2 7 0 A ~ 0 1 8 S G 2 7 0 E が表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像 0 1 8 S G 2 7 0 A ~ 0 1 8 S G 2 7 0 E が非表示となり、図 1 3-1 6 (H 6) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄（例えば、6 7 6 など）が停止表示されることにより、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【1384】

次に、S P リーチ演出 A ~ C において大当たり確定報知が実行された場合は、図 1 3-1 7 に示す事後演出 A が実行される。

【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 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、6 6 6 など）が仮停止表示された後は、図 1 3-1 7 (F 1) に示す再抽選変動パートにおいて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の再可変表示が開始される。また、発光演出として、発光パターン L P 4-1 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4-1 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

【1386】

そして、図 1 3-1 7 (F 2) に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たり A（非確変）の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ（例えば、6 6 6 な

10

20

30

40

50

ど)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンLP4-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-2に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1387】

また、図13-17(F3)に示す再抽選結果パートにおいて、大当り種別が大当りB(確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ(例えば、333など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンLP4-3に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-3に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

10

【1388】

次に、SPリーチ演出D、Eにおいて大当り確定報知が実行された場合は、図13-18に示す事後演出Bが実行される。

【1389】

具体的には、大当り確定報知において、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄(例えば、666など)が仮停止表示された後は、図13-18(G1-1)に示す予定出球加算パートにおいて、宇宙を表す背景画像018SG280と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、予定出球数を表示する大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示018SG281と、が表示されて事後演出Bが開始される。また、発光演出として、発光パターンLP4-4に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-4に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

20

【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。

30

【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。

40

【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-

50

1が敵キャラクタX-1を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンLP4-5に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-5に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMや効果音が出力される。

【1394】

一方、SPリーチ演出Eの場合は、図13-19（G1-4）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにブッシュボタン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大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「750」など）が停止表示される。

【1396】

図13-19（G3）に示すように、大当りB（6R大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御される。

【1397】

また、図13-19（G4）に示すように、大当りC（10R大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1500」など）に更新表示された後、大当り遊技状態に制御される。

【1398】

（SPリーチ演出種別決定テーブル）

次に、演出制御用CPU120が図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）において、決定された変動パターンがSPリーチ変動パターンである場合に実行するSPリーチ演出種別決定処理において、SPリーチ演出種別を決定する際に用いるSPリーチ演出種別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のいずれかを用いてSPリーチ演出種別を決定する。

【1400】

SPリーチ演出種別決定テーブルにおいては、図13-20（A）~（C）に示すように、「大当りC（10R）」、「大当りB（6R）」、「大当りA（6R）」、「はずれ」のそれぞれに対して、SPリーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図13-20（A）~（C）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1401】

変動パターンがSPリーチαである場合は、図13-20（A）に示すSPリーチ演出種別決定テーブルAが用いられる。具体的には、「大当りB（6R）」の場合については、「パターンPA-1」に100個の判定値が割り当てられている。「大当りA（6R）」

」の場合については、「パターンPA-1」に100個の判定値が割り当てられている。
「はずれ」の場合については、「パターンPA-2」に100個の判定値が割り当てられている。

【1402】

変動パターンがSPリーチβである場合は、図13-20(B)に示すSPリーチ演出種別決定テーブルBが用いられる。具体的には、「大当りB(6R)」の場合については、「パターンPB-1」に30個の判定値が割り当てられ、「パターンPC-1」に70個の判定値が割り当てられている。「大当りA(6R)」の場合については、「パターンPB-1」に70個の判定値が割り当てられ、「パターンPC-1」に30個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンPB-2」に70個の判定値が割り当てられ、「パターンPC-2」に30個の判定値が割り当てられている。

10

【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。

20

【1405】

つまり、高ベース状態においてSPリーチγ大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りB(6R)」よりも遊技者にとって有利な「大当りC(10R)」のときは、SPリーチ演出EがSPリーチ演出Dよりも高い割合で決定される。

【1406】

(作用・効果)

30

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。

40

【1407】

このようにすることで、敵キャラクタが表示されるSPリーチ演出Bと敵キャラクタが表示されないSPリーチ演出Aとで、可動体演出における可動体32の動作態様と可動体LED208の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、可動体演出の実行期間における敵キャラクタの表示の有無によってSPリーチ演出と可動体演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【1408】

50

より詳しくは、演出態様が異なるＳＰリーチ演出ＢとＳＰリーチ演出Ａにおいて、ＳＰリーチ演出中に行われる可動体演出については、実行タイミングや可動体３２の動作態様については共通とする一方で、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂについては、各ＳＰリーチ演出に対応する表示態様とすることで、ＳＰリーチ演出の流れが可動体演出により分断されてしまうことを抑制することができる。

【１４０９】

尚、本実施の形態では、第１特定演出としてＳＰリーチ演出Ｂを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＳＰリーチ演出Ｃ～Ｅのいずれかについても適用可能である。

【１４１０】

また、可動体演出の実行期間は、第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とを含み、第１期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで共通である一方で（図１３－１４（Ｃ）の攻撃画像０１８ＳＧ２５０は共通）、第２期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで異なる（図１３－１４（Ｄ１）に示す画像と、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）に示す画像とは異なる）。このようにすることで、第１期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第１期間まではＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａのいずれであるのかが不明となるので、ＳＰリーチ演出の演出興趣を向上できる。

【１４１１】

また、ＳＰリーチ演出として、敵キャラクタＸ－１とは異なる敵Ｘ－２を表示するＳＰリーチ演出Ｅを実行可能であり、大当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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

出Bではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Aが実行される一方で（図13-17参照）、SPリーチ演出Dの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出B（図13-18、図13-19参照）が実行される。

【1415】

このようにすることで、SPリーチ演出BとSPリーチ演出Dとで、敵キャラクタや可動体演出における可動体32の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の敵キャラクタX-1を異なる演出で表示することで、SPリーチ演出B、Dと可動体演出及びSPリーチ演出B、Dと事後演出A、Bとの関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【1416】

より詳しくは、SPリーチ演出で大当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

10

20

30

40

50

可動体演出を実行したときに、該ＳＰリーチ演出Ｄにて表示した敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とを表示して動作させることにより、該ＳＰリーチ演出Ｄにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂを実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｅにおいて可動体演出を実行したときに、該ＳＰリーチ演出Ｅにて表示した敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とを表示して動作させることにより、該ＳＰリーチ演出Ｅにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Ｂを実行可能であり、少なくとも味方キャラクタＡ－１の動作態様は、ＳＰリーチ演出Ｄに対応する事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照）。

【１４２１】

このようにすることで、ＳＰリーチ演出と事後演出において共通の味方キャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、ＳＰリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

【１４２２】

また、宇宙を表す背景画像０１８ＳＧ２８０は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照）ことで、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１４２３】

また、味方キャラクタＡ－１は、ＳＰリーチ演出Ｄの事後演出ＢとＳＰリーチ演出Ｅの事後演出Ｂとで共通である（図１３－１８～図１３－１９参照）ことで、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【１４２４】

また、ＳＰリーチ演出Ｄに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－１と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示され、ＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおいて、敵キャラクタＸ－２と味方キャラクタＡ－１とが戦う画像が同時期に表示される（図１３－１８～図１３－１９参照）ことで、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出Ｂの印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【１４２５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、事後演出として、ＳＰリーチ演出Ｄにおいて可動体演出を実行したときに該ＳＰリーチ演出Ｄに関連した演出態様の第１事後演出（例えば、事後演出Ｂ）と、ＳＰリーチ演出Ｅにおいて可動体演出を実行したときに該ＳＰリーチ演出Ｅに関連した演出態様の第２事後演出（例えば、事後演出Ｂ）と、ＳＰリーチ演出Ａにおいて可動体演出を実行したときに該ＳＰリーチ演出Ａに関連した演出態様の第３事後演出（例えば、事後演出Ａ）を実行可能であり、第２有利状態に制御される割合は、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出ＥとＳＰリーチ演出Ａのいずれが実行されるかによって異なる。

【１４２６】

つまり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＢ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＣ（１０Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｄが実行された場合は４０％、ＳＰリーチ演出Ｅが実行された場合は６０％であり、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りＡ（６Ｒ）」（第１有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りＢ（６Ｒ）」（第２有利状態）に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ａが実行された場合で１００％である。

【１４２７】

このようにすることで、ＳＰリーチ演出により大当りが報知されるだけでなく、いずれのＳＰリーチ演出が実行されるかによって第２有利状態に制御される割合が異なるため、ＳＰリーチ演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【１４２８】

10

20

30

40

50

尚、前記実施の形態では、第1特定演出に関連した演出態様の第1事後演出として、S Pリーチ演出Dにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第1事後演出が第1特定演出に関連し、第2特定演出に関連した演出態様の第2事後演出として、S Pリーチ演出Eにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第2事後演出が第2特定演出に関連し、S Pリーチ演出Aと事後演出Aとで味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されないことで、第3事後演出が第3特定演出に関連する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第3特定演出に関連した演出態様の第3事後演出として、S Pリーチ演出にて表示されていたキャラクタが表示されることで、第3事後演出が第3特定演出に関連するようにしてもよい。

【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S Pリーチ演出F（例えば、敵キャラクタX-1、X-2とは異なる敵キャラクタX-3とのバトル演出など）を実行可能としてもよく、このようにした場合、大当りC（10R）に制御される割合は、S Pリーチ演出F（50%）>S Pリーチ演出E（35%）>S Pリーチ演出D（15%）としてもよい。尚、S Pリーチ演出Fにおいて大当りが報知された際に行われる事後演出C（第3事後演出）は、事後演出A、Bよりも演出期間が長くてもよい。

【1432】

また、上記S P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、S P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、S P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S Pリーチ演出Aを特徴部069G、099GのS PリーチA、Bに適用し、特徴部018SGにおけるS Pリーチ演出B、Cを特徴部069G、099GのS PリーチCに適用し、特徴部018SGにおけるS Pリーチ演出D、Eを特徴部069G、099GのS PリーチDに適用することが

10

20

30

40

50

可能である。

【1435】

(特徴部018SGの変形および応用に関する説明)

前記特徴部018SGでは、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態、時短状態(高ベース状態)、確変状態などを適用してもよい。

【1436】

また、前記特徴部018SGでは、可動体の一例として可動体32を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤に設けられた可動体32以外の可動体や、遊技機用枠3に設けられた可動体等を適用してもよい。

【1437】

また、前記特徴部018SGでは、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するSPリーチ演出A～Eを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出や事後演出等を適用してもよい。

【1438】

また、前記特徴部018SGでは、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタA-1、A-2と対決する敵キャラクタX-1、X-2を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【1439】

また、前記特徴部018SGでは、特別キャラクタとして敵キャラクタX-1、X-2と対決する味方キャラクタA-1、A-2を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【1440】

また、前記特徴部018SGでは、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ(味方キャラクタ)と特定キャラクタや特殊キャラクタ(敵キャラクタ)とが対決するSPリーチ演出A～Eを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別キャラクタ、特定キャラクタ、特殊キャラクタは、対決せずに互いに共闘する複数の味方キャラクタまたは敵キャラクタまたは対決などしない複数のキャラクタを適用してもよい。

【1441】

また、前記特徴部018SGでは、可動体を動作させるとともに発光体を発光させる特別演出として可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体32以外の可動体を動作させる演出を適用してもよい。また、可動体32の動作態様は種々に変更可能である。

【1442】

また、前記特徴部018SGでは、可動体演出の実行時期は、SPリーチ演出A～Eの後段における大当り確定報知の前とされていたが、SPリーチ演出A～Eの中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者の押しボタン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LED208や枠LED9L1～9L12、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

10

20

30

40

50

様に S P リーチ演出 A ～ E において共通とすることが好ましい。

【1444】

また、前記特徴部 018SG では、可動体 32 の動作に関連したエフェクト画像として、「衝撃」を表すエフェクト画像 018SG250B を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体 32 の動作態様（例えば、振動）に関連した態様（例えば、衝撃を表す態様など）のエフェクト画像であってもよいし、振動している可動体 32 を強調する態様のエフェクト画像などであってもよい。

【1445】

また、前記特徴部 018SG では、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示を実行する事後演出 A と、S P リーチ演出に登場していた味方キャラクタや敵キャラクタを用いて報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出 B と、を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別演出の後に実行される演出であれば上記事後演出に限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態にて実行される大当り中演出や小当り遊技状態にて実行される小当り中演出などを適用可能としてもよい。

【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、S P リーチ演出 D、E によって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として、大当りにて付与される予定出球数が特定可能に報知される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技ラウンド数などを報知するようにしてもよい。

【1448】

また、前記特徴部 018SG では、事後演出 B において、S P リーチ演出 D、E によって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される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、S P 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、S P 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、S P 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

10

20

30

40

50

発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。

【1451】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出A～Cは低ベース状態において実行可能であり、SPリーチ演出D、Eは高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した各種特定演出（SPリーチ演出）は、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、いずれの種別の遊技状態において実行可能とされていてもよい。

【1452】

以上、本発明の実施の形態における特徴部069SG、099SG、018SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1453】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【1454】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【1455】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【1456】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【1457】

以下、他の実施形態として、上記した実施形態では搭載されていなかった可変表示結果として時短図柄が停止表示した場合に時短制御がされることについての説明をする。より具体的には、入賞時乱数値判定処理において、判定結果が「ハズレ（時短）」となったときに、可変表示の結果がハズレ（時短）表示結果となり、時短状態に制御されるものである。

【1458】

請求の範囲との対応関係は以下である。

非特別状態が通常状態（低確低ベースの状態）。第1特別状態は有利状態（大当り）が終了した後に制御される時短状態。第2特別状態は有利状態に制御されることなくハズレの変動が所定回数実行されることで制御される時短状態。第3特別状態はハズレの表示結果の一部であるハズレ（時短）表示結果となったときに制御される時短状態。

【1459】

以下の他の実施形態のうち、「時短A」～「時短D」がハズレの表示結果の一部である

10

20

30

40

50

ハズレ（時短）表示結果となったときに制御される時短状態であり、第3特別状態に該当する状態である。

【1460】

以下に説明する他の実施形態においても、上記した実施形態の図1～図5、図8と同様の構成を有し、同様の制御が行われる。

【1461】

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）。

【1462】

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。

【1463】

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。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【1464】

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」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が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（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【1465】

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。

【1466】

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」または「小当たり」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。

【1467】

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。

【1468】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【1469】

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。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」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「小当たり」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【1470】

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。

30

【1471】

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。

40

【1472】

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

50

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。

【 1 4 7 3 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 1 4 7 4 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 1 4 7 5 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 1 4 7 6 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 1 4 7 7 】

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

【 1 4 7 8 】

図 1 5 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 1 5 (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 1 5 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 MR 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱

10

20

30

40

50

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。

【1479】

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

【1480】

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

【1481】

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

【1482】

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

【1483】

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

【1484】

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

10

20

30

40

50

【1485】

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

【1486】

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

【1487】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320で小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【1488】

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。

【1489】

図 16 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 16 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【1490】

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。

10

【1491】

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。

【1492】

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。

20

【1493】

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。

30

40

【1494】

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または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対し

50

て、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【1495】

ステップS90174の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用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。

10

【1496】

ステップS90175の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用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。

20

【1497】

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

【1498】

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。

30

【1499】

(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。

【1500】

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

【1501】

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）。

【1502】

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み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【1503】

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。

【1504】

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。

【1505】

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

【1506】

（設定示唆演出に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機1における設定示唆演出に関する特徴部について説明する。この特徴部では、可変表示の実行中に、所定割合でパチンコ遊技機1における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

【1507】

図17-1は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS171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。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される（ステップS201）。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される（ステップS202）。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決定可能とする。

【1508】

予告演出決定処理が実行された後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS203）。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいればよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS202の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した1の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

【1509】

ステップS203により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS204）。また、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS205）。このときには、ステップS203にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

10

【1510】

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップS206）。例えば、画像表示装置5の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」などに対応した表示部位にある保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置5の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「0」であるときに、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS207）、可変表示開始設定処理を終了する。

20

【1511】

図17-2は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップS201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。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップS221）。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。

【1512】

スーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップS221；No）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップS222）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rで異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rで同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「大当たり」になるノーマルリーチ時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当たり時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。

30

40

【1513】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップS221；Yes）、スーパーリーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップS223）。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパーリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結

50

果が「大当り」になる大当り時には、大当り時の最終停止図柄として、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される。

【1514】

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rで同一の（一致する）飾り図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当り組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾り図柄は、例えば1～7の数字に対応する7種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいけばよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

10

【1515】

リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに応じて、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が異なってもよい。例えば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、1の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなり、2の数字、3の数字、4の数字、5の数字、6の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が低くなり、7の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当り」である場合には、1の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなり、2の数字、3の数字、4の数字、5の数字、6の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が高くなり、7の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定では、7の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合に、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も高くなり、6の数字、5の数字、4の数字、3の数字、2の数字となるに伴い、リーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が低くなり、1の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も低くなる。なお、リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかにかかわらず、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。リーチ図柄となる飾り図柄ごとに割り当てられた判定値の個数が異なってもよいし、リーチ図柄となる飾り図柄にかかわらず割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。大当り種別に応じて、リーチ図柄となる飾り図柄の決定割合が異なってもよい。

20

30

【1516】

ステップS223に続いて、決定されたリーチ図柄は7の数字に対応する飾り図柄であるか否かを判定する（ステップS224）。このとき、リーチ図柄が7以外の数字に対応する飾り図柄であれば（ステップS224；No）、停止図柄決定処理を終了する。リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合には（ステップS224；Yes）、設定示唆演出を実行するか否かに応じた設定示唆演出の有無を決定する（ステップS225）。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。設定示唆演出の有無として、設定示唆演出を実行しない「演出なし」、または、設定示唆演出を実行する「演出あり」のうちで、いずれかに決定される。

40

【1517】

50

ステップ S 2 2 5 の決定結果に基づいて、設定示唆演出を実行する「演出あり」に決定されたか否かを判定する（ステップ S 2 2 6）。設定示唆演出を実行しない「演出なし」に決定された場合には（ステップ S 2 2 6 ; N o）、停止図柄決定処理を終了する。「演出あり」に決定された場合には（ステップ S 2 2 6 ; Y e s）、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定する（ステップ S 2 2 7）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に、主基板 1 1 の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値を R A M 1 2 2 の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップ S 2 2 7 では、R A M 1 2 2 に格納されている設定値を特定すればよい。

【 1 5 1 8 】

ステップ S 2 2 7 に続いて、設定示唆パターンを決定してから（ステップ S 2 2 8）、停止図柄決定処理を終了する。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の設定示唆パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、R A M 1 2 2 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 1 2 4 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【 1 5 1 9 】

図 1 7 - 3 は、設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示している。例えば R O M 1 2 1 には、設定示唆演出実行決定テーブルとして、図 1 7 - 3 に示す決定テーブル T A 0 1 を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップ S 2 2 5 では、決定テーブル T A 0 1 を参照することなどにより、設定示唆演出の有無が決定される。決定テーブル T A 0 1 では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合が高くなる。このような決定割合の設定では、設定示唆演出が実行された場合に、設定示唆演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。なお、設定示唆演出実行決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。

【 1 5 2 0 】

図 1 7 - 4 (A) は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の設定示唆パターンとして、4 つのパターン R E - 0 ~ パターン R E 3 が設けられている。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターン R E - 0 は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターン R E - 1 は、図柄表示色を銅色に変化させ、設定値が 2 以上であることの確定を示唆する。パターン R E - 2 は、図柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターン R E - 3 は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる 6 であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色の変化したか否かや、変化後の図柄表示色に応じて、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する示唆を行うことができる。

【 1 5 2 1 】

図 1 7 - 4 (B) は、設定示唆パターン決定テーブルに関する設定例を示している。例えば R O M 1 2 1 には、設定示唆パターン決定テーブルとして、図 1 7 - 4 (B) に示す決定テーブル T A 1 1 を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップ S 2 2 8 では、決定テーブル T A 1 1 を参照することなどにより、設定示唆パターンが決定される。決定テーブル T A 1 1 では、パチンコ遊技機 1 において設定され

10

20

30

40

50

ている設定値に応じて、設定示唆パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている部分がある。

【1522】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄となることから、大当り遊技状態に制御される割合が高い。そして、設定示唆演出がパターンRE-0で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、設定示唆演出がパターンRE-1で実行される場合は設定値が2以上であることが確定する。また、設定示唆演出がパターンRE-2で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、設定示唆演出がパターンRE-3で実行される場合は最高の設定値となる6であることが確定する。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった場合のリーチ図柄には、7以外の数に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う図柄表示態様と、7の数字に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともにパチンコ遊技機1において設定されている設定値に関する示唆を行う図柄表示態様とが含まれている。リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄の場合には、リーチ図柄が通常表示色で表示されることで大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、図柄表示色が変更されることで、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定値に関する示唆を行うことになる。

10

【1523】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、演出態様が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1である場合には、設定示唆パターンがパターンRE-1に決定されないため、図柄表示色が銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機1において設定されている設定値が6以外である場合には、設定示唆パターンがパターンRE-3に決定されないため、図柄表示色が金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が6であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が金色に変更されるか否かが異なる。

20

【1524】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ8L、8Rによる音声の出力、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機1における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。図柄表示色を変更する演出は、変更演出ともいう。

30

40

【1525】

複数の設定示唆パターンには、大当り遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当り遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターンRE-0とパターンRE-1は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターンRE-2とパターンRE-3は、可変表示結果が「大当り」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターンRE-2は、パチンコ遊技機1において設定されている設定値にかかわらず、共通の割合で決定されるのに対し、パターンRE-3は、パチンコ遊技機1において設定されて

50

いる設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【1526】

図17-5は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172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。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップS241）。可変表示時間が経過していないと判定された場合には（ステップS241；No）、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップS203にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯や消灯や点滅させること、可動体32などの演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

10

【1527】

可変表示中演出処理では、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップS242）。予告演出期間である場合には（ステップS242；Yes）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップS243）。予告演出期間ではない場合や（ステップS242；No）、ステップS243の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップS244）。リーチ演出期間である場合には（ステップS244；Yes）、リーチ演出を実行する制御が行われる（ステップS245）。ステップS245の制御により、リーチ図柄となる飾り図柄が停止表示されてから、図柄表示色の変更後におけるリーチ演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができる。

20

【1528】

リーチ演出期間ではない場合や（ステップS244；No）、ステップS245の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する（ステップS246）。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間である場合には（ステップS246；Yes）、変更演出を実行する制御が行われる（ステップS247）。変更演出期間ではない場合や（ステップS246；No）、ステップS247の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから（ステップS248）、可変表示中演出処理を終了する。

30

【1529】

変更演出期間は、変更演出の演出態様に応じて、異なる時間長に設定されてもよい。例えばパターンRE-0の場合には変更演出期間が最も短い第1期間に設定され、パターンRE-1の場合には変更演出期間が第1期間よりも長い第2期間に設定され、パターンRE-2の場合には変更演出期間が第2期間よりも長い第3期間に設定され、パターンRE-3の場合には変更演出期間が最も長い第4期間に設定されてもよい。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出（有利な演出）が実行された場合、その演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それをSNS（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画供給サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、このような有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合にも行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲を喚起しないため、不利な演出の実行期間が長いと、かえって遊技者に不快感を与えてしまうという問題がある。そこで、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるようにする。これにより、遊技者にとって有

40

50

利な演出が実行された場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保することにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開され、パチンコ遊技機 1 に対する公衆の興味を高めることができる。加えて、多くの場合に、どの遊技場のどのパチンコ遊技機 1 にて撮影したものも含めて公開されることにより、遊技場側からすれば、遊技者により遊技場の宣伝が行われたことになる。このように、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすことになる。

【1530】

可変表示時間が経過した場合には（ステップ S 2 4 1 ; Y e s）、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 2 4 9）。図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ S 2 4 9 ; N o）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 2 4 9 ; Y e s）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 2 5 0）。続いて、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 2 5 1）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ S 2 5 2）、可変表示中演出処理を終了する。

【1531】

図 1 7 - 6 は、設定示唆演出の実行例を示している。図 1 7 - 6 (A) は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる演出実行例 H D 1 0 1 を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R には 7 の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることで、リーチ成立となりノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図 1 7 - 6 (B) は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる演出実行例 H D 1 0 2 を示している。画像表示装置 5 の表示画面では飾り図柄が縮小表示され、スーパリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図 1 7 - 6 (C) は、設定示唆演出となる変更演出が実行される演出実行例 H D 1 0 3 を示している。停止表示されているリーチ図柄に重畳して、変更演出に対応する演出表示が表示される。また、「図柄表示色変更!!」といったメッセージを報知する演出画像が表示されることで、図柄表示色を変更する示唆が行われる。

【1532】

図 1 7 - 6 (D 1) は、パターン R E - 0 により図柄表示色が変わらない演出実行例 H D 1 1 1 を示している。図 1 7 - 6 (D 2) は、パターン R E - 1 により図柄表示色が銅色に変化する演出実行例 H D 1 1 2 を示している。図 1 7 - 6 (D 3) は、パターン R E - 2 により図柄表示色が銀色に変化する演出実行例 H D 1 1 3 を示している。図 1 7 - 6 (D 4) は、パターン R E - 3 により図柄表示色が金色に変化する演出実行例 H D 1 1 3 を示している。演出実行例 H D 1 1 1 では、パターン R E - 0 によりリーチ図柄の表示色が変わらず、通常表示色である赤色のまま変更されない。このように図柄表示色が変わらない失敗演出（ガセ演出）が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。演出実行例 H D 1 1 2 では、パターン R E - 1 によりリーチ図柄の表示色が銅色に変更されることで、設定値が 2 以上であることの確定を示唆する。演出実行例 H D 1 1 3 では、パターン R E - 2 によりリーチ図柄の表示色が銀色に変更されることで、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。演出実行例 H D 1 1 4 では、パターン R E - 3 によりリーチ図柄の表示色が金色に変更されることで、最高の設定値となる 6 の確定を示唆する。

【1533】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な変更演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチン

コ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

【1534】

パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機 1 における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機 1 における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【1535】

可変表示の実行中には、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当り」となった場合に、大当り開始演出（ファンファーレ演出）や大当り中演出（第 1 ラウンドや第 2 ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

【1536】

大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【1537】

（特徴部 059AK に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 059AK における遊技機につき、図 18-1～図 18-35 を参照して説明する。本実施の形態の特徴部 059AK におけるパチンコ遊技機 1 は、大当り遊技状態後に限られず、可変表示結果として時短図柄が停止表示した場合にも時短制御が行われる（時短状態となる）。そして、特図ゲームの表示結果については通常状態時も時短状態時も時短図柄が停止表示するものの、時短状態においては時短図柄が停止表示した場合でも時短制御が新たに行われることはない。一方、飾り図柄については、通常状態時と時短状態時とで異なる図柄が停止表示する。以下、このような特徴を有する特徴部 059AK におけるパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【1538】

図 18-1 は、本実施の形態の特徴部 059AK におけるパチンコ遊技機 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。

【1539】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示す

10

20

30

40

50

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。飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。なお、特別図柄の「可変表示」には、複数のLEDを順次点灯や点滅させるものが含まれ、表示結果として所定のLEDの点灯組合せが表示（導出または導出表示などともいう）されることが含まれる。

10

【1540】

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

【1541】

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

20

【1542】

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

【1543】

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。

30

【1544】

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。

【1545】

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

40

【1546】

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

【1547】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【1548】

50

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1 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、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 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翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 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。また、時短状態では、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）が実行され、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する。そして、当該時短状態では、可変入賞球装置 6 B により形成される第 2 始動入賞口へ遊技球を入賞させるよう、遊技者にとって右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

【1549】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【1550】

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 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。大当り遊技状態において、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

【1551】

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

【1552】

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。

【1553】

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。

【1554】

遊技盤 2 の所定位置（図 18-1 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。

【1555】

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。

【1556】

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。

【1557】

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。

10

【1558】

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。

【1559】

遊技盤2の所定位置（図18-1では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体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。

20

【1560】

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。

【1561】

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

30

【1562】

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

【1563】

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により検出される。

40

【1564】

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。

【1565】

図18-2は、図14のステップS101において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ

50

22Aがオンであるか否かを判定する（ステップS1201）。スイッチ処理において第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定されているなどして第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定した場合（ステップS2101；Yes）、CPU103は、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップS1202）。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第1特図保留記憶数カウンタ（第1特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第1特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS1202において第1特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップS1202；No）、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップS1203）。

10

【1566】

ステップS1201において第1始動口スイッチ22Aがオフであると判定した場合（ステップS1201；No）や、ステップS1202において第1特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合（ステップS1202；Yes）には、CPU103は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS1204）。スイッチ処理において第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定されているなどして第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定した場合（ステップS1204；Yes）、CPU103は、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップS1205）。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第2特図保留記憶数カウンタ（第2特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第2特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS1205において第2特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップS1205；No）、CPU103は、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップS1206）。第2始動口スイッチ22Bがオンではないと判定した場合（ステップS1204；No）や、第2特図保留記憶数が上限値であると判定した場合（ステップS1205；Yes）には、CPU103は、始動入賞判定処理を終了する。

20

30

【1567】

ステップS1203またはS1206の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を1加算するように更新する（ステップS207）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1特図保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2特図保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1特図保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口に遊技球が進入して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加（インクリメント）するように更新される。また、第2特図保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口に遊技球が進入して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加（インクリメント）するように更新される。このときには、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新する（ステップS1208）。

40

【1568】

ステップS1208の処理を実行した後、CPU103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップS1209）。一例として、ステップS1209の処理では、乱数回路104やRAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値デー

50

タが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップ S 1 2 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが第1特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが第2特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、CPU 103は、保留データが第1特図保留記憶部にセットされたときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ加算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。なお、CPU 103は、保留データが第2特図保留記憶部にセットされたときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ加算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。

10

【1569】

第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第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、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU 103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値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。こうして、第1特図保留記憶部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（可変表示）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）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

20

【1570】

なお、第1特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第1特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部5HLの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部5HLの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

30

【1571】

第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入して第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、その遊技球の進入による第2始動条件の成立に基づいてCPU 103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値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值（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第2特図保留記憶部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（可変表示）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）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

40

【1572】

なお、第2特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側

50

で制御される)とは、基本的に対応している。このため、第2特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

【1573】

ステップS1210の処理を実行した後、CPU103は、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS1211)。その後、CPU103は、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS1212)。

【1574】

続いて、CPU103は、入賞時乱数値判定処理を実行する(ステップS1213)。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップS1209で抽出した乱数値MR1~3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン(図17-5参照)を判定する処理である。その後、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS1214)。このとき、始動口バッファ値が「2」とであると判定した場合(ステップS1214;「2」)、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS1215)、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」とであると判定した場合(ステップS1214;「1」)、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS1216)、ステップS1204に処理を進める。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【1575】

図18-3は、入賞時乱数値判定処理として、図18-2のステップS1213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。本実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当たり」や「小当たり」として大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、入賞時乱数値判定処理では、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出された始動入賞タイミングで、このタイミングで抽出された乱数値(ステップS1209の処理において抽出された乱数値)の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」になるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う(いわゆる「先読み」)。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前(特図ゲームの開始条件成立前)に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを先読みし、この先読み結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、保留表示の表示態様などを決定することができる。

【1576】

図18-3に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた時短フラグ(時短状態のときにオン状態になるフラグ)や確変フラグ(確変状態のときにオン状態になるフラグ)の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップS351)。CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ制

10

20

30

40

50

御部など)に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか否かを特定する。例えば、特図プロセスフラグの値が、「4」～「7」である場合には、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当り遊技状態であると特定すればよい。

【1577】

ステップS351の処理に続いて、CPU103は、特定された遊技状態が大当り遊技状態となっている大当り中であるか否かを判定する(ステップS352)。大当り中ではないと判定した場合(ステップS352; No)、CPU103は、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ベース中であるか否かを判定する(ステップS353)。高ベース中であると判定した場合(ステップS353; Yes)、または、ステップS352の処理において大当り中であると判定した場合(ステップS352; Yes)、CPU103は、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する(ステップS354)。始動口バッファ値が「2」ではないと判定した場合(ステップS354; No)、CPU103は、入賞時判定を制限するための設定を行う(ステップS356)。

【1578】

一方、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合(ステップS354; Yes)、または、ステップS353の処理において高ベース中ではないと判定した場合(ステップS353; No)、CPU103は、第1特図表示結果決定テーブルまたは第2特図表示結果決定テーブルから、始動口バッファ値(「1」または「2」)や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルを選択する(ステップS355)。

【1579】

ステップS355の処理に続いて、CPU103は、乱数値MR1が大当り決定範囲内であるか否かを判定する(ステップS357)。CPU103は、例えば、大当り決定範囲に含まれる個々の決定値と、図18-2に示すステップS1209の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1とを、逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当り決定範囲に含まれる決定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り決定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定(大当り始動判定)できる。

【1580】

なお、ステップS357の処理において、例えば、CPU103は、ステップS1210で特図保留記憶部に格納した乱数値MR1を読み出し、読み出した乱数値MR1を使用して上記の判定を行えばよい。また、CPU103は、ステップS1210とは別に乱数値MR1をRAM102の所定領域(特図保留記憶部以外の領域)やCPU103の記憶領域などに保持しておき、保持した乱数値に基づいて上記の判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値MR3についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で使用する乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくてもよい。

【1581】

ステップS357の処理において大当り決定範囲内であると判定した場合(ステップS357; Yes)、CPU103は、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する(ステップS358)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当り種別決定テーブルから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。CPU103は、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

【1582】

ステップS358の処理に続いて、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当り変動パターン決定テーブル（図18-11参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS359）。大当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。
【1583】

ステップS357の処理において大当り決定範囲内でないと判定した場合（ステップS357；No）、CPU103は、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップS360）。CPU103は、ステップS305の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。

10

【1584】

小当り決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップS360；Yes）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された小当り変動パターン決定テーブル（図18-11（B）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS362）。小当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「小当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

【1585】

20

一方、小当り決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップS360；No）、CPU103は、その乱数値MR1を示す数値データが所定の時短決定範囲内であるか否かを判定する（ステップ059AKS001）。CPU103は、ステップS355の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「ハズレ（時短）」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が時短決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。なお、「ハズレ（時短）」の特図表示結果は、「ハズレ」であるものの、時短図柄を停止表示させ、当該停止表示させた後に行われる可変表示から時短制御を行う可変表示結果のことを示す。

【1586】

30

時短決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップ059AKS001；Yes）、CPU103は、乱数値MR2に基づいて、時短種別を判定する（ステップ059AKS002）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、図18-7に示す時短種別決定テーブルから時短種別決定用テーブルデータを選択する。CPU103は、選択した時短種別決定用テーブルデータを参照することにより、時短種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

【1587】

ステップ059AKS002の処理に続いて、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル（図18-12（A）、（D）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ059AKS002A）。時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「ハズレ」となるものの、時短図柄が停止表示される可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。ステップ059AKS002Aでは、時短種別に応じて図18-12（A）の時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルと図18-12（D）の時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルとのいずれかを選択すればよい。

40

【1588】

一方、時短決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップ059AKS001；

50

No)、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブル(図18-12(B)参照)を選択して使用テーブルに設定する(ステップ059AKS002B)。

【1589】

ステップS309、ステップS312、ステップ059AKS002A、およびステップ059AKS002Bのいずれかを実行した後、CPU103は、ステップS1209で抽出された変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定されている大当り変動パターン決定テーブル、小当り変動パターン決定テーブル、時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル、時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照し、乱数値MR3と合致する決定値に割り当てられている変動パターンを判定する(ステップS363)。CPU103は、例えば、各変動パターンに割り当てられた個々の決定値と、乱数値MR3とを、逐一比較することにより、乱数値MR3と合致する決定値の有無を判定することで変動パターンを判定してもよいし、あるいは、各変動パターンに割り当てられた決定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR3と決定値の最小値や最大値とを比較することにより変動パターンを判定してもよい。

【1590】

ステップS356、S363の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、ステップS358、ステップ059AKS002、ステップS363の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い(ステップS364)、入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「1」のときは、始動入賞時コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドと、第1特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「2」のときは、始動入賞時コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドと、第2特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定されたコマンドは、コマンド制御処理において送信される。

【1591】

送信設定する第1特図保留記憶数指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドは、現在の第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定するコマンド(当該記憶数に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、指定する特図保留記憶数は、第1特図保留記憶数カウンタや第2特図保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定する図柄指定コマンドは、ステップS357の判定結果が大当り決定範囲内であるときには(ステップS357; Yes)、可変表示結果の判定結果が「大当り」であることを指定するコマンド(「大当り」に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップS357の判定結果が小当り決定範囲内であるときには(ステップS360; Yes)、可変表示結果の判定結果が「小当り」であることを指定するコマンド(「小当り」に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップ059AKS001の判定結果が時短決定範囲内であるときには(ステップ059AKS001; Yes)、可変表示結果の判定結果が「ハズレ(時短)」であることを指定するコマンド(「ハズレ(時短)」に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップ059AKS001の判定結果が時短決定範囲でないときには(ステップS360; No)、可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンド(「ハズレ」に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップS354の判定結果が始動口バッファ値=1であるときには(ステップS354; No)、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド(「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド)とすればよい。送信設定する変動パターン判定結果指定コマンドは、ステップS363で判定した判定結果となる変動パターンを指定するコマンド(判定結果である変動パターンに対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップS354の判定結果が始動口バッファ値=1(ステップS

10

20

30

40

50

354; No) であるときには始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド）とすればよい。

【1592】

入賞時乱数値判定処理では、上記のように、今回ステップS1209で抽出した乱数値MR1～3に対応する可変表示について、当該可変表示（特図ゲーム）の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ（時短）」になるか否か、および、当該可変表示の変動パターン（図18-10参照）が判定され、いわゆる先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されるときに遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものではないが、ある程度10の精度で可変表示結果や変動パターンを予測することができる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップS352の処理において大当たり中であると判定した場合や、ステップS353の処理において時短制御中であると判定されたことに基づいて、ステップS354の処理により始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する。このとき、始動口バッファ値が「1」であり「2」ではない場合には、ステップS355などの処理を実行せず10にステップS364の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が進入したことによる始動入賞（第1始動入賞）の発生に基づいて上記各判定が行われ10ないように制限する。これにより、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場合に、時短制御中や大当たり遊技状態であるとき20には、第1始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

【1593】

図18-4は、特別図柄通常処理として、図14のステップS110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18-4に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS1231）。第2特図保留記憶数は、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の保留記憶数である。例えば、ステップS1231の処理では、RAM102に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。30

【1594】

ステップS1231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS1231; No）、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS1232）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1595】

ステップS1232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS1233）。また、ステップS1233の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップS1234）。40

【1596】

ステップS1231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップS1231; Yes）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS1235）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図50

ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 1 2 3 5 の処理では、R A M 1 0 2 にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 1 2 3 5 の処理は、ステップ S 1 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【1597】

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ものに限定されず、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第 1 特図と第 2 特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

【1598】

ステップ S 1 2 3 5 にて第 1 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ S 2 3 5 ; N o）、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 1 2 3 6）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1599】

ステップ S 1 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 1 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1、M R 2 示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 1 2 3 7）。また、ステップ S 1 2 3 7 の処理では、R A M 1 0 2 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップ S 1 2 3 8）。

【1600】

ステップ S 1 2 3 4、S 1 2 3 8 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップ S 1 2 3 9）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、図 1 8 - 5（A）に示す第 1 特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、図 1 8 - 5（B）に示す第 2 特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。また、C P U 1 0 3 は、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。

【1601】

第 1 特図表示結果決定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 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や、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「ハズレ（時短）」としてその後の可変表示から時短状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第 2 特図表示結果決定テーブルは、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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や、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「ハズレ（時短）」としてその後の可変表示から時短状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

10

20

30

40

50

【1602】

第1特図表示結果決定テーブルでは、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、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2特図表示結果決定テーブルでは、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、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1603】

第1特図表示結果決定テーブルや第2特図表示結果決定テーブルにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決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や、特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次回の可変表示から時短状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、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決定値が、「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。すなわち、第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、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、決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。また、第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルとでは、第2特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次回の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられている。そのため、時短状態の終了時に記憶されている第2特図の保留に対応する可変表示において特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が高くなっている。

【1604】

第1特図表示結果決定テーブルの設定例では、所定範囲の決定値（「30000」～「30350」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、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を開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合と、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を開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

【1605】

特に、第2特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第2特図表示結果決定テーブルにおいても、第1特図表示結果決定テーブルにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図表示結果決定テーブルでは、第1特図表示結果決定テーブルに比べて少ない決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベー

10

20

30

40

50

ス状態であるときよりも、小当り遊技状態に制御すると決定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

【1606】

図18-4に示すステップS1239の処理に続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ（時短）」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS1240）。

【1607】

ステップS1239では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップS1240の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定される。例えば、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブルや第2特図表示結果決定テーブルにおいて遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブルや第2特図表示結果決定テーブルにおいて遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。

【1608】

ステップS1240にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS1241）。そして、「大当り」であると判定された場合には（ステップS1241；Yes）、RAM102に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS1242）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図18-6に示す大当り種別決定テーブルを選択してセットする（ステップS1243）。

【1609】

大当り種別決定テーブルは、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と決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類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。大当り種別決定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【1610】

大当り種別決定テーブルの設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の決定値（「82」～「99」の範囲の値）が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、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を開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、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を開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特

10

20

30

40

50

図ゲームでは大当り種別を「突確」として短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当り状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

【1611】

なお、変動特図が第 2 特図である場合にも、変動特図が第 1 特図である場合とは異なる所定範囲の決定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第 2 特図である場合には、変動特図が第 1 特図である場合に比べて少ない決定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

10

【1612】

図 18-4 に示すステップ S 1243 にてセットされた大当り種別決定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値 MR 2 を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ S 1244）。

【1613】

ステップ S 1244 の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば RAM 102 に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ S 1245）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

20

【1614】

ステップ S 1241 にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ S 1241；No）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップ S 1246）。そして、「小当り」とであると判定されたときには（ステップ S 1246；Yes）、RAM 102 に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップ S 1247）。

30

【1615】

ステップ S 1246 にて「小当り」ではないと判定された場合には（ステップ S 1246；No）、その特図表示結果が「ハズレ（時短）」（以下、単に「時短」と言うこともある）であるか否かを判定する（ステップ 059AKS003）。そして、「時短」とであると判定された場合には（ステップ 059AKS003；Yes）、CPU 103 は、時短種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 18-7 に示す時短種別決定テーブルを選択してセットして、大当り種別を決定する場合と同様に、乱数値 MR 2 に基づいて時短種別を決定する（ステップ 059AKS004）。

40

【1616】

図 18-7 に示す時短種別決定テーブルは、特図表示結果を「ハズレ（時短）」として時短状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値と共通である MR 2 に基づき、時短種別を複数種類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。時短種別決定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、時短種別決定用の乱数値 MR 2 と比較される数値（決定値）が、「時短 A」～「時短 D」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。図示するように、この実施の形態の特徴部 059AK では、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第 1 特図である場合には、「時短 A

50

」または「時短B」の時短種別に決定され、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第2特図である場合には、「時短C」または「時短D」の時短種別に決定される。「時短A」と「時短C」は、100回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。「時短B」は、50回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。「時短D」は、20回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。

【1617】

図18-4のステップ059AKS004の処理を実行した後、CPU103は、当該ステップ059AKS004にて決定された時短種別に対応して、例えばRAM102に設けられた時短種別バッファの格納値である時短種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ059AKS005）、決定された時短種別を記憶させる。一例として、時短種別が「時短A」であれば時短種別バッファ値を「0」とし、「時短B」であれば「1」とし、「時短C」であれば「2」とし、「時短D」であれば「3」とすればよい。

【1618】

ステップ059AKS005の処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた時短中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ059AKS006）。時短中フラグは、現在時短制御中であることを示すフラグである（単に時短フラグと言うこともある）。時短中フラグがオフ状態であれば（ステップ059AKS006; No）、RAM102に設けられた時短開始フラグをオン状態にセットする（ステップ059AKS006A）。時短開始フラグは、次回行われる特図ゲームから時短制御を開始することを示すフラグである。

【1619】

ステップ059AKS003にて「ハズレ（時短）」ではないと判定された場合や（ステップ059AKS003; No）、ステップ059AKS006にて時短中フラグがオン状態であると判定した場合や（ステップ059AKS006; Yes）、ステップS1245、S1247、ステップ059AKS006Aの処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かや次回時短状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果や時短状態とする場合における時短種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS1248）。一例として、ステップ059AKS003にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップ059AKS003にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」であると判定された場合には、ステップ059AKS004における時短種別の決定結果に応じて、時短図柄となる「1」、「4」、「6」、「8」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、時短種別を「時短A」とする決定結果に応じて、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、時短種別を「時短B」とする決定結果に応じて、「4」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。時短種別を「時短C」とする決定結果に応じて、「6」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。時短種別を「時短D」とする決定結果に応じて、「8」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【1620】

ステップS1246にて特図表示結果が「小当り」とであると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS1241にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップS1244における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に

応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、短期開放大当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【1621】

ステップS1248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS1249）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS1235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS1235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS1250）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

10

【1622】

図18-8は、図14に示すステップS111において実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理が開始されると、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS261）。大当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS261；Yes）、CPU103は、図18-11（A）に示す大当り変動パターン決定テーブルを参照し、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップS262）。

20

【1623】

図18-10は、この実施の形態の特徴部059AKにおける変動パターンの一例を示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ（時短）」および「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」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。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「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（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ（時短）」または「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「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（「リーチハズレ変動パターン」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「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。なお、特徴部059AKでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ選択される、ハズレ（時短）時の専用の変動パターン（図示するPB2-4の変動パターン）や、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることを煽るものの「ハズレ」となる時短ガセの変動パターンが用意されている。可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ選択される、ハズレ（時短）時の専用の変動パターンについては、例えばスーパーリーチDの変動パターンなど、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ実行される種類のスーパーリーチ演出の変動パターンがあってもよい。

30

40

【1624】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。大当り変動パターンと小当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。スーパーリーチ変動パターンには、可変表示結果が「大当り」となるか「ハズレ

50

」となるかに関わらず、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C といった態様のリーチ演出がある。

【1625】

図18-11(A)に示す大当り変動パターン決定テーブルは、特図表示結果を「大当り」にすると決定(事前決定)されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類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。図18-11(A)に示す大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、変動パターンPB4-3、及び変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3のいずれかに割り当てられている。

10

【1626】

図18-11(A)に示す大当り変動パターン決定テーブル132Aでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

20

【1627】

また、大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当り種別が「突確」である場合には、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」に応じて短期開放大当り状態に制御される場合には、通常開放大当り状態に制御される場合とは異なる変動パターンに決定することができる。

30

【1628】

なお、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターンに対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。なお、この実施の形態では、大当り種別が「非確変」の場合の方が、「確変」の場合よりも、多くの決定値がノーマルリーチの変動パターンを示す変動パターンPA4-1に割り当てられている。したがって、スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当り種別が「非確変」となるよりも「確変」となる可能性が高くなるため、遊技者に期待を抱かせることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、図18-11(A)に示す大当り変動パターン決定テーブルでは、スーパーリーチCのリーチ演出を行う変動パターンPB4-1よりも、スーパーリーチBのリーチ演出を行う変動パターンPB4-2の方が、変動パターンPB4-2よりも、スーパー

40

50

リーチAのリーチ演出を行う変動パターンPB4-3の方が、すなわち、変動時間が長くなるにつれて（図18-10の変動時間参照）多くの決定値が割り当てられている。

【1629】

図18-8に戻り、ステップS261の処理において大当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS261；No）、CPU103は、小当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS263）。小当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS263；Yes）、CPU103は、図18-11（B）に示す小当り変動パターン決定テーブルを参照し、特図表示結果が「小当り」となる小当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップS264）。

【1630】

一方、小当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS263；No）、CPU103は、時短開始フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ059AKS007）。時短開始フラグがオン状態であると判定した場合（ステップ059AKS007；Yes）、CPU103は、図18-12（A）、（C）および（D）に示す時短開始フラグオン時の変動パターンテーブルを選択する（ステップ059AKS008）。一方、時短開始フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップ059AKS007；No）、CPU103は、図18-12（B）および（E）に示す時短開始フラグオフ時の変動パターンテーブルを選択する（ステップ059AKS009）。

【1631】

ステップ059AKS008またはステップ059AKS009の処理を実行した後、CPU103は、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかといった特図の種類と時短中であるか否かに応じて、特図表示結果が「ハズレ（時短）」または「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（ステップ059AKS010）。具体的に、ステップ059AKS010では、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であり、変動特図が第1特図である場合、時短制御が行われているか否かに関わらず、図18-12（A）に示す時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、時短種別に応じて、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。一方、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であり、変動特図が第2特図である場合、時短制御が行われているか否かに応じて、図18-12（C）または（D）に示す時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、特図表示結果が「ハズレ」であり、変動特図が第1特図である場合、図18-12（B）に示す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、時短制御が行われている時短状態であるか否かに応じて、乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、特図表示結果が「ハズレ」であり、変動特図が第2特図である場合、時短中であれば、図18-12（B）に示す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。一方、通常状態であれば、図18-12（E）に示す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。図示するように、この実施の形態の特徴部059AKでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合）、スーパーリーチの種類に応じて時短種別が異なる割合で決定されるよう決定値が割り当てられている。具体的に、大当り期待度が高いスーパーリーチが実行された方が、時短回数が多い時短種別となるように決定値が割り当てられている（スーパーリーチCよりもBの方が「時短A」の時短種別となる割合が高くなるように割り当てられている）。また、図示するように、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合）、大当り期待度が最も高いスーパーリーチAに決定値が割り当てられていない。すなわち、特徴部059AK

10

20

30

40

50

では、スーパーリーチの種類に応じて「ハズレ（時短）」となる割合が異なるように決定値が割り当てられている。また、特徴部059AKでは、例えば図18-11および11-12に示すように、スーパーリーチBやスーパーリーチCのリーチ演出が実行された場合、大当たりとなる場合、ハズレ（時短）となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられている。したがって、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、上述したように、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bは遊技者にとって右側の遊技領域に設けられており、所謂右打ちをした場合にのみ遊技球が入賞するものとなっている。そのため、特徴部059AKでは、時短状態において遊技者が右打ちしたことにより、時短状態において第2特図が変動する。一方、時短制御が終了して第2特図に対応する保留記憶が残存した場合に、通常状態において第2特図が変動することとなる。すなわち、通常状態において第2特図が変動するのは、時短制御が終了して第2特図に対応する保留記憶が残存している場合のみである。そこで、特徴部059AKでは、図18-12（E）に示すように、時短終了後に行われる可変表示の最大数である4回に対応した（第2特図に対応する保留記憶数の最大値である「4」に対応した）可変表示（変動）変動パターン決定テーブルとなっている。

【1632】

図18-8に戻り、ステップ059AKS010の処理を実行した後、CPU103は、時短開始フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ059AKS011）。時短開始フラグがオン状態である場合（ステップ059AKS011；Yes）、CPU103は、決定した変動パターンが時短確定の変動パターン（すなわちハズレ（時短）時の専用の変動パターン）であることを示すPB2-4であるか否かを判定する（ステップ059AKS012）。決定した変動パターンがPB2-4ではない場合、後述する時短煽り演出を実行するための期間としての時短煽り演出期間を、当該決定した変動パターンにより示される特図変動時間に追加する（ステップ059AKS013）。具体的に、ステップ059AKS013では、図18-9に示すように、時短種別に応じた時短煽り演出期間を追加すればよい。なお、ハズレ（時短）時の専用の変動パターンであるPB2-4や、時短ガセの変動パターンであるPB2-5には、図18-10に示す特図変動時間に時短煽り演出期間（10秒）が含まれている。時短煽り演出は、飾り図柄の最終停止図柄として、次の可変表示から時短状態に制御されることを示す飾り図柄である時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る演出である。

【1633】

図18-8のステップS262、S264、059AKS013のいずれかの処理を実行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間（変動時間ともいう）を設定する（ステップS266）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図18-10に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められているが、ステップ059AKS013の処理を実行した場合には、時短煽り演出期間が追加された期間となっている。CPU103は、ステップS262、S264、059AKS013の各処理で選択した変動パターン（ステップ059AKS013の処理を実行した場合には、時短煽り演出期間が追加された期間）に対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。なお、この実施の形態の特徴部059AKでは、時短開始フラグがオン状態であり、決定した変動パターンがPB2-4ではない場合に、時短煽り演出を実行するための期間としての時短煽り演出期間を、変動パターンにより示される特図変動時間に追加する例を示したが、この他にも、例えば可変表示結果が「大当たり」となる場合や「小当たり」となる場合についても、所定の期間を特図変動時間に追加してもよい。この場合、時短種別と同様に、大

10

20

30

40

50

当り種別に応じた期間を追加すればよく、その処理はステップ059AKS013と共通であってよい。具体的に、図18-9に示す「時短A」、「時短B」、「時短C」に対応するそれぞれの期間を、「非確変」、「確変」、「突確」に対応する期間として追加すればよい。

【1634】

ステップS266の処理に続いて、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と、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うち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS267）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、CPU103は、第1特図を用いた可変表示を開始するときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ減算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす）ようにしてもよい。なお、CPU103は、第2特図を用いた可変表示を開始するときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ減算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす）ようにしてもよい。

【1635】

ステップS267の処理を実行した後、CPU103は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板12側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定が行われる（ステップS268）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第1変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップS262、S264、またはS265で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド）、第1特図保留記憶数指定コマンド（1減じた第1特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第1特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド）を順次送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第2変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップS262、S264またはS265で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド）、第2特図保留記憶数指定コマンド（1減じた第2特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第2特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド）を順次送信するための送信設定を行う。

【1636】

ステップS268の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を「2」に更新してから（ステップS267）、変動パターン設定処理を終了する。

【1637】

図18-13は、特別図柄停止処理として、図14のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図18-13に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、例えばRAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS291）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップS295の処理によりオン状態にセットされる。

【1638】

ステップ S 2 9 1 にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップ S 2 9 1 ; N o）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップ S 2 9 2）。このときには、飾り図柄停止コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための飾り図柄停止コマンド送信設定処理を行う（ステップ 0 5 9 A K S 0 2 1）。なお、飾り図柄停止コマンドは、図柄確定コマンドとも言い、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを指定するコマンドであるとともに、当該導出表示した飾り図柄を表示する期間（確定期間）を指定するコマンドである。

【1 6 3 9】

ここで、コマンド制御処理により主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される主な演出制御コマンドについて図 1 8 - 1 4 を参照して説明する。なお、「(H)」は 1 6 進数であることを示す。

【1 6 4 0】

コマンド 8 0 X X (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（変動パターン指定コマンド）である。本実施の形態では、変動パターンのそれぞれに対応する変動パターン指定コマンドが設定されている。例えば、各変動パターンには、一意の番号（変動パターン番号）が割り振られ、その番号がコマンド中の「X X」に設定される（例えば、変動パターン P A 1 - 1 なら「0 1」など）。また、変動パターン指定コマンドは、飾り図柄の変動開始を指定するためのコマンドでもある。

【1 6 4 1】

コマンド 8 A 0 1 (H) は、第 1 始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第 1 始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンド）である。コマンド 8 A 0 2 (H) は、第 2 始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第 2 始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド（第 2 始動口入賞指定コマンド）である。第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドとを始動口入賞指定コマンドと総称することがある。

【1 6 4 2】

コマンド 8 C X X (H) は、大当たりとするか否かやハズレ（時短）とするか否か、および、大当たり種別や時短種別などを指定する、すなわち、可変表示結果を指定する演出制御コマンド（表示結果指定コマンド）である。本実施の形態では、表示結果それぞれに対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、各表示結果には、一意の番号が割り振られ、その番号がコマンド中の「X X」に設定される（例えば、「ハズレ」なら「0 0」、時短種別が「時短 A」の「ハズレ（時短）」なら「0 1」、大当たり種別が「確変」の「大当たり」なら「0 5」など）。

【1 6 4 3】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示（変動）を開始することを指定する演出制御コマンド（第 1 変動開始指定コマンド）である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示（変動）を開始することを指定する演出制御コマンド（第 2 変動開始指定コマンド）である。第 1 変動開始指定コマンドと第 2 変動開始指定コマンドとを変動開始指定コマンドと総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始するのか第 2 特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、後述する変動パターン判定結果指定コマンドに含めるようにしてもよい。

【1 6 4 4】

コマンド 8 F X X (H) は、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを指定する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）であるとともに、当該導出表示した飾り図柄を表示する期間（確定期間）を指定するコマンドである。この実施の形態の特徴部 0 5 9 A K では、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であるか否か、および可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合におけるそれぞれの時短種別に対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、可変表示結果が「ハズレ（時短）」でない場合には、コマンド中の「X X」に「0 0」が設定され、可変表示結果

10

20

30

40

50

が「ハズレ（時短）」である場合には、時短種別に応じて一意の番号が割り振られ、その番号がコマンド中の「XX」に設定される（例えば、時短種別が「時短A」なら「01」、時短種別が「時短B」なら「02」、時短種別が「時短C」なら「03」、時短種別が「時短D」なら「04」など）。

【1645】

コマンド95XX（H）は、遊技状態を指定する演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）である。本実施の形態では、遊技状態それぞれに対応する遊技状態指定コマンドが設定されている。例えば、遊技状態が通常状態（低確低ベース）であれば、「XX」は、「00」に設定される。例えば、遊技状態が高確低ベース状態であれば、「XX」は、「01」に設定される。例えば、遊技状態が高確高ベース状態であれば、「XX」は、「02」に設定される。例えば、遊技状態が低確高ベース状態であれば、「XX」は、「03」に設定される。

10

【1646】

コマンドA000（H）は、大当り遊技状態の開始（ファンファーレの開始）を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド）である。なお、ファンファーレとは、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。コマンドA100（H）は、小当り遊技状態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。

【1647】

コマンドA2XX（H）は、XXで示す回数（ラウンド）の特別可変入賞球装置7の開放を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。A3XX（H）は、XXで示す回数（ラウンド）の特別可変入賞球装置7の閉鎖を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

20

【1648】

コマンドA601（H）は、大当り遊技状態の終了（エンディングの開始）を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド）である。なお、エンディングとは、大当り遊技状態の終了時に実行される、大当り遊技状態が終了することを報知する演出である。コマンドA602（H）は、小当り遊技状態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。

【1649】

コマンドC1XX（H）は、第1特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第1特図保留記憶数指定コマンド）である。「XX」は、第1特図保留記憶数を示す。コマンドC2XX（H）は、第2特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第2特図保留記憶数指定コマンド）である。「XX」は、第2特図保留記憶数を示す。第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドとを総称して、特図保留記憶数指定コマンドということがある。

30

【1650】

コマンドC4XX（H）は、始動入賞時の判定結果のうち表示結果を指定する演出制御コマンド（図柄判定結果指定コマンド）である。コマンドC5XX（H）は、始動入賞時の判定結果のうち変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターン判定結果指定コマンド）である。本実施の形態では、後述するステップS101の処理において、第1始動入賞または第2始動入賞が発生したときに、乱数値MR1～3が抽出される。抽出された乱数値MR1～3に対応する可変表示について、可変表示の開始条件の成立前に、この抽出された乱数値MR1～3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、可変表示の可変表示結果が「大当り」になるか否か、および、可変表示の変動パターンが判定される。始動入賞時の判定は、これらの判定のことをいい、ステップS1213の入賞時乱数値判定処理（図18-3参照）において実行される。なお、所定の場合には、この判定が行われないことがある。表示結果についての判定結果（判定なしの場合も含む）には、一意の番号が割り振られ、その番号が図柄指定コマンド中の「XX」に設定される（例えば、「判定なし」であれば「00」、「ハズレ」であれば「01」などが設定され、「ハズ

40

50

レ（時短）」であれば時短種別に応じて一意の番号が割り振られ、「大当たり」であれば大当たり種別に応じて一意の番号が割り振られる）。変動パターンについての判定結果（判定なしの場合も含む）には、一意の番号が割り振られ、その番号が変動パターン指定コマンド中の「XX」に設定される（例えば、「判定なし」であれば「00」、「PA1-1」であれば「11」、「PA1-2」であれば「12」など）。

【1651】

図18-15（A）は、飾り図柄停止コマンド送信設定処理として、図18-13のステップ059AKS021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。当該飾り図柄停止コマンド送信設定処理は、可変表示結果、および時短種別に応じた飾り図柄停止コマンドを送信する設定を行う処理である。飾り図柄停止コマンド送信設定処理において、CPU103は、まず、時短中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ059AKS041）。時短中フラグがオフ状態であれば（ステップ059AKS041；No）、時短開始フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ059AKS042）。時短開始フラグがオン状態であれば（ステップ059AKS042；Yes）、今回の可変表示結果が「ハズレ（時短）」であることから、CPU103は、時短種別に応じた飾り図柄停止コマンドの送信設定を行い（ステップ059AKS043）、飾り図柄停止コマンド送信設定処理を終了する。

【1652】

具体的に、ステップ059AKS043では、図18-15（B）に示すように、時短種別に応じて予め定められている飾り図柄停止コマンド（図柄確定コマンド）を設定する。なお、図示するように、「時短A」および「時短B」では確定時間が10秒である一方で、「時短C」では確定時間が5秒、「時短D」では2秒となっている。「時短A」および「時短B」の時短種別は、第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となってしまう場合にのみ決定される時短種別であり、「時短C」および「時短D」の時短種別は、第2特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となった場合にのみ決定される時短種別であることから、第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と第2特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合とで確定時間が異なるため、可変表示のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、第2特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合には、時短種別に応じて確定期間が異なるため、確定期間に対する遊技者の注目を集めることができる。また、特徴部059AKでは、時短状態ではない場合にのみステップ059AKS043の処理が行われることから、時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合にのみ、当該ステップ059AKS043の処理が行われることによって、図示する「時短C」と「時短D」の時短種別に応じた確定時間となる。すなわち、時短終了後における短期間（最大でも第2特図の最大保留記憶数の4回の可変表示の期間の終了後）に、再度時短状態に制御されることとなるような場合（「時短C」と「時短D」）には、図示するように、通常状態において第1特図に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（「時短A」と「時短B」）よりも確定時間を短くしている。したがって、時短状態に制御されることを明確に遊技者に報知することが必要な、通常状態かつ第1特図の可変表示についての確定期間を長くすることで、時短状態に制御されることを遊技者に明確に報知する期間を設けることができる。また、時短終了後における短期間で再度時短状態に制御されることとなるような場合、確定期間が長いと遊技興趣を低下させてしまうおそれがあることから、確定期間を短くして、遊技興趣の低下を防止している。

【1653】

図18-15（A）のステップ059AKS041にて時短中フラグがオン状態である場合や（ステップ059AKS041；Yes）、ステップ059AKS042にて時短開始フラグがオフ状態である場合（ステップ059AKS042；No）、CPU103は、飾り図柄停止コマンドとしてコマンド8F00（確定期間0.5秒）を送信する設定を行い（ステップ059AKS044）、飾り図柄停止コマンド送信設定処理を終了する。

【1654】

図18-13に戻り、ステップ059AKS021の処理を実行した後、CPU103は、ステップ059AKS021にて設定した飾り図柄停止コマンド（図柄確定コマンド）に対応する確定期間（10秒、5秒、2秒、0.5秒のいずれか）を、特図確定表示時間として設定する（ステップ059AKS022）。なお、ステップ059AKS022の処理では、可変表示結果および時短種別に応じて予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS295）、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップS292の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップ059AKS022にて設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。

10

【1655】

ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップS291；Yes）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS296）。例えば、ステップS296の処理では、ステップS294の処理によりタイマ初期値が設定された遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を読み取り、そのタイマ値が「0」となったか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。なお、遊技制御プロセスタイマ値は、そのタイマ値が「0」以外の値であれば、タイマ割込みの発生に基づき遊技制御用タイマ割込み処理が実行されるごとに、1減算されるように更新すればよい。ステップS296にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップS296；No）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

20

【1656】

ステップS296にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップS296；Yes）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップS297）、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS298）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS298；Yes）、大当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS299）。また、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS300）。例えば、ステップS300の処理では、大当り種別バッファ値に応じた当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。

30

【1657】

ステップS300の処理に続いて、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS301）。また、確変状態や時短状態や後述する残保留期間を終了するための設定を行う（ステップ059AKS023）。例えば、ステップ059AKS023の処理として、確変フラグや時短中フラグや残保留期間中フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短状態において実行される特図ゲームの残り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処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS303）、特別図柄停止処理を終了する。

40

【1658】

ステップS298にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS298；No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS304）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップS304；Yes）、小当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS305）。続いて、特図表示結果が「小当り」となったことに対応した当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS306）。その後、小当りフラグをクリ

50

アしてオフ状態とする（ステップS307）。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する（ステップS308）。

【1659】

ステップS304にて小当りフラグがオフである場合には（ステップS304；No）、時短開始フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ059AKS024）。時短開始フラグがオンであれば（ステップ059AKS024；Yes）、時短開始時処理を実行する（ステップ059AKS025）。時短開始時処理の詳細については後述する。ステップ059AKS025の処理を実行した後、またはステップ059AKS024にて時短開始フラグがオフである場合（ステップ059AKS024；No）、CPU103は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化する（ステップS309）。ステップS308、S309の処理のいずれかを実行した後は、時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ059AKS027）。具体的に、ステップ059AKS027の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば1減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「0」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、Yesと判定する。他方、時短終了判定値と合致しなければ、Noと判定する。

【1660】

時短状態を終了させる場合（ステップ059AKS027；Yes）、CPU103は、時短終了時処理を行う（ステップ059AKS028）。時短終了時処理の詳細については後述する。ステップ059AKS028の処理を実行した後、またはステップ059AKS027にて時短状態を終了させない場合（ステップ059AKS027；No）、CPU103は、残保留期間であるか否かを判定する（ステップ059AKS030）。残保留期間であるか否かについては、後述する残保留期間中フラグがオン状態にセットされているか否かを確認することにより判定すればよい。残保留期間である場合、すなわち残保留期間中フラグがオンである場合（ステップ059AKS030；Yes）、CPU103は、残保留期間終了判定処理を行ってから（ステップ059AKS031）、特別図柄停止処理を終了する。残保留期間終了判定処理の詳細については後述する。一方、残保留期間でない場合、すなわち残保留期間中フラグがオフである場合（ステップ059AKS030；No）、CPU103は、そのまま特別図柄停止処理を終了する。

【1661】

図18-16は、時短開始時処理として、図18-13のステップ059AKS025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。当該時短開始時処理は、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であり、次に行われる可変表示から時短制御を行うための設定を行う処理である。図18-16に示す時短開始時処理において、CPU103は、まず、時短開始フラグをオフ状態にクリアし（ステップ059AKS051）、時短中フラグをオン状態にセットする（ステップ059AKS052）。続いて残保留期間中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ059AKS053）。残保留期間中フラグは、時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示中であることを示すフラグであり、後述するステップ059AKS063（図18-17参照）の処理にてオン状態にセットされ、時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示が全て終了した場合（後述するステップ059AKS072）や、時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となった場合にオフ状態にクリアされる（後述するステップ059AKS055）。

【1662】

図18-16のステップ059AKS053にて残保留期間中フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップ059AKS053；No）、CPU103は、遊技者にとって右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちを指示するための右打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS054）、時短開始時処理を終了する。ス

10

20

30

40

50

テップ059AKS054の処理にて設定された右打ち指示コマンドが演出制御基板12の側に送信されることで、演出制御基板12の側において図18-33(F)に示す態様の右打ち指示表示が行われる。

【1663】

一方、図18-16のステップ059AKS053にて残保留期間中フラグがオン状態であると判定した場合（ステップ059AKS053；Yes）、CPU103は、残保留期間中フラグをオフ状態にクリアし（ステップ059AKS055）、各種カウント値をクリアする（ステップ059AKS056）。ステップ059AKS056の処理では、後述する残保留カウント値および時短終了後変動カウント値の値を初期値である「0」にクリアすればよい。時短終了後変動カウント値は、残保留カウント値と同様に、RAM102の所定領域に設けられていればよく、時短状態が終了してから行われた可変表示の回数を示すカウント値である。当該時短終了後変動カウント値は、図示は省略しているが、例えば図14のステップS112における特別図柄変動処理において、残保留期間中フラグがオン状態であるときに、可変表示が行われる度に+1されればよい。

【1664】

図18-16のステップ059AKS056の処理を実行した後、CPU103は、簡易態様右打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS057）、時短開始時処理を終了する。ステップ059AKS057の処理にて設定された簡易態様右打ち指示コマンドが演出制御基板12の側に送信されることで、演出制御基板12の側において図18-35(O)に示す態様の右打ち指示表示が行われる。図18-16のステップ059AKS057にて送信設定される簡易態様の右打ち指示コマンドは、ステップ059AKS054の処理にて送信設定される右打ち指示コマンドとは異なっており、これは、残保留期間中における可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることによる。具体的に、時短終了後における短期間（最大でも第2特図の最大保留記憶数の4回の可変表示の期間の終了後）に、再度時短状態に制御されることとなるため、ステップ059AKS057の処理において、ステップ059AKS054の処理にて送信設定される右打ち指示コマンドを送信すると、遊技者に煩わしさを与えてしまうおそれがある。そのため、ステップ059AKS057の処理では、簡易な態様にて右打ち指示表示を行わせるためのコマンドを送信するようにし、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止している。

【1665】

図18-17は、時短終了時処理として、図18-13のステップ059AKS028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。当該時短終了時処理は、時短制御を終了させ、残保留期間の設定を行う処理である。なお、時短中フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続して時間短縮制御が行われるようにすればよい。あるいは、確変状態でも時間短縮制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時間短縮制御を終了するようにしてもよい。こうして時間短縮制御を終了するときには、確変制御もあわせて終了することにより通常状態となるようにしてもよいし、確変制御については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。

【1666】

図18-17に示す時短終了時処理において、CPU103は、まず、時短中フラグをオフ状態にクリアする（ステップ059AKS061）。続いて、第2特図の保留（残保留）が存在するか否かを判定する（ステップ059AKS062）。ステップ059AKS062では、RAM102の所定領域に記憶されている第2特図に対応する保留情報を確認することにより、第2特図の保留（残保留）が存在するか否かを判定すればよい。

【1667】

第2特図の保留（残保留）が存在する場合（ステップ059AKS062；Yes）、残保留期間中フラグをオン状態にセットするとともに（ステップ059AKS063）、

当該第2特図の保留（残保留）の数に応じて残保留数カウント値をセットする（ステップ059AKS064）。具体的に、ステップ059AKS064では、RAM102の所定領域に記憶されている第2特図に対応する保留情報の数が「4」であれば、残保留数カウント値に「4」をセットし、「3」であれば「3」をセットし、「2」であれば「2」をセットし、「1」であれば「1」をセットすればよい。

【1668】

ステップ059AKS064の処理を実行した後、CPU103は、時短終了後変動カウント値に「0」をセットして初期化する（ステップ059AKS065）。なお、当該時短終了後変動カウント値は、図18-16のステップ059AKS056にて「0」に初期化されていることから、「0」である場合には当該ステップ059AKS065の処理をスキップしてもよい。ステップ059AKS065の処理を実行した後、CPU103は、右打ち指示表示を消去するための右打ち消去コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS066）、時短終了時処理を終了する。ステップ059AKS066の処理にて設定された右打ち消去コマンドが演出制御基板12の側に送信されることで、演出制御基板12の側において図18-30に示すステップ059AKS136の処理が実行されることで、右打ち指示表示が消去されることとなる。

【1669】

図18-17のステップ059AKS062にて第2特図の保留（残保留）が存在しないと判定した場合（ステップ059AKS062; No）、CPU103は、遊技者にとって左側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂左打ちに戻るよう指示するための左打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS067）、時短終了時処理を終了する。

【1670】

図18-18は、残保留期間終了判定処理として、図18-13のステップ059AKS031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。当該残保留期間終了判定処理は、残保留期間が終了したか否か、すなわち時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示が全て終了したか否かを判定し、終了した場合に残保留期間を終了させる処理である。残保留期間終了判定処理において、CPU103は、まず、時短終了後変動カウント値が図18-17のステップ059AKS064にてセットした残保留数カウント値と一致しているか否かを判定する（ステップ059AKS071）。時短終了後変動カウント値が残保留数カウント値と一致していない場合（ステップ059AKS071; No）、CPU103は、そのまま残保留期間終了判定処理を終了する。

【1671】

一方、時短終了後変動カウント値が残保留数カウント値と一致している場合（ステップ059AKS071; Yes）、CPU103は、残保留期間中フラグをオフ状態にクリアするとともに（ステップ059AKS072）、各種カウント値をクリアする（ステップ059AKS073）。ステップ059AKS073の処理では、ステップ059AKS056の処理と同様に、残保留カウント値および時短終了後変動カウント値の値を初期値である「0」にクリアすればよい。ステップ059AKS074の処理を実行した後、CPU103は、遊技者にとって左側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂左打ちに戻るよう指示するための左打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS074）、残保留期間終了判定処理を終了する。ステップ059AKS074の処理にて設定された左打ち指示コマンドが演出制御基板12の側に送信されることで、演出制御基板12の側において図18-34（N-2）に示すように、左打ち指示表示が行われることとなる。

【1672】

図18-19は、図14のステップS117において実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図18-19に示す大当たり終了処理において、CPU103は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS321）。一例として、図14に示すステップS116の大当たり開放後処理において、特図プロ

10

20

30

40

50

セスフラグの値を“ 7 ”に更新するとき、エンディング演出の実行期間となる大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。そして、ステップ S 3 2 1 の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「 0 」など）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップ S 3 2 1 にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップ S 3 2 1 ; N o）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【 1 6 7 3 】

これに対して、ステップ S 3 2 1 にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップ S 3 2 1 ; Y e s）、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して（ステップ S 3 2 2）、大当り種別が「非確変」や「確変」や「突確」のいずれであったかを特定する。このときには、特定された大当り種別が「非確変」であるか否かを判定する（ステップ S 3 2 3）。

【 1 6 7 4 】

ステップ S 3 2 3 にて大当り種別が「非確変」とであると判定された場合には（ステップ S 3 2 3 ; Y e s）、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップ S 3 2 4）。例えば、CPU 1 0 3 は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「 1 0 0 」）を、時短回数カウンタに設定する。その一方で、大当り種別が「確変」または「突確」と判定された場合には（ステップ S 3 2 3 ; N o）、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップ S 3 2 5）。例えば、CPU 1 0 3 は、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットする。

【 1 6 7 5 】

なお、大当り種別が「確変」と判定された場合と、大当り種別が「突確」と判定された場合とで、種類が異なる確変状態へと制御するための設定を行うようにしてもよい。一例として、大当り種別が「確変」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短回数カウント値の初期値設定は行わず、次に特図表示結果が「大当り」となるまで、確変制御と時短制御の双方が継続して行われるように設定する。これに対して、大当り種別が「突確」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短状態に制御される場合と同様に時短回数カウント値の初期値設定を行い、確変制御は次に特図表示結果が「大当り」となるまで継続して行われる一方、時短制御は特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば「 1 0 0 」）に達するまで継続するように設定してもよい。あるいは、大当り種別が「突確」と判定された場合には、所定の時短中突確フラグがオンであれば、確変制御とともに時短制御を開始するための設定を行う一方、時短中突確フラグがオフであれば、確変制御のみを開始するための設定を行うようにしてもよい。ここで、時短中突確フラグは、例えば図 1 8 - 1 3 に示すステップ S 2 9 8 にて大当りフラグがオンであると判定されたときに、大当り種別が「突確」であること、および時短フラグがオンであり時短制御が行われていることに対応して、オン状態にセットされればよい。

【 1 6 7 6 】

ステップ S 3 2 4、S 3 2 5 の処理のいずれかを実行した後は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化してから（ステップ S 3 2 6）、大当り終了処理を終了する。

【 1 6 7 7 】

次に、この実施の形態における特徴部 0 5 9 A K の演出制御基板 1 2 における処理について説明する。図 1 8 - 2 0 は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から始動入賞時コマンド（始動入賞口指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップ S 4 0 1）。

【1678】

始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップS401；Yes）、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する（ステップS402）。始動入賞時コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドや第1特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第1始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第2始動口入賞指定コマンド、第2特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第2始動入賞時コマンドバッファに格納する。

10

【1679】

図18-21（A）は、第1始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、この実施の形態における特徴部059AKにおける第1始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている（第2始動入賞時コマンドバッファについても同様）。

20

【1680】

第1始動入賞口への始動入賞があったときは、第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時コマンドバッファには、これらの第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

【1681】

演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000（H）」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000（H）」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

30

【1682】

また、図18-21（B）は、第2始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、第1始動入賞時コマンドバッファと同様、この実施の形態における特徴部059AKにおける第2始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている。

40

【1683】

第2始動入賞口への始動入賞があったときは、第2始動口入賞指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主

50

基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。第 2 始動入賞時コマンドバッファには、これらの第 2 始動口入賞指定コマンド、第 2 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

【1684】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第 2 始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第 2 始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000 (H)」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000 (H)」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第 2 始動口入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

【1685】

また、第 2 始動入賞時コマンドバッファには、第 1 始動入賞時コマンドバッファと同様に、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示段階変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。図 17-8 (B) に示す例では、保留表示番号「0」～「4」のいずれの格納領域にも演出制御コマンドデータが格納されていない場合の例を示している。

【1686】

図 18-20 に示すコマンド解析処理のフローチャートの説明に戻り、ステップ S 4 0 2 を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 4 0 1 ; No）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 4 0 3）。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 4 0 3 ; Yes）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン／オフ状態を切り替える（ステップ S 4 0 4）。

【1687】

高確フラグは、例えば、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板 1 1 側の確変フラグのオン状態／オフ状態の切り替えに対応して、オン状態／オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板 1 1 側の時短フラグのオン状態／オフ状態の切り替えに対応して、オン状態／オフ状態が切り替わる。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオン状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグの両者をオン状態にする（すでにオン状態である場合には、オン状態を維持する。以下、両フラグについてのオン状態／オフ状態について同じ）。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグがオン状態で時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態（通常状態）を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグをともにオフ状態にする。

【1688】

ステップ S 4 0 4 を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 4 0 3 ; No）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、その他の解析処理を実行し（ステップ S 4 0 5）、コマンド解析処理を終了する。

【1689】

図 18-22 は、先読み予告設定処理として、図 16 のステップ S 1 6 1 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18-22に示す保留表示設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時に伝送される演出制御コマンド（始動口入賞指定コマンド、入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドなど）の受信があったか否かを判定する（ステップS1301）。ステップS1301の処理では、例えば第1始動入賞時コマンドバッファや第2始動入賞時コマンドバッファに、始動口入賞指定コマンドや入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されているか否かを確認することにより、始動入賞時におけるコマンド受信の有無を判定すればよい。

【1690】

ステップS1301にてコマンド受信がない場合には（ステップS1301；No）、先読予告設定処理を終了する。一方、コマンド受信があると判定された場合には（ステップS1301；Yes）、受信した入賞時判定結果コマンドに応じた入賞時判定結果を特定する（ステップS1302）。このときには、「入賞時判定制限中」が特定されたか否かを判定する（ステップS1303）。「入賞時判定制限中」以外の入賞時判定結果である場合には（ステップS1303；No）、始動入賞時に伝送される演出制御コマンドに第1始動口入賞指定コマンドが含まれているか否か、すなわち受信した始動口入賞コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ059AKS081）。

【1691】

第1始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ059AKS081；Yes）、演出制御用CPU120は、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されているか否かを判定する（ステップ059AKS082）。ステップ059AKS082の処理では、図18-21（A）に示す第1始動入賞時バッファの内容を確認することにより、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されているか否かを判定すればよい。

【1692】

可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれも記憶されていない場合（ステップ059AKS082；No）、図18-23（A）に示す通常時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ059AKS083）。

【1693】

一方、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれかが記憶されている場合（ステップ059AKS082；Yes）、図18-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ059AKS084）。

【1694】

ステップ059AKS081にて第1始動口入賞コマンドでないと判定した場合（ステップ059AKS081；No）、第2始動口入賞コマンドであり、時短状態中であることから、演出制御用CPU120は、図18-23（C）に示す特図2用時短時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ059AKS085）。

【1695】

ステップ059AKS083、059AKS084、059AKS085のいずれかの処理を実行した後、演出制御用CPU120は、使用テーブルとして選択した保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および変動パターンに応じて、先読予告演出としての保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定する（ステップS1304）。

【1696】

図18-23（A）に示す通常時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであり、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大

10

20

30

40

50

当り」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれも記憶されていない場合に選択されるテーブルである。図示するように、通常時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、可変表示結果が「ハズレ」でありスーパーリーチハズレの変動パターンである場合または「小当たり」の可変表示結果である場合、「ハズレ（時短）」または「ハズレ」の可変表示結果であって時短ガセの変動パターンである場合、その他の場合、に対応して、実行する場合には実行しない場合よりも大当たり期待度が高く、かつ、実行する場合には「赤」＞「緑」＞「青」の順に大当たり期待度が高くなるよう、図示するように決定割合が割り当てられている。当該通常時保留変化決定テーブルが選択された場合、図18-22のステップS1304において、当該通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

10

【1697】

図18-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであり、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれかが記憶されている場合に選択されるテーブルである。このような場合、先に実行される可変表示の終了後、すなわち当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行前に、通常状態から時短状態（確変状態となる場合もある）に変化することから、先読み時と、当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行時とで、可変表示結果や変動パターンが異なる場合がある。そのため、図18-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルでは、大当たり期待度が一定値以上（この例では「緑」以上）となる保留表示変化演出の実行を制限している。なお、図示する例では、「青」の態様となる保留表示変化演出を実行可能としているが、実行なしのみとなるようにしてもよい。なお、例えば、記憶されている保留内に可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されている場合については、予告対象の保留表示の表示態様を当初「青」で表示し、当該時短ガセの変動パターンの保留に対応する可変表示の終了後に、予告対象の保留（「青」で表示した保留）についての表示態様を「緑」以上の態様の保留表示に変化させるようにしてもよい。また、アクティブ表示として「緑」以上の態様へ変化してもよい。当該制限時保留変化決定テーブルが選択された場合、図18-22のステップS1304において、当該制限時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

20

30

【1698】

また、図18-23（A）に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図18-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合などに、「大当たり」となる場合と同様の態様である例を示したが、例えば、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合や、可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合特有の態様（例えば「時？」など）があってもよい。これによれば、保留表示変化演出のバリエーションが増え、遊技者の注目を集めることができる。

【1699】

図18-23（C）に示す特図2用時短時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第2始動口入賞指定コマンドである場合に選択されるテーブルである。図示するように、特図2用時短時保留変化決定テーブルでは、図18-23（A）に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図18-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルとは異なり、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合や可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合に決定割合が割り当てられていない。受信した始動口入賞コマンドが第2始動口入賞指定コマンドであり、入賞時判定制限中ではない場合、遊技状態は時短状態である（高ベース制御中である）。この実施の形態の特徴部059AKでは、時短状態において時短図柄（特図）が停止表示した場合でも時短制御が新たに行われることはなく、さらに、後述する復帰演出により残保留において時短状態に制御されるか否かを示唆する演出を行うことから、時短状態となることを予告する保留表示変

40

50

化演出を実行する必要がない。そのため、図示するように、特図 2 用時短時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合や可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合に決定割合が割り当てられていない。当該特図 2 用時短時保留変化決定テーブルが選択された場合、図 18-22 のステップ S 1304 において、当該特図 2 用時短時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

【1700】

図 18-22 に戻り、ステップ S 1304 の処理を実行した後、またはステップ S 1303 にて入賞時判定制限中であると判定した場合（ステップ S 1303；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S 1304 の決定結果を特定可能に示すデータを、保留表示データ記憶部に新たな始動入賞に応じた保留番号と関連付けて記憶させる（ステップ S 1311）。このとき、ステップ S 1303 にて入賞時判定制限中であると判定した場合には、図 18-23 に示す保留変化決定テーブルにおける「実行なし（白）」に対応するデータが記憶されればよい。

【1701】

ステップ S 1311 の処理に続いて、始動入賞時における保留表示の更新設定を行ってから（ステップ S 1313）、先読予告設定処理を終了する。例えば、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第 1 特図保留記憶数が 1 増加したときには、第 1 保留表示部 5HR での第 1 保留表示を 1 増加させるように、新たな第 1 保留表示を追加する。一方、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第 2 特図保留記憶数が 1 増加したときには、第 2 保留表示部 5HL での第 2 保留表示を 1 増加させるように、新たな第 2 保留表示を追加する。このとき追加される第 1 保留表示や第 2 保留表示は、ステップ S 1304 にて決定し、ステップ S 1311 にて記憶した態様の保留表示であればよい。

【1702】

図 18-24 は、図 16 のステップ S 171 において実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、時短中であるか否かを判定する（ステップ 059AKS086）。ステップ 059AKS086 では、RAM 122 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられた高ベースフラグがオン状態にセットされているか否かを確認することで時短中であるか否かを判定すればよい。

【1703】

時短中であれば（ステップ 059AKS086；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、時短回数から 1 減算して時短回数を更新する（ステップ 059AKS086A）。なお、時短回数は、後述するステップ 059AKS133 の処理（図 18-30 参照）にてセットされ、RAM 122 の所定領域に記憶される。ステップ 059AKS086A の処理を実行した後、またはステップ 059AKS086 にて時短中でないと判定した場合（ステップ 059AKS086；No）、演出制御用 CPU 120 は、左打ち指示コマンドを主基板 11 の側から受信したか否かを判定し（ステップ 059AKS087）、受信した場合（ステップ 059AKS087；Yes）、左打ちすべきことを遊技者に指示する左打ち指示表示（図 18-34（N-2）の M6 参照）を行う（ステップ 059AKS088）。なお、左打ち指示表示は、当該左打ち指示コマンドを受信してから、例えば 4 回の可変表示が行われるまでの期間、1 回につき 5 秒間、当該左打ち指示表示を継続してもよい。左打ち指示コマンドを受信していない場合（ステップ 059AKS087；No）や、ステップ 059AKS088 の処理を実行した場合、演出制御用 CPU 120 は、右打ち指示コマンドまたは簡易態様右打ち指示コマンドを主基板 11 の側から受信したか否かを判定する（ステップ 059AKS089）。

【1704】

右打ち指示コマンドと簡易態様右打ち指示コマンドのうち、いずれかを受信した場合（ステップ 059AKS089；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、それぞれのコマンドに応じた右打ち指示表示を行う（ステップ 059AKS090）。具体的に、右打ち指

10

20

30

40

50

示コマンドを受信した場合には、図18-33(F)に示す態様の右打ち指示表示M3を行い、簡易態様右打ち指示コマンドを受信した場合には、図18-35(O)に示す態様の右打ち指示表示M3を行う。なお、ステップ059AKS090にてそれぞれのコマンドに応じた右打ち指示表示を行った後は、時短状態が終了するまで、各回の可変表示において、図18-33(G)に示すように、他の演出の妨げとならない態様にて右打ち指示表示が行われればよい。

【1705】

ステップ059AKS090の処理を実行した後、またはステップ059AKS089にて右打ち指示コマンドと簡易態様右打ち指示コマンドのいずれのコマンドも受信していないと判定した場合（ステップ059AKS089；No）、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定する（ステップ059AKS090A）。ステップ059AKS090Aでは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファの内容を確認することで、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定すればよい。

【1706】

表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかのコマンドを正常に受信できていない場合（ステップ059AKS090A；No）、演出制御用CPU120は、取りこぼし時処理を実行する（ステップ059AKS090B）。

【1707】

図18-25は、取りこぼし時処理として、図18-24のステップ059AKS090B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18-25に示す取りこぼし時処理において、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを正常に受信できているか否か、すなわち取りこぼしたコマンドが表示結果指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ059AKS093）。変動パターン指定コマンドを正常に受信できていない場合（ステップ059AKS093；No）、演出制御用CPU120は、そのまま取りこぼし時処理を終了する。この場合、飾り図柄の可変表示を行わず、前回の可変表示結果のまま、主基板11の側から図柄確定指定コマンドが送信されるまで待機することとなり、当該図柄確定指定コマンドの受信に合わせて、表示結果指定コマンドに応じた飾り図柄を停止表示すればよい。

【1708】

一方、変動パターン指定コマンドを正常に受信できている場合（ステップ059AKS093；Yes）、すなわち取りこぼしたコマンドが表示結果指定コマンドである場合、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンであるか否か、すなわちPB2-4またはPB2-5の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ059AKS094）。時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンである場合（ステップ059AKS094；Yes）、当該変動パターンに時短煽り演出期間が含まれていることから、後述する停止図柄設定処理を行い（ステップ059AKS095）、取りこぼし時処理を終了する。なお、この実施の形態における特徴部059AKでは、表示結果指定コマンドを取りこぼした場合であっても、変動パターン指定コマンドを正常に受信できている場合、当該変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンであれば、後述する停止図柄設定処理を行い、時短煽り演出を実行可能としているが、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかを取りこぼした場合には、予め定められた取りこぼし時の飾り図柄を停止表示するなど、時短煽り演出などの時短に関する演出の実行を禁止してもよい。

【1709】

一方、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンでない場合（ステップ059AKS094；No）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンに応じた飾り図柄の組合せを最終停止図柄として決定し（ステ

10

20

30

40

50

ップ059AKS096)、取りこぼし時処理を終了する。なお、ステップ059AKS096では、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンにて選択され得る飾り図柄の組合せのうち、遊技者にとっての有利度が最も低い組合せに決定すればよい。これによれば、有利度が高い飾り図柄の組合せが停止表示されたにも関わらず、実際には有利度が低い結果であるといった不整合を防止することができ、遊技興趣の低下を防止することができる。なお、この場合、表示結果指定コマンドを取りこぼしているため、可変表示結果が「ハズレ(時短)」であるか否かを演出制御基板12の側では判定することができない。したがって、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンに応じた演出(例えばスーパーリーチのリーチ演出など)を実行した後、可変表示結果が「ハズレ(時短)」であるような場合には、図柄確定指定コマンドを受信するまでの間、例えば「???'の飾り図柄を表示したり、予め定められたハズレ図柄を揺らす表示を行ったりすればよい。

10

【1710】

図18-24に戻り、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できている場合(ステップ059AKS090A; Yes)、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド(表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド)などに基づいて、特図表示結果(可変表示結果)が「ハズレ」となるか否かを判定する(ステップS551)。特図表示結果(可変表示結果)が「ハズレ」となると判定した場合(ステップS551; Yes)、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された変動パターン判定結果指定コマンド(変動パターン判定結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド)により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン(PA1-1、PA1-2)であるか否かを判定する(ステップS552)。

20

【1711】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンであると判定した場合(ステップS552; Yes)、演出制御用CPU120は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS553)。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄(非リーチ組合せの飾り図柄)を決定する。

30

【1712】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンではないと判定された場合(ステップS552; No)、演出制御用CPU120は、停止図柄設定処理を実行する(ステップ059AKS092)。

【1713】

図18-26は、図18-24のステップ059AKS092にて実行される停止図柄設定処理の一例を示すフローチャートである。停止図柄設定処理では、時短煽り演出の実行設定や復帰演出の実行設定が行われるとともに、特図表示結果(可変表示結果)が「ハズレ(時短)」である場合には時短用図柄を最終停止図柄とする処理が行われる。なお、飾り図柄において停止表示する時短図柄を、特別図柄の時短図柄と区別するために時短用図柄と言うこととしている。

40

【1714】

図18-26における停止図柄設定処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド(表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド)などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ(時短)」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンであるかを判定する(ステップ059AKS101)。

50

【1715】

特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンである場合（ステップ059AKS101；Yes）、演出制御用CPU120は、時短中であるか否かを判定する（ステップ059AKS102）。ステップ059AKS102では、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられた高ベースフラグがオン状態にセットされているか否かを確認することで時短中であるか否かを判定すればよい。時短中でない場合（ステップ059AKS102；No）、演出制御用CPU120は、リーチ組合せのハズレ図柄を仮停止図柄として決定する（ステップ059AKS103）。具体的に、特徴部059AKでは、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンである場合、スーパーリーチのリーチ演出が実行され、その後時短煽り演出が実行される。そのため、ステップ059AKS103では、スーパーリーチのリーチ演出の結果として仮停止表示させる図柄を、リーチ組合せのハズレ図柄に決定する。ステップ059AKS103では、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、仮停止図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定すればよい。

10

【1716】

ステップ059AKS103の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、時短煽り演出を実行するための設定を行う時短煽り演出設定処理を実行する（ステップ059AKS104）。

20

【1717】

図18-27は、時短煽り演出設定処理として、図18-26のステップ059AKS104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18-27に示す時短煽り演出設定処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとにより特定される時短種別や変動パターンに応じて、図18-28に示すように時短煽り演出パターンを決定し（ステップ059AKS113）、時短煽り演出設定処理を終了する。なお、図18-28では図示を省略しているが、図18-25における取りこぼし時処理にて停止図柄設定処理が行われたことで当該時短煽り演出設定処理が実行された場合には、時短ガセの変動パターン以外であれば、時短種別が不明であることから、取りこぼし時専用パターンの時短煽り演出パターンに決定すればよい（例えば演出時間5秒の「成功D」の演出パターンなど）。

30

【1718】

図18-28に示すように、時短種別が「時短A」および「時短B」である場合には、演出時間が10秒の「成功A」の時短煽り演出パターンに決定される。時短種別が「時短C」である場合には、演出時間が2秒の「成功B」の時短煽り演出パターンに決定される。時短種別が「時短D」である場合には、演出時間が1秒の「成功C」の時短煽り演出パターンに決定される。時短ガセの変動パターンである場合には、演出時間が10秒の「失敗」の時短煽り演出パターンに決定される。演出時間は、図18-8のステップ059AKS013にて追加した時短煽り演出期間に対応した時間となっており（図18-9参照）、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとにより、当該時短煽り演出期間に対応した時間を時短煽り演出時間として決定する。なお、特徴部059AKでは、「成功A」の時短煽り演出パターンと「失敗」の時短煽り演出パターンとで、演出時間が同じことから、例えば同じキャラクタを表示し、「成功A」では時短用図柄が最終的に停止表示する成功パターンとし、「失敗」では時短用図柄が最終的に停止表示せず、リーチ組合せの飾り図柄が停止表示する失敗パターンとなっている。このため、成功するか否か（時短用図柄が停止表示するか否か）に対する遊技者の注目を集めることができる。また、特徴部059AKでは、図18-12に示すように、実行されるリーチ演出の種類に応じて可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が異なっていることから、時短煽り演出についても同様に、実行されるリー

40

50

チ演出の種類に応じて実行割合が異なっている。すなわち、大当り期待度の高いスーパーリーチAのリーチ演出については、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることもなく、時短煽り演出も実行されない。そのため、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。さらに、図18-12（B）に示すように、時短煽り演出を実行しても可変表示結果が「ハズレ（時短）」とならない時短ガセの変動パターンについては、スーパーリーチCといった大当り期待度の低いリーチ演出が実行される。そのため、実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっている。

【1719】

図18-26に戻り、ステップ059AKS104の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか否かを判定する（ステップ059AKS105）。特図表示結果が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ059AKS105；Yes）、演出制御用CPU120は、最終停止図柄として時短用図柄を含むリーチ組合せの飾り図柄を決定し（ステップ059AKS106）、停止図柄設定処理を終了する。なお、ステップ059AKS106では、時短種別に応じた態様の時短用図柄を最終停止図柄として決定すればよい（図18-32（D-1）、図18-34（M-1）参照）。

【1720】

ステップ059AKS101において、特図表示結果が「ハズレ（時短）」でも、「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンでもない場合（ステップ059AKS101；No）、演出制御用CPU120は、今回停止表示させる飾り図柄の可変表示が、時短終了後に行われた最初（1回目）の第2特図の変動に対応する可変表示であるか否かを判定する（ステップ059AKS107）。例えば、ステップ059AKS107では、図18-24のステップ059AKS086Aにて時短回数が1減算され「0」となった後に時短終了時フラグをオン状態にセットしておき、その直後に行われた可変表示が第2特図に対応する可変表示であるか否かを、第2図柄変動開始指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。

【1721】

時短終了後に行われた最初（1回目）の第2特図に対応する可変表示（変動）である場合（ステップ059AKS107；Yes）、演出制御用CPU120は、時短終了後に記憶されている第2特図の可変表示に対応した保留記憶内に、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されているか否かを示唆する復帰演出を実行するための、復帰演出設定処理を実行する（ステップ059AKS108）。

【1722】

図18-29は、復帰演出設定処理として、図18-26のステップ059AKS108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18-29に示す復帰演出設定処理において、演出制御用CPU120は、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在するか否かを、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファのうち、第2特図に対応する演出制御コマンド受信用バッファの内容を確認することにより判定する（ステップ059AKS115）。

【1723】

第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在する場合（ステップ059AKS115；Yes）、演出制御用CPU120は、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在すること、すなわち残保留のいずれかで再び時短用図柄が停止表示することを報知する復帰成功パターンを設定し（ステップ059AKS116）、復帰演出設定処理を終了する。一方、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在しない場合（ステップ059AKS115；No）、演出制御用CPU120は、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在しないこと

10

20

30

40

50

、すなわち残保留のいずれかで再び時短用図柄が停止表示することがない旨を報知する復帰失敗パターンを設定し（ステップ059AKS117）、復帰演出設定処理を終了する。なお、特徴部059AKでは、復帰成功パターンの復帰演出も、復帰失敗パターンの復帰演出も、いずれも共通の演出（再度時短状態となるか否かを煽る演出）を実行し、その結果として停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なる演出となっている。

【1724】

図18-26に戻り、ステップ059AKS108の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ059AKS108にて設定した復帰演出のパターンが復帰成功パターンであるか否かを判定する（ステップ059AKS109）。復帰成功パターンであれば（ステップ059AKS109；Yes）、最終停止図柄として時短復帰図柄を含むリーチ組合せの飾り図柄を決定し（ステップ059AKS110）、停止図柄設定処理を終了する。時短復帰図柄は、ステップ059AKS106にて最終停止図柄として時短種別に応じて決定される時短用図柄とは異なる図柄である（図18-34（K-1）参照）。一方、復帰成功パターンでない場合（ステップ059AKS109；No）や、ステップ059AKS102にて時短中であると判定した場合（ステップ059AKS102；Yes）や、ステップ059AKS105にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」でないと判定した場合（ステップ059AKS105；No）や、ステップ059AKS107にて時短終了後に行われた最初（1回目）の第2特図の変動に対応する可変表示でないと判定した場合（ステップ059AKS107；No）、演出制御用CPU120は、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ059AKS111）。具体的に、演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。このように、停止図柄設定処理において、ステップ059AKS105にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」であると判定した場合であっても、時短中であれば（ステップ059AKS102；Yes）、飾り図柄の最終停止図柄は、ステップ059AKS111の処理によりリーチ組合せの飾り図柄となる。

【1725】

図18-24に戻り、ステップ059AKS092の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出や、ミニゲームなど、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための設定を行った後（ステップS559）、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS560）。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、時短煽り演出や復帰演出を実行すると決定された場合には、当該時短煽り演出や復帰演出に対応した演出制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットする。なお、ステップ059AKS090Bの取りこぼし時処理にて変動パターン指定コマンドを正常に受信できていないと判定した場合には、演出制御パターンを選択しなくてよい。この場合、飾り図柄の可変表示が行われず前回の可変表示結果のままとなるが、主基板11の側から図柄確定指定コマンドが送信されるまで待機することとなり、当該図柄確定指定コマンドの受信に合わせて、表示結果指定コマンドに応じた飾り図柄を停止表示すればよい。その一方で、ステップ059AKS090Bの取りこぼし時処理にて変動パターン指定コマンドを正常に受信できていないと判定した場合には、当該ステップS560において、取りこぼし時専用の演出制御パターンを選択するようにしてもよい。

【1726】

ステップS560の処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンや、時短煽り演出を実行する場合に

10

20

30

40

50

おける演出時間に対応して、RAM 122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS561）。具体的に、ステップS561では、図18-26のステップ059AKS104の時短煽り演出設定処理にて時短煽り演出の実行設定がなされている場合、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンにより示される時間に当該時短煽り演出の演出時間を加算して演出制御プロセスタイマの初期値を設定する。ステップS561の実行後、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面上において飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS562）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば、ステップS560の処理において決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動を開始させればよい。

10

【1727】

ステップS562の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップS563）、可変表示開始設定処理を終了する。

【1728】

図18-30は、図16のステップS172において実行される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18-30に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS801）。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば、1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

20

【1729】

ステップS801の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップS801；No）、演出制御用CPU120は、時短回数を表示する時短回数表示期間であるか否かを判定する（ステップ059AKS121）。時短回数表示期間は、図18-24のステップ059AKS086Aにて更新された時短回数を表示する期間であり、ステップS560にて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。時短回数表示期間であると判定した場合（ステップ059AKS121；Yes）、演出制御用CPU120は、残りの時短回数として、図18-24のステップ059AKS086Aにて更新された時短回数を表示する時短回数表示制御を行う（ステップ059AKS122）。

30

【1730】

ステップ059AKS122の処理を実行した後、またはステップ059AKS121にて時短回数表示期間でないと判定した場合（ステップ059AKS121；No）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ059AKS123）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップ059AKS123；Yes）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップ059AKS124）。

40

【1731】

ステップ059AKS124の処理を実行した後、またはステップ059AKS123にてリーチ演出期間でないと判定した場合（ステップ059AKS123；No）、演出制御用CPU120は、飾り図柄を仮停止表示させるタイミングである図柄仮停止タイミングであるか否かを判定する（ステップ059AKS125）。図柄仮停止タイミングは、図18-26の停止図柄設定処理にてリーチ組合せの仮停止図柄が決定された場合に（ステップ059AKS103）決定された演出制御パターンにおいて、予め定められてい

50

ればよい。図柄仮停止タイミングであると判定した場合（ステップ059AKS125；Yes）、演出制御用CPU120は、飾り図柄仮停止表示を行い（ステップ059AKS126）、ステップ059AKS103にて決定されたリーチ組合せの飾り図柄を仮停止表示させる。

【1732】

ステップ059AKS126の処理を実行した後、またはステップ059AKS125にて図柄仮停止タイミングでないと判定した場合（ステップ059AKS125；No）、演出制御用CPU120は、時短煽り演出を実行するための時短煽り演出期間であるかを判定する（ステップ059AKS127）。時短煽り演出期間は、例えば、図18-27の時短煽り演出設定処理において設定されたパターンに従って決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。時短煽り演出期間であると判定した場合（ステップ059AKS127；Yes）、演出制御用CPU120は、時短煽り演出を実行するための時短煽り演出制御を行う（ステップ059AKS128）。

10

【1733】

ステップ059AKS128の処理を実行した後、またはステップ059AKS126にて時短煽り演出期間でないと判定した場合（ステップ059AKS126；No）、演出制御用CPU120は、復帰演出を実行するための復帰演出期間であるかを判定する（ステップ059AKS129）。復帰演出期間は、例えば、図18-29の復帰演出設定処理において設定されたパターンに従って決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。復帰演出期間であると判定した場合（ステップ059AKS129；Yes）、演出制御用CPU120は、復帰演出を実行するための復帰演出制御を行う（ステップ059AKS130）。

20

【1734】

ステップ059AKS130の処理を実行した後、または復帰演出期間でないと判定した場合（ステップ059AKS129；No）、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出や、ミニゲームなど、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行い（ステップS808）、可変表示中演出処理を終了する。

【1735】

一方、ステップS801にて可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップS801；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを正常に受信したか否かを判定する（ステップS809）。このとき、図柄確定コマンドを正常に受信できていない場合（ステップS809；No）、演出制御用CPU120は、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」であるかを判定する（ステップ059AKS137）。特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」でない場合（ステップ059AKS137；No）、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を終了する。

30

【1736】

一方、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ059AKS137；Yes）、演出制御用CPU120は、時短回数に特殊時短回数としての「XXX」をセットし（ステップ059AKS138）、時短回数の報知として「???回」を表示する特殊時短数報知制御を行ってから（059AKS139）、可変表示中演出処理を終了する。なお、図柄確定コマンドを正常に受信できていない場合には、時短回数を報知する演出自体を実行しないようにしてもよい。また、正常に受信したものの、例えば、図柄確定コマンドにより示される内容と表示結果指定コマンドにより示される内容とが一致しないなどの不整合が発生した場合についても同様に、時短回数の報知として「???回」を表示する特殊時短数報知制御を行ってもよいし、時短回数を報知する演出自体を実行しないようにしてもよい。

40

【1737】

ステップS809にて図柄確定コマンドを正常に受信した場合（ステップS809；Y

50

es)、演出制御用CPU120は、例えば、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄(確定飾り図柄)を導出表示させる制御を行う(ステップS810)。ステップ810の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定コマンドに応じた確定図柄表示時間を設定する(ステップ059AKS131)。ステップ059AKS131では、図18-15に示すステップ059AKS043またはステップ059AKS044にて送信設定されたコマンド8F00~8F04により示される確定時間が設定されればよい。

【1738】

ステップ059AKS131の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特図表示結果(可変表示結果)が「ハズレ(時短)」であるか否かを判定する(ステップ059AKS132)。特図表示結果(可変表示結果)が「ハズレ(時短)」である場合(ステップ059AKS132; Yes)、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数(図18-15(B)参照)をセットし(ステップ059AKS133)、当該時短回数を表示する(時短回数を報知する)時短数報知制御を行う(ステップ059AKS134)。

【1739】

ステップ059AKS134の処理を実行した後、またはステップ059AKS132にて特図表示結果(可変表示結果)が「ハズレ(時短)」でないと判定した場合(ステップ059AKS132; No)、演出制御用CPU120は、右打ち消去コマンドを主基板11の側から受信したか否かを判定し(ステップ059AKS135)、受信した場合(ステップ059AKS135; Yes)、右打ち指示表示を消去する(ステップ059AKS136)。ステップ059AKS136の処理を実行した後、またはステップ059AKS135にて右打ち消去コマンドを受信していないと判定した場合(ステップ059AKS135; No)、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「3」に更新し(ステップS812)、可変表示中演出処理を終了する。

【1740】

図18-31は、時短用図柄が停止表示する場合とそれ以外の場合における可変表示中における各タイミングを示すタイミングチャートである。図18-31(A)~(C)は、いずれも可変表示結果が「ハズレ」となる場合の例を示している(ハズレ(時短)を含む)。具体的に、図18-31(A)は、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄(時短種別として「時短A」とする)が停止表示する場合の例を示しており、図18-31(B)は、時短煽り演出が実行されることもなく、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示しない場合の例を示しており、図18-31(C)は、時短ガセの変動パターンの場合の例を示している。なお、図示する例では、理解を容易にするため、図18-31(A)~(C)のいずれもスーパーリーチCが実行される例を示しており、図18-31(A)および(B)ではPB2-1の変動パターンが、図18-31(C)ではPB2-5の変動パターンが選択されている例を示している。

【1741】

図18-31(A)に示すように、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示する場合、可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチCのリーチ演出が実行される。そして、図柄仮停止タイミングとなると、図示するように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示する(この例では757の飾り図柄)。そして時短煽り演出が行われる。時短煽り演出期間L4は、図18-31(C)に示す時短煽り演出期間L5と同様に、10秒である(図18-9および図18-10参照)。時短煽り演出の終了後、図柄確定コマンドを受信すると、最終停止図柄として時短用図柄が停止表示し(この例では7時7の飾り図柄の組合せ)、確定図柄表示期間L1の経過後、変動が終了する。確定図柄表示期間L1は10秒である(図18-15(B)参照)。

【1742】

図18-31(B)に示すように、時短煽り演出が実行されることもなく、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示しない場合、可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチCのリーチ演出が実行される。その後、図柄確定コマンドを受信すると、(この例では767)。そして、確定図柄表示期間L2の経過後、変動が終了する。なお、確定図柄表示期間L2は0.5秒であり(図18-15(A)参照)、図18-31(C)に示す確定図柄表示期間L3と同様である。

【1743】

図18-31(C)に示すように、時短ガセの変動パターンの場合可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチCのリーチ演出が実行される。そして、図柄仮停止タイミングとなると、図示するように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示する(この例では757の飾り図柄)。そして時短煽り演出が行われる。時短煽り演出期間L5は、図18-31(A)に示す時短煽り演出期間L4と同様に、10秒である(図18-9および図18-10参照)。時短煽り演出の終了後、図柄確定コマンドを受信すると、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する(この例では767)。そして、確定図柄表示期間L3の経過後、変動が終了する。なお、確定図柄表示期間L3は0.5秒であり(図18-15(A)参照)、図18-31(B)に示す確定図柄表示期間L2と同様である。

【1744】

次に、時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出が動作例について、図18-32~図18-35を参照して説明する。

【1745】

図18-32(A)に示すように、スーパーリーチCのリーチ演出が実行された後、遊技状態が通常状態である場合、図柄仮停止タイミングとなると、図18-32(B-1)に示すように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示される。図示する例では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、それぞれ、飾り図柄5Laとして「7」、飾り図柄5Caとして「5」、飾り図柄5Raとして「7」が仮停止表示された場合の例を示している。なお、図示するように、飾り図柄5Caとしての「5」の図柄については揺れたまま、仮停止であることが視認可能な態様で表示されればよい。また、「中」の各飾り図柄表示エリア5Cにおける飾り図柄5Caに限られず、全ての飾り図柄が揺れたままであってもよい。一方、遊技状態が時短状態である場合には、図18-26におけるステップ059AKS102にてNoと判定されることから、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示されることなくステップ059AKS111の処理が行われ、図18-32(B-2)に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示される。なお、図示する例では、特図表示結果として時短図柄が停止表示する(図示する例では時短Aの時短種別である「1」の特図表示結果の例を示している)一方で、飾り図柄については時短用図柄が停止表示しない場合の例を示している。なお、図18-32(B-2)に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示された後、確定図柄表示期間の0.5秒後に変動が終了することとなる。

【1746】

図18-32(B-1)に示す状態から、時短煽り演出期間となると、図18-32(C)に示すように、時短煽り演出が実行される。図示する例では、「時短かも!？」のメッセージM1が表示されることで、時短用図柄が停止表示するか否かを煽る例を示しているが、その他にも、例えば2つのキャラクタがバトルして勝利するか否かにより時短用図柄が停止表示するか否かを煽るようにしてもよい。

【1747】

そして、図柄確定コマンドを受信すると、図18-32(D-1)または(D-2)に示すように最終停止図柄が表示される。図18-32(D-1)は、可変表示結果が「ハズレ(時短)」であり、図柄確定コマンドとして図18-15(B)に示す8F01の図柄確定コマンドを受信し、「時短A」の時短種別の時短用図柄5Cbが最終停止図柄として停止表示された場合の例を示しており、特図表示結果としても「時短A」の時短種別の

時短図柄である「1」の数字を示す特別図柄が特図表示結果として表示された場合の例を示している。なお、図示する例では、時短用図柄5C bが停止表示する前に、アクティブ表示AHAの表示態様が変化し、「緑」の表示態様となった場合の例を示しているが、例えば、時短煽り演出の開始直後に表示態様が変化してもよいし、スーパーリーチのリーチ演出中に変化してもよい。一方、時短ガセの変動パターンである場合には、図18-15(A)に示す8F00の図柄確定コマンドを受信するため、図18-32(D-2)に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する。なお、特図表示結果としては、図示するようにハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄が特図表示結果として表示される。そして、確定図柄表示期間の0.5秒後に変動が終了することとなる。なお、図示する例では、リーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する前に、アクティブ表示AHAの表示態様が変化し、「青」の表示態様となった場合の例を示しているが、例えば、時短煽り演出の開始直後に表示態様が変化してもよいし、スーパーリーチのリーチ演出中に変化してもよい。また、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出については、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかにより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるように、アクティブ表示の表示態様を変化させればよい。なお、アクティブ変化演出における表示態様の変化先については、図18-23(A)に示す通常時保留変化決定テーブルにおける決定割合と同様であればよい。また、図18-23(A)に示す通常時保留変化決定テーブルとは異なり、可変表示結果が「ハズレ(時短)」である場合と、時短ガセの変動パターンである場合とで、可変表示結果が「ハズレ(時短)」である場合の方が「緑」や「赤」の表示態様となる割合が高いようにしてもよい。

【1748】

図18-32(D-1)に示す状態において、図18-30のステップ059AKS134の処理が実行されることで、図18-33(E)に示すように、時短数報知制御として時短回数表示M2が行われる。この場合、図柄確定コマンドとして図18-15(B)に示す8F01の図柄確定コマンドを受信していることから、時短回数表示M2として「時短100回!」の表示が行われる。なお、図18-30のステップ059AKS139の処理が実行された場合には、特殊時短数報知制御として、「時短???回」の表示が行われ時短数(時短回数)の報知が制限されればよい。そして、8F01の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間である10秒が経過すると、図18-33(F)に示すように、時短状態に制御されるとともに、新たな可変表示(保留表示HL1に対応する可変表示)が開始される。その際には、保留表示HL3およびHL2が右方向へシフトする。また、図18-30のステップ059AKS122の処理により、図18-33(F)に示すように、「時短残99回」の時短回数表示M4が表示される。また、図18-24のステップ059AKS090にて図18-33(F)に示す態様の右打ち指示表示M3が行われる。

【1749】

その後時短状態において複数回の可変表示が行われることとなる。図18-33(G)は、時短用図柄が停止表示してから81回目の可変表示の例を示している。時短状態では、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなることから、第2特図に対応する可変表示が行われるとともに、第2特図に対応する保留が記憶されることとなる。図18-33(G)に示す例では、第2特図に対応する保留記憶が最大数である4つ記憶され、保留表示HR1~HR4の4つ表示された例を示している。また、「時短残19回」の時短回数表示M4が表示されている例を示している。なお、図18-33(F)にて表示した態様の右打ち指示表示は、時短用図柄が停止表示してから1回目の可変表示にて終了し、2回目以降は図18-33(G)に示すように、他の演出の妨げとならない態様の右打ち指示表示M3として表示される。

【1750】

そして、時短用図柄が停止表示してから100回目の可変表示(時短状態における100回目の変動)が終了すると、時短状態が終了する。図18-33(H)は、時短用図柄

10

20

30

40

50

が停止表示してから100回目の可変表示において、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる飾り図柄5La、5Ca、5Raが停止表示した場合の例を示している。最終停止図柄となる飾り図柄5La、5Ca、5Raが停止表示した後、8F00の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の0.5秒後に変動が終了するとともに時短状態が終了する。時短状態が終了することにより、主基板11の側から右打ち消去コマンドを受信するため、図18-30に示すステップ059AKS136の処理が行われ、図18-33(H)に示すように右打ち指示表示M3が消去されることとなる。なお、この状態では、図示するように、第2特図に対応する保留記憶が最大数である4つ記憶され、保留表示HR1~HR4の4つ表示されており、保留表示HR1に対応する可変表示の開始からHR4に対応する可変表示が終了するまでの期間が残保留期間となる。

10

【1751】

続いて時短状態が終了して通常状態となるとともに、図18-33(I)に示すように、保留表示HR1に対応する可変表示が開始される。なお、図示する例では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の例を示している(「ハズレ(時短)」でもない例を示している)。この実施の形態の特徴部059AKでは、通常状態であるものの、時短状態の終了時に記憶されている第2特図の保留に対応する可変表示において特図表示結果が「ハズレ(時短)」となる割合が高くなっていることから(図18-5(A)および(B)参照)、再度時短状態に制御される割合が高い。そのため、残保留期間中には通常状態ではあるものの、図示するように左打ち指示表示を行わないものとし、右打ち指示表示と左打ち指示表示との指示表示が連発することで遊技者を混乱させてしまうことを防止している。

20

【1752】

当該可変表示は、時短終了後に行われた第2特図における1回目の可変表示であり、図18-26のステップ059AKS108の処理にて復帰演出の実行設定が行われていることから、復帰演出期間となると、図18-34(J)に示すように復帰演出が実行される。復帰演出では、例えば、所定のミッションをクリアするか否かにより、特図表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が記憶されているか否か(残保留であるHR2~HR4に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となるか否か)、すなわち時短復帰図柄が停止表示するか否かを示唆する演出が実行されればよい。復帰成功パターンであれば、所定のミッションがクリアされ時短復帰図柄が停止表示される一方で、復帰失敗パターンであれば、所定のミッションが失敗に終わり、時短復帰図柄が停止表示されことなく、リーチを構成する飾り図柄の組合せが最終停止として停止表示されればよい。また、所定のミッションは複数種類あってよく、当該ミッションの種類に応じて成功する割合が異なっていればよい。なお、保留表示HR1に対応する可変表示において「ハズレ(時短)」となる場合には、図18-26のステップ059AKS101にてYesと判定されるため、復帰演出は実行されないが、復帰演出を実行するようにしてもよい。この場合、復帰演出の後に時短煽り演出が実行されればよい。

30

【1753】

特図表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が記憶されている場合、すなわち復帰成功パターンである場合、図18-26のステップ059AKS110の処理により、図18-34(K-1)に示すように、最終停止図柄として時短復帰図柄5Ccを含む飾り図柄の組合せが停止表示され、記憶されている保留内に、可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が存在することが報知される。なお、この例では、保留表示HR4に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ(時短)」である場合(より具体的には「時短D」の時短種別)について示している。

40

【1754】

続いて図18-34(L-1)に示すように、保留表示HR2に対応する可変表示が実行される。このときには、図示するように、時短復帰図柄5Ccが停止表示したことを視認可能とする時短復帰小図柄M5が、他の演出の妨げとならない態様で表示されればよい

50

。これによれば、残保留中に時短用図柄が停止表示されるということを視認可能となるため、遊技者に安心感を与えることができる。

【1755】

そして、保留表示HR4に対応する可変表示において、当該保留表示HR4に対応する可変表示の可変表示結果は「ハズレ（時短）」である（時短種別は「時短D」）ことから、図柄確定コマンドとして図18-15（B）に示す8F04の図柄確定コマンドを受信し、図18-34（M-1）に示すように、「時短D」の時短種別の時短用図柄5Cbが最終停止図柄として停止表示される。特図表示結果についても、図18-32（D-1）とは異なり、「時短D」の時短種別の時短図柄に対応する「8」の数字を示す特別図柄が特図表示結果として表示される。なお、図示する例では、時短用図柄5Cbが停止表示する前に、アクティブ表示AHAの表示態様が変化し、「緑」の表示態様となった場合の例を示している。

10

【1756】

図18-34（M-1）に示す状態において、図18-30のステップ059AKS134の処理が実行されることで、図18-35（N-1）に示すように、時短数報知制御として時短回数表示M2が行われる。この場合、図柄確定コマンドとして図18-15（B）に示す8F04の図柄確定コマンドを受信していることから、時短回数表示M2として「時短20回！」の表示が行われる。そして、8F04の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間である2秒が経過すると、当該変動が終了し、図18-35（O）に示すように、時短状態に制御されるとともに、新たな可変表示（保留表示HL3に対応する可変表示）が開始される。また、図18-30のステップ059AKS122の処理により、図18-35（O）に示すように、「時短残19回」の時短回数表示M4が表示される。また、図18-24のステップ059AKS090にて図18-35（O）に示すように、図18-33（F）に示す態様よりも目立たない態様である簡易態様の右打ち指示表示M3が表示される。

20

【1757】

一方、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されていない場合、すなわち復帰失敗パターンである場合、図18-26のステップ059AKS111の処理により、図18-34（K-2）に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せの飾り図柄5La、5Ca、5Raが停止表示され、8F00の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の0.5秒後に変動が終了する。続いて図18-34（L-2）に示すように、保留表示HR2に対応する可変表示が実行される。このときには、復帰失敗パターンの復帰演出であったことから、図18-34（L-1）とは異なり、時短復帰小図柄M5は表示されない。

30

【1758】

そして、図18-34（M-2）に示すように、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる飾り図柄5La、5Ca、5Raが停止表示し、8F00の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の0.5秒後に変動が終了して残保留期間が終了する。当該残保留期間が終了することで、図18-18のステップ059AKS074にて、主基板11より左打ち指示コマンドが送信される。

40

【1759】

そして、保留表示HL3に対応する可変表示が開始されると、図18-24のステップ059AKS088の処理により、図18-34（N-2）に示すように「左打ちに返してね！」の左打ち指示表示M6が表示される。このように、時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示が終了した次に実行される可変表示において左打ち指示表示が行われる。

【1760】

図18-36は、図5のステップS23の情報出力処理内において行われる情報出力処理内の処理の一例を示すフローチャートである。図18-36に示す情報出力処理内の処理では、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などに供

50

給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などの信号を出力する処理を行う。図18-36に示す情報出力処理内の処理を開始すると、CPU103は、表示信号出力処理として、特図表示結果や普図表示結果を示す信号を出力する（ステップS1801）。ステップS1801の処理を実行した後、CPU103は、駆動信号出力処理を実行し（ステップS1802）、ソレノイド81やソレノイド82の駆動信号を出力する。

【1761】

続いてCPU103は、外部情報出力処理を実行し（ステップS1803）、情報出力処理内の処理を終了する。ステップS1803では、大当り中であることを示す大当り信号1、大当り中または時短状態中であることを示す大当り信号2、時短状態中であることを示す大当り信号3、および変動が終了したことを示す図柄確定信号

10

【1762】

図18-37は、図18-36のステップS1803における外部情報出力処理にて出力される各種信号の出力タイミングを示すタイミングチャートである。具体的に、図18-37（A）は、大当り遊技状態の終了により時短状態となる場合における各種信号の出力タイミングを示しており、図18-37（B）は、時短図柄停止により時短状態となる場合における各種信号の出力タイミングを示している。

【1763】

図18-37（A）に示すように、大当り遊技状態の終了により時短状態となる場合、まず、大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、それにより（当該図柄確定信号の出力が停止されると）、大当り信号1と大当り信号2とが同タイミングで出力される。そして、大当り遊技状態の終了に合わせて、大当り信号1は出力を停止するが、そのタイミングにおいて時短状態となるため、大当り信号3が出力されることとなる。そして、時間経過とともにハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、時短状態が終了することなく、再度大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、大当り信号1が出力され、大当り信号3は出力を停止する。なお、時短状態中における大当りであることから、図示するように、大当り信号2の出力は継続されている。そして、大当り遊技状態の終了に合わせて、大当り信号1は出力を停止するが、そのタイミングにおいて時短状態となるため、大当り信号3が出力されることとなる。その後、時間経過とともに、予め定められた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、大当り信号2と大当り信号3との出力が同タイミングで停止される。

20

30

【1764】

一方、図18-37（B）に示すように、時短図柄停止により時短状態となる場合、まず、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、それにより（当該図柄確定信号の出力が停止されると）、大当り信号2と大当り信号3とが同タイミングで出力される。そして、時間経過とともにハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、時短状態が終了することなく大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングで大当り信号1が出力されるとともに、大当り信号3の出力が停止される。そして、大当り遊技状態の終了に合わせて、大当り信号1は出力を停止するが、そのタイミングにおいて再び時短状態となるため、大当り信号3が出力されることとなる。なお、図示するように、大当り信号2については継続して出力されている。その後、時間経過とともに、予め定められた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、大当り信号2と大当り信号3との出力が同タイミングで停止される。このように、大当り信号2と大当り信号3との出力が同タイミングで停止されるため、ズレが発生するのを抑制して混乱を妨げることができるとともに、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。その後、再び時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで、大当り信号2と大当り信号3とが同タイミングで出力される。

40

50

【1765】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部059AKのパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

【1766】

CPU103は、図18-4に示すステップS1240の処理において、遊技状態が時短状態であるか否かに関わらず、特図表示結果として「ハズレ（時短）」に決定可能であり、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示された場合、通常状態であるときには、次回行われる特図ゲーム（可変表示）において時短状態（渡航別状態）に制御する一方で、時短状態であるときには、当該「ハズレ（時短）」が導出表示されたことにもとづく遊技状態に関する制御を行わない（新たな時短制御を行わない）。また、演出制御用CPU120は、特図表示結果として「ハズレ（時短）」が導出表示された場合、通常状態であるときには、図18-26のステップ059AKS106にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方で、時短状態であるときには、図18-26のステップ059AKS111にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させる。これによれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【1767】

また、図18-32（B-2）および（D-1）に示すように、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で「ハズレ（時短）」（特別表示結果）としての特図表示結果は、共通の表示結果（「時短A」の時短種別に対応する「1」の数字を示す特図表示結果）である一方で、飾り図柄の可変表示結果については、遊技状態が通常状態である場合、図18-26のステップ059AKS106にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方、時短状態であるときには、図18-26のステップ059AKS111にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させる。これによれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

20

【1768】

また、図18-26のステップ059AKS104の処理において、次の可変表示から時短状態に制御されることを示す時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る時短煽り演出の実行設定が行われることで、演出制御用CPU120は時短煽り演出を実行可能である。そして、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態である場合に当該ステップ059AKS104の処理を行い、時短状態である場合には、ステップ059AKS104の処理を行わない。そのため、時短状態（特別状態）である場合は時短煽り演出を実行しない。これによれば特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

30

【1769】

また、CPU103は、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示される場合、通常状態であれば、図18-15に示すように、ステップ059AKS043の処理にて、図18-15（B）に示す確定時間の飾り図柄停止コマンドを送信する一方で、ステップ059AKS041にてYesと判定した場合には確定時間を0.5秒とする飾り図柄停止コマンドを送信する。すなわち、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示される場合、通常状態であるときと特別状態であるときとで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間（確定時間）が異なっている。これによれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【1770】

また、CPU103は、図18-4に示すステップS1240の処理において、遊技状態が時短状態であるか否かに関わらず、特図表示結果として「ハズレ（時短）」に決定可能であり、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示された場合、通常状態であるときには、次回行われる特図ゲーム（可変表示）において時短状態（

50

渡航別状態)に制御する一方で、時短状態であるときには、当該「ハズレ(時短)」が導出表示されたことにもとづく遊技状態に関する制御を行わない(新たな時短制御を行わない)。そして、図18-5に示すように、第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルとは、第2特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ(時短)」として次の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられている。また、演出制御用CPU120は、図18-26のステップ059AKS108の処理により、時短状態の終了時に記憶されている保留内に「ハズレ(時短)」の保留が記憶されているか否かに基づいて復帰演出の実行が可能である。そして、演出制御用CPU120は、図18-24のステップ059AKS090の処理にて右打ち指示表示が可能であり、図18-18のステップ059AKS074にて送信される左打ち指示コマンドを受信するまで、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第2特図の保留(残保留)に対応する可変表示が全て終了するまで、左打ち指示表示を行わない。これによれば、特別表示結果が表示されるとき遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【1771】

また、演出制御用CPU120は、通常状態において左打ち指示コマンドを受信することで、図18-24のステップ059AKS088にて左打ち指示表示を表示可能である。そして、当該左打ち指示コマンドは、図18-18のステップ059AKS074において、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第2特図の保留に対応する可変表示が全て終了することで送信される。演出制御用CPU120は、当該左打ち指示コマンドを受信した後、すなわち残保留に対応する可変表示が終了した後に行われる可変表示において、図18-24のステップ059AKS088にて左打ち指示表示を表示する。これによれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【1772】

また、CPU103は、図18-16のステップ059AKS054およびステップ059AKS057の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120の側では、図18-24のステップ059AKS090にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止できる。

【1773】

演出制御用CPU120は、復帰演出において、例えば、所定のミッションをクリアするか否かにより、特図表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が記憶されているか否か(残保留であるHR2~HR4に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となるか否か)、すなわち時短復帰図柄が停止表示するか否かを示唆する。復帰演出には、復帰成功パターンの復帰演出と復帰失敗パターンの復帰演出とがあり、いずれも共通の演出(例えば、再度時短状態となるか否かを所定のミッションをクリアすることを目的とする演出)を実行し、その結果として所定のミッションをクリアするか否かで、停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なっている。これによれば、共通の演出を実行した後に対する遊技者の注目を集めることができる。

【1774】

また、CPU103は、図18-7に示すように、残保留の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合、時短種別として「時短C」または「時短D」に決定する。そして、演出制御用CPU120は、図18-27のステップ059AKS113の処理において、図18-28に示すように、時短種別に応じて異なるパターンの時短煽り演出を実行する時短煽り演出パターンとして決定する。すなわち、通常状態における第1特図に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合に実行される時短煽り演出と、残保留の第2特図に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合に実行される時短煽り演出とで、異なるパターンの時短煽り演出を実行する。これによれば、状況に応じて異なるパターンの演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

【1775】

また、CPU103は、図18-17のステップ059AKS066の処理により、時短終了回の可変表示において右打ち消去コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120は、当該時短終了回の可変表示の終了時に、当該コマンドに基づいて、図18-30のステップ059AKS136の処理により右打ち指示表示を消去する。そのため、残保留期間中は右打ち指示表示が消去されている。また、CPU103は、図18-16のステップ059AKS054およびステップ059AKS057の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120の側では、時短状態に制御される最初の可変表示（時短用図柄が停止表示した可変表示の次に行われる可変表示）において、図18-24のステップ059AKS090にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

10

【1776】

また、CPU103は、図18-36のステップS1803の処理により、大当たり中であることを示す大当たり信号1、大当たり中または時短状態中であることを（特賞中であることを）示す大当たり信号2、時短状態中であることを示す大当たり信号3、および変動が終了したことを示す図柄確定信号といった各種の信号を、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などに出力可能である。そして、時短図柄停止により時短状態となる場合、図18-37（B）に示すように、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで大当たり信号が出力される。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

20

【1777】

また、CPU103は、図18-37（B）に示すように、時短状態の終了に対応する当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて、大当たり信号2と大当たり信号3との出力を同タイミングで停止する。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【1778】

また、CPU103は、図18-12に示す変動パターン決定テーブルに従って変動パターンを決定する。図示するように、可変表示結果が「ハズレ（時短）」（特別表示結果）となる場合（時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合）、大当たり期待度が最も高いスーパーリーチAに決定値が割り当てられておらず、実行されるスーパーリーチの種類に応じて「ハズレ（時短）」となる割合が異なるように決定値が割り当てられている。そして、CPU103は、図18-16のステップ059AKS054およびステップ059AKS057の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120の側では、時短状態に制御される最初の可変表示（時短用図柄が停止表示した可変表示の次に行われる可変表示）において、図18-24のステップ059AKS090にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、特別表示結果が表示される時の遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【1779】

また、図18-11および図18-12に示すように、スーパーリーチBやスーパーリーチCのリーチ演出が実行された場合、大当たりとなる場合、ハズレ（時短）となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられている。これによれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

40

【1780】

また、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターン指定コマンド、決定した特図表示結果（可変表示結果）を示す表示結果指定コマンドを送信し、演出制御CPU120は、これらのコマンドに基づく演出を行う。演出制御用CPU120は、例えば受信した変動パターン指定コマンドによりスーパーリーチBのリーチ演出を行う変動パターンであると判定し、図18-24のステップS552にてNoと判定した場合であって

50

も、表示結果指定コマンドに基づき、図18-26の059AKS101にてYesと判定した場合とNoと判定した場合とで、ステップ059AKS104やステップ059AKS106の処理を実行するか否かが異なる。すなわち、スーパーリーチBやスーパーリーチCのリーチ演出を実行するといった共通の演出内容の変動パターンコマンドを受信した場合であっても、表示結果指定コマンドの内容により異なる演出を実行する。これによれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

【1781】

また、図18-26のステップ059AKS104の処理において、次の可変表示から時短状態に制御されることを示す時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る時短煽り演出（特別演出）の実行設定が行われることで、演出制御用CPU120は時短煽り演出を実行可能である。そして、演出制御用CPU120は、時短煽り演出を実行する場合とそうでない場合とで共通のリーチ演出の実行後に、当該時短煽り演出を実行する。これによれば特別演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

10

【1782】

また、図18-12に示すように、実行されるリーチ演出の種類に応じて可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が異なっていることから、時短煽り演出についても同様に、実行されるリーチ演出の種類に応じて実行割合が異なっている。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

20

【1783】

さらに、図18-12（B）に示すように、時短煽り演出を実行しても可変表示結果が「ハズレ（時短）」とならない時短ガセの変動パターンについては、スーパーリーチCといった大当たり期待度の低いリーチ演出が実行される。そのため、実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっている。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【1784】

また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかにより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるように、アクティブ表示の表示態様を変化させる。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

30

【1785】

また、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターン指定コマンド、決定した特図表示結果（可変表示結果）を示す表示結果指定コマンドを送信し、演出制御CPU120は、これらのコマンドに基づく演出を行う。演出制御用CPU120は、例えば受信した表示結果指定コマンドの内容が異なる場合であっても、受信した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチBのリーチ演出を行う変動パターンであれば、特図表示結果（可変表示結果）に関わらず共通のスーパーリーチBのリーチ演出を実行する。これによれば、好適に演出を実行することができる。

40

【1786】

また、図18-7に示すように、時短種別に応じて時短状態に制御される時短回数が異なっており、図18-12に示すように、時短種別に応じて実行されるスーパーリーチ演出の割合が異なっている。また、図18-28に示すように、実行される時短煽り演出のパターンが時短種別に応じて異なっている。これによれば、実行される演出により、その後の時短回数が異なるため遊技者の注目を集めることができる。

【1787】

また、CPU103は、図18-8のステップS268にて表示結果指定コマンドを送信し、図18-15のステップ059AKS021にて飾り図柄停止コマンドの送信設定

50

を行う。演出制御用CPU120は、図18-26の停止図柄設定処理において、受信した表示結果指定コマンドの内容に基づく演出の実行設定を行い、図18-30のステップ059AKS133の処理において、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数をセットする。これによれば、好適に演出制御を行うことができる。

【1788】

また、演出制御用CPU120は、図18-24のステップ059AKS090Aの処理にて、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファの内容を確認することで、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定し、正常に受信できなかった場合、図18-25に示す取りこぼし時処理を実行し、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかを取りこぼした場合、予め定められた取りこぼし時の飾り図柄を停止表示するなど、時短煽り演出などの時短に関する演出の実行を禁止する。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

10

【1789】

一方、演出制御用CPU120は、図18-24のステップ059AKS090Aの処理にて正常に受信できなかったと判定した場合、変動パターン指定コマンドを正常に受信できしており、当該変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンである場合、図18-25のステップ059AKS095にて停止図柄設定処理を実行することで、例えば時短煽り演出などの時短状態に関する演出を実行可能である。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

20

【1790】

また、演出制御用CPU120は、図18-30のステップ059AKS133の処理にて、受信した図柄確定コマンドにより時短回数を特定する。そして、図柄確定コマンドを正常に受信できなかった場合、ステップ059AKS139の処理にて時短回数の報知として「???回」を表示する特殊時短数報知制御を行うことで、時短回数報知の実行を制限する。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【1791】

また、演出制御用CPU120は、図18-22に示す先読予告設定処理において、保留表示変化演出を実行可能である。そして、ステップ059AKS082において現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図18-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行する。すなわち、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合、保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、特別表示結果が表示されときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【1792】

また、ステップ059AKS082において現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図18-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行することから、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合も、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合と同様、図18-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択して保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【1793】

また、ステップ059AKS082において現在記憶されている保留記憶内に可変表示

50

結果が「大当たり」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図18-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行することから、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ」となり、かつ変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合も、保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、状態移行に関する演出が行われる際の遊技興趣の低下を防止することができる。

【1794】

演出制御用CPU120は、図18-23（B）に示すように、保留表示変化演出の制限時、当該保留表示変化演出を実行しないか、実行したとしても「青」の表示態様の保留表示変化演出を実行する。すなわち、「緑」の表示態様以上の期待度を示す保留表示変化演出を実行しない。これによれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【1795】

また、演出制御用CPU120は、図18-23（B）に示すように、保留表示変化演出の制限時、「緑」や「赤」といった表示態様へ変化する種類の保留表示変化演出を実行しない。これによれば、特定の種類の予告演出の実行が制限されるため、遊技者に無駄な期待感を与えることなく遊技興趣の低下を防止できる。

【1796】

（特徴部059AKの変形例）

上記実施の形態では、図18-5に示すように、特図表示結果としての時短図柄が「ハズレ」の一部である例を示したが、これは一例である。例えば、図18-38に示すように、小当たり図柄の一部を時短図柄としてもよい。この場合、小当たり遊技状態の終了後に時短制御が行われるようにし、当該小当たり遊技状態の終了後に行われる最初の可変表示において右打ち指示表示などが行われればよい。また、上記実施の形態と同様に、時短状態において再度特図ゲームにおいて時短図柄である小当たり図柄が停止表示した場合においても新たに時短状態は制御されることはなく、演出制御用CPU120は、時短用図柄を含む小当たり図柄ではなく、単に小当たりを構成する飾り図柄の組合せを停止表示すればよい。

【1797】

また、上記実施の形態では、残保留に対応する可変表示が全て終了した場合に、図18-18のステップ059AKS074の処理にて左打ち指示コマンドを送信し、演出制御用CPU120にて、残保留に対応する可変表示の終了後の最初に行われる可変表示において左打ち指示表示を行う例を示したが、これに加え、例えば左打ち指示表示は、遊技者にとって目立つ態様の第1態様と、遊技者にとって目立たない第2態様があつてよく、残保留に対応する可変表示の終了後の最初に行われる可変表示において、第2態様の左打ち指示表示を行えばよい。なお、左打ち指示表示は、当該左打ち指示コマンドを受信してから、例えば4回の可変表示が行われるまでの期間、1回につき5秒間行われるが、時間経過とともに、第2態様から第1態様へと変化してもよい。また、左打ち指示表示は、単なる表示のみに限られず、音声やランプの点灯などが含まれていてよい（すなわち左打ちを報知する左打ち報知であればよい）。そして、例えば第1態様については他の出力音を消去して左打ちを報知する音声出力する一方で、第2態様については他の出力音を消去することなく左打ちを報知する音声出力すればよい。

【1798】

また、上記実施の形態では、時短終了後に行われた最初（1回目）の第2特図に対応する可変表示（変動）である場合に復帰演出が行われる例を示したが、これは一例である。復帰演出の実行タイミングは、時短終了後の最初の可変表示に限られず、例えば、時短終了後に記憶されている第2特図の可変表示に対応した保留記憶のいずれの保留が「ハズレ（時短）」となるかに応じて、時短終了後に行われる1～3回目の可変表示のいずれかのタイミングを、復帰演出の実行タイミングとして抽選により決定してもよい。また、復帰失敗パターンの復帰演出の実行後、復帰成功パターンに切り替わるパターンや、復帰失敗

10

20

30

40

50

パターンの復帰演出の実行後、次の可変表示において復帰成功パターンの復帰演出が行われるなど、複数回の可変表示に亘り、成功パターンとなるまで、複数回復帰演出が実行されてもよい。

【1799】

上記実施の形態では、時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なる例、すなわち、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短CやDの時短種別と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短AやBの時短種別）とで、時短煽り演出のパターンが異なる例を示したが、これは一例である。残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合とで、時短煽り演出のパターンは共通であってよい。

10

【1800】

また、上記実施の形態では、図18-15に示すように、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短CやDの時短種別）と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短AやBの時短種別）とで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間（確定時間）が異なる例を示したが、これは一例である。残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短CやDの時短種別）と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短AやBの時短種別）とで、確定時間は共通であってもよい。これによれば、制御データが増大することを抑制することができる。

20

【1801】

例えば、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合の確定時間を、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と同様の時間としてもよい。これによれば、通常状態から時短状態となる間の期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態となることを明確に報知することができる。

【1802】

また、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短CやDの時短種別）と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短AやBの時短種別）とにおける確定時間において、例えば共通の態様の時短回数報知を行う例（図18-35（N-1）、図18-33（E））を示したが、これらは異なる態様であってもよい。

30

【1803】

また、上記実施の形態では、時短状態の終了後に右打ち指示表示を消去し、残保留期間中は当該右打ち指示表示を行わない例を示したが、これは一例である。右打ち指示表示は、単なる表示のみに限られず、音声やランプの点灯などが含まれていてよく（すなわち右打ちを報知する右打ち報知であればよく）、当該残保留期間中は、画像表示装置5における表示および音声出力をせず、例えば右打ちを示す右打ちランプを点灯させるようにしてもよい。

【1804】

また、上記実施の形態では、図18-37（B）に示すように、予め定められた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、当該タイミングにおいて大当たり信号3との出力が停止される例を示したが、これは一例である。例えば、時短終了時において記憶されている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示結果は「ハズレ（時短）」となる割合が高いことから、時短状態が終了した場合でも、残保留に対応する可変表示が終了するまでは、大当たり信号3の出力を停止しないようにしてもよい。大当たり信号2についても同様である。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

40

【1805】

また、上記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出の後に時短煽り演出が行われ

50

、時短用図柄が停止するか否かが示唆される例を示したが、これは一例である。例えば、リーチ演出の結果として、大当り（小当りを含む）、時短用図柄停止、ハズレ、の結果が表示されるようにしてもよい。これによればリーチ演出の実行結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

【1806】

また、上記実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ（時短）」の場合に、時短煽り演出期間を変動パターンに加算する例を示したが、この他にも、例えば「復活大当り」の可変表示結果を設け、可変表示結果が「ハズレ（時短）」の場合と同様の変動パターンを選択可能とし、リーチ演出後に実行する復活演出期間を加算（例えば20秒）し、復活演出後に大当りを構成する図柄（特図および対応する飾り図柄）を停止表示させてもよい。これによれば演出のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、可変表示結果が「復活大当り」の場合、図18-8のステップS262の後に、復活演出期間を加算する処理を実行すればよく、簡易的な処理にて演出のバリエーションを増加させることができる。

【1807】

上記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出により可変表示結果が大当りとなるか否かを煽る演出を行った後、時短煽り演出により時短用図柄が停止表示するか否かを煽る演出を行う例を示したが、この他にも、例えば、時短煽り演出において、時短用図柄が停止表示するか否かに加え、大当り図柄が停止表示するか否かといったように、時短以上の有利度となることが報知されるようにしてもよい。これによれば、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【1808】

また、上記実施の形態では、図18-30のステップS809およびステップ059AKS137にて図柄確定コマンドを正常に受信できておらず、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」における図柄確定コマンドであれば、ステップ059AKS139にて時短回数の報知として「???回」を表示する特殊時短数報知制御を行うことで時短回数の報知を制限する例を示したが、例えば、残りの時短回数に応じて背景画像を変更するようにして、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても、遊技者が時短回数がある程度特定可能としてもよい。具体的に、主基板11の側から、残りの時短回数に応じて背景指定コマンドを送信し、演出制御基板12の側では、受信した背景指定コマンドにて特定される背景画像を表示するようにすればよい。これによれば、背景画像により遊技者が時短回数がある程度特定することができるため、遊技興趣の低下を防止することができる。

【1809】

さらに、可変表示が実行される度に主基板11の側から、残りの時短回数を示す時短回数指定コマンドを送信し、演出制御基板12の側では、当該時短回数指定コマンドに応じて残りの時短回数を報知してもよい。これによれば、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても遊技者が残りの時短回数を特定可能となるため遊技興趣の低下を防止することができる。また、例えば、時短回数が100回である場合、残り50回となったタイミングで特殊な変動パターンを主基板11の側から演出制御基板12の側へ送信してもよく、演出制御基板12の側では、当該特殊な変動パターンを受信したことに応じて残り50回の時短回数報知を行ってもよい。これによれば、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても遊技者が残りの時短回数を特定可能となるため遊技興趣の低下を防止することができる。

【1810】

上記実施の形態では、図18-22のステップ059AKS082にて現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図18-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行する例、すなわち、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズ

レ（時短）」となる保留が記憶されている場合や可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合、図18-23（B）に示す共通の制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出の実行を制限する例を示したが、これは一例である。現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合と、可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合とで、異なる制限時保留変化決定テーブルを選択して保留表示変化演出の実行を制限してもよい。例えば、一方では保留表示変化演出の先読予告演出を実行し、もう一方では、セリフ予告の先読予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、いずれも期待度の低い種類の演出を実行すればよい。また、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合には保留表示変化演出を実行せず、可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合には図18-23（B）に示す「緑」以上の表示態様とならない保留変化決定テーブルに基づいて保留変化演出の実行有無等を決定してもよい。

10

【1811】

また、上記実施の形態では、図18-22のステップ059AKS082にて現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図18-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、「緑」以上の期待度となる保留表示変化演出を実行しない例を示したが、これは一例である。例えば、先読予告演出として保留表示変化演出の他、セリフ予告や先読みゾーン予告などの複数種類の先読予告演出を実行可能とし、図18-22のステップ059AKS082にてYesと判定した場合、先読みゾーン予告の種類の先読予告演出を実行しないようにしてもよい。これによれば、先読予告対象よりも前に記憶された保留に対する遊技者の注目が逸れてしまうことを防止できる。

20

【1812】

上記実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bが7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される例を示したが、これは一例である。第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bは、例えば、図18-39に示すように、8つのLEDにより構成され、特別図柄は、これら8つのLEDの点灯組み合わせにより表されてもよい。具体的に、図示するように、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合には8つのLEDのうちの3つのLEDの点灯により表され、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と「ハズレ」となる場合は、2つのLEDの点灯により表されてもよい。

30

【1813】

また、上記実施の形態では、図18-34（L-1）に示す状態の後、図18-34（M-1）に示すように、画像表示装置5の中央部分にて「時短D」の時短種別の時短用図柄5Cbが最終停止図柄として停止表示される例を示したが、これは一例である。例えば、図18-40に示すように、図18-40（L-1）に示す状態（図18-34（L-1）と同様）の後、時短復帰図柄5Ccが停止表示したことを視認可能とする時短復帰小図柄M5が表示され、残保留期間中に時短用図柄が停止することが既に報知されていることから、図18-40（M-3）に示すように、飾り図柄の可変表示を縮小して表示し（縮小図柄M8とし）、時短用図柄が停止表示したか否かの結果である結果表示M7を画像表示装置5の中央に大きく表示してもよい。これによれば、遊技にメリハリが出て遊技興趣を向上させることができる。なお、残保留期間中に時短用図柄が停止することが既に報知されていることから、当該残保留期間中はアクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限してもよい。制限には、実行しないことその他、期待度の低い態様で実行することや、表示を小さくしたり透過させるなど、目立たない態様で実行することが含まればよい。

40

【1814】

（特徴部059AKに係る手段の説明）

（1）特徴部059AKに係る遊技機は、

50

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えばステップＳ１７２の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば「ハズレ（時短）」の特図表示結果など）が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するなど）、

10

前記特別状態において前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづく制御を行わず（例えばステップ０５９ＡＫＳ００６にてＹｅｓと判定した場合ステップ０５９ＡＫＳ００６Ａの処理を実行しないなど）、

前記演出実行手段は、前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで異なる演出を実行可能である（例えばステップ０５９ＡＫＳ０９２の処理を実行するなど）、

ことを特徴とする。

【１８１５】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【１８１６】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い（例えば第１特図および第２特図の可変表示や飾り図柄の可変表示を行うなど）、

前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで共通の前記識別情報を表示し（例えば図１８－３２（Ｂ－２）および（Ｄ－１）に示すように、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で「ハズレ（時短）」（特別表示結果）としての特図表示結果は、共通の表示結果（「時短Ａ」の時短種別の時短図柄である「１」の数字を示す特図表示結果）であるなど）、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで異なる前記演出用識別情報を表示する（例えば飾り図柄の可変表示結果については、遊技状態が通常状態である場合、図１８－２６のステップ０５９ＡＫＳ１０６にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方、時短状態であるときには、図１８－２６のステップ０５９ＡＫＳ１１１にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させるなど）、

30

ようにしてもよい。

【１８１７】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【１８１８】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態である場合、前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示されることを示唆する特別演出を実行可能であり（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０５９ＡＫＳ１０２にてＮｏと判定した場合、ステップ０５９ＡＫＳ１０４の処理を実行可能であるなど）、前記特別状態である場合、前記特別演出を実行しない（例えばステップ０５９ＡＫＳ１０２にてＹｅｓと判定した場合、ステップ０５９ＡＫＳ１０４の処理を実行しないなど）、

ようにしてもよい。

【１８１９】

50

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【1820】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間が異なる(例えば通常状態であれば、ステップ059AKS043の処理にて図18-15(B)に示す確定時間の飾り図柄停止コマンドを送信する一方で、ステップ059AKS041にてYesと判定した場合には確定時間を0.5秒とする飾り図柄停止コマンドを送信するなど)、

ようにしてもよい。

【1821】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【1822】

(特徴部060AKに係る手段の説明)

特徴部059AKは、下記の特徴部060AKを含んでいる。

(1) 特徴部060AKに係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段(例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など)と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段(例えばステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば「ハズレ(時短)」の特図表示結果など)が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し(例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど)、

前記特別状態において前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづく制御を行わず(例えばステップ059AKS006にてYesと判定した場合ステップ059AKS006Aの処理を実行しないなど)、

前記可変表示として第1識別情報と第2識別情報の可変表示を行うとともに、前記第1識別情報の可変表示と前記第2識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い、前記第1識別情報の可変表示結果よりも前記第2識別情報の可変表示結果の方が、前記特別表示結果が表示される割合が高く(例えば第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルとでは、第2特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ(時短)」として次の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられているなど)、

前記演出実行手段は、

前記特別状態の終了時において記憶されている可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり(例えば演出制御用CPU120は、ステップ059AKS108の処理を実行可能であるなど)、

前記特別状態に制御中に遊技領域における特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い(例えばステップ059AKS090の処理を実行するなど)、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれている場合と前記特別表示結果となる情報が含まれていない場合とで、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了するまで、前記特定経路とは異なる通常経路

10

20

30

40

50

へ遊技媒体を発射すべき報知を行わない（例えばステップ059AKS090の処理にて右打ち指示表示が可能であり、ステップ059AKS074にて送信される左打ち指示コマンドを受信するまで、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第2特図の保留に対応する可変表示が全て終了するまで、左打ち指示表示を行わないなど）、

ことを特徴とする。

【1823】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【1824】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い（例えばステップ059AKS088の処理を実行する演出制御用CPU120など）、

前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了した後最初に行われる前記第1識別情報の可変表示において前記通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行う（左打ち指示コマンドを受信した後、すなわち残保留に対応する可変表示が終了した後に行われる可変表示において、ステップ059AKS088にて左打ち指示表示を表示するなど）、

ようにしてもよい。

【1825】

このような構成によれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【1826】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別状態に制御中に行われる前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知の態様が異なる（例えばステップ059AKS090にて受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行うなど）、

ようにしてもよい。

【1827】

このような構成によれば、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止できる。

【1828】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれている場合と前記特別表示結果となる情報が含まれていない場合とで、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示において、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行する（例えば復帰演出には、復帰成功パターンの復帰演出と復帰失敗パターンの復帰演出とがあり、いずれも共通の演出（例えば、所定のミッションをクリアすることを目的とする演出）を実行し、その結果として所定のミッションをクリアするか否かで、停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なっているなど）、

ようにしてもよい。

【1829】

このような構成によれば、共通の演出を実行した後に対する遊技者の注目を集めることができる。

10

20

30

40

50

【1830】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別状態に制御されるときにおける演出が異なる(例えば図18-28に示すように時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なるなど)、

ようにしてもよい。

【1831】

このような構成によれば、状況に応じて異なるパターンの演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

【1832】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別表示結果の表示時間は共通である(例えば残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短CやDの時短種別)と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短AやBの時短種別)とで、確定時間が共通であるなど)、

ようにしてもよい。

【1833】

このような構成によれば、制御データが増大することを抑制することができる。

【1834】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示の実行中、前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行わず(例えばステップ059AKS136の処理を実行するなど)、

前記特別表示結果が表示された後に実行される最初の可変表示において前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行う(例えばステップ059AKS090の処理を実行するなど)、

ようにしてもよい。

【1835】

このような構成によれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【1836】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御されていることに対応して第1信号を出力可能な第1信号出力手段(例えば大当り信号1を出力するCPU103など)と、

前記有利状態または前記特別状態に制御されていることに対応して第2信号を出力可能な第2信号出力手段(例えば大当り信号2を出力するCPU103など)と、

前記特別状態に制御されていることに対応して第3信号を出力可能な第3信号出力手段と(例えば大当り信号3を出力するCPU103など)、

可変表示が終了したことに対応して第4信号を出力可能な第4信号出力手段(例えば図柄確定信号を出力するCPU103など)と、を備え、

可変表示結果として前記特別表示結果が表示されたときは、該可変表示の終了時に前記第4信号出力手段により前記第4信号が出力されるとともに、前記第3信号出力手段により前記第3信号が出力される(例えば時短図柄停止により時短状態となる場合、図18-

10

20

30

40

50

37 (B) に示すように、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで大当り信号が出力されるなど)、
ようにしてもよい。

【1837】

このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【1838】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御されていることに対応して第1信号を出力可能な第1信号出力手段(例えば大当り信号1を出力するCPU103など)と、

前記有利状態または前記特別状態に制御されていることに対応して第2信号を出力可能な第2信号出力手段(例えば大当り信号2を出力するCPU103など)と、

前記特別状態に制御されていることに対応して第3信号を出力可能な第3信号出力手段(例えば大当り信号3を出力するCPU103など)と、を備え、

前記第3信号出力手段は、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了するまで、前記第3信号の出力を継続する(時短状態が終了した場合でも、残保留に対応する可変表示が終了するまでは、大当たり信号3の出力を停止しないなど)、

ようにしてもよい。

【1839】

このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【1840】

(10) 上記(8)または(9)に記載の遊技機であって、

前記第2信号と前記第3信号とは、同時に出力を停止する(例えば時短状態の終了に対応する当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて、大当り信号2と大当り信号3との出力を同タイミングで停止するなど)、

ようにしてもよい。

【1841】

このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【1842】

(特徴部061AKに係る手段の説明)

特徴部059AKは、下記の特徴部061AKを含んでいる。

(1) 特徴部061AKに係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段(例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など)と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段(例えばステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば「ハズレ(時短)」の特図表示結果など)が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し(例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど)、

前記演出実行手段は、

可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の特定演出を複数種類実行可能であり(例えば複数種類のリーチ演出を実行可能であるなど)、

複数種類の前記特定演出のうちいずれの種類の前記特定演出が実行されるかに応じて

10

20

30

40

50

前記特別表示結果となる割合が異なり（例えば図18-12に示すようにスーパーリーチの種類に応じて「ハズレ（時短）」となる割合が異なるなど）、

前記特別状態に制御中に遊技領域における特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い、前記特別表示結果が表示された後に実行される最初の可変表示において前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を開始する（例えばステップ059AKS090にて受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行うなど）、

ことを特徴とする。

【1843】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【1844】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の前記特定演出を複数種類実行可能である（例えば図18-11および11-12に示すように、スーパーリーチBやスーパーリーチCのリーチ演出が実行された場合、大当たりとなる場合、ハズレ（時短）となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられているなど）、

ようにしてもよい。

【1845】

このような構成によれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

【1846】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い（例えば飾り図柄の可変表示を行うなど）、

前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップS110の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報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（例えばステップS111の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップS268にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するCPU103など）と、をさらに備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段で決定した可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の可変表示パターンを決定可能であり（例えば可変表示結果に関わらずスーパーリーチBやスーパーリーチCを行う変動パターンに決定可能であるなど）、

前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて前記演出用識別情報の可変表示を行い（例えばステップS171やステップS172の処理を実行するなど）、

前記演出実行手段は、前記共通の可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドを受信した場合、受信した前記可変表示結果コマンドの種類により、異なる演出を実行する（例えばステップS552にてNoと判定した場合であっても、059AKS101にてYesと判定した場合とNoと判定した場合とで異なる演出を実行するなど）、

ようにしてもよい。

【1847】

このような構成によれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【1848】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に、前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能である(例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行した後に時短煽り演出を実行可能であるなど)、

ようにしてもよい。

【1849】

このような構成によれば、特別演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

【1850】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に、前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特定演出の種類により前記特別演出の実行有無が異なる(例えば実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なっているなど)、

ようにしてもよい。

【1851】

このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【1852】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特定演出の種類により、前記特別演出が実行された場合において前記特別表示結果となる割合が異なる(例えば実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっているなど)、

ようにしてもよい。

【1853】

このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【1854】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記特定演出とは異なる所定演出(例えばアクティブ表示の表示態様を変化させる演出など)をさらに実行可能であり、

前記所定演出の実行態様に応じて、前記特定演出が実行された場合に前記特別表示結果となる割合が異なる(例えばアクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかにより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるなど)、

ようにしてもよい。

【1855】

このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【1856】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特別演出を実行した後に前記特定表示結果を報知する演出を実行可能である(例えば時短煽り演出において、時短用図柄が停止表示するか否かに加え、大当り図柄が停止表示するか否かといったように、時短以上の有利度となることが報知されるなど)、

10

20

30

40

50

ようにしてもよい。

【1857】

このような構成によれば、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【1858】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い(例えば飾り図柄の可変表示を行うなど)、

前記可変表示結果を決定する決定手段(例えばステップS110の処理を実行するCPU103など)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報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(例えばステップS111の処理を実行するCPU103など)と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段(例えばステップS268にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するCPU103など)と、をさらに備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段により決定した可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の可変表示パターンを決定可能であり(例えば可変表示結果に関わらずスーパーリーチBやスーパーリーチCを行う変動パターンに決定可能であるなど)、

前記識別情報の可変表示において、前記決定手段で決定した可変表示結果と前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンにもとづいて前記識別情報の可変表示時間を設定し(例えばCPU103がステップ059AKS013の処理を実行するなど)、

前記演出用識別情報の可変表示において、前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて前記演出用識別情報の可変表示時間を特定し(例えば演出制御用CPU120がステップS561の処理を実行するなど)、

前記演出実行手段は、受信した前記可変表示結果コマンドの種類が異なる場合、受信した可変表示パターンコマンドが前記共通の可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドであれば、共通の演出を実行可能である(例えば演出制御用CPU120が、表示結果指定コマンドにより示される内容が異なる場合であってもスーパーリーチBのリーチ演出を実行可能であるなど)、

ようにしてもよい。

【1859】

このような構成によれば、好適に演出を実行することができる。

【1860】

(10) 上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別表示結果は複数種類あり(例えば「時短A」～「時短D」など)、

前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり(例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど)、

前記演出実行手段は、前記特別表示結果となる可変表示において、前記特別表示結果の種類に応じて異なる種類の演出を実行可能である(例えば「時短A」の時短種別よりも「時短B」の時短種別の方がスーパーリーチCの実行割合が高く、時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なるなど)、

ようにしてもよい。

【1861】

このような構成によれば、実行される演出により、その後の時短回数が異なるため遊技者の注目を集めることができる。

【1862】

(11) 上記(1)～(10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別表示結果は複数種類あり（例えば「時短A」～「時短D」など）、

前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり（例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど）、

前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を示す第1コマンドを送信可能であり、前記第1コマンドを送信した後に前記第1コマンドとは異なる第2コマンドを送信可能であり（例えばステップS268にて表示結果指定コマンドを送信し、ステップ059AKS021にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行うCPU103など）、

前記演出実行手段は、受信した前記第1コマンドにもとづいて可変表示中の演出を決定し、受信した前記第2コマンドにもとづいて前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を特定する（例えば表示結果指定コマンドの内容に応じた演出を実行するとともに、ステップ059AKS133にて、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数をセットするなど）、

ようにしてもよい。

【1863】

このような構成によれば、好適に演出制御を行うことができる。

【1864】

（12）上記（1）～（11）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップS110の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報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（例えばステップS111の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップS268にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するCPU103など）と、をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて演出を実行し、前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドのうちいずれか一方を正常に受信できなかった場合、前記特別状態に関する演出の実行を制限する（例えばステップ059AKS090Bの処理を実行する演出制御用CPU120など）、

ようにしてもよい。

【1865】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【1866】

（13）上記（1）～（12）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップS110の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報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（例えばステップS111の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップS268にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するCPU103など）と、をさらに備え、

前記演出実行手段は、

前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて演出を実行し（例えばステップS171の処理を実行するなど）、

前記可変表示パターンコマンドを正常に受信したものの前記可変表示結果を正常に受信できなかった場合、受信した前記可変表示パターンコマンドが特定の可変表示パターン

10

20

30

40

50

であるときに前記特別状態に関する演出を実行可能である（例えばステップ059AKS095の処理を実行可能であるなど）、

ようにしてもよい。

【1867】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【1868】

（14）上記（1）～（13）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別表示結果は複数種類あり、

前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり（例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど）、

前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を示す第1コマンドを送信可能であり、前記第1コマンドを送信した後に前記第1コマンドとは異なる第2コマンドを送信可能であり（例えばステップS268にて表示結果指定コマンドを送信し、ステップ059AKS021にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行うCPU103など）、

前記演出実行手段は、受信した前記第1コマンドにもとづいて可変表示中の演出を決定し、受信した前記第2コマンドにもとづいて前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を報知し、前記第2コマンドを正常に受信できなかった場合、前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数の報知を制限する（例えばステップ059AKS139の処理を実行する演出制御用CPU120など）、

ようにしてもよい。

【1869】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【1870】

（特徴部062AKに係る手段の説明）

特徴部059AKは、下記の特徴部062AKを含んでいる。

（1）特徴部062AKに係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばCPU103など）と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップS110の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップS213の処理を実行するCPU103など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など）と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など）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可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）、

前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど）、

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状

10

20

30

40

50

態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップ S 1 6 1 の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 にて Y e s と判定した場合、ステップ 0 5 9 A K S 0 8 4 およびステップ S 1 3 0 4 の処理を実行するなど）、

ことを特徴とする。

【1 8 7 1】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【1 8 7 2】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを示す前記判定結果情報を受信した後に前記判定結果情報を新たに受信した場合、該新たに受信した前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行をさらに制限し（例えば現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合、ステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 にて Y e s と判定するなど）、

前記先読み演出の制限中、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合において実行可能な前記先読み演出と同様の態様で前記先読み演出を実行可能である（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 8 4 およびステップ S 1 3 0 4 の処理を実行するなど）、ようにしてもよい。

【1 8 7 3】

このような構成によれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【1 8 7 4】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記特別状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行することを示す前記判定結果情報を受信した後に前記判定結果情報を新たに受信した場合、該新たに受信した前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行をさらに制限し（例えば現在記憶されている保留記憶内に時短煽り演出を実行する保留が記憶されている場合、ステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 にて Y e s と判定するなど）、

前記先読み演出の制限中、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合において実行可能な前記先読み演出と同様の態様で前記先読み演出を実行可能である（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 8 4 およびステップ S 1 3 0 4 の処理を実行するなど）、ようにしてもよい。

【1 8 7 5】

このような構成によれば、状態移行に関する演出が行われる際の遊技興趣の低下を防止することができる。

【1 8 7 6】

（4）上記（1）～（3）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先読み演出の制限中、前記有利状態に制御される有利度が特定の有利度以上であることを示す態様の前記先読み演出を実行しない（例えば図 1 8 - 2 3（B）に示すように「緑」以上の保留表示変化演出を実行しないなど）、

ようにしてもよい。

【1 8 7 7】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【1878】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先読み演出の制限中、特定の種類の前記先読み演出を実行しない(例えば図18-23(B)に示すように、保留表示変化演出の制限時、「緑」や「赤」といった表示態様へ変化する種類の保留表示変化演出を実行しないなど)、

ようにしてもよい。

【1879】

このような構成によれば、特定の種類の予告演出の実行が制限されるため、遊技者に無駄な期待感を与えることなく遊技興趣の低下を防止できる。

【1880】

(特徴部063AKに関する説明)

以下、本実施の形態に係る特徴部063AKについて説明する。

【1881】

図19-1に示すように、遊技盤の盤面上に形成された遊技領域2には、画像表示装置5の天辺よりも左側の左遊技領域063AK1と、画像表示装置5の天辺よりも右側の右遊技領域063AK2と、が設けられている。左遊技領域063AK1と右遊技領域063AK2とは、例えば遊技領域2の内部における画像表示装置5の端面や釘の配列PLなどにより分けられていればよい。打球発射装置から発射されて遊技領域2に打ち込まれた遊技球(遊技媒体)は、左遊技領域063AK1へと誘導された場合、例えば釘の配列PLに沿って誘導されることにより、右遊技領域063AK2へと誘導不可能または誘導困難となる。また、打球発射装置から発射されて遊技領域2へ打ち込まれた遊技球は、右遊技領域063AK2へと誘導された場合、例えば釘の配列PLに沿って誘導されることにより、左遊技領域063AK1へと誘導不可能または誘導困難となる。

【1882】

左遊技領域063AK1には、一般入賞口10と、入賞球装置6Aと、が設けられている。一方、右遊技領域063AK2には、可変入賞球装置6B(普通電動役物)と、特別可変入賞球装置7(可変手段)と、が設けられている。特別可変入賞球装置7は、可変入賞球装置6Bの下方に設けられている。

【1883】

一般入賞口10は、所定の玉受部材によって常に遊技球が入賞可能な一定の開放状態に保たれている。一般入賞口10に遊技球が入賞(進入)したときには、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出される。

【1884】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が入賞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入賞したときには、所定個数(例えば3個)の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームを実行するための条件である第1始動条件が成立可能となる。可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81(図2参照)によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。第2始動入賞口に遊技球が入賞したときには、所定個数(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。

【1885】

特別可変入賞球装置7は、図19-2に示すように、大入賞口扉用(特別電動役物)のソレノイド82(図2参照)によって開閉駆動される大入賞口扉063AK3を備え、大入賞口扉063AK3によって、遊技球が入賞容易な開放状態(第1状態)と、遊技球が入賞不能又は入賞困難な閉鎖状態(第2状態)と、に変化する大入賞口063AK4を有している。図19-2は、大入賞口扉063AK3が大入賞口064AK4を閉鎖状態とした状態を示している。

【1886】

10

20

30

40

50

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉 0 6 3 A K 3 が大入賞口 0 6 3 A K 4 を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞不能又は入賞困難となる。一方、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉 0 6 3 A K 3 が大入賞口 0 6 3 A K 4 を開放状態として、遊技球が大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞容易となる。大入賞口 0 6 3 A K 4 に遊技球が入賞したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口 0 6 3 A K 4 に遊技球が入賞したときには、例えば第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口又は一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞したときよりも多くの賞球が払い出される。

【1 8 8 7】

特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口 0 6 3 A K 4 は、特図ゲームにおいて確定特別図柄として大当たり図柄（特定表示結果）が導出表示（停止表示）されて可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態（有利状態）に制御されたときに、所定の態様で開放状態に制御される。当該開放状態は、所定期間（本実施形態では、2 9 秒間）の経過タイミングと、大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球の数が所定個数（本実施形態では、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。このように大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（本実施形態では、1 5 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【1 8 8 8】

また、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口 0 6 3 A K 4 は、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当たり図柄（特別表示結果）が導出表示されて可変表示の表示結果が「小当たり」となり、小当たり遊技状態に制御されたときに、所定の態様で開放状態に制御される。具体的に、小当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口 0 6 3 A K 4 の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される。例えば、小当たり遊技状態では、0 . 1 秒の開放状態と 1 . 0 秒の閉鎖状態とが繰り返される。大入賞口 0 6 3 A K 4 の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される動作は、大入賞口開閉ともいう。大入賞口開閉は、0 . 1 秒の開放状態が所定の上限開放回数（本実施形態では、1 0 回）まで繰り返されるか、大入賞口 0 6 3 A K 4 に遊技球が所定の上限入賞個数（本実施形態では、1 0 個）まで入賞するかのうちで、いずれかの条件が成立することにより終了する。

【1 8 8 9】

特徴部 0 6 3 A K では、遊技者に対して通常状態（低確低ベース状態）においては左遊技領域 0 6 3 A K 1 に遊技球を打ち出させる遊技方法（以下、「左打ち」と称する。）を行わせることで、一般入賞口 1 0 や、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口への入賞を狙わせる一方、時短状態（低確高ベース状態）においては右遊技領域 0 6 3 A K 2 に遊技球を打ち出させる遊技方法（以下、「右打ち」と称する。）を行わせることで可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口への入賞を狙わせるように構成されている。

【1 8 9 0】

また、特徴部 0 6 3 A K では、大当たり遊技状態又は小当たり遊技状態に制御されているときに、遊技者に対して右打ちを行わせることで特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口 0 6 3 A K 4 への入賞を狙わせるように構成されている。

【1 8 9 1】

特徴部 0 6 3 A K では、右打ちが有利な状態である時短状態、大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態に制御されている期間において、遊技者に対し右打ちを行うことを促す右打ち促進演出を行う。

【1 8 9 2】

特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ 0 6 3 A K 5 を通過（進入）し、大入賞口スイッチ 0 6 3 A K 5 によって検出された後、凹部 0 6 3 A K 6 へ落下する。凹部 0 6 3 A K 6 へと落下した遊技球は、誘導片（図示せず）により後方へと導かれ、通過口 0 6 3 A K 7 を通過する。通過口 0 6 3 A

10

20

30

40

50

K 7の後方には、左下方に向けて延びる振分部供給路 0 6 3 A K 8 と、右下方に向けて延びる排出路 0 6 3 A K 9 と、が設けられている。

【1 8 9 3】

大当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球は、全て、排出路 0 6 3 A K 9 を通って特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。一方、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球のうち 1 個の遊技球のみが、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を通って後述する振分部 0 6 3 A K 1 8 へ流下し、当該 1 個の遊技球以外は、排出路 0 6 3 A K 9 を通って特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。

【1 8 9 4】

図 1 9 - 3 (a) ~ 図 1 9 - 3 (c) は、特徴部 0 6 3 A K に関し、特別可変入賞球装置 7 の構成を示した図であり、図 1 9 - 2 中の矢視 E - E から見た場合を示している。特別可変入賞球装置 7 は、図 1 9 - 3 (a) に示すように、略くの字状の回転片 0 6 3 A K 1 0 と、オン状態とオフ状態とを切り替えることでプランジャ 0 6 3 A K 1 1 を左右方向に移動させる振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 と、を備えている。回転片 0 6 3 A K 1 0 は、プランジャ 0 6 3 A K 1 1 に連結された連結突起 0 6 3 A K 1 3 を有し、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 のオン状態とオフ状態とを切り替えることにより回転軸 0 6 3 A K 1 4 を中心に回転する。

【1 8 9 5】

図 1 9 - 3 (a) に示すように、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態の場合、回転片 0 6 3 A K 1 0 の屈曲面 0 6 3 A K 1 5 は前方を向く。また、振分部供給路 0 6 3 A K 8 の下面は、排出路 0 6 3 A K 9 の下面よりも低い位置にある（下方に設けられている）。そのため、通過口 0 6 3 A K 7 を最初に通過した遊技球 A 1 は、図 1 9 - 3 (a) に示すように、振分部供給路 0 6 3 A K 8 に落ちるとともに、回転片 0 6 3 A K 1 0 の屈曲面 0 6 3 A K 1 5 によってその移動が制限される。これにより、遊技球 A 1 は、回転片 0 6 3 A K 1 0 により保持される。遊技球 A 1 に続いて 0 6 3 A K 7 を通過した遊技球 A 2 は、図 1 9 - 3 (b) に示すように、遊技球 A 1 に阻まれて振分部供給路 0 6 3 A K 8 に進入することができず右側に進行方向を変える。遊技球 A 2 は、そのまま排出路 0 6 3 A K 9 を流下する。なお、排出路 0 6 3 A K 9 には、排出カウントスイッチ 0 6 3 A K 1 6 が設けられており、排出路 0 6 3 A K 9 を通過した遊技球は排出カウントスイッチ 0 6 3 A K 1 6 により検出される。排出路 0 6 3 A K 9 を通った遊技球は、特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。回転片 0 6 3 A K 1 0 が遊技球 A 1 を保持した状態で、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 をオン状態からオフ状態へ制御すると、図 1 9 - 3 (c) に示すように、プランジャ 0 6 3 A K 1 1 が振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 本体から飛び出す。これにより、回転片 0 6 3 A K 1 0 が回転軸 0 6 3 A K 1 4 を中心に回転し、遊技球 A 1 を振分部供給路 0 6 3 A K 8 に向けてはじく。はじかれた遊技球 A 1 は、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を流下する。

【1 8 9 6】

振分部供給路 0 6 3 A K 8 を流下した遊技球 A 3 は、図 1 9 - 4 (a) に示すように、振分部通過スイッチ 0 6 3 A K 1 7 を通過し、振分部通過スイッチ 0 6 3 A K 1 7 によって検出された後、振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入する。

【1 8 9 7】

振分部 0 6 3 A K 1 8 は、特別可変入賞球装置 7 に設けられており、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を通って流下した遊技球を誘導し、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 （特定領域）と、時短領域 0 6 3 A K 2 0 （特別領域）と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、の何れかを通過させる。

【1 8 9 8】

大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 は、何れも、遊技球が通過可能に構成された領域（部材）であり、特別可変入賞球装置 7 に設けられている。大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 は、振分部 0 6 3 A K 1 8 の下方に設けられている。

10

20

30

40

50

【1899】

大当り領域063AK19に進入した遊技球は、大当り領域通過スイッチ063AK22を通過し、大当り領域通過スイッチ063AK22によって検出された後、大当り領域排出路（図示せず）を通過して特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。大当り領域排出路を通過して特別可変入賞球装置7の外部へ排出された遊技球は、大当り領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

【1900】

特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される。

10

【1901】

時短領域063AK20に進入した遊技球は、時短領域通過スイッチ063AK23を通過し、時短領域通過スイッチ063AK23によって検出された後、時短領域排出路（図示せず）を通過して特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。時短領域排出路を通過して特別可変入賞球装置7の外部へ排出された遊技球は、時短領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

【1902】

通常状態である場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、時短領域063AK20を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい時短状態（特別状態）に制御する時短移行制御が行われる。一方、時短状態である場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、時短領域063AK20を通過した場合、当該通過に基づく時短移行制御は行われないうように構成されている。すなわち、既に時短状態に制御されている場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過しても、時短移行制御を行うことにより時短状態に制御される期間を延長する制御は行われないうように構成されている。

20

30

【1903】

本実施形態では、通常状態において、特図ゲームで小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されて大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、大入賞口063AK4が閉鎖状態に制御されて当該小当り遊技状態が終了した後、次の可変表示が開始されたときに、当該通過に基づく時短移行制御が行われ、通常状態から時短状態に制御される。すなわち、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、大入賞口063AK4が閉鎖状態に制御されるまで時短状態へ制御しないように構成されている。このような構成によれば、一の遊技球が時短領域063AK20を通過した後に、他の遊技球が大当り領域063AK19又はハズレ領域063AK21を通過することにより、小当り遊技状態の終了後における遊技状態の制御と演出との間に不整合が生じて遊技者を混乱させ、遊技興趣を低下させてしまう可能性を抑制できる。すなわち、このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

40

【1904】

ハズレ領域063AK21に進入した遊技球は、ハズレ領域通過スイッチ063AK24を通過し、ハズレ領域通過スイッチ063AK24によって検出された後、ハズレ領域排出路（図示せず）を通過して特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。ハズレ領域排出路を通過して特別可変入賞球装置7の外部へ排出された遊技球は、ハズレ領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

50

【1905】

特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、ハズレ領域063AK21を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、当該通過に基づいて遊技状態を変化させる制御は行われない。

【1906】

大当り領域063AK19の上端部及び下端部には、大当り領域発光部063AK25が設けられている。時短領域063AK20の上端部及び下端部には、時短領域発光部063AK26が設けられている。ハズレ領域063AK21の上端部及び下端部には、ハズレ領域発光部063AK27が設けられている。大当り領域発光部063AK25、時短領域発光部063AK26及びハズレ領域発光部063AK27は、遊技者に視認可能に構成されると共に、LED (Light Emitting Diode) 等の発光素子を備え、発光可能に構成されている。詳細については後述するものの、特徴部063AKでは、大当り領域発光部063AK25、時短領域発光部063AK26及びハズレ領域発光部063AK27を所定の態様にて発光させる演出が行われる。図19-4(a)は、大当り領域発光部063AK25、時短領域発光部063AK26及びハズレ領域発光部063AK27が、何れも消灯している状態を示している。

【1907】

振分部063AK18は、振分部材063AK28を備えている。振分部材063AK28には、右斜め上方を向いた左側傾斜面063AK29と、左斜め上方を向いた右側傾斜面063AK30と、が形成されている。振分部063AK18に進入した遊技球は、振分部材063AK28によって誘導され、大当り領域063AK19と、時短領域063AK20と、ハズレ領域063AK21と、の何れかを通過する。

【1908】

具体的に、振分部063AK18には、図19-4(b)に示すように、大当り領域進入口063AK31と、時短領域進入口063AK32と、ハズレ領域進入口063AK33と、が設けられている。大当り領域進入口063AK31、時短領域進入口063AK32及びハズレ領域進入口063AK33は、何れも遊技球が通過可能に構成されており、左右方向に沿って配列されている。大当り領域進入口063AK31は、大当り領域063AK19と連通しており、大当り領域進入口063AK31を通過した遊技球は、大当り領域063AK19を通過する。時短領域進入口063AK32は、時短領域063AK20と連通しており、時短領域進入口063AK32を通過した遊技球は、時短領域063AK20を通過する。ハズレ領域進入口063AK33は、ハズレ領域063AK21と連通しており、ハズレ領域進入口063AK33を通過した遊技球は、ハズレ領域063AK21を通過する。

【1909】

振分部材063AK28は、大当り領域進入口063AK31、時短領域進入口063AK32及びハズレ領域進入口063AK33の上方に配置されている。振分部材063AK28には、遊技球が通過可能な通過口063AK34が形成されている。以下、理解を容易にするため、図19-4(b)に示すP座標軸を設定する。P座標軸は、左右方向に対して平行に設定されている。振分部材063AK28は、振分部材用モータ(図示せず)によって駆動され、図19-4(b)に示す左端位置としての位置P6と、右端位置としての位置P3と、の間で左右方向に沿って往復移動する。図19-4(b)は、振分部材063AK28が中央位置(原点位置)としての位置P0に位置している状態を示している。

【1910】

振分部材063AK28が、図19-4(b)に示す位置P0に位置している場合、図19-5(a)に示すように、振分部063AK18に進入した遊技球A4は、振分部材063AK28に形成された通過口063AK34を通過し、時短領域進入口063AK32を通過する。時短領域進入口063AK32を通過した遊技球A4は、時短領域06

10

20

30

40

50

3AK20を通過する。振分部材063AK28が、図19-4(b)に示す位置P3に位置している場合、図19-5(b)に示すように、振分部063AK18に進入した遊技球A5は、振分部材063AK28に形成された左側傾斜面063AK29にぶつかり、傾斜方向に沿って左側に移動して、振分部063AK18の左側に形成された大当り領域進入口063AK31を通過する。大当り領域進入口063AK31を通過した遊技球A5は、大当り領域063AK19を通過する。振分部材063AK28が、図19-4(b)に示す位置P6に位置している場合、図19-5(c)に示すように、振分部063AK18に進入した遊技球A6は、振分部材063AK28に形成された右側傾斜面063AK30にぶつかり、傾斜方向に沿って右側に移動して、振分部063AK18の右側に形成されたハズレ領域進入口063AK33を通過する。ハズレ領域進入口063AK33を通過した遊技球A6は、ハズレ領域063AK21を通過する。

10

【1911】

振分部材063AK28は、図19-6に示す振分部材動作パターンに従った動作を実行可能に構成されている。図19-6には、振分部材063AK28が振分部材動作パターンに従った動作を行っているときの振分部材063AK28の位置の時間経過に応じた推移と、遊技球が通過する領域の時間経過に応じた推移と、が示されている。なお、振分部材063AK28は、振分部材動作パターンに従った動作を行っていないときには、図19-4(b)に示す位置P0に停止している。

【1912】

図19-6に示すように、振分部材063AK28は、振分部材動作パターンに従った動作を開始すると、所定の中央待機時間にわたって位置P0に停止した後、位置P0から一定の速度で右方向へ移動し、図19-4(b)に示す位置P0より右側の位置P1を通過し、図19-4(b)に示す位置P1より右側の位置P2を通過して、図19-4(b)に示す位置P3に達する。振分部材063AK28が位置P0から位置P3に達するまでの所要時間は、中右移動時間として予め定められていればよい。位置P3に達した振分部材063AK28は、所定の右端待機時間にわたって位置P3に停止する。続いて、振分部材063AK28は、位置P3から一定の速度で左方向へ移動し、位置P2を通過し、位置P1を通過して、位置P0に達する。振分部材063AK28が位置P3から位置P0に達するまでの所要時間は、右中移動時間として予め定められていればよい。位置P0に達した振分部材063AK28は、中央待機時間にわたって位置P0に停止する。次に、振分部材063AK28は、位置P0から一定の速度で左方向へ移動し、図19-4(b)に示す位置P0より左側の位置P4を通過し、図19-4(b)に示す位置P4より左側の位置P5を通過して、図19-4(b)に示す位置P6に達する。振分部材063AK28が位置P0から位置P6に達するまでの所要時間は、中左移動時間として予め定められていればよい。位置P6に達した振分部材063AK28は、所定の左端待機時間にわたって位置P6に停止する。その後、振分部材063AK28は、位置P6から一定の速度で右方向へ移動し、位置P5を通過し、位置P4を通過して、位置P0に達する。振分部材063AK28が位置P6から中央の位置P0に達するまでの所要時間は、左中移動時間として予め定められていればよい。位置P0に達した振分部材063AK28は、再び上述した動作を繰り返す。このように、振分部材063AK28は、振分部材動作パターンに従って動作することにより、位置P3と位置P6との間を左右方向に往復移動する。

20

30

40

【1913】

振分部材063AK28が振分部材動作パターンに従った動作を行っている場合、図19-6に示すように、振分部材063AK28の位置の変化に応じて、振分部063AK18に進入した遊技球が、大当り領域063AK19と、時短領域063AK20と、ハズレ領域063AK21と、の何れを通過するかも変化する。具体的に、振分部材063AK28が位置P2と位置P3との間に位置している期間は、振分部063AK18に進入した遊技球が振分部材063AK28に誘導されることにより大当り領域063AK19を通過する大当り領域通過期間となる。振分部材063AK28が位置P0と位置P1

50

との間に位置している期間と、振分部材 063AK28 が位置 P0 と位置 P4 との間に位置している期間とは、振分部 063AK18 に進入した遊技球が振分部材 063AK28 に誘導されることにより時短領域 063AK20 を通過する時短領域通過期間となる。振分部材 063AK28 が位置 P5 と位置 P6 との間に位置している期間は、振分部 063AK18 に進入した遊技球が振分部材 063AK28 に誘導されることによりハズレ領域 063AK21 を通過するハズレ領域通過期間となる。振分部材 063AK28 が位置 P1 と位置 P2 との間に位置している期間と、振分部材 063AK28 が位置 P4 と位置 P5 との間に位置している期間と、は、振分部 063AK18 に進入した遊技球が振分部材 063AK28 に誘導されることにより大当り領域 063AK19、時短領域 063AK20 及びハズレ領域 063AK21 の何れに進入するかが確定しない通過領域不確定期間となる。

10

【1914】

本実施形態では、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、小当り遊技状態に制御されたときに、小当り遊技状態への制御が開始されたことを報知する小当り開始演出（小当りファンファーレ演出）を実行可能に構成されており、振分部材 063AK28 は、小当り開始演出が開始されたことに応じて振分部材動作パターンに従った動作を開始するように構成されている。小当り開始演出は、図 19-6 に示すように、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから所定の特図確定表示時間が経過したことに応じて開始された後、小当り開始演出時間が経過したことに応じて終了する。

【1915】

20

本実施形態では、小当り遊技状態において、図 19-6 に示すように、小当り開始演出が終了したことに応じて、大入賞口開閉が開始される。上述したように、大入賞口開閉は、0.1 秒の開放状態が所定の上限開放回数まで繰り返されるか、大入賞口 063AK4 に遊技球が所定の上限入賞個数まで入賞するかのうちで、いずれかの条件が成立することにより終了する。

【1916】

本実施形態では、小当り遊技状態において、図 19-6 に示すように、小当り開始演出が終了し、大入賞口開閉が開始されたことに応じて、振分部供給用ソレノイド 063AK12 がオン状態に制御され、回動片 063AK10 が振分部供給路 063AK8 に進入した遊技球を保持可能な状態となる。振分部供給用ソレノイド 063AK12 は、オン状態に制御された後、所定の遊技球保持時間が経過したことに応じてオフ状態に制御される。これにより、回動片 063AK10 が、保持していた遊技球を振分部供給路 063AK8 に向けてはじき、はじかれた遊技球が振分部供給路 063AK8 を流下して振分部 063AK18 に進入する。このような構成により、本実施形態では、小当り遊技状態において大入賞口 063AK4 に入賞した遊技球のうち 1 個の遊技球のみが、振分部供給路 063AK8 を通って振分部 063AK18 へ流下し、当該 1 個の遊技球以外は、排出路 063AK9 を通って特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。一方、本実施形態では、大当り遊技状態において、振分部供給用ソレノイド 063AK12 をオン状態に制御しない。このような構成により、本実施形態では、大当り遊技状態において大入賞口 063AK4 に入賞した遊技球は、全て、排出路 063AK9 を通って特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出される。図 19-6 に示す例では、振分部供給用ソレノイド 063AK12 がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻 t0 において振分部供給用ソレノイド 063AK12 がオフ状態に制御され、回動片 063AK10 にはじかれた遊技球が振分部 063AK18 に進入する。図 19-6 に示すように、遊技球が振分部 063AK18 に進入した時刻 t0 は、大当り領域通過期間に含まれている。このため、時刻 t0 に振分部 063AK18 に進入した遊技球は、振分部材 063AK28 に誘導されることにより、大当り領域 063AK19 を通過する。

30

40

【1917】

なお、遊技球保持時間は、小当り遊技状態において、大入賞口開閉を所定の上限開放回数だけ実行するために要する時間よりも長く設定されている。すなわち、遊技球は、大入

50

賞口開閉が終了した後に、振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入する。

【1 9 1 8】

図 1 9 - 6 に示すように、遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入するタイミング（図 1 9 - 6 に示す例では時刻 t_0 ）は、特図確定表示時間と、小当り開始演出時間と、遊技球保持時間と、によって指定される。

【1 9 1 9】

本実施形態では、小当り遊技状態に制御されるときに、特図確定表示時間及び遊技球保持時間は、小当り種別に関わらず同一の時間に設定される一方、小当り開始演出時間は、小当り種別に応じて、複数種類の時間の何れかに設定される。このような構成により、小当り種別に応じて、遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入するタイミングが異なるように構成されている。

【1 9 2 0】

具体的に、本実施形態では、小当り遊技状態に制御されるときに、小当り開始演出時間を、小当り種別に応じて、図 1 9 - 7 に示す所定の第 1 特定時間～第 3 特定時間の何れかに設定する。図 1 9 - 7 に示すように、第 2 特定時間（例えば 1 2 秒）は第 1 特定時間（例えば 1 1 秒）より長く、第 3 特定時間（例えば 1 3 秒）は第 2 特定時間より長い。

【1 9 2 1】

図 1 9 - 7 に示すように、小当り開始演出時間が第 1 特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が開始された後、第 1 特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイミングで振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御される。その後、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻 t_1 において振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオフ状態に制御され、回転片 0 6 3 A K 1 0 にはじかれた遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入する。図 1 9 - 7 に示すように、時刻 t_1 は、ハズレ領域通過期間に含まれているため、時刻 t_1 に振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることにより、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第 1 特定時間に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球は、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する。

【1 9 2 2】

小当り開始演出時間が第 2 特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が開始された後、第 2 特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイミングで振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御される。その後、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻 t_2 において振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオフ状態に制御され、回転片 0 6 3 A K 1 0 にはじかれた遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入する。図 1 9 - 7 に示すように、時刻 t_2 は、時短領域通過期間に含まれているため、時刻 t_2 に振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入した遊技球は、振分部材 0 6 3 A K 2 8 に誘導されることにより、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第 2 特定時間に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球は、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する。

【1 9 2 3】

小当り開始演出時間が第 3 特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が開始された後、第 3 特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイミングで振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御される。その後、振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻 t_3 において振分部供給用ソレノイド 0 6 3 A K 1 2 がオフ状態に制御され、回転片 0 6 3 A K 1 0 にはじかれた遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 に進入する。図 1 9 - 7 に示すよ

10

20

30

40

50

うに、時刻 t_3 は、大当り領域通過期間に含まれているため、時刻 t_3 に振分部063AK18に進入した遊技球は、振分部材063AK28に誘導されることにより、大当り領域063AK19を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第3特定時間に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球は、大当り領域063AK19を通過する。

【1924】

上述したように、小当り開始演出時間が第1特定時間～第3特定時間の何れに設定されているかに応じて、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21の何れを通過するかが異なる。特徴部063AKでは、小当り開始演出時間を、小当り種別に
10
応じて第1特定時間～第3特定時間の何れかに設定することにより、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球に、大当り領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21のうち小当り種別に
20
応じた領域を通過させる。

【1925】

特徴部063AKでは、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて可変表示の表示結果が「小当り」となる可変表示（以下、「小当り変動」と称する。）が実行されたことに基
30
づいて、小当り変動に対応した演出として、図19-8（a）に示すように、上述した右打ち促進演出及び小当り開始演出に加えて、時短示唆演出と、通過煽り演出と、通過報知演出と、を実行可能に構成されている。

【1926】

本実施形態では、右打ち促進演出として、画像表示装置5の画面に、右方向を指す矢印を示す右打ち促進画像を表示する演出を実行する。右打ち促進演出は、上述したように、時短状態及び大当り遊技状態に制御されている期間において実行されると共に、図19-8（a）に示すように、小当り遊技状態に制御されている期間において実行される。

【1927】

また、本実施形態では、小当り開始演出として、画像表示装置5の画面に、右矢印画像と、小当り開始画像と、を表示する演出を実行する。右矢印画像は、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え！」というメッセージを示す演出画像である。小当り開始画像は、特別可変入賞球装置7の形状を示すと共に、「ここに球を入れる！」というメッセージを示し、特別可変入賞球装置7へ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である
30
。上述したように、小当り開始演出は、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態への制御が開始されたことに
40
応じて開始された後、小当り開始演出時間が経過したことに
50
応じて終了する。

【1928】

時短示唆演出は、時短状態に制御されることを示唆する演出であり、小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。上述したように、通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基
30
づいて、当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される。これに対応して、特徴部063AKでは、通常状態である場合、小当り変動が実行されるときに、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されることを示唆する演出として、
40
時短示唆演出を当該小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、通常状態である場合、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるときに可変表示において、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【1929】

図19-8（a）に示すように、小当り変動においてノーマルリーチのリーチ演出であるノーマルリーチ演出と、スーパーリーチのリーチ演出であるスーパーリーチ演出と、時短示唆演出と、が実行される場合、時短示唆演出は、リーチが成立し、ノーマルリーチ演出が実行され、スーパーリーチ演出が実行された後に開始された後、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り変動が終了したことに
50
応じて終了する。以下、時短示

唆演出の詳細について、図 19-9 (a) 及び図 19-9 (b) を参照して説明する。

【1930】

図 19-9 (a) に示すように、時短示唆演出が開始されると、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 において、所定のハズレ図柄（本実施形態では、「7 6 7」）が、導出表示される場合とは異なる態様にて仮停止表示される。次に、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において飾り図柄の再可変表示が実行され、その後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、図 19-9 (b) に示す時短状態に制御されることを示唆する時短示唆図柄が仮停止表示される。時短示唆図柄は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「チャンス」というメッセージを示す飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。図 19-9 (a) に戻り、時短示唆図柄が仮停止表示された後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の再可変表示が実行され、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り変動が終了したことに応じて時短示唆演出が終了する。

10

【1931】

図 19-8 (a) に戻り、通過煽り演出は、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過することを示唆する演出（大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と時短領域 0 6 3 A K 2 0 とハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 との通過に関する示唆を行う演出）である。通過煽り演出は、小当り開始演出が終了して大入賞口開閉が開始されたことに応じて開始された後、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過したことに応じて終了する。

20

【1932】

通過報知演出は、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過したかを報知する演出である。本実施形態において、通過報知演出は、小当り遊技状態への制御が終了することを報知する小当り終了演出（小当りエンディング演出）として実行される。通過報知演出は、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したことに応じて開始された後、所定の通過報知演出時間が経過したことに応じて終了する。

30

【1933】

本実施形態において、通過報知演出時間は、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れかを通過したかに応じて、所定の第 1 特別時間～第 3 特別時間の何れかに設定される。具体的に、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過した場合、通過報知演出時間は第 1 特別時間（例えば 5 秒）に設定される。また、時短状態である場合、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、当該通過に基づいて時短移行制御が行われないことに対応して、通過報知演出時間は、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過した場合と同様に第 1 特別時間に設定される。通常状態である場合、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、通過報知演出時間は第 2 特別時間（例えば 2 0 秒）に設定される。遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときに、通過報知演出時間は第 3 特別時間（例えば 1 0 秒）に設定される。このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

40

【1934】

特徴部 0 6 3 A K では、図 19-8 (b) に示すように、通常状態において小当り変動が実行された場合と、時短状態において小当り変動が実行された場合とで、時短示唆演出、通過煽り演出及び通過報知演出の実行有無又は演出態様が異なるように構成されている。

50

【1935】

具体的に、本実施形態では、図19-8(b)に示すように、通常状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出を実行可能である一方、時短状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出が実行されないように構成されている。すなわち、特徴部063AKでは、通常状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、時短状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、で異なる演出を小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。

【1936】

特徴部063AKでは、通常状態である場合、小当り変動が実行されるときに、時短示唆演出を実行可能に構成することにより、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて時短移行制御が行われて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができるように構成されている。

10

【1937】

一方、特徴部063AKでは、時短状態である場合、小当り変動が実行されるときに、時短示唆演出が実行されないように構成することにより、遊技球が時短領域063AK20を通過したときに当該通過に基づく時短移行制御が行われなくても関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるように構成されている。

20

【1938】

このように、特徴部063AKでは、通常状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、時短状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、で異なる演出を小当り変動の実行中に実行可能に構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【1939】

特徴部063AKでは、図19-8(b)に示すように、通常状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口開閉が行われたときに、通過煽り演出として、大当り領域063AK19と時短領域063AK20とハズレ領域063AK21との通過に関する示唆を行う演出である通常時通過煽り演出（特別演出）が実行される。一方、時短状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口開閉が行われたときに、通過煽り演出として、時短領域063AK29の通過に関する示唆を行うことなく、大当り領域063AK19とハズレ領域063AK21との通過に関する示唆を行う演出である時短時通過煽り演出（特定演出）が実行される。

30

【1940】

本実施形態において、通常時通過煽り演出は、遊技球が大当り領域063AK19を通過することと、遊技球が時短領域063AK20を通過することと、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することと、を示唆する演出である。これに対し、本実施形態において、時短時通過煽り演出は、遊技球が時短領域063AK20を通過することと、遊技球が大当り領域063AK19を通過することと、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することと、を示唆する演出である。

40

【1941】

特徴部063AKでは、通常状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出を実行することにより、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができるように構成されている。

【1942】

一方、特徴部063AKでは、時短状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態

50

に制御されて大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、時短時通過煽り演出を実行することにより、遊技球が時短領域063AK20を通過したときに当該通過に基づく制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるよう構成されている。

【1943】

このように、特徴部063AKでは、通常状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出が実行される一方、時短状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、時短時通過煽り演出が実行

10

【1944】

本実施の形態では、通常時通過煽り演出として、図19-10(a)に示すように、画像表示装置5の画面に通常時通過煽り画像AK1を表示し、特別可変入賞球装置7が備える大当り領域発光部063AK25、時短領域発光部063AK26及びハズレ領域発光部063AK27を発光させ、スピーカ8L、8Rから、「大当りかな？時短かな？ハズレかな？」というメッセージを示す通常時通過煽り音声を出力する演出を行う。

【1945】

通常時通過煽り画像AK1は、「大当り」というメッセージを示し、遊技球が大当り領域063AK19を通過することを示唆する大当り領域通過煽り画像AK2と、「時短」というメッセージを示し、遊技球が時短領域063AK20を通過することを示唆する時短領域通過煽り画像AK3と、「ハズレ」というメッセージを示し、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することを示唆するハズレ領域通過煽り画像AK4と、を含んでいる。

20

【1946】

特徴部063AKでは、通常時通過煽り画像AK1の表示態様によって、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度（割合）と、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域063AK21を通過する期待度と、を示唆可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、通常時通過煽り画像AK1の表示態様に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。具体的に、本実施形態では、通常時通過煽り画像AK1において、大当り領域通過煽り画像AK2が、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過する期待度（小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度）に応じた表示面積にて表示され、時短領域通過煽り画像AK3が、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過する期待度（小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度）に応じた表示面積にて表示され、ハズレ領域通過煽り画像AK4が、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域063AK21を通過する期待度に応じた表示面積にて表示される。

30

40

【1947】

後述するように、本実施形態では、第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）において小当り図柄が導出表示されたときに、第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）において小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される。これに対応して、本実施形態では、通常状態である場合、第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出において、通常時通過煽り画像AK1を、図19-10(a)に示す表示態様にて表示する一方、第2特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出において、通常時通過煽り画像AK1を、図19-10（

50

b) に示す表示態様にて表示する。図 19-10 (b) に示す表示態様では、図 19-10 (a) に示す表示態様よりも時短領域通過煽り画像 AK2 の表示面積が大きい。なお、第 2 特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに実行される図 19-10 (b) に示す通常時通過煽り演出は、通常時通過煽り画像 AK1 の表示態様が異なることを除けば、第 1 特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに実行される図 19-10 (a) に示す通常時通過煽り演出と同様の演出態様である。

【1948】

本実施の形態では、時短時通過煽り演出として、図 19-10 (c) に示すように、画像表示装置 5 の画面に時短時通過煽り画像 AK5 を表示し、特別可変入賞球装置 7 が備える時短領域発光部 063 AK26 を発光させることなく大当り領域発光部 063 AK25 及びハズレ領域発光部 063 AK27 を発光させ、スピーカ 8L、8R によってから、「大当りかな？ハズレかな？」というメッセージを示す時短時通過煽り音声を出力する演出を行う。時短時通過煽り画像 AK5 は、大当り領域通過煽り画像 AK2 と、ハズレ領域通過煽り画像 AK4 と、を含んでいる一方、時短領域通過煽り画像 AK3 は含んでいない。

【1949】

図 19-8 (b) に戻り、通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口 063 AK4 に入賞した遊技球が大当り領域 063 AK19 を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が大当り領域 063 AK19 を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御されることを報知する通常時大当り領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、通常時大当り領域通過報知演出として、画像表示装置 5 の画面に、「V」というメッセージを示す通常時大当り領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【1950】

通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口 063 AK4 に入賞した遊技球が時短領域 063 AK20 を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が時短領域 063 AK20 を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを報知する時短領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、時短領域通過報知演出として、画像表示装置 5 の画面に、「ラッキー！」というメッセージを示す時短領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【1951】

通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口 063 AK4 に入賞した遊技球がハズレ領域 063 AK21 を通過したときに、通過報知演出として、遊技球がハズレ領域 063 AK21 を通過し、小当り遊技状態の終了後に遊技状態を変化させる制御が行われないことを報知するハズレ領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、ハズレ領域通過報知演出として、画像表示装置 5 の画面に、「残念！」というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【1952】

これに対し、時短状態である場合、図 19-8 (b) に示すように、小当り遊技状態において大入賞口 063 AK4 に入賞した遊技球が大当り領域 063 AK19 を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が大当り領域 063 AK19 を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御されることを報知する、通常時大当り領域通過報知演出とは異なる時短時大当り領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、時短時大当り領域通過報知演出として、画像表示装置 5 の画面に、「BONUS！」というメッセージを示す時短時大当り領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【1953】

時短状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口 063 AK4 に入賞した遊技球が時短領域 063 AK20 を通過したときに、当該通過に基づく時短移行制御が行われないことに対応して、通過報知演出として、上述したハズレ領域通過報知演出が実行される。

【1954】

時短状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口 063 AK4 に入賞した遊技球

がハズレ領域 063AK21 を通過したときに、通過報知演出として、ハズレ領域通過報知演出が実行される。

【1955】

図19-8(a)及び図19-8(b)に示すように、特徴部063AKでは、特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口063AK4が開放状態に制御された後、大入賞口063AKが閉鎖状態に制御されたときに、遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合と、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、大入賞口063AK4が閉鎖状態に制御されたときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【1956】

また、特徴部063AKでは、図19-8(b)に示すように、通常状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、時短領域通過報知演出を実行することにより、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを認識させ、遊技興趣を向上させることができる。

【1957】

一方、特徴部063AKでは、時短状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、ハズレ領域通過報知演出を実行することにより、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づく時短移行制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることに期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

20

【1958】

このように、特徴部063AKでは、通常状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合と、時短状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されていることにより、小当り図柄が導出表示されるときの状態に応じて好適な制御を行うことができる。

30

【1959】

より具体的に、特徴部063AKでは、時短状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したときと、時短状態において遊技球がハズレ領域063AK21を通過し、大当り領域063AK19と時短領域063AK20との何れも通過しなかったときと、で同じ演出であるハズレ領域通過報知演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、時短状態であるときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づく制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることに期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

40

【1960】

また、特徴部063AKでは、図19-8(b)に示すように、時短状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、通常状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに実行される通常時大当り領域通過報知演出とは異なる時短時大当り領域通過報知演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

50

【1961】

なお、本実施形態では、後述するように、時短状態において実行されやすい第2特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合、通常状態において実行されやすい第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合よりも高い割合で、小当り遊技状態の終了後に「大当りB」より遊技者にとっての有利度が高い「大当りA」に制御される。このような構成により、遊技者に、遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、時短時大当り領域通過報知演出と通常時大当り領域通過報知演出との何れが実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【1962】

図19-11は、特徴部063AKに関し、特別図柄通常処理として、特別図柄プロセス処理のステップS110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。

【1963】

特別図柄通常処理を開始すると、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS101）。第2特図保留記憶数は、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の保留記憶数である。例えば、ステップ063AKS101の処理では、RAM102にて第2保留記憶数カウンタが記憶する第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

20

【1964】

本実施形態では、例えばRAM102の所定領域などに、第2特図保留記憶部が設けられている。第2特図保留記憶部は、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進入して第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、その遊技球の進入による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値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。こうして、第2特図保留記憶部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（可変表示）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）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

30

【1965】

ステップ063AKS101にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ063AKS101; No）、CPU103は、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ063AKS102）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

40

【1966】

ステップ063AKS102の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ063AKS103）。また、ステップ063AKS103の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。その後、CPU103は、変

50

動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップ063AKS104）。

【1967】

ステップ063AKS101にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ063AKS101；Yes）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS114）。第1特図保留記憶数は、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の保留記憶数である。例えば、ステップ063AKS114の処理では、RAM102にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ063AKS114の処理は、ステップ063AKS101にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図（特図2）を用いた特図ゲームは、第1特図（特図1）を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

10

【1968】

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ものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

20

【1969】

本実施形態では、例えばRAM102の所定領域などに、第1特図保留記憶部が設けられている。第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第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、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第1特図保留記憶部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（可変表示）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）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

30

【1970】

ステップ063AKS114にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ063AKS114；No）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ063AKS115）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

40

【1971】

ステップ063AKS115の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ063AKS116）。また、ステップ063AKS116の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。その後、CPU103は、変

50

動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップ063AKS117）。

【1972】

ステップ063AKS104、063AKS117の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップ063AKS105）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、図19-12（a）に示す第1特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、図19-12（b）に示す第2特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。

10

【1973】

図19-12（a）に示す第1特図表示結果決定テーブルは、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や、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。図19-12（b）に示す第2特図表示結果決定テーブルは、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や、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

20

【1974】

図19-12（a）に示す第1特図表示結果決定テーブル及び図19-12（b）に示す第2特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1975】

図19-12（a）に示す第1特図表示結果決定テーブルや図19-12（b）に示す第2特図表示結果決定テーブルにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決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や、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。

30

【1976】

また、図19-12（b）に示す第2特図表示結果決定テーブルでは、図19-12（a）に示す第1特図表示結果決定テーブルに比べて多い決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。すなわち、図19-12（a）に示す第1特図表示結果決定テーブルと図19-12（b）に示す第2特図表示結果決定テーブルとでは、第2特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられている。

【1977】

図19-11に戻り、ステップ063AKS105の処理に続いて、CPU103は、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、ステップ063AKS105で選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「大当り」に割り当てられた決定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する（ステップ063AKS106）。

40

【1978】

ステップ063AKS106の処理を実行した後、CPU103は、ステップ063AKS106にて特図表示結果を「大当り」とすると決定されたか否かを判定する（ステップ063AKS107）。そして、特図表示結果を「大当り」とすると決定されたと判定された場合には（ステップ063AKS107；Yes）、RAM102に設けられた大

50

当りフラグをオン状態にセットする（ステップ063AKS108）。その後、CPU103は、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図19-13（b）に示す大当り種別決定テーブルを選択してセットする（ステップ063AKS109）。CPU103は、ステップ063AKS109にてセットされた大当り種別決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、大当り種別を、特図ゲームにおいて可変表示が行われた特別図柄（「変動特図」）が第1特図であるか第2特図であるか（変動特図バッファ値が「1」と「2」との何れであるか）に応じて、図19-13（a）に示す「大当りA」と「大当りB」との何れかに決定する（ステップ063AKS110）。

【1979】

図19-13（a）に示す「大当りA」及び「大当りB」は、何れも、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り」である。「大当りA」に制御された場合、大当り遊技状態の終了後に、可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。「大当りB」に制御された場合、大当り遊技状態の終了後に、可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期間が「大当りB」よりも長い「大当りA」は、「大当りB」よりも遊技者にとっての有利度が高い。図19-13（b）に示す大当り種別決定テーブルでは、変動特図が第1特図であるときに、大当り種別が「大当りA」と「大当りB」との何れかに決定されるように構成される一方、変動特図が第2特図であるときに、大当り種別が「大当りA」に決定され、「大当りB」に決定されないように構成されている。このような構成により、第2特図ゲームにおいて大当り図柄が導出表示されたときに、第1特図ゲームにおいて大当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、「大当りB」より遊技者にとっての有利度が高い「大当りA」に制御される。

【1980】

図19-11に戻り、ステップ063AKS110の処理を実行した後、CPU103は、ステップ063AK110で決定された大当り種別に対応して、例えばRAM102に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ063AKS111）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「大当りA」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「大当りB」であれば「1」とすればよい。

【1981】

ステップ063AKS107において、ステップ063AKS106にて可変表示結果を「大当り」とすると決定されなかったと判定された場合（ステップ063AKS107；No）、CPU103は、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、ステップ063AKS105で選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当り」に割り当てられた決定値と比較することにより、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ063AKS118）。

【1982】

ステップ063AKS118の処理を実行した後、CPU103は、ステップ063AKS118にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されたか否かを判定する（ステップ063AKS119）。そして、特図表示結果を「小当り」とすると決定されたとき（ステップ063AKS119；Yes）、RAM102に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップ063AKS120）。その後、CPU103は、小当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図19-14（b）に示す小当り種別決定テーブルを選択してセットする（ステップ063AKS121）。CPU103は、ステップ063AKS121にてセットされた小当り種別決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別を、変動特図が第1特図であるか第2特図であるか（変動特図バッファ値が「1」と「2」との何れであるか）に応じて、図19-14（a）に示す「小当りA」～「小当りE」の何れかに決定する（ステップ063AKS122）。

【1983】

10

20

30

40

50

図19-14(a)に示すように、「小当りA」及び「小当りB」は、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、振分部材063AK28に誘導されることにより、大当り領域063AK19を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小当りA」又は「小当りB」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第3特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第3特定時間に設定されている場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19を通過する。このため、小当り種別が「小当りA」又は「小当りB」である場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19を通過する。「小当りA」の小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、「大当りA」の大当り遊技状態に制御される。これに対し、「小当りB」の小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、「大当りB」の大当り遊技状態に制御される。

10

【1984】

「小当りC」及び「小当りD」は、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、振分部材063AK28に誘導されることにより、時短領域063AK20を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第2特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第2特定時間に設定されている場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、時短領域063AK20を通過する。このため、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」である場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、時短領域063AK20を通過する。「小当りC」の小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。これに対し、「小当りD」の小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。

20

【1985】

「小当りE」は、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、振分部材063AK28に誘導されることにより、ハズレ領域063AK21を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小当りE」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第1特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第1特定時間に設定されている場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、ハズレ領域063AK21を通過する。このため、小当り種別が「小当りE」である場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、ハズレ領域063AK21を通過する。

30

【1986】

図19-14(b)に示す小当り種別決定テーブルでは、変動特図が第2特図である場合、変動特図が第1特図である場合よりも高い割合で、小当り種別が、遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、「大当りB」より遊技者にとっての有利度が高い「大当りA」に制御される「小当りA」に決定されるように構成されている。このような構成により、第2特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合、第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合よりも高い割合で、小当り遊技状態の終了後に「大当りB」より遊技者にとっての有利度が高い「大当りA」に制御される。

40

【1987】

図19-14(b)に示す小当り種別決定テーブルにおいて、小当り種別が「小当りA

50

」に決定される割合と、小当り種別が「小当りB」に決定される割合と、の合計値は、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度に対応している。また、小当り種別が「小当りC」に決定される割合と、小当り種別が「小当りD」に決定される割合と、の合計値は、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度に対応している。また、小当り種別が「小当りE」に決定される割合は、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域063AK21を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に遊技状態を変化させる制御が行われない期待度に対応している。

【1988】

図19-14(b)に示すように、変動特図が第2特図であるときに、小当り種別が「小当りC」に決定される割合(15%)と、小当り種別が「小当りD」に決定される割合(15%)と、の合計値(30%)は、変動特図が第1特図であるときに、小当り種別が「小当りC」に決定される割合(15%)と、小当り種別が「小当りD」に決定される割合(10%)と、の合計値(25%)より大きい。すなわち、特徴部063AKでは、第2特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されたときに、第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるように構成されている。このような構成によれば、遊技者に、第2特図ゲームの確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【1989】

図19-11に戻り、ステップ063AKS122の処理を実行した後、CPU103は、ステップ063AK122で決定された小当り種別に対応して、例えばRAM102に設けられた小当り種別バッファの格納値である小当り種別バッファ値を設定することなどにより(ステップ063AKS123)、決定された小当り種別を記憶させる。一例として、小当り種別が「小当りA」であれば小当り種別バッファ値を「0」とし、「小当りB」であれば「1」とし、「小当りC」であれば「2」とし、「小当りD」であれば「3」とし、「小当りE」であれば「4」とすればよい。

【1990】

ステップ063AKS119において、ステップ063AKS118にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されなかったと判定された場合(ステップ063AKS119; No)や、ステップ063AKS111又はステップ063AKS123の処理を実行した後、CPU103は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果や、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果などに対応して、確定特別図柄を決定する(ステップ063AKS112)。

【1991】

ステップ063AKS112の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから(ステップ063AKS113)、特別図柄通常処理を終了する。ステップ063AKS114にて第1特図保留記憶数が「0」である場合(ステップ063AKS114; Yes)、CPU103は、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップ063AKS124)、特別図柄通常処理を終了する。

【1992】

本実施形態では、特別図柄プロセス処理のステップS111にて実行される変動パターン設定処理において、変動パターンが、図19-15に示す変動パターンPA1-1~PB5-3の何れかに決定される。

【1993】

図19-15に示すように、本実施形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンPA1-1~PB2-3と、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターンPA3-1~PB3-3と、可変表示結果が「小当り」となる場

10

20

30

40

50

合に対応した変動パターンPA4-1～PB5-3と、が予め設定されている。

【1994】

本実施形態では、スーパーリーチの種別として、スーパーリーチAと、スーパーリーチBと、スーパーリーチCと、の3種類が設定されており、図19-15に示す変動パターンには、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターンPA2-1、PA3-1、PA4-1、PA5-1と共に、スーパーリーチCのリーチ演出が実行される変動パターンPB2-1、PB3-1、PB4-1、PB5-1と、スーパーリーチBのリーチ演出が実行される変動パターンPB2-2、PB3-2、PB4-2、PB5-2と、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される変動パターンPB2-3、PB3-3、PB4-3、PB5-3と、が含まれている。なお、本実施形態では、スーパーリーチAのリーチ演出として、画像表示装置5の画面に、キャラクタAを示すキャラクタ画像を表示する演出を行い、スーパーリーチBのリーチ演出として、画像表示装置5の画面に、キャラクタBを示すキャラクタ画像を表示する演出を行い、スーパーリーチCのリーチ演出として、画像表示装置5の画面に、キャラクタCを示すキャラクタ画像を表示する演出を行う。

10

【1995】

また、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した変動パターンPA4-1～PB5-3には、時短示唆演出が実行される変動パターンPA4-1、PB4-1～PB4-3と、時短示唆演出が実行されない変動パターンPA5-1、PB5-1～PB5-3と、が含まれている。

20

【1996】

図19-16は、特徴部063AKに関し、変動パターン設定処理として、特別図柄プロセス処理のステップS111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。

【1997】

変動パターン設定処理を開始すると、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ063AK201)。大当りフラグがオンであると判定した場合(ステップ063AKS201; Yes)、CPU103は、図19-17に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、変動パターンを、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターンPA3-1～PB3-3の何れかに決定する(ステップ063AK202)。

30

【1998】

図19-17に示すように、大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターンが、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターンPA3-1よりも高い割合でスーパーリーチCのリーチ演出が実行される変動パターンPB3-1に決定され、変動パターンPB3-1よりも高い割合でスーパーリーチBのリーチ演出が実行される変動パターンPB3-2に決定され、変動パターンPB3-2よりも高い割合でスーパーリーチAのリーチ演出が実行される変動パターンPB3-3に決定される。このような構成により、大当り期待度は、スーパーリーチAのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチCのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチCのリーチ演出が実行されたときの方が、ノーマルリーチ演出が実行されたときより高い。

40

【1999】

図19-16に戻り、ステップ063AK201において大当りフラグがオンではないと判定した場合(ステップ063AKS201; No)、CPU103は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ063AKS207)。小当りフラグがオンではないと判定した場合(ステップ063AK207; No)、CPU103は、図19-18に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、変動パターンを、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンPA1-1～PB2-3の何れかに決定する(ステップ063AKS208)。

【2000】

図19-18に示すように、ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターンが、

50

ノーマルリーチ演出が実行される変動パターンPA2-1よりも低い割合でスーパーリーチCのリーチ演出が実行される変動パターンPB2-1に決定され、変動パターンPB2-1よりも低い割合でスーパーリーチBのリーチ演出が実行される変動パターンPB2-2に決定され、変動パターンPB2-2よりも高い割合でスーパーリーチAのリーチ演出が実行される変動パターンPB2-3に決定される。

【2001】

図19-16に戻り、ステップ063AKS207において、小当りフラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS207；Yes）、CPU103は、RAM102に設けられた時短フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ063AKS209）。時短フラグは、時短状態に制御されていることを示すフラグである。

10

【2002】

時短フラグがオン状態にセットされていないと判定した場合（ステップ063AKS209；No）、CPU103は、図19-19（a）に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、変動パターンを、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応し、時短示唆演出が実行される変動パターンPA4-1～PB4-3の何れかに決定する（ステップ063AKS210）。小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかは、小当り種別バフ値に基づいて特定すればよい。一方、時短フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップ063AKS209；Yes）、CPU103は、図19-19（b）に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、変動パターンを、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応し、時短示唆演出が実行されない変動パターンPA5-1～PB5-3の何れかに決定する（ステップ063AKS211）。このような構成により、通常状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出を実行可能である一方、時短状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出が実行されない。

20

【2003】

図19-19（a）に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルと、図19-19（b）に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルと、の何れにおいても、小当り種別が、遊技球が大当り領域063AK19を通過する「小当りA」又は「小当りB」である場合、変動パターンは、スーパーリーチCのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-1、PB5-1よりも高い割合でスーパーリーチBのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-2、PB5-2に決定され、変動パターンPB4-2、PB5-2よりも高い割合でスーパーリーチAのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-3、PB5-3に決定される。このような構成により、遊技球が大当り領域063AK19を通過する期待度（大当り領域通過期待度）は、スーパーリーチAのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチCのリーチ演出が実行されたときより高い。このような構成によれば、遊技者に、スーパーリーチA～スーパーリーチCの何れのリーチ演出が実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【2004】

図19-19（a）に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルと、図19-19（b）に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルと、の何れにおいても、小当り種別が、遊技球が時短領域063AK20を通過する「小当りC」又は「小当りD」である場合、変動パターンは、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-3、PB5-3よりも高い割合でスーパーリーチBのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-2、PB5-2に決定され、変動パターンPB4-2、PB5-2よりも高い割合でスーパーリーチCのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-1、PB5-1に決定される。このような構成により、遊技球が時短領域063AK20を通過する期

50

待度（時短領域通過期待度）は、スーパーリーチCのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチAのリーチ演出が実行されたときより高い。このような構成によれば、遊技者に、スーパーリーチA～スーパーリーチCの何れのリーチ演出が実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【2005】

図19-16に戻り、ステップ063AKS202、063AKS208、063AKS210又は063AKS211の処理を実行した後、CPU103は、決定された変動パターンに対応した特図変動時間を設定する（ステップ063AKS203）。特別図柄の可変表示時間である特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。CPU103は、変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

【2006】

ステップ063AKS203の処理に続いて、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、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うち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ063AKS204）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、CPU103は、第1特図を用いた可変表示を開始するときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ減算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす）ようにしてもよい。なお、CPU103は、第2特図を用いた可変表示を開始するときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ減算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす）ようにしてもよい。

【2007】

ステップ063AKS204の処理を実行した後、CPU103は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板12側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定を行う（ステップ063AKS205）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第1変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ063AKS202、063AKS208、063AKS210又は063AKS211で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド）、第1特図保留記憶数指定コマンド（1減じた第1特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第1特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド）を順次送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第2変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ063AKS202、063AKS208、063AKS210又は063AKS211で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド）、第2特図保留記憶数指定コマンド（1減じた第2特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第2特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド）を順次送信するための送信設定を行う。本実施

形態では、表示結果指定コマンド（可変表示結果通知コマンド）において、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」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）、可変表示結果が「小当たり」となる場合の小当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（小当たり種別決定結果）に応じて、異なるE X Tデータが設定される。

【2008】

ステップ063AKS205の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ063AKS206）、特別図柄通常処理を終了する。

10

【2009】

図19-20は、特徴部063AKに関し、特別図柄停止処理として、特別図柄プロセス処理のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【2010】

特別図柄停止処理を開始すると、CPU103は、まず、例えばRAM102の所定領域に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS301）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップ063AKS305の処理によりオン状態にセットされる。

【2011】

特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップ063AKS301; No）、CPU103は、確定特別図柄を導出表示するための設定を行い（ステップ063AKS302）、飾り図柄停止コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS303）。飾り図柄停止コマンドは、図柄確定コマンドとも言い、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを指定するコマンドである。

20

【2012】

ステップ063AKS303の処理を実行した後、CPU103は、特図確定表示時間として所定の時間を設定する（ステップ063AKS304）。ステップ063AKS304の処理では、RAM102の所定領域に設けられた特図確定表示時間タイマの格納値である特図確定表示時間タイマ値が、所定の特図確定表示時間に対応する値に設定される。その後、CPU103は、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ063AKS305）、特別図柄停止処理を終了する。

30

【2013】

ステップ063AKS301において、特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップ063AKS301; Yes）、CPU103は、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS306）。例えば、ステップ063AKS306の処理では、特図確定表示時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の特図確定表示時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップ063AKS306にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップ063AKS306; No）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

40

【2014】

ステップ063AKS306にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップ063AKS306; Yes）、CPU103は、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップ063AKS307）、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS308）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップ063AKS308; Yes）、大当たり開始演出待ち時間として所定の時間を設定する（ステップ063AKS309）。大当たり開始演出待ち時間は、大当たり開始演出（大当たりファンファーレ演出）が実行される大当たり開始演出時間に対応している。ステップ063

50

AK309の処理では、RAM102の所定領域に設けられた大当り開始演出待ち時間タイマの格納値である大当り開始演出待ち時間タイマ値が、所定の大当り開始演出時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS309の処理を実行した後、CPU103は、大当りに応じた大当り開始指定コマンド（大当りファンファーレコマンド）を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS310）。

【2015】

ステップ063AKS310の処理を実行した後、CPU103は、大当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ063AKS311）、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ063AKS312）。その後、CPU103は、通常状態を示す遊技状態指定コマンド（パチンコ遊技1における現在の遊技状態を指定する演出制御コマンド）を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS313）。

10

【2016】

次に、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた開放回数カウンタの格納値である開放回数カウント値を、大当り遊技状態におけるラウンドの上限回数（本実施形態では、15回）に対応する値（本実施形態では、「15」）に設定する（ステップ063AKS314）。

【2017】

ステップ063AKS314の処理を実行した後、CPU103は、時短回数カウンタをクリアする（063AKS315）。時短回数カウンタは、RAM102の所定領域に設けられ、時短状態に制御される可変表示の残り回数である時短回数をカウントする。ステップ063AKS315の処理では、時短回数カウンタがクリアされることにより、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値が初期値としての「0」に設定される。その後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ063AKS316）、特別図柄停止処理を終了する。

20

【2018】

ステップ063AKS308において、大当りフラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS308；No）、CPU103は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS317）。小当りフラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS317；No）、CPU103は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ063AKS318）。

30

【2019】

ステップ063AKS317において、小当りフラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS317；Yes）、CPU103は、小当り開始演出待ち時間を、上述した第1特定時間～第3特定時間の何れかに設定する（ステップ063AKS319）。小当り開始演出待ち時間は、小当り開始演出時間に対応している。具体的に、ステップ063AKS319において、CPU103は、図19-21に示す小当り開始演出待ち時間決定テーブルを参照することにより、小当り開始演出待ち時間を、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、第1特定時間～第3特定時間の何れかに決定し、RAM102の所定領域に設けられた小当り開始演出待ち時間タイマの格納値である小当り開始演出待ち時間タイマ値を、決定された小当り開始演出待ち時間に対応する値に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。

40

【2020】

図19-21に示すように、本実施形態では、小当り種別が「小当りA」又は「小当りB」である場合、小当り開始演出時間が第3特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第3特定時間に決定される。小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」である場合、小当り開始演出時間が第2特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第2特定時間に決定される。小当り種別が「小当りE」である場合、小当り開始演出時間が第1特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出

50

出待ち時間も、第1特定時間に決定される。

【2021】

ステップ063AKS319の処理を実行した後、CPU103は、小当りに応じた当り開始指定コマンド（小当りファンファーレコマンド）を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS320）。

【2022】

ステップ063AKS320の処理を実行した後、CPU103は、振分部材063AK28に振分部材動作パターンに従った動作を開始させる制御を行う（ステップ063AKS321）。その後、CPU103は、小当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ063AKS322）、開放回数カウント値を、小当り遊技状態における大入賞口開閉の上限開放回数（本実施形態では、10回）に対応する値（本実施形態では、「10」）に設定する（ステップ063AKS323）。ステップ063AKS323の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する（ステップ063AKS324）。

【2023】

ステップ063AKS318又はステップ063AKS324の処理を実行した後、CPU103は、時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS325）。時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS325；No）、CPU103は、特別図柄停止処理を終了する。

【2024】

時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS325；Yes）、CPU103は、時短回数カウント値を1減算することにより更新し（ステップ063AKS326）、更新後の時短回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS327）。時短回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS327；No）、CPU103は、特別図柄停止処理を終了する。

【2025】

時短回数カウント値が「0」であると判定した場合（ステップ063AKS327；Yes）、CPU103は、時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ063AKS328）、通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行い（ステップ063AKS329）、特別図柄停止処理を終了する。

【2026】

図19-22は、特徴部063AKに関し、小当り開放前処理として、特別図柄プロセス処理のステップS118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。

【2027】

小当り開放前処理を開始すると、CPU103は、まず、小当り開始演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS401）。ステップ063AKS401の処理では、小当り開始演出待ち時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の小当り開始演出待ち時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、小当り開始演出待ち時間が経過したか否かを判定する。小当り開始演出待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS401；No）、CPU103は、小当り開放前処理を終了する。

【2028】

ステップ063AKS401において、小当り開始演出待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS401；Yes）、CPU103は、振分部供給用ソレノイド063AK12をオン状態に制御する（ステップ063AKS402）。その後、CPU103は、遊技球保持時間として所定の時間を設定する（ステップ063AKS403）。ステップ063AKS403において、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた遊技球保持時間タイマの格納値である遊技球保持時間タイマ値を、所定の遊技球保持時間に対応する値に設定する。ステップ063AKS403の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を小当り開放中処理に対応した値である“9”に

10

20

30

40

50

更新し（ステップ063AKS404）、小当り開放前処理を終了する。

【2029】

図19-23は、特徴部063AKに関し、小当り開放中処理として、特別図柄プロセス処理のステップS119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。

【2030】

小当り開放中処理を開始すると、CPU103は、まず、開放回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS501）。開放回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS501; No）、CPU103は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球の数が、小当り遊技状態における所定の上限入賞個数（本実施形態では、10個）以上であるか否かを判定する（ステップ063AKS502）。ステップ063AKS502において、CPU103は、大入賞口スイッチ063AK5によって検出された遊技球の数（大入賞口スイッチ063AK5によって遊技球が検出された回数）が上限入賞個数以上であるか否かを判定する。

10

【2031】

ステップ063AKS502において、大入賞口063AK4に入賞した遊技球の数が上限入賞個数より少ないと判定した場合（ステップ063AKS502; No）、CPU103は、大入賞口063AK4の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ063AKS503）。大入賞口063AK4の開放タイミングであると判定した場合（ステップ063AKS503; Yes）、CPU103は、大入賞口扉用のソレノイド82をオン状態に制御することにより、大入賞口063AK4を開放状態に制御し（ステップ063AKS504）、大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ063AKS505）。ステップ063AKS505の処理を行った後、CPU103は、開放回数カウント値を1減算することにより更新する（ステップ063AKS506）。

20

【2032】

ステップ063AKS506の処理を実行した後や、ステップ063AKS503において大入賞口063AK4の開放タイミングではないと判定した場合（ステップ063AKS503; No）、CPU103は、大入賞口063AK4の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（ステップ063AKS507）。大入賞口063AK4の閉鎖タイミングではないと判定した場合（ステップ063AKS507; No）、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。大入賞口063AK4の閉鎖タイミングであると判定した場合（ステップ063AKS507; Yes）、CPU103は、大入賞口扉用のソレノイド82をオフ状態に制御することにより、大入賞口063AK4を閉鎖状態に制御する（ステップ063AKS508）。ステップ063AKS508の処理を実行した後、CPU103は、大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行い（ステップ063AKS509）、小当り開放中処理を終了する。

30

【2033】

ステップ063AKS501において開放回数カウント値が「0」とであると判定した場合（ステップ063AKS501; Yes）や、ステップ063AKS502において大入賞口063AK4に入賞した遊技球の数が上限入賞個数以上であると判定した場合（ステップ063AKS502; Yes）、CPU103は、遊技球保持時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS510）。ステップ063AKS510において、CPU103は、遊技球保持時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の遊技球保持時間タイマ値が「0」とであるか否かに応じて、遊技球保持時間が経過したか否かを判定する。遊技球保持時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS510; No）、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。

40

【2034】

ステップ063AKS510において、遊技球保持時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS510; Yes）、CPU103は、振分部供給用ソレノイド063AK12をオフ状態に制御する（ステップ063AKS511）。

50

【2035】

ステップ063AKS511の処理を実行した後、CPU103は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過したか否かを判定する（ステップ063AKS512）。ステップ063AKS512において、CPU103は、何れもRAM102の所定領域に設けられた大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ又はハズレ領域通過フラグの何れかがオンであるか否かに応じて、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過したか否かを判定する。

【2036】

遊技球が大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れも通過していないと判定した場合（ステップ063AKS512；No）、CPU103は、大当り領域通過スイッチ063AK22がオンとなったか否か（大当り領域通過スイッチ063AK22が遊技球を検出したか否か）を判定する（ステップ063AKS518）。大当り領域通過スイッチ063AK22がオンとなったと判定した場合（ステップ063AKS518；Yes）、CPU103は、大当り領域通過フラグをオン状態にセットし（ステップ063AKS519）、小当り開放中処理を終了する。

【2037】

ステップ063AKS518において、大当り領域通過スイッチ063AK22がオンではないと判定した場合（ステップ063AKS518；No）、CPU103は、時短領域通過スイッチ063AK23がオンとなったか否か（時短領域通過スイッチ063AK23が遊技球を検出したか否か）を判定する（ステップ063AKS520）。時短領域通過スイッチ063AK23がオンとなったと判定した場合（ステップ063AKS520；Yes）、CPU103は、時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS521）。時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS521；No）、CPU103は、時短領域通過フラグをオン状態にセットし（ステップ063AKS522）、小当り開放中処理を終了する。

【2038】

ステップ063AKS520において、時短領域通過スイッチ063AK23がオンではないと判定した場合（ステップ063AKS520；No）、CPU103は、ハズレ領域通過スイッチ063AK24がオンとなったか否か（ハズレ領域通過スイッチ063AK24が遊技球を検出したか否か）を判定する（ステップ063AKS523）。ハズレ領域通過スイッチ063AK24がオンではないと判定した場合（ステップ063AKS523；No）、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。

【2039】

ステップ063AKS523において、ハズレ領域通過スイッチ063AK24がオンとなったと判定した場合（ステップ063AKS523；Yes）や、ステップ063AKS521において、時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS521；Yes）、CPU103は、ハズレ領域通過フラグをオン状態にセットし（ステップ063AKS524）、小当り開放中処理を終了する。

【2040】

このように、本実施形態では、時短領域通過スイッチ063AK24がオンとなったと判定された場合（ステップ063AKS520；Yes）であっても、時短フラグがオンであると判定された（ステップ063AKS521；Yes）ときには、時短領域通過フラグがオン状態にセットされることなく、ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされる。

【2041】

ステップ063AKS512において、遊技球が大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過したと判定した場合（ステップ063AKS512；Yes）、CPU103は、小当り遊技状態において大入賞口

10

20

30

40

50

063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されたか否かを判定する(ステップ063AKS513)。ステップ063AKS513において、CPU103は、排出カウンタスイッチ063AK16によって検出された遊技球の数(排出カウンタスイッチ063AK16によって遊技球が検出された回数)と、大当り領域排出カウンタスイッチによって検出された遊技球の数(大当り領域排出カウンタスイッチによって遊技球が検出された回数)と、時短領域排出カウンタスイッチによって検出された遊技球の数(時短領域排出カウンタスイッチによって遊技球が検出された回数)と、ハズレ領域排出カウンタスイッチによって検出された遊技球の数(ハズレ領域排出カウンタスイッチによって遊技球が検出された回数)と、の合計値が、大入賞口スイッチ063AK5によって検出された遊技球の数と一致するか否かに応じて、大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されたか否かを判定する。

10

【2042】

ステップ063AKS513において、大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されていないと判定した場合(ステップ063AKS513; No)、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。一方、大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されたと判定した場合(ステップ063AKS513; Yes)、CPU103は、振分部材063AK28による振分部材動作パターンに従った動作を終了させる制御を行う(ステップ063AKS514)。

【2043】

ステップ063AKS514の処理を実行した後、CPU103は、小当りに応じた当り終了指定コマンド(小当りエンディングコマンド)を主基板11から演出制御基板12へ送信するための設定を行う(ステップ063AKS515)。

20

【2044】

ステップ063AKS515において、CPU103は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態又は時短状態に制御されるか否かと、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される場合における大当り種別と、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される場合における時短状態に制御される可変表示の回数と、を示す演出制御コマンドを送信する。

【2045】

具体的に、ステップ063AK515において、CPU103は、図19-24に示す当り終了指定コマンド決定テーブルを参照することにより、大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ及びハズレ領域通過フラグの状態と、小当り種別と、に応じて、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド1~小当り終了指定コマンド5の何れかを選択し、選択されたコマンドを送信するための設定を行う。

30

【2046】

より具体的に、図19-24に示すように、大当り領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当りA」である場合、小当り遊技状態の終了後に「大当りA」の大当り遊技状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド1が選択される。大当り領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当りB」である場合、小当り遊技状態の終了後に「大当りB」の大当り遊技状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド2が選択される。時短領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当りC」である場合、小当り遊技状態の終了後に、可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド3が選択される。時短領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当りD」である場合、小当り遊技状態の終了後に、可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド4が送信される。ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされている場合、小当り種別に関わらず、小当り遊技状態の終了後に、遊技状態を変化させる制御が行われないことを示す小当り終了指定コマンド5が送信される。

40

50

【2047】

図19-23に戻り、ステップ063AKS515の処理を実行した後、CPU103は、通過報知演出待ち時間を、上述した第1特別時間～第3特別時間の何れかに設定する（ステップ063AKS516）。通過報知演出待ち時間は、通過報知演出時間に対応している。ステップ063AKS516において、CPU103は、図19-25に示す通過報知演出待ち時間決定テーブルを参照することにより、通過報知演出待ち時間を、大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ及びハズレ領域通過フラグの状態に応じて、第1特別時間～第3特別時間の何れかに決定し、RAM102の所定領域に設けられた通過報知演出待ち時間タイマの格納値である通過報知演出待ち時間タイマ値を、決定された通過報知演出待ち時間に対応する値に設定する。

10

【2048】

図19-25に示すように、本実施形態では、大当り領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第3特別時間に設定され、時短領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第2特別時間に設定され、ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第1特別時間に設定される。

【2049】

図19-23に戻り、ステップ063AKS516の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を小当り終了処理に対応した値である“10”に更新し（ステップ063AKS517）、小当り開放中処理を終了する。

20

【2050】

図19-26は、特徴部063AKに関し、小当り終了処理として、特別図柄プロセス処理のステップS120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。

【2051】

小当り終了処理を開始すると、CPU103は、まず、通過報知演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS601）。ステップ063AKS601において、CPU103は、通過報知演出待ち時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の通過報知演出待ち時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、通過報知演出待ち時間が経過したか否かを判定する。通過報知演出待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS601；No）、CPU103は、小当り終了処理を終了する。

30

【2052】

通過報知演出待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS617）、CPU103は、大当り領域通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS602）。大当り領域通過フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS602；Yes）、CPU103は、大当り領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ063AKS603）。

【2053】

ステップ063AKS603の処理を実行した後、CPU103は、小当り種別に応じて大当り種別バッファ値を設定する（ステップ063AKS604）。具体的に、ステップ063AKS604において、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に「大当りA」の大当り遊技状態に制御される「小当りA」であれば大当り種別バッファ値を「大当りA」に対応する「0」に設定する一方、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に「大当りB」の大当り遊技状態に制御される「小当りB」であれば大当り種別バッファ値を「大当りB」に対応する「1」に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。

40

【2054】

ステップ063AKS604の処理を実行した後、CPU103は、大当り開始演出待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ063AKS605）、大当りに応じた大当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS606）。ステップ063AKS606の処理を実行した後、C

50

P U 1 0 3 は、時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 7）、通常状態を示す遊技状態指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 8）。次に、C P U 1 0 3 は、開放回数カウンタ値を、大当り遊技状態におけるラウンドの上限回数に対応する値に設定し（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 9）、時短回数カウンタをクリアする（0 6 3 A K S 6 1 0）。その後、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 1）、小当り終了処理を終了する。

【2 0 5 5】

ステップ 0 6 3 A K S 6 0 2 において、大当り領域通過フラグがオンではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 6 0 2 ; N o）、C P U 1 0 3 は、時短領域通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 2）。時短領域通過フラグがオンであると判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 2 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、時短領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 3）。

【2 0 5 6】

ステップ 0 6 3 A K S 6 1 3 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、時短フラグをオン状態にセットし（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 4）、小当り種別に応じて時短回数カウンタ値を設定する（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 5）。具体的に、ステップ 0 6 3 A K S 6 1 5 において、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に可変表示が 5 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される「小当り C」であれば時短回数カウンタ値を「5」に設定する一方、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に可変表示が 1 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される「小当り D」であれば時短回数カウンタ値を「1」に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。ステップ 0 6 3 A K S 6 1 5 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、時短状態を示す遊技状態指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 6）。

【2 0 5 7】

ステップ 0 6 3 A K S 6 1 2 において、時短領域通過フラグがオンではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 2 ; N o）、C P U 1 0 3 は、ハズレ領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 7）。

【2 0 5 8】

ステップ 0 6 3 A K S 6 1 6 又はステップ 0 6 3 A K S 6 1 7 の処理を行った後、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 8）、小当り終了処理を終了する。

【2 0 5 9】

上述したように、本実施形態では、大入賞口開放が行われる小当り開放中処理が終了したことに応じて小当り終了処理が開始され、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 2 ; Y e s）、小当り終了処理において、時短フラグがオン状態にセットされる（ステップ 0 6 3 A K S 6 1 4）ように構成されている。このような構成により、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、大入賞口 0 6 3 A K 4 が閉鎖状態に制御されるまで時短状態へ制御しないように構成されている。

【2 0 6 0】

特徴部 0 6 3 A K では、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理において、ステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理内の処理として上述した各処理を実行すると共に、ステップ S 2 3 の情報出力処理として、特徴部 0 5 9 A K と同様に、図 1 8 - 3 6 のフローチャートに示す処理を実行する。このような構成により、特徴部 0 6 3 A K では、ステップ S 2 3 の情報出力処理において、特徴部 0 5 9 A K と同様に、大当り中であることを示す大当り信号 1 と、大当り中または時短中であることを（特賞中であることを）示す大当り信号 2 と、に加えて、時短状態中であることを示す大当り信号 3 が、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などの外部機器に出力される。

【2061】

このような構成によれば、大当り遊技状態が終了したことに基づいて時短状態に制御された場合と、通常状態において、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK4を通過したことに基づいて当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御された場合と、の何れにおいても、外部機器において、好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【2062】

図19-27は、特徴部063AKに関し、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS171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。

【2063】

可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、RAM122の所定領域に設けられたサブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS701）。サブ側時短フラグは、時短状態に制御されていることを示すフラグである。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS701；Yes）、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に設けられたサブ側時短回数カウンタの格納値であるサブ側時短回数カウンタ値を1減算することにより更新する（ステップ063AKS702）。サブ側時短回数カウンタは、時短回数（時短状態に制御される可変表示の残り回数）をカウントする。

【2064】

ステップ063AKS702の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、時短回数を報知する時短回数報知演出を実行するための設定を行う（ステップ063AKS703）。本実施形態では、時短回数報知演出として、画像表示装置5の画面に、時短回数を示す時短回数報知画像を表示する演出を実行可能に構成されている。時短回数報知演出において、時短回数報知画像は、サブ側時短回数カウンタ値に基づいて、現在の時短回数を示す表示態様にて表示される。本実施形態において、時短回数報知演出は、時短状態において可変表示が実行されているときに実行される。

【2065】

ステップ063AKS703の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に設けられた右打ち促進演出フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS704）。右打ち促進演出フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS704；No）、演出制御用CPU120は、右打ち促進演出フラグをオン状態にセットし（ステップ063AKS705）、右打ち促進演出を開始する制御を行う（ステップ063AKS706）。

【2066】

ステップ063AKS706の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、時短状態への制御が開始されたこと（通常状態から時短状態へ制御されたこと）を報知する時短突入演出を実行するための設定を行う（ステップ063AKS707）。本実施形態では、時短突入演出として、画像表示装置5の画面に、「時短！」というメッセージを示す第1時短突入画像と、「右を狙って電チューに球を入ろ！」というメッセージを示す第2時短突入画像と、を表示する演出が実行される。第2時短突入画像は、可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。本実施形態において、時短突入演出は、通常状態から時短状態へ制御された後、最初に可変表示が実行されたときに実行される。

【2067】

ステップ063AKS707の処理を実行した後や、ステップ063AKS701において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS701；No）、ステップ063AKS704において、右打ち促進演出フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS704；Yes）、演出制御用CPU120は、主基板11から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ063AKS708）。特図表示結果が「大当り」で

10

20

30

40

50

あると判定した場合（ステップ063AKS708；Yes）、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示結果である確定飾り図柄となる最終停止図柄として、大当り組合せとなる飾り図柄の組合せを決定する（ステップ063AKS709）。ステップ063AKS709において、演出制御用CPU120は、例えば、ROM121に予め記憶されて用意された大当り組合せの飾り図柄決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことなどにより、確定飾り図柄として大当り組合せの飾り図柄を決定する。

【2068】

ステップ063AKS708において、特図表示結果が「大当り」ではないと判定した場合（ステップ063AKS708；No）、演出制御用CPU120は、主基板11から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「小当り」であるかを判定する（ステップ063AKS710）。特図表示結果が「小当り」ではないと判定した場合（ステップ063AKS710；No）、演出制御用CPU120は、確定飾り図柄として、ハズレ組合せとなる飾り図柄の組合せを決定する（ステップ063AKS711）。ステップ063AKS711において、演出制御用CPU120は、例えば、ROM121に予め記憶されて用意されたハズレ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことなどにより、確定飾り図柄としてハズレ組合せの飾り図柄を決定する。

【2069】

ステップ063AKS710において、特図表示結果が「小当り」とであると判定した場合（ステップ063AKS710；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるかを判定する（ステップ063AKS712）。

【2070】

サブ側時短フラグがオン状態にセットされていないと判定した場合（ステップ063AKS712；No）、演出制御用CPU120は、図19-28（b）に示す通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、小当り組合せとなる確定飾り図柄（最終停止図柄）として、図19-28（a）に示す第1小当り図柄～第5小当り図柄の何れかを決定する（ステップ063AKS713）。小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかは、主基板11から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて特定すればよい。一方、サブ側時短フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップ063AKS712；Yes）、演出制御用CPU120は、図19-28（c）に示す時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、小当り組合せとなる確定飾り図柄（最終停止図柄）として、図19-28（a）に示す第1小当り図柄～第5小当り図柄の何れかを決定する（ステップ063AKS714）。

【2071】

図19-28（a）に示す第1小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて大当り遊技状態に制御されることを示唆する「V」というメッセージを示す赤色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第2小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて大当り遊技状態に制御されることを示唆する「V」というメッセージを示す青色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第3小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて時短状態に制御されることを示唆する「時」というメッセージを示す赤色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第4小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて時短状態に制御されることを示唆する「時」というメッセージを示す青色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第5小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エ

10

20

30

40

50

リア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「小」というメッセージを示す白色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第1小当り図柄及び第2小当り図柄は、大当り遊技状態に制御されることを示唆する飾り図柄の組合せである。第3小当り図柄及び第4小当り図柄は、時短状態に制御されることを示唆する飾り図柄の組合せである。

【2072】

図19-28(b)に示す通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、小当り種別が、遊技球が大当り領域063AK19を通過する「小当りA」又は「小当りB」である場合、確定飾り図柄は、第5小当り図柄よりも高い割合で第4小当り図柄に決定され、第4小当り図柄よりも高い割合で第3小当り図柄に決定され、第3小当り図柄よりも高い割合で第2小当り図柄に決定され、第2小当り図柄よりも高い割合で第1小当り図柄に決定される。このような構成により、遊技球が大当り領域063AK19を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度は、確定飾り図柄として第1小当り図柄が導出表示されたときの方が、第2小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第2小当り図柄が導出表示されたときの方が、第3小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第3小当り図柄が導出表示されたときの方が、第4小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第4小当り図柄が導出表示されたときの方が、第5小当り図柄が導出表示されたときよりも高い。このような構成によれば、遊技者に、確定飾り図柄として第1小当り図柄～第5小当り図柄の何れが導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【2073】

また、通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、図19-28(b)に示すように、確定飾り図柄を、時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄及び第4小当り図柄に決定可能に構成されている。このような構成によれば、通常状態である場合、確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄又は第4小当り図柄を導出表示することにより、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて時短移行制御が行われて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができる。

【2074】

具体的に、通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、図19-28(b)に示すように、小当り種別が、遊技球が時短領域063AK20を通過する「小当りC」又は「小当りD」である場合、確定飾り図柄は、第5小当り図柄よりも高い割合で第1小当り図柄に決定され、第1小当り図柄よりも高い割合で第2小当り図柄に決定され、第2小当り図柄よりも高い割合で第4小当り図柄に決定され、第4小当り図柄よりも高い割合で第3小当り図柄に決定される。このような構成により、遊技球が時短領域063AK20を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度は、確定飾り図柄として第3小当り図柄が導出表示されたときの方が、第4小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第4小当り図柄が導出表示されたときの方が、第2小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第2小当り図柄が導出表示されたときの方が、第1小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第1小当り図柄が導出表示されたときの方が、第5小当り図柄が導出表示されたときよりも高い。このような構成によれば、遊技者に、確定飾り図柄として第1小当り図柄～第5小当り図柄の何れが導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【2075】

これに対し、図19-28(c)に示す時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、確定飾り図柄が、時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄及び第4小当り図柄に決定されないように構成されている。このような構成によれば、時短状態である場合、遊技球が時短領域063AK20を通過したときに当該通過に基づく時短移行制御が行われなくても関わらず、確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄又は第4小当り図柄が導出表示されてしまい、遊技者に、遊技球が時短領

域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるよう構成されている。このように、本実施形態では、通常状態において確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第 3 小当り図柄又は第 4 小当り図柄を導出表示可能である一方、時短状態において確定飾り図柄として第 3 小当り図柄又は第 4 小当り図柄が導出表示されないように構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【 2 0 7 6 】

図 1 9 - 2 7 に戻り、ステップ 0 6 3 A K S 7 0 9、ステップ 0 6 3 A K S 7 1 1、ステップ 0 6 3 A K S 7 1 3 又はステップ 0 6 3 A K S 7 1 4 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御パターンを決定する（ステップ 0 6 3 A K S 7 1 5）。ステップ 0 6 3 A K S 7 1 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から受信した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンなどに応じて、予め用意（設定）された複数種類の演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のうち何れかを選択し、使用する演出制御パターンとしてセットする。ステップ 0 6 3 A K S 7 0 3 にて時短回数報知演出を実行するための設定が行われた場合、ステップ 0 6 3 A K S 7 1 5 において、時短回数報知演出に対応した演出制御パターン（時短回数報知演出制御パターン）を選択して使用する演出制御パターンとしてセットする。ステップ 0 6 3 A K S 7 0 7 にて時短突入演出制御を実行するための設定が行われた場合、ステップ 0 6 3 A K S 7 1 5 において、時短突入演出に対応した演出制御パターンを選択して使用する演出制御パターン（時短突入演出制御パターン）としてセットする。

【 2 0 7 7 】

ステップ 0 6 3 A K S 7 1 5 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から受信した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンなどに応じて、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ 0 6 3 A K S 7 1 6）。

【 2 0 7 8 】

ステップ 0 6 3 A K S 7 1 6 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄などの可変表示を開始させるための設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 7 1 7）。ステップ 0 6 3 A K S 7 1 7 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 6 3 A K S 7 1 5 において決定された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令（コマンド）を表示制御部 1 2 3 の V D P に対して送信することなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 2 0 7 9 】

ステップ 0 6 3 A K S 7 1 7 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示の開始に対応して、画像表示装置 5 の画面上において表示されている保留表示やアクティブ表示の表示を更新するための設定を行う（ステップ 0 6 3 A K S 7 1 8）。

【 2 0 8 0 】

ステップ 0 6 3 A K S 7 1 8 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を、可変表示中演出処理に対応する値である“ 2 ”に更新し（ステップ 0 6 3 A K S 7 1 9）、可変表示開始設定処理を終了する。

【 2 0 8 1 】

図 1 9 - 2 9 は、特徴部 0 6 3 A K に関し、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 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。

【 2 0 8 2 】

可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 8 0 1）。具体的に、ステップ 0 6 3 A K S 8 0 1 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を例えば 1 減算することなどにより更新し、ステップ 0 6 3 A K S 7 1 5

にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）から更新後のタイマ値に対応して終了コードが読み出されたか否かを判定することにより、可変表示時間が経過したか否かを判定する。

【2083】

可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS801；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、リーチ演出が実行されるリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS802）。リーチ演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS802；Yes）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS803）。

10

【2084】

ステップ063AKS803の処理を実行した後や、ステップ063AKS802において、リーチ演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS802；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短回数報知演出が実行される時短回数報知演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS804）。時短回数報知演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（時短回数報知演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短回数報知演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS804；Yes）、演出制御用CPU120は、時短回数報知演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS805）。

20

【2085】

ステップ063AKS805の処理を実行した後や、ステップ063AKS804において、時短回数報知演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS804；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短示唆演出が実行される時短示唆演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS806）。時短示唆演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短示唆演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS806；Yes）、演出制御用CPU120は、時短示唆演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS807）。

30

【2086】

ステップ063AKS807の処理を実行した後や、ステップ063AKS806において、時短示唆演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS806；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短突入演出が実行される時短突入演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS808）。時短突入演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（時短突入演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短突入演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS808；Yes）、演出制御用CPU120は、時短突入演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS809）。

40

【2087】

ステップ063AKS809の処理を実行した後や、ステップ063AKS808において時短突入演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS808；No）、演出制御用CPU120は、ステップ063AKS715にて決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含む可変表示中における演出を実行する制御を行い（ステップ063AKS810）、可変表示中演出処理を終了する。

【2088】

ステップ063AKS801において、可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS801；Yes）、演出制御用CPU120は、主基板11から図柄確

50

定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS811）。図柄確定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ063AKS811；No）、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を終了する。

【2089】

図柄確定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ063AKS811；Yes）、演出制御用CPU120は、表示制御部123のVDPに対して所定の表示制御指令を伝送することなどにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、ステップ063AKS709、ステップ063AKS711又はステップ063AKS712にて決定された最終停止図柄としての確定飾り図柄を導出表示する（ステップ063AKS812）。

10

【2090】

ステップ063AKS812の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当り開始指定コマンド受信待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ063AKS813）、演出プロセスフラグの値を、特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新し（ステップ063AKS814）、可変表示中演出処理を終了する。

【2091】

図19-30（a）は、特徴部063AKに関し、特図当り待ち処理として、演出制御プロセス処理のステップS173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。

【2092】

特図当り待ち処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS901）。当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS901；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS902）。

20

【2093】

サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS902；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS903）。サブ側時短回数カウント値が「0」であると判定した場合（ステップ063AKS903；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ063AKS904）、右打ち促進演出フラグをクリアしてオフ状態にセットした後（ステップ063AKS905）、右打ち促進演出を終了する制御を行う（ステップ063AKS906）。

30

【2094】

ステップ063AKS906の処理を実行した後や、ステップ063AKS902において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS902；No）、ステップ063AKS903において、サブ側時短回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS903；No）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を、可変表示開始待ち処理に対応した値である“0”に更新し（ステップ063AKS907）、特図当り待ち処理を終了する。

【2095】

ステップ063AKS901において、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS901；No）、演出制御用CPU120は、大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS908）。

40

【2096】

大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ063AKS908；Yes）、演出制御用CPU120は、大当り開始演出時間として所定の時間を設定する（ステップ063AKS909）。ステップ063AKS909では、RAM122の所定領域に設けられた大当り開始演出時間タイマの格納値である大当り開始演出時間タイマ値が、所定の大当り開始演出時間に対応する値に設定される。ステップ063

50

A K S 9 0 9 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り開始演出を開始する制御を行い（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 0）、演出プロセスフラグの値を、大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新した後（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 1）、特図当り待ち処理を終了する。

【2097】

ステップ 0 6 3 A K S 9 0 8 において、大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 9 0 8 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 2）。小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 2 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特図当り待ち処理を終了する。

10

【2098】

小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 2 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り開始演出時間を第 1 特定時間～第 3 特定時間の何れかに設定する（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 3）。具体的に、ステップ 0 6 3 A K S 9 1 3 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 9 - 3 0 (b) に示す小当り開始演出時間決定テーブルを参照することにより、小当り開始演出時間を、小当り種別が「小当り A」～「小当り E」の何れであるかに応じて、第 1 特定時間～第 3 特定時間の何れかに決定し、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた小当り開始演出時間タイマの格納値である小当り開始演出時間タイマ値を、決定された小当り開始演出時間に対応する値に設定する。小当り種別は、主基板 1 1 から送信された表示結果指定コマンドに基づいて特定されればよい。

20

【2099】

図 1 9 - 3 0 (b) に示すように、本実施形態では、小当り種別が「小当り A」又は「小当り B」である場合、小当り開始演出時間が第 3 特定時間に設定され、小当り種別が「小当り C」又は「小当り D」である場合、小当り開始演出時間が第 2 特定時間に設定され、小当り種別が「小当り E」である場合、小当り開始演出時間が第 1 特定時間に設定される。

【2100】

図 1 9 - 3 0 (a) に戻り、ステップ 0 6 3 A K S 9 1 3 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り開始演出を開始する制御を行い（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 4）、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”に更新した後（ステップ 0 6 3 A K S 9 1 5）、特図当り待ち処理を終了する。

30

【2101】

図 1 9 - 3 1 は、特徴部 0 6 3 A K に関し、小当り中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 4 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。

【2102】

小当り中演出処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、ステップ 0 6 3 A K S 9 1 3 にて設定された小当り開始演出時間が経過したか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 1）。ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 1 では、小当り開始演出時間タイマ値を 1 減算することにより更新し、更新後の小当り開始演出時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、小当り開始演出時間が経過したか否かを判定する。小当り開始演出時間が経過していないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 1 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り中演出処理を終了する。

40

【2103】

小当り開始演出時間が経過したと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 1 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた小当り開始演出終了フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 2）。小当り開始演出終了フラグがオンではないと判定した場合（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 0 2 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り開始演出を終了する制御を行い（ステップ 0 6 3

50

AKS1004)、小当り開始演出終了フラグをオン状態にセットする(ステップ063AKS1005)。

【2104】

ステップ063AKS1005の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ063AKS1006)。サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合(ステップ063AKS1006; No)、演出制御用CPU120は、通常時通過煽り演出を開始する制御を行い(ステップ063AKS1007)、小当り中演出処理を終了する。一方、サブ側時短フラグがオンであると判定した場合(ステップ063AKS1006; Yes)、演出制御用CPU120は、時短時通過煽り演出を開始する制御を行い(ステップ063AKS1008)、小当り中演出処理を終了する。

10

【2105】

ステップ063AKS1002において、小当り開始演出終了フラグがオンであると判定した場合(ステップ063AKS1002; Yes)、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ063AKS1003)。小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合(ステップ063AKS1003; No)、演出制御用CPU120は、小当り中演出処理を終了する。

【2106】

小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合(ステップ063AKS1003; Yes)、演出制御用CPU120は、小当り開始演出終了フラグをクリアしてオフ状態にセットし(ステップ063AKS1009)、通過時煽り演出として実行中の通常時通過煽り演出又は時短時通過煽り演出を終了する制御を行った後(ステップ063AKS1010)、演出プロセスフラグの値を、小当り終了演出処理に対応した値である“5”に更新する(ステップ063AKS1011)。

20

【2107】

ステップ063AKS1011の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れかを受信したか否かを判定する(ステップ063AKS1012)。

【2108】

小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れかを受信したと判定した場合(ステップ063AKS1012; Yes)、演出制御用CPU120は、通過報知演出時間を第3特別時間に設定する(ステップ063AKS1013)。ステップ063AKS1013では、RAM122の所定領域に設けられた通過報知演出時間タイマの格納値である通過報知演出時間タイマ値が、第3特別時間に対応する値に設定される。

30

【2109】

ステップ063AKS1013の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ063AKS1014)。サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合(ステップ063AKS1014; No)、演出制御用CPU120は、通常時大当り領域通過報知演出を開始する制御を行い(ステップ063AKS1015)、小当り中演出処理を終了する。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合(ステップ063AKS1014; Yes)、演出制御用CPU120は、時短時大当り領域通過報知演出を開始する制御を行い(ステップ063AKS1016)、小当り中演出処理を終了する。

40

【2110】

ステップ063AKS1012において、小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れも受信していないと判定した場合(ステップ063AKS1012; No)、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れかを受信したか否かを判定する(ステップ063AKS1017)。

50

【2111】

小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れかを受信したと判定した場合（ステップ063AKS1017；Yes）、演出制御用CPU120は、通過報知演出時間を第2特別時間に設定する（ステップ063AKS1018）。ステップ063AKS1018では、通過報知演出時間タイマ値が、第2特別時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS1018の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、時短領域通過報知演出を開始する制御を行い（ステップ063AKS1019）、小当り中演出処理を終了する。

【2112】

ステップ063AKS1017において、小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れも受信していないと判定した場合（ステップ063AKS1017；No）、演出制御用CPU120は、通過報知演出時間を第1特別時間に設定する（ステップ063AKS1020）。ステップ063AKS1020では、通過報知演出時間タイマ値が、第1特別時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS1020の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ハズレ領域通過報知演出を開始する制御を行い（ステップ063AKS1021）、小当り中演出処理を終了する。

【2113】

図19-32は、特徴部063AKに関し、小当り終了演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS175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。

【2114】

小当り終了演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、ステップ063AKS1013、ステップ063AKS1018又はステップ063AKS1020にて設定された通過報知演出時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS1101）。ステップ063AKS1101では、通過報知演出時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の通過報知演出時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、通過報知演出時間が経過したか否かを判定する。通過報知演出時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS1101；No）、演出制御用CPU120は、小当り終了演出処理を終了する。

【2115】

通過報知演出時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS1101；Yes）、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS1102）。小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れかを受信したと判定した場合（ステップ063AKS1102；Yes）、演出制御用CPU120は、当り開始指定コマンド受信待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ063AKS1103）、演出プロセスフラグの値を、特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新し（ステップ063AKS1104）、小当り終了演出処理を終了する。

【2116】

ステップ063AKS1102において、小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れも受信していないと判定した場合（ステップ063AKS1102；No）、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS1105）。小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れかを受信したと判定した場合（ステップ063AKS1105；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグをオン状態にセットする（ステップ063AKS1106）。

【2117】

ステップ063AKS1106の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマ

10

20

30

40

50

ンド4との何れを受信したかに基づいて、サブ側時短回数カウント値を設定する（ステップ063AKS1107）。小当り遊技状態の終了後に可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド3を受信した場合、ステップ063AKS1107では、サブ側時短回数カウント値を「5」に設定する。小当り遊技状態の終了後に可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド4を受信した場合、ステップ063AKS1107では、サブ側時短回数カウント値を「1」に設定する。

【2118】

ステップ063AKS1105において、小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れも受信していないと判定した場合（ステップ063AKS1105；No）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS1108）。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS1108；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS1109）。

10

【2119】

サブ側時短回数カウント値が「0」であると判定した場合（ステップ063AKS1109；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ063AKS1110）、右打ち促進演出フラグをクリアしてオフ状態にセットした後（ステップ063AKS1111）、右打ち促進演出を終了する制御を行う（ステップ063AKS1112）。

20

【2120】

ステップ063AKS1107又はステップ063AKS1112の処理を実行した後や、ステップ063AKS1108において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS1108；No）、ステップ063AKS1109において、サブ側時短回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS1109；No）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を、可変表示開始待ち処理に対応した値である“0”に更新し（ステップ063AKS1113）、小当り終了演出処理を終了する。

【2121】

以下、特徴部063AKに係る演出動作例について、図19-33～図19-36を参照して説明する。

30

【2122】

まず、図19-33及び図19-34を参照して、通常状態において小当り変動が実行された場合における演出動作例について説明する。具体的に、以下、通常状態において小当り変動が実行され、当該小当り変動中にスーパーリーチAのリーチ演出と、時短示唆演出と、が実行されると共に、確定飾り図柄として第3小当り図柄が導出表示される場合を例に用いて説明する。

【2123】

図19-33（a）は、通常状態において、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、ハズレ図柄（「135」）が停止表示された状態を示している。図19-33（b）は、通常状態において、小当り変動が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されている状態を示している。

40

【2124】

図19-33（c）は、リーチが成立し、スーパーリーチAのリーチ演出として、キャラクタAを示すキャラクタ画像AK6を画像表示装置5の画面に表示する演出が行われている状態を示している。

【2125】

図19-33（d）は、時短示唆演出が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて所定のハズレ図柄（「767」）が仮停止表示さ

50

れた状態を示している。図19-24(e)は、時短示唆演出において、「中」の飾り図柄表示エリア5Cで飾り図柄の再可変表示が行われている状態を示している。図19-33(f)は、時短示唆演出において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで時短示唆図柄が仮停止表示された状態を示している。図19-33(g)は、時短示唆演出において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の再可変表示が行われている状態を示している。

【2126】

図19-33(h)は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定飾り図柄として第3小当り図柄が導出表示され、小当り変動が終了した状態を示している。

【2127】

図19-33(i)は、小当り遊技状態への制御が開始され、小当り開始演出として、画像表示装置5の画面に、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え!」というメッセージを示す右矢印画像AK8と、特別可変入賞球装置7の形状を示すと共に、「ここに球を入れろ!」というメッセージを示す小当り開始画像AK9と、を表示する演出が実行されている状態を示している。図19-33(i)に示す状態では、小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて右打ち促進演出が開始され、右方向を指す矢印を示す右打ち促進画像AK7が画像表示装置5の画面に表示されている。

【2128】

通常状態では、図19-33(i)に示す演出動作が実行された後、図19-34(a)に示す演出動作が実行される。図19-34(a)は、通常時通過煽り演出が実行されている状態を示している。通常時通過煽り演出では、図19-34(a)に示すように、画像表示装置5の画面に、大当り領域通過煽り画像AK2と、時短領域通過煽り画像AK3と、ハズレ領域通過煽り画像AK4と、を含む通常時通過煽り画像AK1を表示し、特別可変入賞球装置7が備える大当り領域発光部063AK25、時短領域発光部063AK26及びハズレ領域発光部063AK27を発光させ、スピーカ8L、8Rから、「大当りかな?時短かな?ハズレかな?」というメッセージを示す通常時通過煽り音声を出力する演出が行われる。

【2129】

以下、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合における演出動作について説明する。

【2130】

通常状態において、遊技球が大当り領域063AK19を通過したことに応じて、図19-34(a)に示す演出動作が終了し、図19-34(b)に示す演出動作が実行される。図19-34(b)は、通常時大当り領域通過報知演出が実行され、画像表示装置5の画面に、「V」というメッセージを示す通常時大当り領域通過報知画像AK10が表示された状態を示している。

【2131】

図19-34(c)は、小当り遊技状態が終了した後、大当り遊技状態に制御され、大当り開始演出として、画像表示装置5の画面に、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え!」というメッセージを示す第1大当り開始画像AK11と、「アタッカーに球を入れろ!」というメッセージを示す第2大当り開始画像AK12と、を表示する演出が実行されている状態を示している。第2大当り開始画像AK12は、特別可変入賞球装置7へ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。図19-34(c)に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像AK7が画像表示装置5の画面に表示されている。

【2132】

次に、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合における演出動作について説明する。

【2133】

10

20

30

40

50

通常状態において、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに応じて、図 1 9 - 3 4 (a) に示す演出動作が終了し、図 1 9 - 3 4 (d) に示す演出動作が実行される。図 1 9 - 3 4 (d) は、時短領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、「ラッキー！」というメッセージを示す時短領域通過報知画像 A K 1 3 が表示された状態を示している。

【2 1 3 4】

図 1 9 - 3 4 (e) は、小当り遊技状態が終了した後、次の可変表示が開始されたことに伴って通常状態から時短状態に制御され、時短突入演出として、画像表示装置 5 の画面に、「時短！」というメッセージを示す第 1 時短突入画像 A K 1 4 と、「右を狙って電チューに球を入ろ！」というメッセージを示す第 2 時短突入画像 A K 1 5 と、を表示する演出が実行されている状態を示している。図 1 9 - 3 4 (e) に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。また、図 1 9 - 3 4 (e) に示す状態では、時短状態に制御されたことに伴って時短回数報知演出が実行されており、画像表示装置 5 の画面に、時短回数報知画像 A K 1 6 が、時短回数が 4 回であることを示す表示態様にて表示されている。

【2 1 3 5】

次に、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過した場合における演出動作について説明する。

【2 1 3 6】

通常状態において、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したことに応じて、図 1 9 - 3 4 (a) に示す演出動作が終了し、図 1 9 - 3 4 (f) に示す演出動作が実行される。図 1 9 - 3 4 (f) は、ハズレ領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、「残念！」というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像 A K 1 7 が表示された状態を示している。

【2 1 3 7】

図 1 9 - 3 4 (g) は、小当り遊技状態が終了した後、遊技状態が変化することなく通常状態に制御されたときに、次の可変表示が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において可変表示が実行されている状態を示している。

【2 1 3 8】

以下、図 1 9 - 3 5 及び図 1 9 - 3 6 を参照して、時短状態において小当り変動が実行された場合における演出動作例について説明する。具体的に、以下、時短状態において小当り変動が実行され、当該小当り変動中にスーパーリーチ A のリーチ演出が実行されると共に、確定飾り図柄として第 3 小当り図柄が導出表示される場合を例に用いて説明する。

【2 1 3 9】

図 1 9 - 3 5 (a) は、時短状態において、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、ハズレ図柄（「1 3 5」）が停止表示された状態を示している。図 1 9 - 3 5 (a) に示す状態では、右打ち促進演出が実行されており、画像表示装置 5 の画面に、右打ち促進画像 A K 7 が表示されている。また、図 1 9 - 3 5 (a) に示す状態では、時短回数報知演出が実行されており、画像表示装置 5 の画面に、時短回数報知画像 A K 1 6 が、時短回数が 4 回であることを示す表示態様にて表示されている。

【2 1 4 0】

図 1 9 - 3 5 (b) は、時短状態において、小当り変動が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されている状態を示している。図 1 9 - 3 5 (b) に示す状態では、時短回数報知画像 A K 1 6 の表示態様が、可変表示が開始されたことに伴って更新され、時短回数が 3 回であることを示す表示態様にて表示されている。

【2 1 4 1】

図 1 9 - 3 5 (c) は、リーチが成立して、スーパーリーチ A のリーチ演出が実行され

、キャラクタ A を示すキャラクタ画像 A K 6 が画像表示装置 5 の画面に表示された状態を示している。

【2142】

図 19-35 (d) は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、確定飾り図柄として第 2 小当り図柄が導出表示され、小当り変動が終了した状態を示している。

【2143】

図 19-35 (e) は、小当り遊技状態への制御が開始されて小当り開始演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、右矢印画像 A K 8 と開始画像 A K 9 とが表示されている状態を示している。図 19-35 (e) に示す状態では、小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて右打ち促進演出が引き続き実行され、右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

【2144】

時短状態では、図 19-35 (e) に示す演出動作が実行された後、図 19-36 (a) に示す演出動作が実行される。図 19-36 (a) は、時短時通過煽り演出が実行されている状態を示している。時短時通過煽り演出では、図 19-36 (a) に示すように、画像表示装置 5 の画面に、大当り領域通過煽り画像 A K 2 と、ハズレ領域通過煽り画像 A K 4 と、を含む時短時通過煽り画像 A K 5 を表示し、特別可変入賞球装置 7 が備える時短領域発光部 063AK26 を発光させることなく、大当り領域発光部 063AK25 及びハズレ領域発光部 063AK27 を発光させ、スピーカ 8 L、8 R から、「大当りかな？ハズレかな？」というメッセージを示す時短時通過煽り音声を出力する演出が行われる。

【2145】

以下、時短状態において、時短時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が大当り領域 063AK19 を通過した場合における演出動作について説明する。

【2146】

時短状態において、遊技球が大当り領域 063AK19 を通過したことに応じて、図 19-36 (a) に示す演出動作が終了し、図 19-36 (b) に示す演出動作が実行される。図 19-36 (b) は、時短時大当り領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、「BONUS！」というメッセージを示す時短時大当り領域通過報知画像 A K 18 が表示された状態を示している。

【2147】

図 19-36 (c) は、小当り遊技状態が終了した後、大当り遊技状態に制御されて大当り開始演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、第 1 大当り開始画像 A K 11 と第 2 大当り開始画像 A K 12 とが表示されている状態を示している。図 19-36 (c) に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

【2148】

次に、時短状態において、時短時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が時短領域 063AK20 又はハズレ領域 063AK21 を通過した場合における演出動作について説明する。時短状態においては、遊技球が時短領域 063AK20 を通過したときと、遊技球がハズレ領域 063AK21 を通過したときと、で同じ演出動作が実行される。

【2149】

時短状態において、遊技球が時短領域 063AK 又はハズレ領域 063AK21 を通過したことに応じて、図 19-36 (a) に示す演出動作が終了し、図 19-36 (d) に示す演出動作が実行される。図 19-36 (d) は、ハズレ領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面にハズレ領域通過報知画像 A K 17 が表示された状態を示している。

【2150】

図 19-36 (e) は、小当り遊技状態が終了した後、遊技状態が変化することなく時短状態に制御されたときに、次の可変表示が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り

10

20

30

40

50

図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて可変表示が実行されている状態を示している。図 19-36 (e) に示す状態では、時短回数報知画像 A K 1 6 の表示態様が、可変表示が開始されたことに応じて更新され、時短回数が 2 回であることを示す表示態様にて表示されている。また、図 19-36 (e) に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

【2151】

以上説明したように、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態であるときに特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄（特別表示結果）が導出表示され、特別可変入賞球装置 7（可変手段）に形成された大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球（遊技媒体）が時短領域 0 6 3 A K 2 0（特別領域）を通過した場合、該通過に基づいて時短移行制御を行い、通常状態から時短状態（特別状態）へ制御する一方、時短状態であるときに特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、当該通過に基づく時短移行制御を行わない。さらに、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合と、時短状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【2152】

また、特徴部 0 6 3 A K では、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときと、時短状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と時短領域 0 6 3 A K 2 0 との何れも通過しなかったときと、で同じ演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【2153】

また、特徴部 0 6 3 A K では、時短状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときと、通常状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときと、で異なる演出を実行可能に構成されている。こ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。

【2154】

また、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときと、時短状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【2155】

また、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときに、確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されることを示唆する演出として、時短状態に制御されることを示唆する時短示唆演出を可変表示の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【2156】

また、特徴部 0 6 3 A K では、第 2 特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されたときに、第 1 特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で時短状態に制御されるように構成されている。このような構成によれば、遊技者に、第 2 特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【2157】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例え

10

20

30

40

50

ばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【2158】

上記実施形態において、先読み予告演出として、画像表示装置 5 にて表示された保留表示の表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様にて表示することにより、当該保留表示に対応する可変表示において、小当り遊技状態に制御されることや、当該小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 063AK4 に進入した遊技球が、大当り領域 063AK19、時短領域 063AK20 又はハズレ領域 063AK21 の何れかを通過することなどを予告する保留表示変化演出を実行可能に構成してもよい。

10

【2159】

例えば、保留表示変化演出により、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示の表示色を、通常時における白色とは異なる青色、緑色、赤色の何れかへと変化させることで、保留表示の表示態様における変化を認識可能にして、小当り遊技状態に制御されることや、当該小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 063AK4 に進入した遊技球が、大当り領域 063AK19、時短領域 063AK20 又はハズレ領域 063AK21 の何れかを通過することなどを示唆可能に構成すればよい。

【2160】

具体的に、先読み予告として保留表示変化演出を実行可能に構成する場合、特別図柄プロセス処理のステップ S101 にて実行される始動入賞判定処理において、始動入賞が発生したことに基づいて先読み判定が行われればよい。先読み判定では、例えば図 19-12 (a) に示す第 1 特図表示結果決定テーブルや図 19-12 (b) に示す第 2 特図表示結果決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことにより、可変表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の何れとするかを先読み判定する処理や、可変表示結果を「小当り」とすると先読み判定された場合に、図 19-14 (b) に示す小当り種別決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことにより、小当り種別を「小当り A」～「小当り E」の何れとするかを先読み判定する処理などが行われればよい。その後、始動入賞判定処理では、先読み判定の結果を示す始動入賞時コマンドを送信するための設定が行われればよい。

20

【2161】

始動入賞判定処理にて送信するための設定が行われた始動入賞時コマンドは、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理のステップ S27 にて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 に対して送信される。主基板 11 から送信された始動入賞時コマンドは、図 14 のフローチャートに示す演出制御メイン処理のステップ S75 にてコマンド解析処理が実行されることなどにより、RAM 122 の所定領域に設けられた始動入賞時コマンドバッファに格納されればよい。

30

【2162】

この場合、演出制御プロセス処理のステップ S161 にて実行される先読予告設定処理において、主基板 11 から始動入賞時コマンドを受信したことに応じて、先読み予告演出としての保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。

【2163】

保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定するときに記憶されている保留記憶内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が、遊技球が時短領域 063AK20 を通過する「小当り C」又は「小当り D」となる保留と、の何れかが含まれている場合、先に実行される可変表示の終了後、すなわち当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行前に、通常状態から時短状態に変化することにより、先読み時と、当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行時とで、可変表示結果や変動パターンが異なる場合がある。このような場合、先読み予告演出としての保留表示変化演出の示唆内容と、実際の可変表示結果や変動パターンとの間に不整合が生じ、遊技者の不信を招いて遊技興趣が低下してしまう虞がある。

40

【2164】

50

そこで、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる保留と、の何れかが含まれている場合、保留表示変化演出の実行を制限してもよい。このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制できる。

【2165】

例えば、先読予告設定処理では、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる保留と、の何れも含まれていない場合、図19-37(a)に示す通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および小当り種別に応じて、保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。これに対し、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる保留と、の何れかが含まれている場合、図19-37(b)に示す制限時保留変化決定テーブルに示す通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および小当り種別に応じて、保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる保留と、が含まれているか否かは、始動入賞時バッファの内容を確認することにより判定されればよい。

【2166】

通常時保留変化決定テーブルでは、図19-37(a)に示すように、可変表示結果が「大当り」である場合、保留表示変化演出を実行しない(白色)と決定されるより高い割合で保留表示の表示態様が青色に決定され、保留表示の表示態様が青色より高い割合で緑色に決定され、保留表示の表示態様が緑色より高い割合で赤色に決定されるように構成されている。このような構成により、大当り期待度は、保留表示が赤色にて表示されたときの方が緑色にて表示されたときより高く、保留表示が緑色にて表示されたときの方が青色にて表示されたときより高く、保留表示が青色にて表示されたときの方が白色にて表示されたとき(保留表示変化演出が実行されなかったとき)より高い。これに対し、制限時保留変化決定テーブルでは、図19-37(b)に示すように、大当り期待度が緑色以上となる保留表示変化演出の実行が制限されている。なお、図19-37(b)に示す例では、保留表示が青色にて表示される保留表示変化演出を実行可能としているが、「実行なし」のみとなるように制限してもよい。

【2167】

なお、図19-37(a)に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図19-37(b)に示す制限時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「小当り」となる場合に、可変表示結果が「大当り」となる場合と同様の表示態様に決定される例を示したが、これは一例に過ぎず、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りA」又は「小当りB」となる場合特有の表示態様(例えば「大当り?」など)や、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる場合特有の表示態様(「時?」)があってもよい。このような構成によれば、保留表示変化演出のバリエーションが増え、遊技者の注目を集めることができる。

【2168】

上記実施形態において、時短状態が終了した後に記憶されている第2特図ゲームに対応した保留記憶内に、特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が、遊技球が時短領域063AK20を通過する「小当りC」又は「小当りD」となる保留記憶が含まれている場合と、このような保留記憶が含まれていない場合と、で異なる演出を実行可能に構成してもよい。こ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。

【2169】

例えば、時短状態が終了した後に記憶されている第2特図ゲームに対応した保留記憶内に、特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる保留記憶が含まれている場合、時短状態が終了した後に残っている第2特図ゲームの保

10

20

30

40

50

留（残保留）のいずれかで再び時短状態に制御されること（第2特図ゲームに対応する保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる保留が存在すること）を報知する復帰成功演出を実行すればよい。一方、時短状態が終了した後に記憶されている第2特図ゲームに対応した保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる保留が含まれていない場合、残保留のいずれかで再び時短状態に制御されない旨（第2特図ゲームに対応する保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる保留が存在しないこと）を報知する復帰失敗演出を実行すればよい。一例として、復帰成功演出と復帰失敗演出との何れも、共通の演出としての再び時短状態に制御されるか否かを煽る演出を実行した後、異なる飾り図柄の組合せが停止表示される演出であればよい。

10

【2170】

上記実施形態において、小当り変動に対応する演出として、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過することを示唆することなく、遊技球が大当り領域063AK19を通過することと、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することと、を示唆する大当り煽り演出を実行可能に構成すると共に、通常状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、遊技球が大当り領域063AK19を通過しなかったことを示唆するハズレ演出を行った後に、遊技球が時短領域063AK20を通過し、当該通過に基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを示唆する救済演出を実行可能に構成してもよい。こ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。

20

【2171】

例えば、大当り煽り演出として、図19-38(a)に示すように、画像表示装置5の画面に、「大当り」というメッセージを示し、遊技球が大当り領域063AK19を通過することを示唆する大当り示唆画像AK20と、「ハズレ」というメッセージを示し、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することを示唆するハズレ示唆画像AK21と、を含む大当り煽り画像AK19を表示する演出を実行可能に構成すればよい。この場合、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、ハズレ演出として、図19-38(b)に示すように、大当り煽り画像AK19に含まれたハズレ示唆画像AK21を強調表示する演出を実行すればよい。図19-38(b)に示す状態では、ハズレ示唆画像AK21の枠線が、強調表示されていない大当り示唆画像AK20の枠線より太く表示されることにより、ハズレ示唆画像AK21が強調表示されている。ハズレ演出として図19-38(b)に示す演出動作を行った後、救済演出として、図19-38(c)に示すように、ハズレ示唆画像AK21が表示されている領域の一部に、「時短」というメッセージを示し、遊技球が時短領域063AK20を通過することを示唆する時短示唆画像AK22を表示すると共に、ハズレ示唆画像AK21の強調表示を終了して、時短示唆画像AK22を強調表示する演出を実行すればよい。図19-38(c)に示す状態では、時短示唆画像AK22の枠線が、強調表示されていない大当り示唆画像AK20及びハズレ示唆画像AK21の枠線より太く表示されることにより、時短示唆画像AK22が強調表示されている。

30

40

【2172】

上記実施形態では、図19-11のフローチャートに示す特別図柄通常処理において、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定した後（ステップ063AKS106）、ステップ063AKS106にて特図表示結果を「大当り」とすると決定されなかったと判定したときに（ステップ063AKS107; No）、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ063AKS118）ものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理と、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理と、は任意の順番で実行することができる。例えば、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理を実行した後、当該処理にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されなかったときに、特図表示結果を

50

「大当たり」とするか否かを決定する処理を実行するように構成してもよい。或いは、特図表示結果を「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」の何れとするかを単一の処理によって決定することにより、特図表示結果を「大当たり」とするか否かを決定する処理と、特図表示結果を「小当たり」とするか否かを決定する処理と、を同時に実行するように構成してもよい。

【2173】

上記実施形態では、小当たり遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球のうち1個の遊技球のみが、振分部供給路063AK8を通過して振分部063AK18へ流下し、当該1個の遊技球以外は、排出路063AK9を通過して特別可変入賞球装置7の外部へ排出されるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、小当たり遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球のうち複数の遊技球が、振分部供給路063AK8を通過して振分部063AK18へ進入するように構成してもよい。こ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。

【2174】

このように構成した場合、一の遊技球が振分部063AK18へ進入し、大当たり領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21のうち一の領域を通過した後、少なくとも1個以上の他の遊技球が振分部063AK18へ進入し、大当たり領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21のうち他の領域を通過する可能性がある。この場合、小当たり遊技状態において振分部063AK18へ進入した複数の遊技球のうち、振分部063AK18へ最初に進入した遊技球が大当たり領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21の何れを通過したかに基づいて、小当たり遊技状態が終了した後の遊技状態を制御すればよい。例えば、小当たり遊技状態において振分部063AK18へ最初に進入した遊技球が大当たり領域063AK19を通過した場合、当該通過の後に他の遊技球が時短領域063AK20やハズレ領域063AK21を通過したとしても、最初の遊技球が大当たり領域063AK19を通過したことに基づいて、小当たり遊技状態の終了後に大当たり遊技状態に制御すればよい。

【2175】

或いは、小当たり遊技状態において振分部063AK18へ進入した複数の遊技球のうち、振分部063AK18へ最後に進入した遊技球が大当たり領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21の何れを通過したかに基づいて、小当たり遊技状態が終了した後の遊技状態を制御してもよい。例えば、小当たり遊技状態において振分部063AK18へ最後に進入した遊技球が大当たり領域063AK19を通過した場合、当該通過の前に他の遊技球が時短領域063AK20やハズレ領域063AK21を通過していたとしても、最後の遊技球が大当たり領域063AK19を通過したことに基づいて、小当たり遊技状態の終了後に大当たり遊技状態に制御すればよい。

【2176】

或いは、大当たり領域063AK19と、時短領域063AK20と、ハズレ領域063AK21と、の間に優先順位を予め設定しておき、小当たり遊技状態において振分部063AK18へ進入した複数の遊技球が、大当たり領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21のうち複数の領域を通過したときに、遊技球が通過した領域のうち最も優先順位が高い領域への通過に基づいて、小当たり遊技状態が終了した後の遊技状態を制御してもよい。例えば、大当たり領域063AK19の優先順位を時短領域063AK20の優先順位より高く設定し、時短領域063AK20の優先順位をハズレ領域063AK21の優先順位より高く設定すればよい。この場合、振分部063AK18へ進入した複数の遊技球が大当たり領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21をそれぞれ通過したときに、優先順位の最も高い大当たり領域063AK19を遊技球が通過したことに基づいて、小当たり遊技状態の終了後に大当たり遊技状態に制御される。

【2177】

上記実施形態では、時短状態である場合、小当たり遊技状態において開放状態に制御され

た大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、当該通過に基づく時短移行制御は行われないものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、時短状態である場合、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、当該通過に基づいて時短移行制御を行い、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって時短状態に制御することにより、時短状態に制御される期間を延長することが可能に構成してもよい。こ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。

【2178】

なお、この場合において、時短状態である場合に大入賞口063AK4に進入した遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、時短状態に制御される期間が延長されたことを報知する演出を実行可能に構成してもよい。こ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。例えば、時短状態に制御される期間が延長されたことを報知する演出として、時短回数報知画像AK16が示す時短回数を増加させる時短回数回復演出を行ってもよい。

10

【2179】

なお、この場合において、時短状態であるときに、時短領域063AK20の通過に関する示唆を行うことなく、大当り領域063AK19とハズレ領域063AK21との通過に関する示唆を行う（遊技球が時短領域063AK20を通過することを示唆することなく、遊技球が大当り領域063AK19を通過することと、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することと、を示唆する）時短時通過煽り演出に代えて、大当り領域063AK19と時短領域063AK20とハズレ領域063AK21との通過に関する示唆を行う（遊技球が大当り領域063AK19を通過することと、遊技球が時短領域063AK20を通過することと、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することと、を示唆する）通常時通過煽り演出を実行可能に構成してもよい。こ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。

20

【2180】

上記実施形態において、小当り変動に対応する演出として、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に進入した遊技球が、大当り領域063AK19と、時短領域063AK20と、ハズレ領域063AK21と、の何れを通過するかを示唆する演出を、小当り変動の実行中に実行可能に構成してもよい。こ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。例えば、小当り種別が、遊技球が大当り領域063AK19を通過する「小当りA」又は「小当りB」であれば、遊技球が大当り領域063AK19を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行し、小当り種別が、遊技球が時短領域063AK20を通過する「小当りC」又は「小当りD」であれば、遊技球が時短領域063AK20を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行し、小当り種別が、遊技球がハズレ領域063AK21を通過する「小当りE」であれば、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行するように構成すればよい。

30

【2181】

上記実施形態では、通常時通過煽り演出及び時短時通過煽り演出は、小当り変動が終了した後、小当り開始演出が終了し、大入賞口開閉が開始されたことに応じて開始されるものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、通常時通過煽り演出及び時短時通過煽り演出を、小当り変動の実行中から開始可能に構成してもよい。こ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。特に、小当り変動の実行中に通常時通過煽り演出を実行可能に構成した場合、小当り変動の実行中に通常時通過煽り画像AK1を表示することにより、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域063AK21を通過する期待度と、を示唆し、遊技興趣を向上させることができる。

40

50

できる。

【2182】

上記実施形態では、通常状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、「ラッキー！」というメッセージを示す時短領域通過報知画像AK13を画像表示装置5の画面に表示する時短領域通過報知演出を実行する一方、時短状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、残念！」というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像AK17を画像表示装置5の画面に表示するハズレ領域通過報知演出を実行するものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、通常状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したときに実行される演出は、時短状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したときに実行される演出と異なる任意の演出であってよい。例えば、通常状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、時短領域発光部063AK26を発光させる演出を行う一方、時短状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、時短領域発光部063AK26を発光させない（消灯させる）演出を行うようにしてもよい。或いは、通常状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、「時短！」というメッセージを示す報知音声をスピーカ8L、8Rから出力する演出を行う一方、時短状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、スピーカ8L、8Rから当該報知音声を出力させない演出を行うようにしてもよい。

10

【2183】

上記実施形態では、特別可変入賞球装置7が、大当り領域063AK19と、時短領域063AK20と、ハズレ領域063AK21と、を備えているものとして説明したが、これは一例に過ぎない。特別可変入賞球装置7は、時短領域063AK20を備える一方、大当り領域063AK19やハズレ領域063AK21を備えないように構成してもよい。このような構成によれば、製造コストを低減することができる。

20

【2184】

上記実施形態において、特別可変入賞球装置7が、複数の時短領域063AK20を備えるように構成してもよい。この場合、小当り遊技状態において、複数の時短領域063AK20の何れを遊技球が通過したかに応じて、小当り遊技状態が終了した後に異なる期間にわたって時短状態に制御されるように構成してもよい。例えば、時短領域063AK20として、第1の時短領域と、第2の時短領域と、を備えるように構成し、小当り遊技状態において遊技球が第1の時短領域を通過した場合、小当り遊技状態が終了した後、可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御する一方、小当り遊技状態において遊技球が第2の時短領域を通過した場合、小当り遊技状態が終了した後、可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御するように構成してもよい。このような構成によれば、遊技者に、小当り遊技状態において複数の時短領域063AK20の何れを遊技球が通過するかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【2185】

上記実施形態では、通常状態としての低確低ベース状態であるときに、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、時短移行制御が行われ、当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、高確低ベース状態であるときに、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、時短移行制御が行われ、該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるように構成してもよい。

40

【2186】

上述した各構成の任意の一部又は全部は、任意の方法で互いに組み合わせることができる。

【2187】

特徴部063AKに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と

50

、適宜、組み合わせられてもよい。

【2188】

例えば、特徴部063AKに係るパチンコ遊技機1に、特徴部079SGを導入してもよい。具体的に、特徴部063AKに係るパチンコ遊技機1において、所定演出としての通常時通過煽り演出、時短時通過煽り演出、スーパーリーチA～スーパーリーチCのリーチ演出などの第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を表示手段としての画像表示装置5に表示可能であり、当該第1期間よりも後の当該所定演出の第2期間において、演出の進行速度が当該第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を画像表示装置5に表示可能であり、当該所定演出に対応する演出音については、当該第1期間と当該第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて音出力手段としてのスピーカ8L、8Rにより出力可能に構成してもよい。このような構成によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出としての通常時通過煽り演出、時短時通過煽り演出、スーパーリーチA～スーパーリーチCのリーチ演出などに対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

10

【2189】

(特徴部063AKに係る手段の説明)

(1) 特徴部063AKに係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、可変表示結果として特定表示結果(例えば大当り図柄など)が導出表示されたときに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など)において、

20

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば時短状態など)に制御可能な状態制御手段(例えばCPU103など)と、

特別領域(例えば時短領域063AK20など)を有し、遊技媒体(例えば遊技球など)が進入容易な第1状態(例えば開放状態など)と、遊技媒体が進入不能又は進入困難な第2状態(例えば閉鎖状態など)と、に制御可能な可変手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段(例えば演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記可変手段は、可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば小当り図柄など)が導出表示されたときに、前記第1状態に制御され(例えば図19-6、図19-8、図19-23など)、

30

前記状態制御手段は、

前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、該通過にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し(例えば図19-23、図19-26など)、

前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、該通過にもとづく制御を行わず(例えば図19-23、図19-26など)、

40

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、で異なる演出を実行可能である(例えば図19-8、図19-23、図19-24、図19-31、図19-34、図19-36など)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【2190】

(2) 特徴部063AKに係る上記(1)の遊技機において、

50

前記可変手段は、特定領域（例えば大当り領域 0 6 3 A K 1 9 など）を有し、

前記状態制御手段は、遊技媒体が前記特定領域を通過したときに、前記有利状態に制御可能であり（例えば図 1 9 - 2 3、図 1 9 - 2 6 など）、

前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特別領域を通過したときと、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域と前記特別領域との何れも通過しなかったときと、で同じ演出を実行可能である（例えば図 1 9 - 8、図 1 9 - 2 3、図 1 9 - 2 4、図 1 9 - 3 1、図 1 9 - 3 6 など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【2 1 9 1】

（3）特徴部 0 6 3 A K に係る上記（2）の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、前記通常状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、で異なる演出を実行可能である（例えば図 1 9 - 8、図 1 9 - 2 3、図 1 9 - 2 4、図 1 9 - 3 1、図 1 9 - 3 4、図 1 9 - 3 6 など）、

ようにしてもよい。

こ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。

【2 1 9 2】

（4）特徴部 0 6 3 A K に係る上記（1）～（3）の何れかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能である（例えば図 1 9 - 8、図 1 9 - 9、図 1 9 - 1 5、図 1 9 - 1 6、図 1 9 - 1 9、図 1 9 - 3 3、図 1 9 - 3 5 など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【2 1 9 3】

（5）特徴部 0 6 3 A K に係る上記（1）～（4）の何れかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときに、可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されることを示唆する演出として、前記特別状態に制御されることを示唆する演出（例えば時短示唆演出など）を可変表示の実行中に実行可能である（例えば図 1 9 - 8、図 1 9 - 9、図 1 9 - 1 5、図 1 9 - 1 6、図 1 9 - 1 9、図 1 9 - 3 3、図 1 9 - 3 5 など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【2 1 9 4】

（6）特徴部 0 6 3 A K に係る上記（1）～（5）の何れかの遊技機において、

第 1 識別情報の可変表示（例えば第 1 特図ゲームなど）と、第 2 識別情報の可変表示（例えば第 2 特図ゲームなど）と、を実行可能であり、

前記第 2 識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されたときに、前記第 1 識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されたときよりも高い割合で前記特別状態に制御される（例えば図 1 9 - 1 4 など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者に、第 2 識別情報の可変表示結果として特別表示結果が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【2 1 9 5】

（特徴部 0 6 4 A K に係る手段の説明）

特徴部 0 6 3 A K は、以下に示す特徴部 0 6 4 A K を含んでいる。

（1）特徴部 0 6 4 A K に係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、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

10

20

30

40

50

ど)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)において、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば時短状態など)に制御可能な状態制御手段(例えばCPU103など)と、

特定領域(例えば大当たり領域063AK19など)と、特別領域(例えば時短領域063AK20など)と、を有し、遊技媒体(例えば遊技球など)が進入容易な第1状態(例えば開放状態など)と、遊技媒体が進入不能又は進入困難な第2状態(例えば閉鎖状態など)と、に制御可能な可変手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段(例えば演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記状態制御手段は、

遊技媒体が前記特定領域を通過したことにもとづいて、前記有利状態に制御可能であり(例えば図19-23、図19-26など)、

遊技媒体が前記特別領域を通過したことにもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御可能であり(例えば図19-23、図19-26など)、

前記演出実行手段は、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、前記特定領域と前記特別領域との通過に関する示唆を行う特別演出(例えば通常時通過煽り演出など)を実行可能であり(例えば図19-8、図19-10、図19-31、図19-34など)、

前記状態制御手段は、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、前記可変手段が前記第2状態に制御されるまで前記特別状態へ制御しない(例えば図19-23、図19-26など)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【2196】

(2)特徴部064AKに係る上記(1)の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記通常状態において、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、前記特別演出を実行し(例えば図19-8、図19-10、図19-31、図19-34など)、

前記特別状態において、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、前記特別領域の通過に関する示唆を行うことなく前記特定領域の通過に関する示唆を行う特定演出(例えば時短時通過煽り演出など)を実行する(例えば図19-8、図19-10、図19-31、図19-36など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、状況に応じて好適な演出を行うことができる。

【2197】

(3)特徴部064AKに係る上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、前記通常状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、で異なる演出を実行可能である(例えば図19-8、図19-23、図19-24、図19-31、図19-34、図19-36など)、

ようにしてもよい。

こ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。

【2198】

(4)特徴部064AKに係る上記(3)の遊技機において、

前記可変手段は、可変表示結果として前記特定表示結果と異なる特別表示結果(例えば小当たり図柄など)が導出表示されたときに、前記第1状態に制御され(例えば図19-6、図19-8、図19-23など)、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能である(例えば図19-

10

20

30

40

50

8、図19-9、図19-15、図19-16、図19-19、図19-33、図19-35など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【2199】

(5) 特徴部064AKに係る上記(3)又は(4)の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときに、可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されることを示唆する演出として、前記特別状態に制御されることを示唆する演出（例えば時短示唆演出など）を可変表示の実行中に実行可能である（例えば図19-8、図19-9、図19-15、図19-16、図19-19、図19-33、図19-35など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【2200】

(6) 特徴部064AKに係る上記(3)～(5)の何れかの遊技機において、

前記演出実行手段は、可変表示結果として前記特別表示結果が導出され、前記可変手段が前記第1状態に制御された後、前記可変手段が前記第2状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特定領域を通過した場合と、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、で異なる演出を実行可能である（例えば図19-8、図19-23、図19-24、図19-31、図19-34、図19-36など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者に、可変手段が第2状態に制御されたときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【2201】

（特徴部065AKに関する説明）

特徴部065AKについて説明する。特徴部065AKにおいて、基本説明と共通する部分（構成、処理等）については説明を省略する。

【2202】

基本説明のパチンコ遊技機1では、大当り遊技状態に制御された後、高ベース状態（時短状態）に制御可能になっていた。特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、低ベース状態（通常状態）において、普通図柄表示器20における普通図柄の可変表示の表示結果が「普図ハズレ」のうち、予め定められた「時短図柄」となった場合に、特別図柄の可変表示の表示結果に関わらず、高ベース状態（時短状態）に制御されるようになっている。これにより、大当り遊技状態を経由せずに低ベース状態から高ベース状態に移行することができるので、意外性のある遊技性を提供することができる。

【2203】

特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、普通図柄の表示結果が「時短図柄」となった場合には、特別図柄の可変表示の実行中であっても、低ベース状態から高ベース状態に移行するようになっている。

【2204】

また、特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する所定演出を実行可能になっている。所定演出により、普通図柄の表示結果が「普図当り」や「時短図柄」となること、あるいは、特別図柄の表示結果が「大当り」となることを示唆・報知することができる。このような所定演出により、いずれの表示結果が示唆・報知されるかに遊技者を期待させることができ、興趣が向上する。

【2205】

（特徴部065AKの構成）

図20-1は、特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1は、図1に示

10

20

30

40

50

した基本説明のパチンコ遊技機 1 と、一部の構成の配置が異なっている。なお、ここでは主に図 1 と異なる部分について説明し、同様の構成については同一の番号を付して説明を省略する。

【2206】

図 20-1 に示す、特徴部 065AK のパチンコ遊技機 65AK1 においては、打球発射装置から発射された遊技球は、画像表示装置 5 を囲う枠の左側の経路である第 1 経路または、画像表示装置 5 を囲う枠の右側の経路である第 2 経路を経由して遊技領域の下方側に誘導され、各入賞口へ入賞（進入）するか、いずれの入賞口へも進入せずにアウト口へ取り込まれる。

【2207】

画像表示装置 5 左側の第 1 経路を遊技球が通過するように遊技球を発射させることを左打ちといい、画像表示装置 5 右側の第 2 経路を遊技球が通過するように遊技球を発射させることを右打ちという。左打ちされた遊技球が誘導され得る領域を左領域といい、右打ちされた遊技球が誘導され得る領域を右領域ともいう。

【2208】

特徴部 065AK のパチンコ遊技機 65AK1 では、入賞球装置 6A は、基本説明のパチンコ遊技機 1 と同様に画像表示装置 5 の下方であって遊技領域の左領域に設けられている一方で、可変入賞球装置 6B 及び特別可変入賞球装置 7 は、画像表示装置 5 の右下方であって遊技領域の右領域に設けられている。従って、可変入賞球装置 6B（第 2 始動入賞口）が開放状態となる高ベース状態や、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が開放状態となる大当り遊技状態では、右打ちにより遊技が行われ、これの入賞口が開放状態とならない低ベース状態では左打ちにより遊技が行われる。

【2209】

また、特徴部 065AK のパチンコ遊技機 65AK1 では、左領域及び右領域に通過ゲート 41 が設けられており、左打ちにより遊技が行われる低ベース状態においても、普通図ゲームが実行されやすくなっている。これにより、低ベース状態において、普通図柄の表示結果が「時短図柄」となって高ベース状態に移行する機会を確保することができる。

【2210】

また、特徴部 065AK のパチンコ遊技機 65AK1 では、左領域及び右領域に一般入賞口 10 が設けられている。なお、一般入賞口 10 は、いずれか一方の領域に設けられていてもよい。

【2211】

その他、特徴部 065AK のパチンコ遊技機 65AK1 では、遊技効果ランプ 9 として、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c 及び可動体ランプ 9d が設けられている。メインランプ 9a は、遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置に設けられ、枠ランプ 9b は、遊技領域を包囲するように設けられて、アタッカランプ 9c は、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置に設けられている。遊技盤 2 の画像表示装置 5 の上方位置に、演出に応じて動作する可動体 32 が設けられており、可動体ランプ 9 は、該可動体 32 に設けられている。

【2212】

続いて、特徴部 065AK のパチンコ遊技機 65AK1 の動作について説明する。図 20-2 は、図 5 のステップ S26 にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理において、CPU103 は、ゲートスイッチ 21 がオン状態となったこと、すなわち遊技球がゲート 41 を通過したことを検出すると（ステップ S411；Yes）、ゲートスイッチ通過処理（ステップ S412）を実行する。

【2213】

CPU103 は、ステップ S412 のゲートスイッチ通過処理において、ゲート通過記憶カウンタのカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を +1 し、ソフトウェア乱数である普通図柄判定用乱数の値を抽出して、ゲート通過記憶数

10

20

30

40

50

の値に対応した保存領域に格納する。また、普図保留表示器 25C の点灯個数を 1 増やす。その後、普通図柄プロセスフラグの値に応じて、以下に示すようなステップ S 400 ～ S 404 のいずれかの処理を実行する。

【2214】

CPU103 は、ステップ S 400 の普通図柄通常処理において、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば、普通図柄表示器 20 において普通図柄の変動表示が実行されている状態でなく、かつ、可変入賞球装置 6B の開放状態でない場合）であり、かつ、ゲート通過記憶数が 0 でなければ、保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数の値と図 20-3 に示された普通図柄決定テーブルとを用いて、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）、時短図柄とするか否かを決定する。遊技状態が低ベース状態であれば（時短フラグがセットされていなければ）、図 20-3（A）に示されたテーブルを使用し、高ベース状態であれば（時短フラグがセットされていれば）、図 20-3（B）に示されたテーブルを使用する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動パターン設定処理（ステップ S 401）を示す値（この例では「1」）に更新する。

10

【2215】

CPU103 は、ステップ S 401 の普通図柄変動パターン設定処理において、普通図柄が可変表示され導出表示されるまでの可変表示時間（普図変動時間）に相当する値を普通図柄プロセスタイマにセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。また、普通図柄の変動開始を指定するコマンドを演出制御基板 12 に送信する制御を実行する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ S 402）に応じた値（この例では「2」）に更新する。

20

【2216】

CPU103 は、ステップ S 402 の普通図柄変動処理において、普通図柄の可変表示（変動）を実行する。そして、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止時処理（ステップ S 403）を示す値（この例では「3」）に更新する。

【2217】

CPU103 は、ステップ S 403 の普通図柄停止時処理において、普通図柄表示器 20 における普通図柄の変動を停止させる。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の図柄確定時間（停止図柄表示時間）に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせ、当該タイマがタイムアウトしたら普通図柄の停止図柄が当り図柄であるか否かを確認する。当り図柄でなければ（ハズレ図柄であれば）、時短図柄であれば時短状態を開始するための処理を実行する。また、当り図柄でなければ（ハズレ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ S 400）を示す値（この例では「0」）に更新する。普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップ S 404）を示す値（この例では「4」）に更新する。

30

【2218】

CPU103 は、ステップ S 404 の普通電動役物開放中処理において、可変入賞球装置（普通電動役物）6B を開放状態にする。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置 6B を閉鎖状態にして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ S 400）を示す値（この例では「0」）に更新する。

40

【2219】

図 20-3 は、ステップ S 400 の普通図柄通常処理において、普通図柄の表示結果を決定する普通図柄の表示結果に関する判定値が設定された普通図柄決定テーブルの一例を示す説明図である。この実施例では、普通図柄判定用乱数がとりうる範囲は 1 ～ 250 であるが、普通図柄決定テーブルには、普通図柄判定用乱数値と比較され判定値が設定されている。

50

【2220】

図20-3(A)には、低ベース状態で使用される普通図柄決定テーブルである。図20-3(A)に示すように、低ベース状態では、普通図柄判定用乱数値が1または2である場合、当り（普図当り）と判定される。普図当りと判定された場合には、可変入賞球装置6Aが5秒間開放状態となる。普通図柄判定用乱数値が3～230である場合、ハズレ（普図ハズレ）と判定される。普図ハズレと判定された場合には、可変入賞球装置6Aは開放状態とならない。普図当りまたは普図ハズレの場合、普通図柄の変動時間は10秒であり、図柄確定時間は0.5秒となっている。

【2221】

また、普通図柄判定用乱数値が231～240である場合、ハズレ（時短図柄A）と判定される。時短図柄Aと判定された場合には、可変入賞球装置6Aは開放状態とならないが、高ベース状態（時短状態）に制御される。時短図柄Aの場合、普通図柄の変動時間は10秒であり、図柄確定時間は10秒となっている。

10

【2222】

また、普通図柄判定用乱数値が241～250である場合、ハズレ（時短図柄B）と判定される。時短図柄Bと判定された場合には、可変入賞球装置6Aは開放状態とならないが、高ベース状態（時短状態）に制御される。時短図柄Bの場合、普通図柄の変動時間は15秒であり、図柄確定時間は10秒となっている。

【2223】

このように、時短図柄はハズレ（普図ハズレ）の一部であって、普図ハズレに対応した判定値の一部が時短図柄へ割り当てられる。

20

【2224】

また、ステップS400の普通図柄通常処理においては、普図当りか否かの判定（決定）を行った後に、時短図柄とするか否かの判定を行うようになっている。このようにすることで、乱数のエラー等で普図当りかつ時短図柄と判定された場合等には、普図当りを優先することができる。なお、低ベース状態においては、普図当りとなるよりも時短図柄となった場合の方が遊技者にとっては有利であるため、先に時短図柄とするか否かの判定を行い、その後に普図当りとするか否かを判定するようにしてもよい。

【2225】

この実施例では、2種類の時短図柄が設けられており、時短図柄Aとなった場合と時短図柄Bとなった場合とでは、高ベース状態の期間（終了条件、時短回数）が異なっており、図20-4(A)に示すように、低ベース状態で普通図柄の表示結果が「時短図柄A」となると50回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が50回となる）。また、低ベース状態で普通図柄の表示結果が「時短図柄B」となると100回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が100回となる）。よって、時短図柄Aよりも時短図柄Bの方が遊技者にとって有利である。

30

【2226】

なお、この実施例では、普図ハズレとなる場合に時短図柄とするか否かや時短図柄の種類は、普通図柄判定用乱数値によって判定されるようになっているが、異なる乱数を用いて時短図柄とするか否かや時短図柄の種類を判定するようにしてもよい。また、時短図柄の種類は2種類に限定されず、1種類や3種類以上あってもよい。時短図柄の種類が1種類である場合には、時短図柄とするか否かを普通図柄判定用乱数値によって判定することで、表示結果の判定処理が容易となる。

40

【2227】

図20-3(A)に示すように、普図当りや普図ハズレの図柄確定時間は0.5秒であるのに対して、時短図柄の図柄確定時間は10秒と長くなっている。このように、時短図柄の図柄確定時間を長くすることで、当該図柄確定時間において、高ベース状態（時短状態）に移行することや、右打ちをすることの報知を実行することができるようになるので、突然高ベース状態に移行して遊技者が準備不足で不利となることを防止、低減できる。なお、図柄確定時間は表示結果によらず一定としてもよい。

50

【2228】

なお、時短図柄Bとなる場合の変動時間は1.5秒であり、他の表示結果となる場合の変動時間は1.0秒となっている。これにより普通図柄の変動時間によって表示結果を予告することができる。なお、表示結果に応じて変動時間を決定するようにしてもよいし、全表示結果の変動時間を同じ（例えば1.0秒）としてもよい。

【2229】

図20-3（B）には、高ベース状態で使用される普通図柄決定テーブルである。図20-3（B）に示すように、高ベース状態では、普通図柄判定用乱数値が1～229である場合、当り（普図当り）と判定される。普図当りと判定された場合には、可変入賞球装置6Aが7.5秒間開放状態となる。普通図柄判定用乱数値が230である場合、ハズレ（普図ハズレ）と判定される。普通図柄判定用乱数値が231～240である場合、ハズレ（時短図柄A）と判定される。普通図柄判定用乱数値が241～250である場合、ハズレ（時短図柄B）と判定される。高ベース状態において、時短図柄（時短図柄A、B）となっても、図20-4（B）に示すように、時短回数（高ベース状態の終了条件）は更新されることはなく、制御中に高ベース状態に影響を与えないようになっている。即ち、高ベース状態においては、時短図柄は普図ハズレと同じ扱いである。普図ハズレと判定された場合には、可変入賞球装置6Aは開放状態とならない。

【2230】

高ベース状態の場合、表示結果に関わらず普通図柄の変動時間は1.5秒であり、図柄確定時間は0.5秒となっている。これにより、速やかに普通図柄の変動を繰り返すことができる。

【2231】

この実施例では、図20-3に示すように、普通図柄の表示結果に応じて変動時間が決まっているが、決定された普通図柄の表示結果に基づいて普通図柄の変動時間（変動パターン）を決定するようにしてもよい。この場合、表示結果が普図ハズレの場合、時短図柄であるか否かによって変動時間の決定割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、普通図柄の変動時間によって時短図柄となるか否かを示唆することができる。

【2232】

図20-3（A）、（B）に示すように、高ベース状態における時短図柄の図柄確定時間は0.5秒であるのに対して、低ベース状態における時短図柄の図柄確定時間は1.0秒と長くなっている。このように、低ベース状態における時短図柄の図柄確定時間を長くすることで、当該図柄確定時間において、高ベース状態（時短状態）に移行することや、右打ちをすることの報知を実行することができるようになるので、突然高ベース状態に移行して遊技者が準備不足で不利となることを防止、低減できる。また、高ベース状態においては普通図柄の表示結果が時短図柄となってもそのような報知は必要がないため、図柄確定時間を短くすることで、速やかに次の普通図柄の変動を実行することができる。なお、図柄確定時間は遊技状態によらず一定としてもよい。

【2233】

なお、この実施例では、特別図柄の表示結果が大当たりとなって大当たり遊技状態に制御された後にも時短状態に制御される。図20-5（A）に示すように、第1特図の表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別として「大当たりA」と「大当たりB」が設けられており、「大当たりA」の大当たり遊技状態となった後には、50回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続し（時短回数が50回となり）、「大当たりB」の大当たり遊技状態となった後には、100回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が100回となる）。なお、第1特図の表示結果が大当たりとなるは基本的には低ベース時である。また、図20-5（B）に示すように、第2特図の表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別として「大当たりC」が設けられており、「大当たりC」の大当たり遊技状態となった後には、100回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が100回となる）。なお、第2特図の表示結果が大当たりとなるは基本的には高ベース時である。

【2234】

このように、この実施例では、高ベース状態（時短状態）の終了条件（時短回数）は、第1特図の表示結果が大当たりとなった場合よりも第2特図の表示結果が大当たりとなった場合の方が、有利となっている。これにより、普通図柄が時短図柄となって高ベース状態に移行したことにより、高ベース状態の終了条件が遊技者に不利となるようなことがないため、遊技者の落胆を抑えることができる。また、高ベース時には、大当たりとなった場合の高ベース状態（時短状態）の終了条件が低ベース状態よりも有利なので、一旦高ベース状態となった場合に高ベース状態を長く維持しやすくすることができる。

【2235】

なお、特徴部065AKでは、大当たり遊技状態に制御された後に少なくとも時短状態に制御されるようになっていればよく、「大当たりA」～「大当たりC」のラウンド数や確変制御の有無は任意でよい。また、図20-5に示した大当たり種別や時短回数は一例であり、図20-5よりも大当たり種別が多くても少なくてもよいし、例えば時短回数が全て同じでもよい。

【2236】

図20-6は、図20-2のステップS403の普通図柄停止時処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄停止時処理において、CPU103は、まず、普図確定表示中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ065AKS001）。普通図柄は表示結果が導出表示されてから図柄確定時間が経過するまで表示されるようになっている。即ち、図柄確定時間は、普通図柄は表示結果が導出表示されてから次の普通図柄の変動が開始されるまでの期間ともいえる。図柄確定時間である場合には、普図確定表示中フラグがセットされる。

【2237】

普図確定表示中フラグがセットされていなければ（ステップ065AKS001；No）、普通図柄表示器20に普通図柄の表示結果（確定普通図柄）を導出表示し（ステップ065AKS002）、普通図柄の変動停止を指定する普図停止指定コマンドを演出制御基板12に送信するための設定を実行する（ステップ065AKS003）。ステップ065AKS003では、演出制御基板12で普通図柄の表示結果を特定可能なように、表示結果に応じた普図停止指定コマンドが送信されるように設定される。そして、遊技状態（高ベース状態、低ベース状態）及び普図表示結果に応じた図柄確定期間（図20-3参照）を設定し（ステップ065AKS004）、普図確定表示中フラグをオン状態にセットする（ステップ065AKS005）。その後、普通図柄停止時処理を終了する。

【2238】

普図確定表示中フラグがセットされていれば（ステップ065AKS001；Yes）、普通図柄の図柄確定期間が経過したか否かを判定する（ステップ065AKS011）。ステップ065AKS011の処理では、例えばステップ065AKS004で設定された図柄確定期間に対応するタイマ値を減算して0になったか否かを判定する。図柄確定期間が経過していなければ（ステップ065AKS011；No）、普通図柄停止時処理を終了する。

【2239】

図柄確定期間が経過していれば（ステップ065AKS011；Yes）、表示結果が普図当りであるか否かを判定する（ステップ065AKS012）。表示結果が普図当りである場合には（ステップ065AKS012；Yes）、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放時間をセットして（ステップ065AKS013）、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理を示す値（例えば「4」）に更新して（ステップ065AKS014）、普通図柄停止時処理を終了する。

【2240】

表示結果が普図当りでない場合には（ステップ065AKS012；No）、表示結果が時短図柄であるか否かを判定する（ステップ065AKS015）。表示結果が時短図柄であれば（ステップ065AKS015；Yes）、時短フラグがセットされているか

否かを判定することで高ベース状態であるか否かを判定する（ステップ065AKS016）。高ベース状態でなければ（ステップ065AKS016；No）、例えば特図プロセスフラグの値を確認することで、大当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップ065AKS017）。この実施例では、大当り遊技状態である場合には、当該大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることから、時短図柄となったことに基づく時短状態への移行は行わないようになっている。なお、特別図柄の変動中であって、当該変動の表示結果が大当りとなる場合には、当該大当りに基づく大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることから、時短図柄となったことに基づく時短状態への移行は行わないようにしてもよい。

【2241】

大当り遊技状態でなければ（ステップ065AKS017；No）、時短フラグをオン状態にセットし（ステップ065AKS018）、時短回数カウンタに時短図柄に応じた時短回数（図20-4（A）参照）をセットする（ステップ065AKS019）。これにより、高ベース状態（時短状態）に移行させることができる。また、時短状態に移行することに応じて、時短状態であることを指定する遊技状態指定コマンドを演出制御基板12に送信するための設定を行う（ステップ065AKS020）。

【2242】

表示結果が時短図柄でなく普図ハズレである場合（ステップ065AKS015；No）、高ベース状態である場合（ステップ065AKS016；Yes）、大当り遊技状態である場合（ステップ065AKS017；Yes）、または、ステップ065AKS020の処理を実行した後は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理を示す値（例えば「0」）に更新して（ステップ065AKS021）、普通図柄停止時処理を終了する。

【2243】

図20-7は、特徴部065AKの図9に示す演出制御プロセス処理（ステップS76）の一例を示すフローチャートである。特徴部065AKの演出制御プロセス処理では、図16に示した基本説明の演出制御プロセス処理に加えて、先読予告設定処理（ステップS161）の後に、普図連動演出制御処理（ステップ065AKS1）及び時短報知設定処理（ステップ065AKS2）が実行されるようになっている。

【2244】

図20-8は、図20-7の演出制御プロセス処理において実行される普図連動演出制御処理（ステップ065AKS1）の一例を示すフローチャートである。普図連動演出は、普通図柄の変動が実行されることに連動して普通図柄の表示結果を示唆、報知する演出である。普図連動演出は、所定演出に含まれる。普図連動演出制御処理では、普図連動演出を実行するための制御が行われる。

【2245】

普図連動演出制御処理において、演出制御用CPU120は、普図連動演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ065AKS031）。普図連動演出実行中フラグは、所定演出として普図連動演出の実行が開始されるときにセットされる。普図連動演出実行中フラグがセットされていない場合には（ステップ065AKS031；No）、特図連動演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ065AKS032）。特図連動演出実行中フラグは、特図連動演出の実行が開始されるときにセットされる。この実施例では、所定演出として特別図柄（飾り図柄）の変動が実行されることに連動して特別図柄の表示結果を示唆、報知する特図連動演出も実行可能になっている。特図連動演出については後述する。特図連動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ065AKS032；Yes）、即ち、所定演出として特図連動演出の実行中である場合には、新たに所定演出（普図連動演出）は実行しないため、普図連動演出制御処理を終了する。

【2246】

ステップ065AKS032にて特図連動演出実行中フラグがセットされていない場合

10

20

30

40

50

は（ステップ065AKS032；No）、普通図柄変動開始指定コマンドを受信したか否か確認する（ステップ065AKS051）。普通図柄変動開始指定コマンドを受信していない場合には（ステップ065AKS051；No）、普図連動演出制御処理を終了する。

【2247】

普通図柄変動開始指定コマンドがセットされている場合に（ステップ065AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否か確認する（ステップ065AKS052）。高ベース状態である場合には（ステップ065AKS052；Yes）、普通図柄の変動頻度が高く、表示結果もほとんど普図当たりとなることから、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。

10

【2248】

高ベース状態でない場合（ステップ065AKS052；No）、大当り遊技状態であるか否か確認する（ステップ065AKS053）。大当り遊技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御プロセスフラグの値が6以上であるときに大当り遊技状態であるとする。大当り遊技状態である場合には（ステップ065AKS053；Yes）、大当り中の演出を妨げないため、また、大当り遊技状態終了後に高ベース状態に制御されるので、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。

【2249】

大当り遊技状態でない場合（ステップ065AKS053；No）、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ065AKS056）。ここでは、スーパーリーチを伴う変動パターンにより変動が実行されているときであり、変動開始からの経過時間がスーパーリーチの開始タイミングを超えているか否か等により判定すればよい。スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には（ステップ065AKS056；Yes）、スーパーリーチのリーチ演出に注目させるため、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。なお、スーパーリーチのリーチ演出以外の演出（画像表示装置5における予告演出や可動体32の動作演出、大当り期待度の高い演出等）の実行中においても普図連動演出を実行しないようにしてもよい。

20

【2250】

スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ065AKS056；No）、普図連動演出の実行有無と実行する場合の演出態様に対応した所定演出パターンを決定する（ステップ065AKS059）。ステップ065AKS059では、図20-8（B）に示すように、普通図柄変動開始指定コマンドから特定される普通図柄の表示結果に応じて、普図連動演出の実行有無と所定演出パターンを決定する。

30

【2251】

図20-8（C）は、所定演出パターンを示す図である。所定演出は、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する演出であり、所定演出パターンSP1は普通図柄も特別図柄もハズレとなることを示唆するパターンであり、所定演出パターンSP2は「普図当たり」となることを報知するパターンであり、所定演出パターンSP3は「時短図柄」となることを報知するパターンである。所定演出パターンSP4及びSP5は特別図柄が大当り図柄となることを示唆するパターンであり、所定演出パターンSP4よりも所定演出パターンSP5の方が大当りとなる期待度が高くなっている。なお、この実施例では、全ての所定演出パターンの所定演出は同様の態様により開始され、その後所定演出パターンに応じた結果が報知されるようになっている。従って、ハズレとなることを示唆する所定演出パターンSP1であっても、演出の開始時は他の所定演出パターンとなることを期待できる。

40

【2252】

なお、表示結果または特別図柄の表示結果を示唆した後に、ハズレとなることを示唆するガセパターンを設けてもよい。例えば、「時短かも?」といった画像を表示して普通図

50

柄の表示結果が時短図柄となることを示唆する演出を実行した後に、「残念」といった画像を表示して時短図柄とならないことを示すパターンを設けてもよい。

【2253】

普図連動演出に対応した所定演出パターンはSP1～SP3であり、ステップ065AKS059では、図20-8(B)に示すような決定割合で、普図連動演出の実行有無と所定演出パターンSP1～SP3のいずれとするかが決定される。図20-8(B)に示すように、普通図柄の表示結果（普図表示結果）が「普図当り」である場合には、所定演出パターンSP2に決定される割合が高く、「普図ハズレ」である場合には、所定演出パターンSP1に決定される割合が高く、「時短図柄A」または「時短図柄B」である場合、特に、時短回数が多い「時短図柄B」である場合には、所定演出パターンSP3に決定される割合が高くなっている。これにより、普図連動演出（所定演出）により、普図表示結果を示唆・報知することができる。なお、図20-8(B)に示した決定割合は一例であり、普図連動演出（所定演出）により、普図表示結果を示唆・報知できれば任意の割合でよい。また、普図連動演出の所定演出パターンとして、所定演出パターンSP1～SP3以外の所定演出パターンを設けてもよい。

10

【2254】

続いて、演出制御用CPU120は、普図連動演出を実行することに決定されているか否か確認する（ステップ065AKS064）。普図連動演出を実行することに決定されていない場合には（ステップ065AKS064; No）、普図連動演出制御処理を終了する。

20

【2255】

普図連動演出を実行することに決定されている場合には（ステップ065AKS064; Yes）、普図連動演出タイマに、ステップ065AKS059における決定結果（所定演出パターン）に応じた普図連動演出の実行時間に対応する値をセットする（ステップ065AKS078）。そして、所定演出パターンに対応した演出制御用データ等に基づいて普図連動演出（所定演出）を開始する（ステップ065AKS079）。そして、普図連動演出を開始したことに対応して、普図連動演出実行中フラグをセットし（ステップ065AKS080）、普図連動演出制御処理を終了する。

【2256】

普図連動演出実行中フラグがセットされている場合には（ステップ065AKS031; No）、普図連動演出タイマの値を1減算し（ステップ065AKS034）、普図連動演出タイマの値が0になったか否かを判定する（ステップ065AKS035）。普図連動演出タイマの値が0でなければ（ステップ065AKS035; No）、普図連動演出制御処理を終了する。

30

【2257】

普図連動演出タイマの値が0になった場合（ステップ065AKS035; Yes）、普図連動演出を終了させて（ステップ065AKS036）、普図連動演出実行中フラグをオフ状態にリセットして（ステップ065AKS037）、普図連動演出制御処理を終了する。

【2258】

図20-9(A)は、所定演出として特図連動演出を実行有無及び実行する場合の所定演出パターンを決定するための特図連動演出決定処理の一例を示すフローチャートである。特図連動演出決定処理は、飾り図柄の変動を開始する前に、図20-7に示す演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）内にて実行される。特図連動演出決定処理において、演出制御用CPU120は、普図連動演出実行中フラグがセットされているか否か確認する（ステップ065AKS091）。普図連動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ065AKS091; Yes）、すなわち、所定演出として普図連動演出が実行されている場合には、新たに所定演出（特図連動演出）を実行しないため、特図連動演出決定処理を終了する。普図連動演出実行中フラグがセットされていない場合（ステップ065AKS091; No）、サブ時短フラグがオン状態である

40

50

か否かを判定することにより、高ベース状態であるか否か確認する（ステップ065AKS092）。高ベース状態である場合には（ステップ065AKS092；Yes）、平均的な特図変動時間が短く、特図連動演出を実行する期間を確保できないため、特図連動演出を実行しないため、特図連動演出決定処理を終了する。

【2259】

なお、特図連動演出決定処理は飾り図柄の変動開始時に実行される処理であるので、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態である場合に特図連動演出が決定されて実行されることはない。高ベース状態でない場合には（ステップ065AKS092；No）、今回開始する変動がスーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当たりとなる変動パターンであるか否か確認する（ステップ065AKS093）。なお、スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当たりの変動パターンであるか否かは、具体的には、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンを確認することによって判定できる。スーパーリーチはズレまたはスーパーリーチ大当たりの変動パターンではない場合には（ステップ065AKS093；No）、特図連動演出決定処理を終了する。このように、この実施例ではスーパーリーチを伴う変動パターンでない場合には、特図連動演出を実行しないようになっているが、スーパーリーチを伴う変動パターンでない場合にも所定の割合で特図連動演出（例えば所定演出パターンSP1の所定演出）を実行するようにしてもよい。

【2260】

スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当たりの変動パターンである場合には（ステップ065AKS093；Yes）、特図連動演出の実行有無と実行する場合の演出態様に対応した所定演出パターンを決定する（ステップ065AKS094）。ステップ065AKS094では、図20-9（B）に示すように、特別図柄（飾り図柄）の表示結果に応じて、特図連動演出の実行有無と所定演出パターンを決定する。

【2261】

特図連動演出に対応した所定演出パターンはSP1、SP4、SP5であり、ステップ065AKS094では、図20-9（B）に示すような決定割合で、特図連動演出の実行有無と所定演出パターンSP1、SP4、SP5のいずれとするかが決定される。図20-9（B）に示すように特図表示結果が「大当たり」である場合には、所定演出パターンSP5に決定される割合が高く、特図表示結果が「ハズレ」である場合には、所定演出パターンSP4に決定される割合が高くなっている。これにより、所定演出パターンSP4よりも所定演出パターンSP5の方が大当たり期待度（信頼度）が高くなっている。所定演出パターンSP4、SP5は、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合に決定されるので、これらの所定演出パターンの特図連動演出が実行された場合には、スーパーリーチとなることを報知できる。また、図20-9に示す決定割合では、所定演出パターンSP1である場合にも大当たりとなる場合があるので、意外性のある演出を実行できる。図20-9（B）に示した決定割合は一例であり、特図連動演出（所定演出）により、特図表示結果を示唆・報知できれば任意の割合でよい。また、特図連動演出の所定演出パターンとして、所定演出パターンSP1、SP4、SP5以外の所定演出パターンを設けてもよい。

【2262】

その後、演出制御用CPU120は、特図連動演出を実行しないこと決定されたか否か確認する（ステップ065AKS095）。特図連動演出を実行しないことに決定された場合には（ステップ065AKS095；Yes）、特図連動演出決定処理を終了する。特図連動演出を実行することに決定された場合（ステップ065AKS095；No）、決定された所定演出パターンに対応する特図連動演出を実行するための設定を行う（ステップ065AKS096）。ステップ065AKS096では、例えば所定演出パターンに対応する演出制御データをRAM122の所定領域に使用データとしてセットする。そして、特図連動演出実行中フラグをオン状態にセットし（ステップ065AKS097）、特図連動演出決定処理を終了する。

【2263】

図20-10は、図20-7の演出制御プロセス処理において実行される時短報知設定処理（ステップ065AKS2）の一例を示すフローチャートである。時短報知設定処理は、普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応して高ベース状態（時短状態）に制御されるときに、時短状態に移行することを報知するための処理である。

【2264】

時短報知設定処理において、演出制御用CPU120は、時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ065AKS101）。時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信していなければ（ステップ065AKS101; No）、時短報知設定処理を終了する。

【2265】

時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信していれば（ステップ065AKS101; Yes）、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否か確認する（ステップ065AKS102）。高ベース状態である場合には（ステップ065AKS102; Yes）、時短図柄となったことに基づく制御は実行しないため、時短報知設定処理を終了する。

【2266】

高ベース状態でない場合（ステップ065AKS102; No）、サブ時短フラグをオン状態にセットする（ステップ065AKS103）。なお、サブ時短フラグは、大当たり遊技状態が終了して時短状態に制御されるときにもオン状態にセットされる。

【2267】

続いて、大当たり遊技状態であるか否かを判定する（ステップ065AKS104）。大当たり遊技状態である場合には（ステップ065AKS104; Yes）、当該大当たり遊技状態後に時短状態に制御されるため、時短状態に移行したことを報知せずに時短報知設定処理を終了する。

【2268】

大当たり遊技状態でない場合（ステップ065AKS104; No）、画像表示装置5の所定位置に右打ちすることを指示する右打ち表示を表示する（ステップ065AKS105）。

【2269】

そして、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ065AKS106）。スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ065AKS106; No）、時短状態に移行したことの報知（時短移行報知）、及び、右打ちすることの報知（右打ち報知）を開始するための設定を行う（ステップ065AKS107）。

【2270】

また、スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には（ステップ065AKS106; Yes）、次回の変動開始時に、右打ち報知を開始するための設定を行う（ステップ065AKS108）。このように、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には、スーパーリーチのリーチ演出に注目させるため、時短移行報知及び右打ち報知を実行せず、次回の変動において右打ち報知を実行するようになっている。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出を妨げてしまうことを防止できる。なお、スーパーリーチのリーチ演出以外の演出（画像表示装置5における予告演出や可動体32の動作演出、大当たり期待度の高い演出等）の実行中においても時短移行報知及び右打ち報知を実行しないようにしてもよい。また、次回の変動開始時には既に時短状態へは移行済みである場合もあるが、次回の変動において時短移行報知を実行するようにしてもよい。

【2271】

なお、時短移行報知及び右打ち報知は実行されないものの、右打ち表示は表示されるため、最低限時短状態に移行したことを示すことができるので、遊技者が遊技状態を把握できずに不利益を被ることを低減できる。

【2272】

10

20

30

40

50

ステップ065AKS107またはステップ065AKS108の処理を実行した後は、時短報知設定処理を終了する。

【2273】

図20-11は、時短移行時の演出内容を示すタイミングチャートである。図20-11において、「特図変動」のONは特別図柄が変動中であることを示し、OFFは特別図柄が停止中であることを示す。「普図変動」のONは普通図柄が変動中であることを示し、OFFは普通図柄が停止中であることを示す。「右打ち画像」のONは画像表示装置5に右打ち画像が表示されていることを示し、OFFは右打ち画像が表示されていないことを示す。

【2274】

図20-11(A)は、時短図柄停止時にスーパーリーチのリーチ演出が実行されていない場合のタイミングチャートである。図20-11(A)に示すように、特別図柄の変動中に、普通図柄の表示結果として時短図柄が停止したときに、時短移行報知及び右打ち報知が実行される。また、時短図柄の停止するタイミングで右打ち画像が表示される。そして、時短図柄の図柄確定時間が経過して、次の普通図柄の変動開始時に時短制御が開始されることとなる。このように、実際に時短制御が開始される前の時短図柄の図柄確定時間において、時短移行報知及び右打ち報知を実行することで、特別図柄の変動中に時短状態に移行する場合でも、時短状態に移行すること、及び、右打ちにより遊技を行うことを適切に報知することができる。

【2275】

図20-11(B)は、時短図柄停止時にスーパーリーチのリーチ演出が実行されていない場合のタイミングチャートである。図20-11(B)に示すように、特別図柄の変動中にスーパーリーチとなり、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果として時短図柄が停止したときは、時短図柄の停止するタイミングで右打ち画像が表示されるが、時短移行報知及び右打ち報知が実行されない。そして、スーパーリーチを伴う変動終了後の次の変動開始時に、右打ち報知が実行される。なお、次の変動開始タイミングが時短図柄の図柄確定時間の後だった場合には既に時短状態となっているため、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中に時短図柄が停止したときには、次の変動開始時に時短報知を行わないようになっている。これに対して、次の変動開始時に時短報知を実行するようにしてもよい。例えば、図20-11(B)に示すように、次の変動開始以降に時短図柄の図柄確定時間が経過する場合には、次の変動開始時に時短報知を実行するようにしてもよい。

【2276】

なお、時短図柄が停止したときに実行中の特別図柄の変動の終了タイミングが、実際に時短制御が開始されるタイミングである時短図柄の図柄確定時間経過よりも前である場合、今回の特別図柄の変動中に慌てて時短移行報知や右打ち報知を実行する必要もないため、次の特別図柄の変動開始以降に時短図柄の図柄確定時間経過以前の期間に、時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。

【2277】

続いて、特徴部065AKの演出動作例を説明する。図20-12～図20-14は、特徴部065AKの所定演出の演出動作例を示している。図20-12(A)は、下向きの矢印で、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動が実行されていることを示している。画像表示装置5の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置5の中央下部分に所定演出領域65AK11が設けられている。この実施例では、所定演出領域65AK11において所定演出（普図連動演出、特図連動演出）が実行されるようになっている。なお、所定演出領域65AK11は、常時画像表示装置5に表示されていてもよいし、所定演出が実行されるときに表示されるようにしてもよい。例えば、所定演出が実行されない高ベース状態や大当り遊技状態では所定演出領域65AK11が消去されるようにしてもよい。

【2278】

所定演出を実行することが決定された場合、図20-12(B)に示すように、所定演出領域65AK11において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。図20-12(B)では、下向きの矢印で演出画像がスクロール表示されていることを示している。その後、所定演出パターンに応じた演出結果が報知されることになる。

【2279】

所定演出パターンSP1である場合には、図20-12(C)に示すように、所定演出領域65AK11に「×」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が失敗し、普通図柄や特別図柄の表示結果が当たりとなる期待度が低いこと等が報知される。

【2280】

所定演出パターンSP2である場合には、図20-12(D)に示すように、所定演出領域65AK11に「○」の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、普通図柄が当たりとなること等が報知される。

【2281】

所定演出パターンSP4である場合には、図20-12(E)に示すように、所定演出領域65AK11に音符の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、特別図柄が大当たりとなる期待度が高いことやスーパーリーチが実行されること等が報知される。

【2282】

所定演出パターンSP5である場合には、図20-12(F)に示すように、所定演出領域65AK11に「熱」の文字の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、特別図柄が大当たりとなる期待度がより高いことやスーパーリーチが実行されること等が報知される。

【2283】

所定演出パターンSP4、SP5である場合、例えば図20-12(E)、(F)に示すように、左右の各飾り図柄表示エリア5L、5Rに同じ数字の飾り図柄が停止して、リーチとなった後、所定演出の演出結果(音符や「熱」の文字の演出画像)が表示されるようになっている。このようにすることで、リーチ中に所定演出が実行された場合には、スーパーリーチとなることを期待させることができる。

【2284】

なお、所定演出パターンSP1、SP2は普図連動演出として実行され、所定演出パターンSP1、SP4、SP5は特図連動演出として実行される。普図連動演出は、特別図柄(飾り図柄)の変動とは無関係に実行されるので、特別図柄(飾り図柄)の変動中の任意のタイミングで実行され得ようになっている。

【2285】

図20-13は、所定演出パターンSP3の所定演出(普図連動演出)が実行される場合の演出動作例である。図20-13(A)は、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動が実行されていることを示している。画像表示装置5の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置5の中央下部分に所定演出領域65AK11が設けられている。

【2286】

所定演出を実行することが決定された場合、図20-13(B)に示すように、所定演出領域65AK11において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。

【2287】

所定演出パターンSP3である場合には、図20-13(C)に示すように、所定演出領域65AK11に「時」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が成功し、普通図柄の表示結果が時短図柄となることが報知される。

【2288】

時短図柄が停止すると、図20-13(D)に示すように、画像表示装置5の右下部分に右打ちを指示する右打ち表示が表示され、画像表示装置5の中央部分に「時短突入！」

10

20

30

40

50

という文字の画像が表示される時短移行報知が実行される。このとき、画像表示装置 5 の左上部分には時短回数が表示される。ここでは、時短図柄 B となったことに対応して、「100回」が表示されている。

【2289】

その後、図 20-13 (E) に示すように、画像表示装置 5 の中央部分に「右を狙え！」という文字の画像が表示される右打ち報知が実行される。そして、図 20-13 (F) に示すように、右打ち報知の画像が消去されて右打ち報知が終了する。このとき、所定演出領域 65AK11 に「時」の演出画像も消去される。このように、この実施例では、特別図柄（飾り図柄）の変動中であっても、普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合には、時短状態に移行する。その場合には、時短図柄が停止することを報知する所定演出を実行可能となっており、図 20-13 (D)、(E) に示すような時短移行報知や右打ち報知が実行されるので、好適に時短状態への移行を報知することができる。これにより、遊技者が戸惑うことなく遊技を続行できる。

【2290】

図 20-14 は、スーパーリーチのリーチ演出中に所定演出パターン SP3 の所定演出（普図連動演出）が実行される場合の演出動作例である。図 20-14 (A) は、左右の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において「7」の数字を示す飾り図柄が停止し、中の飾り図柄表示エリア 5C において飾り図柄の変動が実行されてリーチとなっていることを示している。画像表示装置 5 の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置 5 の中央下部分に所定演出領域 65AK11 が設けられている。

【2291】

所定演出を実行することが決定された場合、図 20-14 (B) に示すように、所定演出領域 65AK11 において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。このとき、画像表示装置 5 においてスーパーリーチのリーチ演出が開始される。

【2292】

所定演出パターン SP3 である場合には、図 20-14 (C) に示すように、所定演出領域 65AK11 に「時」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が成功し、普通図柄の表示結果が時短図柄となることが報知される。

【2293】

スーパーリーチ演出中に時短図柄が停止すると、図 20-14 (D) に示すように、画像表示装置 5 の右下部分に右打ちを指示する右打ち表示が表示されるが、画像表示装置 5 における時短移行報知や右打ち報知は実行されず、スーパーリーチのリーチ演出が継続して実行される。

【2294】

その後、図 20-14 (E) に示すように、中の飾り図柄表示エリア 5C において「6」の数字を示す飾り図柄が停止してハズレとなる。このとき、所定演出領域 65AK11 に「時」の演出画像も消去される。そして、図 20-14 (F) に示すように、次の飾り図柄の変動開始に伴って、画像表示装置 5 の中央部分に「右を狙え！」という文字の画像が表示される右打ち報知が実行される。このとき、画像表示装置 5 の左上部分には時短回数が表示される。ここでは、時短図柄 A となったことに対応して、「49回」が表示されている。なお、ここでは前回の変動中に時短状態に移行して、1 回の変動が消化されたことに伴い、時短回数が 50 回から 49 回に減算されている。

【2295】

このように、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合には、時短移行報知や右打ち報知が実行されずスーパーリーチのリーチ演出が優先して実行される。スーパーリーチの結果として大当たりとなった場合には、当該大当たりに対応する大当たり遊技状態の後に時短状態に制御されることになる。よって、スーパーリーチのリーチ演出中に時短移行報知を実行しても、その報知が無駄になったり興ざめな演出となる可能性があるため、スーパーリーチのリーチ演出を優先するようにな

っている。そして、表示結果がハズレとなった場合には、次回変動時に右打ち報知が実行されるので、時短状態に移行したことや右打ちすることを好適に報知できる。なお、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果が時短図柄となり、当該スーパーリーチを伴う変動の表示結果が大当たりとなった場合には、普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応する報知（時短移行報知、右打ち報知）は実行しないようにしてもよいし、大当たり遊技状態終了後の最初の変動にて普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応する報知を実行するようにしてもよい。

【2296】

（特徴部065AKの変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。また、上記実施例で示した演出動作例は一例であり、同様の演出効果を達成できれば適宜変更可能である。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【2297】

特別図柄の表示結果を先読みして先読予告演出を実行する場合において、普通図柄の表示結果が時短図柄となる場合には、先読予告演出の実行を制限するようにしてもよい。例えば、普通図柄の表示結果が時短図柄となる場合には、時短図柄が停止して時短状態に移行するまでは先読予告演出を実行しないようにしてもよい。また、変動開始前の普通図柄の表示結果を先読みして、時短図柄となる普通図柄の保留データがある場合には、特別図柄の表示結果を予告する先読予告演出を制限するようにしてもよい。このようにすることで、先読予告演出を実行した後に遊技状態が変更されることで、先読み時と実際の変動実行時とで変動パターンが変化して、先読予告演出の演出内容と整合しなくなることを防止できる。

【2298】

ホールコンピューターやデータ表示機に外部出力する信号として、大当たり信号（大当たり中に出力）、特賞中信号（大当たり中及び時短中に出力）に加えて、時短中信号（時短中のみ出力）を設けてもよい。

【2299】

上記実施例では、大当たり遊技状態において普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合、時短状態への制御は行わないようになっていたが、低ベース状態で大当たりとなった場合、当該大当たりに対応する大当たり遊技状態において、時短図柄となったことに基づいて時短状態へ制御するようにしてもよい。この場合、大当たり遊技状態開始→時短図柄となったことに基づく時短制御開始→大当たり遊技状態終了という順番になり、大当たり遊技状態の前後でベースが変化していることになる。そのため、大当たり遊技状態に制御されたことに基づく時短回数の設定は、大当たり遊技状態終了後の変動開始時に行うようにしてもよい。例えば、低ベース状態で大当たりとなった場合の時短回数は50回または100回であり、高ベース状態で大当たりとなった場合の時短回数が100回である場合には、大当たり遊技状態中に時短図柄が停止した場合、大当たり遊技状態終了後の時短回数は100回に設定される。大当たり遊技状態終了後の変動開始時に、時短回数の設定を行うことで、大当たり中に遊技状態が変化しても好適に状態移行をすることができる。なお、大当たり遊技状態となったときに遊技状態によらず、時短回数は一定であってもよいし、一定割合で時短回数が決定されるようにしてもよい。

【2300】

上記実施例では、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する所定演出（普図連動演出、特図連動演出）は、所定演出領域65AK11において演出画像をスクロール表示して演出結果を表示する演出（図20-12～図20-14）であったが、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知できる演出であれば任意の

10

20

30

40

50

演出でよい。また、所定演出は、少なくとも普通図柄が時短図柄となるか否か、または、特別図柄の表示結果を示唆・報知する演出であればよい。

【2301】

また、上記実施例では、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合は、時短回数を更新しないようになっていたが、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合に時短回数を更新、追加するようにしてもよい。また、低ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合と、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合と、で時短回数や時短回数の決定割合が異なるようにしてもよい。

【2302】

上記実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中等、所定の場合、時短移行報知や右打ち報知の実行が制限されるようになっていたが、実行中に演出内容に関わらず、時短図柄となったことに応じて時短状態に移行する場合、時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5とは異なる表示手段において時短移行報知や右打ち報知を実行する場合には、画像表示装置5における演出内容に関わらず時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。

【2303】

(特徴部065AKに係る手段)

(1) 特徴部065AKに係る遊技機は、

特別識別情報(例えば特別図柄)の可変表示を行い、特別識別情報の可変表示結果が特定表示結果(例えば大当たり図柄)となったことに基づいて、特別可変手段(例えば特別可変入賞球装置7(大入賞口))へ遊技媒体が進入しやすい有利状態(例えば大当たり遊技状態)へ制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機65AK1)であって、

普通識別情報(例えば普通図柄)の可変表示を行い、普通識別情報の可変表示結果が所定結果(例えば普通図柄)となったことに基づいて、普通可変手段(例えば可変入賞球装置6B(第2始動入賞口))へ遊技媒体が進入しやすい所定状態(例えば開放状態)に変化させる可変制御手段(例えばステップS404の処理を実行するCPU103)と、

通常状態よりも前記普通可変手段が前記所定状態に変化しやすい特別状態(例えば時短状態)へ制御可能な状態制御手段(例えばステップ065AKS018の処理を実行するCPU103)と、

演出を実行可能な演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、

前記状態制御手段は、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果とは異なる特別結果(例えば時短図柄)となったことに基づいて、前記通常状態から前記特別状態に制御可能であり(例えばステップ065AKS018の処理を実行する)、

前記演出実行手段は、特別識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する特定演出(例えば所定演出パターンSP4、SP5の所定演出、特図連動演出)と、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となることを示唆する特別演出(例えば所定演出パターンSP3の所定演出、普図連動演出)と、を実行可能であり、

前記状態制御手段は、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となったときに特別識別情報の可変表示を実行中であつたとしても、前記通常状態から前記特別状態に制御可能である(例えばステップ065AKS018の処理を実行する)。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【2304】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記普通可変手段が前記所定状態に変化することに基づいて所定報知(例えば時短移行報知、右打ち報知)を行う所定報知手段と、

特別識別情報の可変表示中の演出内容に応じて、前記所定報知を制限する所定報知制限手段(例えばステップ065AKS106、ステップ065AKS108の処理を実行する演出制御用CPU120)と、を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、所定報知により特別識別情報の可変表示中の演出を妨げてし

10

20

30

40

50

まうことを防止できる。

【2305】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果となること、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となること、特別識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となること、のうちのいずれとなるかを示唆する演出を実行可能である(例えば所定演出パターンSP1～SP5の所定演出を実行可能である。図20-12、図20-13)ようにしてもよい。

このような構成によれば、普通識別情報と特別識別情報との両方の表示結果に注目させることができる。

10

【2306】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記有利状態に制御されたことに基づいて前記特別状態に制御可能であり(例えば図20-5)、

前記有利状態に制御された後の特別識別情報の可変表示を開始するときに、前記通常状態であるか前記特別状態であるかに応じて、当該有利状態に制御されたことに基づいて制御される前記特別状態の終了条件を異ならせるようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができる。

【2307】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかに記載の遊技機において、

普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果である場合、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果である場合よりも、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間が長い(例えば図20-3(A))ようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができる。

20

【2308】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかに記載の遊技機において、

前記通常状態である場合、前記特別状態である場合よりも、普通識別情報の可変表示結果として前記特別結果が表示されてから確定するまでの時間が長い(例えば図20-3(A)、(B))ようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができる。

30

【2309】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【2310】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

40

【2311】

(特徴部079SGに関する説明)

次に、本発明の実施の形態における特徴部079SG(以下、本特徴部079SGと略記する)について説明する。図21-1は、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機1に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。図21-1に示すように、本特徴部079SGにおける音声制御基板13には、演出制御用CPU120と共動してスピーカ8L、8Rから出力される音(演出音)の生成を行う音声合成用IC079SG132と、該音声合成用IC079SG132にて生成された音の出力音を増幅する増幅回路(アンプ)079SG134と、音声データROM079SG133と、が搭載されてお

50

り、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドにもとづいて音番号データを音声合成用IC079SG132に出力して、該音番号データに対応する音を音声合成用IC079SG132に生成させる。

【2312】

音声合成用IC079SG132は、演出制御用CPU120から音番号データが入力されると、該入力された音番号データに応じた音声や効果音をスピーカ8L、8R毎に個別に生成して増幅回路079SG134に出力する。増幅回路079SG134は、音声合成用IC079SG132から出力された音声や効果音を増幅し、各スピーカ8L、8Rに出力する。

【2313】

音声データROM079SG133には、音番号データに対応付けて該音番号データが該当する演出コマンドにより実施される演出に対応した音を出力するための各スピーカ8L、8R毎の制御データが格納されている。つまり、これら制御データは、演出期間（例えば、飾り図柄可変表示期間）において各スピーカ8L、8Rから出力する効果音やBGM（楽曲）等の音の出力態様（周波数特性、タイミング（ディレイ）等）が時系列的に記述された音声データ等を含むデータの集まりである。

【2314】

図21-2（A）は、本特徴部079における画像表示装置5を示す説明図である。本特徴部079SGにおける画像表示装置5の表示領域は、正面視で高さL、左右幅Lの長方形形状に形成されている。該表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出、後述する操作促進演出や静止画表示演出等の演出を表示するための第1表示領域079SG005Fを構成している。また、画像表示装置5の下端部は、第1特図保留記憶数を白抜き円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア079SG005Dと、第2特図保留記憶数を白抜き円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア079SG005Uと、遊技状態を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア079SG005Tと、を含む第2表示領域079SG005Saを構成している。

【2315】

つまり、画像表示装置5の表示領域全体のうち、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbとを除いた部分が第1表示領域079SG005Fとなっている。

【2316】

尚、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、第1表示領域079SG005Fよりも画像表示装置5の表示領域の周縁部にて、遊技に関する情報の表示（保留表示、テロップ表示、第4図柄の表示、保留記憶数の表示）を行っている表示領域である。つまり、本特徴部079SGにおける第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、パチンコ遊技機1におけるUI（ユーザーインターフェース）表示領域でもある。

【2317】

そして、画像表示装置5の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄079SG005Jと第1特図保留記憶数の表示及び第2特図保留記憶数の表示を含む第3表示領域079SG005Sbを構成している。

【2318】

このうち、第2表示領域079SG005Saは、正面視で長方形形状に形成されており、その高さは画像表示装置5の表示領域全体の高さHの半分未満の長さに形成されているとともに、左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の左右幅Lと同一の長さに形成されている。また、第3表示領域079SG005Sbは、正面視で長方形形状に形成されているが、その高さと左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の高さH及び左右幅Lよりも極めて短く形成されている。

【2319】

このため、本特徴部079SGでは、画像表示装置5の表示領域全体に占める第1表示

10

20

30

40

50

領域 079SG005F の面積は、第 2 表示領域 079SG005Sa と第 3 表示領域 079SG005Sb とを合わせた面積よりも広がっている。

【2320】

図 21-2 (B) に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U では、演出制御用 CPU 120 が後述する保留表示動作処理 (図 21-13 参照) を実行することによって、各保留表示を垂直軸回りに一定速度 (例えば、回転速度 V3) にて回転表示可能となっている。

【2321】

図 21-2 (C) に示すようにテロップ表示エリア 079SG005T では、演出制御用 CPU 120 が後述するテロップ動作処理 (図 21-13 参照) を実行することによって、遊技状態や実行中の演出に応じたメッセージ (例えば、特定のリーチ演出中であれば「××モード中!」等の演出の状態に応じたメッセージ) を、左方向から右方向に向けて一定速度 (例えば、移動速度 V3) 移動させつつ表示可能となっている。

【2322】

尚、遊技状態に応じたメッセージに含まれる文字は、該テロップ表示エリア 079SG005T の右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア 079SG005T の左端部に再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動される。このため、テロップ表示エリア 079SG005T において遊技状態に応じたメッセージが移動されつつ表示されている場合は、常に該テロップ表示エリア 079SG005T にて遊技状態に応じたメッセージ全体が表示されているので、遊技者が現在の遊技状態を認識し易くなっている。

【2323】

尚、本特徴部 079SG では、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U における保留表示とテロップ表示エリア 079SG005T におけるメッセージとを共通の一定速度 (V3) にて回転・移動させ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、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U における保留表示とテロップ表示エリア 079SG005T におけるメッセージとは、それぞれ異なる一定速度で回転・移動可能であってもよい。

【2324】

図 21-2 (D) に示すように、第 4 図柄 079SG005J は、上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb とを有しており、これら上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb とが一定周期で交互に点滅することによって特別図柄の可変表示中であることを示すようになっている。また、これら上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb とは、可変表示結果がはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が消灯される (OFF となる) 一方で、可変表示結果が大当たりやはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が点灯される (ON となる)。

【2325】

尚、第 3 表示領域 079SG005Sb における第 1 特図保留記憶数の表示と第 2 特図保留記憶数の表示とは、新たな保留記憶が発生したタイミングと新たな可変表示が開始されるタイミングとでのみその数が変化する表示である。つまり、第 3 表示領域 079SG005Sb における第 1 特図保留記憶数の表示と第 2 特図保留記憶数の表示とは、第 4 図柄 079SG005J や第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U、テロップ表示エリア 079SG005T とは異なり、可変表示の開始タイミングを除き表示態様が変化しない。

【2326】

次に、本特徴部 079SG における表示制御部 123 について説明する。表示制御部 123 における CGROM には、画像表示装置 5 に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 による指示に基

10

20

30

40

50

づいてC G R O Mに記憶されている1の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置5に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置5に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率0%として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【2327】

図21-3(A)～図21-3(D)に示すように、例えば、画像表示装置5に画像を表示する場合としては、画像データ1～3を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置5に画像を表示する。

【2328】

図21-3(A)に示すように、画像データ1は、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005Uとテロップ表示エリア079SG005Tを第2表示領域079SG005Saに表示するとともに、第4図柄079SG005Jを第3表示領域079SG005Sbに表示するために描画されるデータである。また、画像データ1飾り図柄の小図柄を第1表示領域079SG005F(第3表示領域079SG005Sbの左側方)に表示するために描画されるデータでもある。

【2329】

図21-3(B)に示すように、画像データ2は、後述するチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出の画像を第1表示領域079SG005Fに表示するために描画されるデータである。

【2330】

図21-3(C)に示すように、画像データ3は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出を第1表示領域079SG005Fに表示するために描画されるデータである。

【2331】

尚、図21-3(A)～図21-3(C)に示すように、これら画像データ1、画像データ2、画像データ3には画像表示装置5に画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ1が最も高く設定されており、画像データ3が最も低く設定されている(画像表示装置5における画像の表示優先度:画像データ1>画像データ2>画像データ3)。つまり、画像表示装置5では、画像データ1に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ2に基づく画像が画像データ1に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層(最下層)の画像として表示されるようになっている。このため、図21-3(D)に示すように、画像表示装置5においては、画像データ2に基づく画像が画像データ3に基づく画像よりも優先して表示され、画像データ1に基づく画像が画像データ2に基づく画像と画像データ3に基づく画像よりも優先して表示される。

【2332】

尚、図21-3(D)に示すように、画像データ1に基づく画像、画像データ2に基づく画像、画像データ3に基づく画像が同時に画像表示装置5に表示される場合は、画像データ3に基づく画像が最も下位階層の画像として表示されるため、該画像データ3に基づく画像は、第1データに基づく画像や画像データ2に基づく画像によって少なくとも一部が視認困難或いは視認不能となる場合がある。

【2333】

尚、本特徴部079SGでは、詳細は後述するが、画像データ1及び画像データ2に基づく画像は、常に進行速度が一定である動画として画像表示装置5に表示される一方で、画像データ3に基づく画像は、予めC G R O Mに記憶されているデータに基づいて複数の進行速度の動画や静止画として画像表示装置5に表示されるようになっている。

10

20

30

40

50

【2334】

特に、本特徴部079SGでは、詳細は後述するが、スーパーリーチのリーチ演出中においてリーチ演出の動画の表示を通常の進行速度V1と該V1よりも遅い進行速度V2（スローモーション）にて実行可能となっている。これは、CGROM内に進行速度V1にて表示する演出動画用のデータと進行速度V2にて表示する演出動画用のデータが予め格納されているためであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、CGROM内に進行速度V1にて表示する演出動画用のデータのみを予め格納しておき、該データに所定の処理を行うことによってリーチ演出の演出動画の一部を進行速度V2にて表示可能としてもよい。

【2335】

このように、本特徴部079SGでは、演出動画が変化する速度である映像進行速度をV1とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が早い第1速度となる非スローモーション期間、映像進行速度をV1よりも遅いV2とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が遅い第2速度となるスローモーション期間としている。つまり、本特徴部079SGにおける演出の進行速度が遅い演出動画であるスローモーション動画とは、該スローモーション動画の前において表示される、映像進行速度がV1の非スローモーション動画に比較して映像進行速度が遅いものであればよい。

【2336】

尚、本特徴部079SGでは、全てのスーパーリーチ演出においてスローモーション期間を設けている形態を例示しているが（図21-18～図21-25参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スーパーリーチ演出として、画像表示装置5に表示される演出動画の内容自体は、図21-18～図21-25に示すスーパーリーチ演出の内容と同一ではあるが、映像進行速度がV1からV2に変化しない、つまり、スローモーション期間とならないスーパーリーチ演出を実行するようにすることで、図21-18～図21-25に示すスーパーリーチ演出において、スローモーション期間となったことを遊技者が認識し易くなるようにしてもよい。

【2337】

つまり、このように演出動画の内容が同一であるが映像進行速度がV2に変化しないスーパーリーチ演出を実行する場合にあっては、本発明における第1速度よりも遅い第2速度である演出動画とは、同一内容の演出動画が非スローモーションのスーパーリーチ演出における映像進行速度V1よりも遅い映像進行速度V2にて表示されることによって、非スローモーションのスーパーリーチ演出よりも長い期間に亘って表示される該演出動画が該当することになる。

【2338】

尚、本特徴部079SGでは、上記したように、演出動画の映像進行速度を遅くすることによって遊技者が感じるリーチ演出の進行速度が遅いスローモーションによる演出を構成し、スピーカ8L、8Rからの音の出力については再生速度V3から変化しない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、演出動画の映像進行速度を変えずに（V1のまま）、スピーカ8L、8Rから出力される音の再生速度、遊技効果ランプ9の発光周期を逆に早めることによって、リーチ演出の進行速度が遅くなったものと遊技者が感じる疑似スローモーションを構成するようにしてもよい。

【2339】

つまり、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機1としては、演出動画を表示可能な表示手段を含む複数の演出出力手段を備え、これら演出出力手段のうち、少なくとも1の演出出力手段による演出の進行速度をスローモーション期間と非スローモーション期間とで異ならせることによって、スローモーション期間において、実行中の演出がスローモーションであると遊技者に認識させることができるものであればよい。

【2340】

尚、本特徴部079SGでは、スローモーション期間は常にリーチ演出の演出動画の表示を進行速度V2にて実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

10

20

30

40

50

はなく、スローモーション期間は、リーチ演出の演出動画の表示の進行速度を変化可能（例えば時間経過により進行速度が漸減していくものや、進行速度が所定の範囲内で増減するもの）であってもよい。

【2341】

図21-4(A)は、本特徴部079SGで用いら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。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21-4(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。

10

【2342】

図21-4(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））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。

20

【2343】

コマンド8CXXH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21-4(B)に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」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。

30

【2344】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図21-4(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第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「確変大当たり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「確変大当たり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「確変大当たり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。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」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5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

40

【2345】

コマンド8F00H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で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。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

50

マンド 9500H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、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一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9502H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9503H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

【2346】

コマンド A0XXH は、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A1XXH は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A2XXH は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A3XXH は、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【2347】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の EXT データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる EXT データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される EXT データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる EXT データが設定される。

【2348】

コマンド B100H は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 22A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、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を実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B200H は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 22B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、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を実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【2349】

コマンド C1XXH は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C2XXH は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【2350】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記

10

20

30

40

50

憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【2351】

尚、図21-4（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

10

【2352】

図21-5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21-5に示すように、本特徴部079SG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。

【2353】

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21-10に示す遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

20

【2354】

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「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」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「1」～「100」の範囲の値をとる。

30

【2355】

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「1」～「997」の範囲の値をとる。

【2356】

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。

【2357】

40

図21-6（A）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部079SG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。

【2358】

特図表示結果判定テーブル1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に基づいて決

50

定するために参照されるテーブルである。

【2359】

本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル1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、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【2360】

特図表示結果判定テーブル1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「大当たり」として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る判定用データとなっている。本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル1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079SGでは約1/300）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079SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1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。

【2361】

また、図21-6（B）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2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「小当たり」として小当た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に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【2362】

本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル2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）であるかにかかわらず、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、「小当たり」の特図表示結果に割り当てられている。

【2363】

特図表示結果判定テーブル2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「小当たり」として小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る判定用データとなっている。本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当たり」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当たり」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当たり」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当たり」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当たりの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【2364】

図21-7（A）は、ROM101に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部079SGにおける大当たり種別判定テーブルは、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、大当り種別を複数種類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。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【2365】

ここで、本特徴部079SGにおける大当り種別について、図21-7（B）を用いて説明すると、本特徴部079SG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高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【2366】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される大当りである。「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される大当りである。「確変大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）、繰返し実行される大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド（10R）確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド（5R）確変大当りと呼称し、「確変大当りC」を2ラウンド（2R）確変大当りと呼称し、「非確変大当り」を2ラウンド（2R）非確変大当りと呼称する場合がある。

【2367】

また、特に図示はしないが、本特徴部079SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りCと同じ開放期間（本特徴部079SGでは0.1秒）となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【2368】

確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りAや確変大当りBである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【2369】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部079SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【2370】

図21-7（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。

このような設定により、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を開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、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を開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たりC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりB」や「確変大当たりC」としてラウンド数の少ない大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【2371】

尚、図21-7(A)に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【2372】

よって、前述したように、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」に対する判定値の割り当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当たりA」に対する判定値の割り当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当たりA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

20

【2373】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

30

【2374】

図21-8は、本特徴部079SGにおける変動パターンを示している。本特徴部079SG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。

40

【2375】

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、本特徴部079SG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、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

50

もよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、…のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【2376】

尚、本特徴部079SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【2377】

図21-8に示すように、本特徴部079SG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。

【2378】

また、本特徴部079SG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。

【2379】

図21-9は、本特徴部079SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部079SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【2380】

具体的には、図21-9に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ α 1大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ α 3大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチ β 1大当りの変動パターン）とPB1-5（スーパーリーチ β 3大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りAまたは確変大当りB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Aを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。

【2381】

図21-9に示すように大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルとでは、PB1-2～PB1-5に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-2に45個、PB1-3に150個、PB1-4に300個、PB1-5に500個の判定値がそれぞれ割り当てられており、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-2に30個、PB1-3に135個、PB1-4に315個、PB1-5に515個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部079SGでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合でスーパーリーチ β 系の変動パターンであるPB1-3とPB1-4に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【2382】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。

【2383】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「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α2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

【2384】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「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α2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

【2385】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該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PA1-3（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α2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

【2386】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「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（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）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α2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

【2387】

つまり、本特徴部079SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【2388】

尚、図21-8に示すように、スーパーリーチα1のリーチ演出（変動パターンPB1-2の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当たりとなるリーチ演出であり、スーパーリーチα2のリーチ演出（変動パターンPA2-2の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチα3のリーチ演出（変動パターンPA2-3またはPB1-3にての可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第2リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまたははずれとなるリーチ演出である。

【2389】

そして、これら変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3の可変

10

20

30

40

50

表示については、図 2 1 - 8 及び図 2 1 - 9 に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターン P A 2 - 2、P A 2 - 3、P B 1 - 2、P B 1 - 3 の可変表示については、第 2 リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第 1 リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

【 2 3 9 0 】

また、スーパーリーチ β 1 のリーチ演出（変動パターン P B 1 - 4 の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第 3 リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当たりとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出（変動パターン P A 2 - 4 の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第 3 リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ β 3 のリーチ演出（変動パターン P A 2 - 5 または P B 1 - 5 にての可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第 3 リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第 4 リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまたははずれとなるリーチ演出である。

【 2 3 9 1 】

そして、これら変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5 の可変表示については、図 2 1 - 8 及び図 2 1 - 9 に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5 の可変表示については、第 4 リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第 3 リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

【 2 3 9 2 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、第 2 リーチ演出は必ず第 1 リーチ演出の後に実行され、第 4 リーチ演出は必ず第 3 リーチ演出の後に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、第 2 リーチ演出や第 4 リーチ演出はそれ単体のみで実行される場合を設けてもよい。

【 2 3 9 3 】

また、本特徴部 0 7 9 S G では、可変表示中において、各リーチ演出を、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出の組み合わせで実行可能であるとともに、第 3 リーチ演出と第 4 リーチ演出との組み合わせ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、リーチ演出は、これらの組み合わせ以外の組み合わせ（例えば、第 1 リーチ演出と第 4 リーチ演出、第 2 リーチ演出と第 3 リーチ演出等の組み合わせ）で実行される場合を設けてもよい。

【 2 3 9 4 】

また、本特徴部 0 6 9 S G では、図 2 1 - 9 に示すように、スーパーリーチ β 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5）は、総じてスーパーリーチ α 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 2、P A 2 - 3、P B 1 - 2、P B 1 - 3）よりも可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）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、スーパーリーチ β 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5）の一部は、スーパーリーチ α 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 2、P A 2 - 3、P B 1 - 2、P B 1 - 3）のいずれかよりも大当たり期待度が低くともよい。

【 2 3 9 5 】

本特徴部 0 7 9 S G における R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 2 1 - 1 0 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 7 9 S G 1 5 0 が設けられている。図 2 1 - 1 0 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 7 9 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 7 9 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 7 9

SG153と、遊技制御カウンタ設定部079SG154と、遊技制御バッファ設定部079SG155とを備えている。

【2396】

第1特図保留記憶部079SG151A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079SG151A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、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部079SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【2397】

第2特図保留記憶部079SG151B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079SG151B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。こうして第2特図保留記憶部079SG151B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。

20

【2398】

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。

30

【2399】

普図保留記憶部079SG151C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079SG151C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。

40

【2400】

遊技制御フラグ設定部079SG152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079SG152には、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。

【2401】

遊技制御タイマ設定部079SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を

50

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 079SG153 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。

【2402】

遊技制御カウンタ設定部 079SG154 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 079SG154 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 079SG154 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。

10

【2403】

遊技制御カウンタ設定部 079SG154 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。

【2404】

20

遊技制御バッファ設定部 079SG155 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 079SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【2405】

図 3 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 21-11 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 079SG190 が設けられている。図 21-11 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 079SG190 は、演出制御フラグ設定部 079SG191 と、演出制御タイマ設定部 079SG192 と、演出制御カウンタ設定部 079SG193 と、演出制御バッファ設定部 079SG194 とを備えている。

30

【2406】

演出制御フラグ設定部 079SG191 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 11 から送信された演出制御コマンド等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、演出制御フラグ設定部 079SG191 には、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。

【2407】

演出制御タイマ設定部 079SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 079SG192 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。

40

【2408】

演出制御カウンタ設定部 079SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 079SG193 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。

【2409】

演出制御バッファ設定部 079SG194 には、各種演出動作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、演出制

50

御バッファ設定部 079SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【2410】

本特徴部 079SG では、図 21-11 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 079SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 2 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【2411】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【2412】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A の第 1 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【2413】

図 21-11 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 21-11 (B) に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号

「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【2414】

次に、図14のステップS101において実行される本特徴部079SGの始動入賞判定処理について、図21-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ079SGS101）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ079SGS101；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ079SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ079SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ079SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部079SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ079SGS103）。

【2415】

ステップ079SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ079SGS101；N）、ステップ079SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ079SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ079SGS104）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ079SGS104；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ079SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ079SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ079SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部079SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ079SGS106）。

【2416】

ステップ079SGS103、ステップ079SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ079SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ079SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【2417】

ステップ079SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部079SG154のランダムカウンタによって更新されている

数値データのうちから、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を示す数値データを抽出する（ステップ079SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ079SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部079SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部079SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【2418】

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を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。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時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ079SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【2419】

ステップ079SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ079SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、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。

【2420】

ステップ079SGS111の処理に続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ079SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、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。

【2421】

ステップ079SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ079SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ079SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ079SGS115）、ステップ079SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ079SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ079SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【2422】

図21-13は、本特徴部079SGにおける演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、先読予告

10

20

30

40

50

設定処理（ステップS161）を実行した後、第1保留記憶表示エリア079SHSG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の更新と、これら第1保留記憶表示エリア079SHSG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uに表示されている保留表示を動作させる（回転表示）するための保留表示動作処理（ステップ079SG162）と、テロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの動作表示を行うテロップ動作処理（ステップ079SGS163）と、第4図柄079SG005Jの可変表示を実行する第4図柄表示処理（ステップ079SG164）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS170～S177のいずれかの処理を実行する。

【2423】

図21-14は、図16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079SGS271）。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079SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194A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079SGS272）。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。

【2424】

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と各種フラグをバッファ番号「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と各種フラグをバッファ番号「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と各種フラグをバッファ番号「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と各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【2425】

また、ステップ079SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ079SGS271；N）、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079SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ079SGS273；N）、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079SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194A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079SGS274）。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。

【2426】

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と各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「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と各種フラグをバッファ番号「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と各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【2427】

ステップ079SGS272またはステップ079SGS274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079SGS275）。

【2428】

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079SGS276）。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。

【2429】

尚、本特徴部079SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBや確変大当りCに該当する第3可変表示結果指定コマンドや第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、「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非確変大当りに該当する第5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3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6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、チャンス目となる「334」、「778」等の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【2430】

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。

【2431】

そして、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ079SGS277）。当該可変表示の変動パターンが非リーチやノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ079SGS277；N）はステップ079SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ079SGS277；Y）は、チャンスアップ演出決定処理（ステップ079SGS278）を実行し、第1リーチ演出の後半部分または第3リーチ演出の後半部分においてチャンスアップ演出を実行するか否かを決定する。

【2432】

具体的には、図21-15に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、20%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、80%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、80%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、20%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。つまり、本特徴部079SGのリーチの可変表示においては、チャンスアップ演出が実行される場合は、チャンスアップ演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高く設定されている。

【2433】

尚、本特徴部079SGでは、図21-27及び図21-32に示すように、チャンスアップ演出の演出態様としては1の演出パターンのみが設けられているが、本発明はこれ

10

20

30

40

50

に限定されるものではなく、チャンスアップ演出の演出態様として複数の演出パターンを設け、チャンスアップ演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【2434】

更に、本特徴部079SGでは、図21-27及び図21-32に示すようにチャンスアップ演出の演出開始タイミングは1つのみであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の演出開始タイミングを複数設け、いずれの演出開始タイミングからチャンスアップ演出が開始されるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【2435】

また、ステップ079SGS278においてチャンスアップ演出の実行・非実行を決定した後、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα3（PA2-3またはPB1-3）の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ079SGS279）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα3（PA2-3またはPB1-3）の変動パターンである場合（ステップ079SGS279；Y）は、第2リーチ演出が終了してから報知演出（大当たり報知演出またははずれ報知演出）が開始されるまでの期間において、画像表示装置5に、第2リーチ演出の終了時に表示されていた静止画を表示する静止画表示演出の演出パターンを決定するための静止画表示演出決定処理（ステップ079SGS280）を実行し、ステップ079SGS283に進む。

【2436】

該静止画表示演出決定処理では、図21-16（A）に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果がはずれである場合は、静止画表示演出の演出パターンを100%の割合でパターンSG-1に決定し、可変表示結果が大当たりである場合は、静止画表示演出の演出パターンを80%の割合でパターンSG-1に決定し、20%の割合でパターンSG-2に決定する。

【2437】

尚、図21-16（B）に示すように、静止画表示演出のパターンSG-1は、第2リーチ演出の終了時に画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに表示されている画像を静止画として表示する演出パターンであり、静止画表示演出のパターンSG-2は、第2リーチ演出の終了時に画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに表示されている画像を静止画として表示した後に、該静止画の色彩を変化させる演出パターンである。

【2438】

特にパターンSG-2は、可変表示結果が大当たりの場合にのみ実行される演出パターンであるので、第2リーチ演出が実行される場合は、静止画表示演出がパターンSG-2で実行されるか否か（静止画の色彩が変化するか否か）に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【2439】

また、ステップ079SGS281においてスーパーリーチα3の変動パターンではない場合（ステップ079SGS281；N）、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ3（PA2-5またはPB1-5）であるか否かを判定する（ステップ079SGS282）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ3以外の変動パターンである場合（ステップ079SGS282；N）はステップ079SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ3の変動パターンである場合（ステップ079SGS281；Y）、第4リーチ演出の実行中に遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出の演出パターンを決定するための操作促進演出決定処理（ステップ079SGS282）を実行し、ステップ079SGS283に進む。

【2440】

該操作促進演出決定処理では、図21-17（A）に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果がはずれである場合は、操作促進演出の演出パターンを80%の割

10

20

30

40

50

合でパターンSS-1に決定し、20%の割合でパターンSS-2に決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、操作促進演出の演出パターンを20%の割合でパターンSS-1に決定し、80%の割合でパターンSS-2に決定する。

【2441】

尚、図21-17(B)に示すように、操作促進演出のパターンSS-1は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに押しボタン31Bの画像を表示する演出パターンであり、操作促進演出のパターンSS-2は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに押しボタン31Bの画像をパターンSS-1よりも大きなサイズで表示する演出パターンである。

【2442】

つまり、本特徴部079SGにおける操作促進演出としては、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて大きなサイズの押しボタン31Bの画像が表示される場合（操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合）は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて通常のサイズの押しボタン31Bの画像が表示される場合（操作促進演出がパターンSS-1にて実行される場合）よりも高い割合で可変表示結果が大当たりとなる（大当たり報知演出が実行される）割合が高いため、操作促進演出の実行時に画像表示装置5に表示される押しボタン31Bの画像の大きさに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【2443】

ステップ079SGS283において演出制御用CPU120は、前述したチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出等の各演出の実行の有無及び演出パターンと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079SGS284）。

【2444】

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、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【2445】

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（押しボタン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079SGS285）。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。

【2446】

尚、本特徴部079SG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。

【2447】

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079SGS286）。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079SGS287）。尚、所定時間は例えば30msで

10

20

30

40

50

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）に対応した値にする（ステップ079SGS288）。

【2448】

尚、可変表示中演出処理では、演出制御用CPU120は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を減算（-1）していくとともに、該減算後のプロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。そして、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしている場合は、プロセスデータの切り替えを行うとともに次のプロセスタイマをスタートさせ、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御すればよい。

【2449】

次に、本特徴部079SGにおけるスーパーリーチ $\alpha 1 \sim \alpha 3$ 及びスーパーリーチ $\beta 1 \sim \beta 3$ の可変表示の演出態様について図21-18～図21-35に基づいて説明する。

【2450】

まず、図21-18、図21-19、図21-26（A）～図21-26（G）に示すスーパーリーチ $\alpha 1 \sim \alpha 3$ の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度であるV1にて開始される。このとき、第2表示領域079SG005Saでは、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動（第2表示領域079SG005Saにおける動画の進行速度）が通常の進行速度であるV3にて実行されているとともに、スピーカ8L、8Rからは、該可変表示に応じたBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて開始される。

【2451】

また、第3表示領域079SG005Sbでは、第4図柄079SG005Jにおいて上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005jbとで一定周期での交互の点灯（点滅）が開始され、遊技効果ランプ9の一定周期での点滅が開始される。以降、本特徴部079SGにおける遊技効果ランプ9の点滅や点灯とは、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を全て同期させて点滅や点灯させることを意味するが、本発明はこれに限定されるものではなく、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の点滅や点灯は、必ずしも同期させなくともよい。

【2452】

そして図21-18、図21-19、図21-26（A）～図21-26（C）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第1リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度が前述のV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【2453】

尚、このように味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示

10

20

30

40

50

の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【2454】

当該可変表示がスーパーリーチα1の可変表示である場合は、第1リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図21-18及び図21-26(E)～図21-26(G)に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、大当り報知演出として、味方キャラクタAの攻撃が成功して敵キャラクタAが倒れる動画が表示された後、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当り報知演出が開始される際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図21-26(H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示)が行われる。

【2455】

尚、該大当り報知演出中は、味方キャラクタAの攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行され(図21-26(E)に該当)、その後の敵キャラクタが倒れる部分の動画の表示がV1よりも低速である進行速度V2にて実行される(図21-26(F)に該当)。そして、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度であるV1にて実行される(図21-26(G)に該当)。

【2456】

尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【2457】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチα2またはスーパーリーチα3の可変表示である場合は、第1リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図21-19及び図21-26(D)に示すように、味方キャラクタAの攻撃が成功せずに第1リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【2458】

図21-19及び図21-27(A)～図21-27(B)に示すように、第1リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出が進行する。

【2459】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【2460】

尚、第1リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度V1にて実行されるとき、図21-27(B)に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度V1にて実行される。

【2461】

該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

10

【2462】

尚、このように味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

20

【2463】

当該可変表示がスーパーリーチα2の可変表示である場合は、第1リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図21-19及び図21-27(E)～図21-27(G)に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、はずれ報知演出として、味方キャラクタAの攻撃が失敗して敵キャラクタAに倒された後、飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して可変表示結果がはずれであることが報知される。

【2464】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタAの攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行される。

30

【2465】

また、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図21-27(H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示）が行われる。

40

【2466】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチα3の可変表示である場合は、図21-20、図21-21及び図21-27(D)に示すように、第1リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタAの攻撃が成功して敵キャラクタAを倒す。そして、第2リーチ演出前半部分実行期間に移行する。

【2467】

図21-20、図21-21及び図21-28(A)～図21-28(B)に示すように、第2リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタAと敵キャラクタB

50

とのバトル演出が進行する。

【2468】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【2469】

該バトル演出が進行することによって第2リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図21-20、図21-21及び図21-28(C)に示すように、効果演出として、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて集中線の表示が開始されるとともに、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタAが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタAが敵キャラクタBに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【2470】

尚、このように味方キャラクタAが敵キャラクタBに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示は上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ9の点滅の点滅周期が短くなる（点滅周期が早くなる）。更に、図21-28(D)に示すように、前述した効果演出としての集中線の数が増加表示されていく。

【2471】

つまり、第2リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度がV2に低下することによって第1表示領域079SG005Fに表示されている集中線数の増加とともに遊技効果ランプ9の点滅が激しくなっていくので、これら集中線数の増加と遊技効果ランプ9の点滅によってバトル演出の演出結果（大当たり報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか）に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

【2472】

そして、第2リーチ演出後半部分実行期間が終了した後は、図21-20、図21-21及び図21-28(E)に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像（本特徴部079SGでは味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットする直前の画像）が第1表示領域079SG005Fに表示される。

【2473】

静止画表示演出の実行期間中は、第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から0に切り替わるが、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示は上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ9の点滅の点滅周期はバトル演出の動画の進行速度がV2に低下する以前の周期に戻る。

【2474】

10

20

30

40

50

尚、静止画表示演出の演出パターンとしてパターンSG-2が決定されている場合は、図21-29(A)～図21-29(E)に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転する。そして、該色彩が反転した静止画表示演出の終了後は、大当り報知演出として、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットし、敵キャラクタBが倒れた後に大当り遊技状態に制御される旨が報知される。特に、該大当り報知演出として飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止する際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図21-29(F)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示）が行われる。

【2475】

静止画表示演出がパターンSG-2にて実行された場合の大当り報知演出としては、図21-20に示すように、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットする動画は進行速度V1にて表示されるが、敵キャラクタBが倒れる動画は進行速度V2にて表示される。そして、敵キャラクタBが倒れてから飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する動画は進行速度V1にて表示される。特に、該大当り報知演出として飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止する際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像が表示される。

【2476】

尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【2477】

一方で、静止画表示演出としてパターンSG-1が決定されている場合は、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転することなく、図21-30(A)～図21-30(D)に示すように、前述したように大当り報知演出が実行される場合と、図21-30(F)～図21-30(H)に示すように、はずれ報知演出が実行される場合とがある。

【2478】

静止画表示演出がパターンSG-1にて実行された場合の大当り報知演出は、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行された場合の大当り報知演出と同じく、図21-20に示すように、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットする動画は進行速度V1にて表示されるが、敵キャラクタBが倒れる動画は進行速度V2にて表示される。そして、敵キャラクタBが倒れてからは進行速度V1にて表示される。尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図21-30(E)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表

示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示）が行われる。

【2479】

また、静止画表示演出がパターンSG-1にて実行された場合ははずれ報知演出としては、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットせず、逆に敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが倒れた後に飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して、大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。

【2480】

はずれ報知演出としては、図21-21に示すように、味方キャラクタAの攻撃がヒットせずに敵キャラクタBに倒されるまでの動画が進行速度V1にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図21-30(I)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示）が行われる。

【2481】

次に、図21-22、図21-23、図21-31(A)～図21-31(H)に示すスーパーリーチβ1～β3の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度であるV1にて開始される。このとき、第2表示領域079SG005Saでは、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動（第2表示領域079SG005Saにおける動画の進行速度）が通常の進行速度であるV3にて実行されているとともに、スピーカ8L、8Rからは、該可変表示に応じたBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて開始される。

【2482】

また、第3表示領域079SG005Sbでは、第4図柄079SG005Jにおいて上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005jbとで一定周期での交互の点灯（点滅）が開始され、遊技効果ランプ9の一定周期での点滅が開始される。

【2483】

そして図21-22、図21-23、図21-31(A)～図21-31(C)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第3リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタBと敵キャラクタAとのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第3リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度が前述のV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【2484】

尚、このように味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーション

10

20

30

40

50

ョンで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【2485】

当該可変表示がスーパーリーチβ1の可変表示である場合は、第3リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図21-22及び図21-31（E）～図21-31（G）に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、大当り報知演出として、味方キャラクターBの攻撃が成功して敵キャラクターAが倒れる動画が表示された後、大当り遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当り報知演出が開始される際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図21-31（H）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示）が行われる。

【2486】

尚、該大当り報知演出中は、味方キャラクターBの攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行され（図21-30（E）に該当）、その後の敵キャラクターが倒れる部分の動画の表示がV1よりも低速である進行速度V2にて実行される（図21-30（F）に該当）。そして、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度であるV1にて実行される（図21-30（G）に該当）。

【2487】

尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【2488】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチβ2またはスーパーリーチβ3の可変表示である場合は、第3リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図21-23及び図21-31（D）に示すように、味方キャラクターBの攻撃が成功せずに第3リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【2489】

図21-23及び図21-32（A）～図21-32（B）に示すように、第3リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクターBと敵キャラクターAとのバトル演出が進行する。

【2490】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表

示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 2 4 9 1 】

尚、第 3 リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度 V 1 にて実行されるとき、図 2 1 - 3 2 (B) に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度 V 1 にて実行される。

【 2 4 9 2 】

特に、画像表示装置 5 において、小図柄はチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示されている一方で、チャンスアップ演出の演出動画は、飾り図柄 (図 2 1 - 3 2 (B) に示す画像表示装置 5 の左右上部に表示されている「 7 」) よりも優先して表示されるようになっている。このため、本特徴部 0 7 9 S G では、チャンスアップ演出の実行期間中は、遊技者は小図柄を視認することで可変表示中であることを認識することができるとともに、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示することによって、画像表示装置 5 におけるチャンアップ演出の演出動画の表示を行うための領域を確実に確保することができる。

10

【 2 4 9 3 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄をチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、実行中のリーチ演出がいずれの飾り図柄の組み合わせのリーチから発展したのかを認識し易くできるので遊技興趣を向上できる。

20

【 2 4 9 4 】

該バトル演出が進行することによって第 1 リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が V 1 から該 V 1 よりも低速である V 2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F では、味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【 2 4 9 5 】

30

尚、このように味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中 (第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にてバトル演出の動画の進行速度が V 2 である期間中) は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 2 4 9 6 】

当該可変表示がスーパーリーチ β 2 の可変表示である場合は、第 3 リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図 2 1 - 2 3 及び図 2 1 - 3 2 (E) ~ 図 2 1 - 3 2 (G) に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、はずれ報知演出として、味方キャラクタ B の攻撃が失敗して敵キャラクタ A に倒された後、可変表示結果がはずれであることが報知される。

40

【 2 4 9 7 】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタ B の攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度である V 1 にて実行される。

【 2 4 9 8 】

また、該はずれ報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行され

50

るとともに、スピーカ 8 L、8 Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 2 1 - 3 2 (H) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の消灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の消灯表示）が行われる。

【 2 4 9 9 】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ β 3 の可変表示である場合は、図 2 1 - 2 4、図 2 1 - 2 5 及び図 2 1 - 3 2 (D) に示すように、第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタ B の攻撃が成功して敵キャラクタ A を倒す。そして、第 4 リーチ演出前半部分実行期間に移行する。

【 2 5 0 0 】

図 2 1 - 2 4、図 2 1 - 2 5 及び図 2 1 - 3 3 (A) ~ 図 2 1 - 3 3 (B) に示すように、第 4 リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタ A B 敵キャラクタ B とのバトル演出が進行する。

【 2 5 0 1 】

このとき、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度 V 1 にて実行される。また、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 2 5 0 2 】

該バトル演出が進行することによって第 4 リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図 2 1 - 2 4、図 2 1 - 2 5 及び図 2 1 - 3 3 (C) に示すように、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が V 1 から該 V 1 よりも低速である V 2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F では、味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【 2 5 0 3 】

尚、このように味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にてバトル演出の動画の進行速度が V 2 である期間中）は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示は上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b の交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ 9 の点滅の点滅周期が短くなる（点滅周期が早くなる）。

【 2 5 0 4 】

つまり、第 4 リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度が V 2 に低下することによって遊技効果ランプ 9 の点滅が激しくなっていくので、該遊技効果ランプ 9 の点滅によってバトル演出の演出結果（大当たり報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか）に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

【 2 5 0 5 】

そして、第 4 リーチ演出後半部分が進行していくと、操作促進演出が実行される。該操作促進演出の演出パターンがパターン S S - 1 に決定されている場合は、画像表示装置 5

10

20

30

40

50

の第1表示領域079SG005Fの中央においてプッシュボタン31Bの形状を模した操作促進画像079SG005Baとともに、プッシュボタン31Bの操作受付期間を示唆するメータ079SG005M、およびエフェクト画像079SG005Eの表示が開始され、メータ079SG005Mの更新表示とエフェクト画像079SG005Eの画像表示装置5の周縁部に向けての拡大更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ2に基づく画像として第1表示領域079SG005Fに表示されるので（図21-3参照）、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

【2506】

図21-33（D）に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ079SG005Mの更新表示によってプッシュボタン31Bの操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、エフェクト画像079SG005Eの拡大更新表示が進行する。尚、該エフェクト画像079SG005Eは所定の透過率（例えば、10%～50%）を有していることで、遊技者はエフェクト画像079SG005Eを通してバトル演出を視認することとなり、操作促進演出の非実行時よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第4リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度V2にて継続する。

【2507】

尚、図21-33（D）及び図21-33（E）に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度V2にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング（プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミング）の時点では、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBに対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当り報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

【2508】

一方で、図21-34（A）～図21-34（E）に示すように、操作促進演出の演出パターンがパターンSS-2に決定されている場合は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fの中央において、プッシュボタン31Bの形状を模した操作促進画像として、操作促進画像079SG005Baよりもサイズが大きい操作促進画像079SG005Bbとともに、プッシュボタン31Bの操作受付期間を示唆するメータ079SG005Mの表示が開始され、メータ079SG005Mの更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ2に基づく画像として第1表示領域079SG005Fに表示されるので（図21-3参照）、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

【2509】

図21-34（D）に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ079SG005Mの更新表示によってプッシュボタン31Bの操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、操作促進画像079SG005Bbによってバトル演出の画像の大半が隠蔽される。尚、該操作促進画像079SG005Bbは、前述したように操作促進画像079SG005Baよりも大きいサイズの画像であるとともに透過率が0%の画像である。このため、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、操作促進演出がパターンSS-1にて実行される場合よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第4リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度V2にて継続する。

【2510】

尚、図21-34（D）及び図21-34（E）に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度V2にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング（プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミング）の時点では、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBに対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当り報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

【2511】

そして、操作促進演出の実行期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合、または、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することなく操作促進演出が終了した場合（プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了した場合）は、これら遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作したタイミングまたは操作促進演出が終了したタイミングから大当り報知演出またははずれ報知演出が実行される。

【2 5 1 2】

操作促進演出後の大当り報知演出としては、図 2 1 - 2 4 及び図 2 1 - 3 5 (A) ~ 図 2 1 - 3 5 (C) に示すように、味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B にヒットする動画が進行速度 V 1 にて表示されるが、敵キャラクタ B が倒れる動画は進行速度 V 2 にて表示される。そして、敵キャラクタ B が倒れてからの動画は進行速度 V 1 にて表示される。尚、該大当り報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 2 1 - 3 5 (D) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の点灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の点灯表示）が行われる。

【2 5 1 3】

また、操作促進演出後のはずれ報知演出としては、図 2 1 - 2 5 及び図 2 1 - 3 5 (E) ~ 図 2 1 - 3 5 (G) に示すように、味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B にヒットせず、逆に敵キャラクタ B の攻撃が味方キャラクタ B にヒットして味方キャラクタ B が倒れた後、大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。特に、該はずれ報知演出が実行される際には、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が非表示化され、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F と第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a とで大当り報知演出の画像が表示される。

【2 5 1 4】

尚、はずれ報知演出としては、図 2 1 - 2 5 に示すように、味方キャラクタ B の攻撃がヒットせずに飾り図柄がはずれの組み合わせで停止するまでの動画が進行速度 V 1 にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 2 1 - 3 5 (H) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の消灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の消灯表示）が行われる。

【2 5 1 5】

尚、図 2 1 - 2 6 (H)、図 2 1 - 2 7 (H)、1 0 - 2 9 (F)、図 2 1 - 3 0 (E)、図 2 1 - 3 0 (I)、図 2 1 - 3 1 (H)、図 2 1 - 3 2 (H)、図 2 1 - 3 5 (D)、図 2 1 - 3 5 (H) に示すように、本特徴部 0 7 9 S G では、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置 5 においてテロップ（メッセージ）を含めたテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が表示され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、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置 5 においてテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示自体は行う一方で、該テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T におけるテロップ（メッセージ）の表示自体は実行しないようにしてもよい。

【2516】

また、本特徴部 0 7 9 S G では、スーパーリーチ α 3 やスーパーリーチ β 3 の可変表示において、報知演出直前のスローモーション期間（リーチ演出の演出動画の表示を進行速度 V 2 にて実行する期間）のみ遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短く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、報知演出直前以外のスローモーション期間において遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短くしてもよい。また、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度 V 1 にて実行する期間（非スローモーション期間）の一部においても遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短くしてもよい。

【2517】

以上、本特徴部 0 7 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 21-19～図 21-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されるとともに、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示される。このため、各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている間は、リーチ演出中に表示されている味方キャラクタに対する遊技者の感情移入を度合いを高めるとともに、大当たり報知演出が実行されることに対する期待感を高めることができるので、遊技興趣の向上を図ることができる。一方で、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R からの BGM や演出音等の出力は変わらず通常の再生速度である V 4 にて出力されるので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことが防止されている。

【2518】

また、本特徴部 0 7 9 S G における音出力手は、音声合成用 IC 0 7 9 S G 1 3 2、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4 及びスピーカ 8 L、8 R を含んでいるので、リーチ演出の実行時を含む可変表示や大当たり遊技の実行時等において再現性の高い BGM（楽曲）や効果音等の演出音を適切な音量にてスピーカ 8 L、8 R から出力することができ、遊技興趣を向上可能となっている。

【2519】

また、図 21-20、図 21-21、図 21-24、図 21-25 に示すように、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中においては、遊技効果ランプ 9 が通常よりも短い周期で点滅するので、演出動画の進行速度が V 2 である期間において逆に遊技効果ランプ 9 の周期の短い点滅によって演出効果を向上できる。

【2520】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短く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、遊技効果ランプ 9 の点滅周期は、第 2 リーチ演出や第 4 リーチ演出の進行に応じて漸次短くしてもよい。このようにすることで、間もなく報知演出が実行されることを遊技者が遊技効果ランプ 9 の点滅周期によって認識できるので、遊技興趣を向上できる。

【2521】

また、本特徴部 0 7 9 S G では、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短く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、遊技効果ランプ 9 の点滅周期は、第 1 リーチ演出～第 4 リーチ演出の任意のタイミングにて実行してもよい。

【2522】

また、図 21-19～図 21-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、

第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの実行期間中は、リーチ演出の演出動画の進行速度がV1とV2とで変化する一方で、保留表示の回転速度とテロップの移動速度はいずれもV3で一定であるとともに、スピーカ8L、8Rから出力される演出音の再生速度はV4で一定となっているので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことをより一層防止できる。

【2523】

尚、本特徴部079SGでは、第2表示領域079SG005Saに表示される保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度を共にV3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、保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度とは、各リーチ演出の進行にかかわらず一定であればそれぞれ異なる速度であってもよい。

10

【2524】

また、図21-2(A)に示すように、第1表示領域079SG005Fの面積は、第2表示領域079SG005Saの面積と第3表示領域079SG005Sbとを合わせた面積よりも広いので、各リーチ演出の実行中は、遊技者が第1表示領域079SG005Fに表示されるリーチ演出を第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップよりも認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【2525】

また、図21-18~図21-25に示すように、リーチ演出中以外の期間において、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uでは保留表示の回転表示が回転速度V3で実行され、テロップ表示エリア079SG005Tではテロップの移動表示が移動速度V3で実行される、つまり、リーチ演出中と変わらない速度で保留表示の回転表示とテロップの移動表示が実行されるので、遊技者がこれら保留表示やテロップを認識し難くならないことを防止できる。

20

【2526】

また、図21-2(C)に示すように、テロップ表示エリア079SG005Tにおいてテロップ(メッセージ)に含まれる文字は、該テロップ表示エリア079SG005Tの右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア079SG005Tの左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動されるので、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて常にテロップ(メッセージ)全体が表示されている状態となっている。このため、常にテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示全体を遊技者が認識することができる。

30

【2527】

尚、本特徴部079SGでは、テロップ表示エリア079SG005Tにてテロップ全体が常に移動表示されて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、テロップ表示エリア079SG005Tにて移動表示されているテロップの一部は、遊技者から視認不能となるタイミングがあってもよい。

【2528】

また、図21-20、図21-21、及び図21-28に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間においては、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V2にて実行するとともに画像表示装置5に集中線を表示する効果演出を実行することで、該効果演出によって第2リーチ演出後半部分実行期間の演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。特に、本特徴部079SGでは、図21-28(C)及び図21-28(D)に示すように、バトル演出の進行に伴って集中線の表示数が多くなるので、該集中線の表示数の増加により第2リーチ演出が終了して大当たり報知演出またははずれ報知演出が実行されることを遊技者が一層認識し易くできる。

40

【2529】

尚、本特徴部079SGでは、本発明における効果演出を集中線の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、可動体32の所定範囲の動作、スピーカ8L、8Rからの特定効果音の出力、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの振動、画像表示装置5に表示されている画像または画像表示装置5自体の振動

50

等を効果演出として実行し、第2リーチ演出（バトル演出）の進行に伴って、該効果演出の効果度を順次高くしていく（例えば、可動体32の動作範囲を広くする、スピーカ8L、8Rからの特定効果音の音量を大きくする、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの振動を大きくする、画像表示装置5に表示されている画像または画像表示装置5自体の振動を大きくする等）ようにしてもよい。

【2530】

また、図21-26（G）、図21-29（E）、図21-30（D）、図21-31（G）、図21-35（C）に示すように、大当り報知演出として飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する際には、第2表示領域079SG005Saにおける第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tを非表示化して第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで該大当り報知演出の画像を表示するので、第2表示領域079SG005Saにおける大当り報知演出の視認性をより一層高めつつ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させやすくできる。

【2531】

尚、本特徴部079SGでは、大当り報知演出を実行する場合は、第2表示領域079SG005Saに表示されている第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tを非表示化して第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで該大当り報知演出の画像を表示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、第2表示領域079SG005Saに第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tが表示されている状態において、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像を表示（第2表示領域079SG005Saにおいて大当り報知演出の画像を第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tと重複して表示）してもよい。

【2532】

尚、このとき、第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tを透過させたり縮小表示する、或いは、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uとこれら保留表示エリア内に表示されている保留表示のうちいずれか一方のみを非表示化することによって大当り報知画像の視認性を向上させてもよい。

【2533】

また、図21-28及び図21-29に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間では、第1表示領域079SG005Fにおいて静止画表示演出を実行可能である一方で、図21-20及び図21-21に示すように、静止画表示演出実行期間中は、第2表示領域079SG005Saにおいて第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の回転表示や、図21-2（C）に示すテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示が停止せずに継続するので、静止画表示演出の実行期間中において保留表示の表示中であることや、テロップの移動表示中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、保留表示の回転表示やテロップの移動表示が停止することによりこれら保留表示の表示やテロップの表示を遊技者が認識し難くならないことを防ぐことができる。

【2534】

更に、図21-16及び図21-29（A）～図21-29（B）に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行される場合は、静止画の色彩が反転するので、該静止画の色彩の反転によって静止画表示演出が実行されていることを遊技者が容易に認識することができる。

【2535】

尚、本特徴部 079SG では、静止画表示演出として第 1 表示領域 079SG005F に表示される静止画の色彩を変化させる形態として、静止画の色彩を反転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、静止画の色彩を変化させる形態としては、静止画の色彩を白黒に変化させるものや、静止画の一部の色彩のみを変化させるもの、静止画に新たな色彩を追加するものとしてもよい。

【2536】

また、図 21-29 (B) に示すように、静止画表示演出がパターン SG-2 にて実行されることによって第 1 表示領域 079SG005F に表示されている静止画の色彩が反転する場合は、第 2 表示領域 079SG005Sa に表示されている保留表示やテロップ、第 3 表示領域 079SG005Sb に表示されている第 4 図柄の色彩は反転しないので、遊技者は、これら第 2 表示領域 079SG005Sa に表示されている保留表示やテロップ、第 4 図柄等を静止画と比較して、静止画の色彩が変化したことを容易に認識できる。

10

【2537】

また、本特徴部 079SG におけるスーパーリーチの各可変表示では、第 1 リーチ演出や第 3 リーチ演出の実行後に第 2 リーチ演出や第 4 リーチ演出に移行するパターンと、第 1 リーチ演出や第 3 リーチ演出の実行後に第 2 リーチ演出や第 4 リーチ演出に移行することとなる可変表示が終了するパターンと、があるので、第 1 リーチ演出や第 3 リーチ演出中にリーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行された後に第 2 リーチ演出や第 4 リーチ演出に移行するか否かや、第 2 リーチ演出や第 3 リーチ演出中のリーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行された後に大当り遊技状態に制御されることが報知されるか否かに遊技者を注目させることができるようになっているので、遊技興趣を向上できる。

20

【2538】

また、図 21-19、図 21-20、図 21-21、図 21-23、図 21-24、図 21-25 に示すように、第 1 リーチ演出中と第 3 リーチ演出中は、第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出と第 1 リーチ演出後半部分実行期間または第 3 リーチ演出後半部分実行期間とを同時期に進行速度 V1 にて実行するので、第 1 リーチ演出前半部分実行期から第 1 リーチ演出後半部分実行期間または第 3 リーチ演出前半部分実行期間から第 3 リーチ演出後半部分実行期間に移行したときの進行速度が第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出の進行速度と異なることによって大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を過度に高めてしまうことを防ぐことができる。更に、図 21-18、図 21-20、図 21-22、図 21-24、図 21-25 及び図 21-26 (E) ~ 図 21-26 (G)、図 21-29 (C) ~ 図 21-29 (E)、図 21-30 (B) ~ 図 21-30 (D)、図 21-31 (E) ~ 図 21-31 (G)、図 21-35 (A) ~ 図 21-35 (C) に示すように、本特徴部 079SG の大当り報知演出では、味方キャラクタの攻撃がヒットしたことによって敵キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度 V2 にて実行する一方で、図 21-19、図 21-21、図 21-23、図 21-25 及び図 21-27 (E) ~ 図 21-27 (G)、図 21-30 (F) ~ 図 21-30 (H)、図 21-32 (E) ~ 図 21-32 (G)、図 21-35 (D) ~ 図 21-35 (F) に示すように、はずれ報知演出では、味方キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度 V1 にて実行するので、はずれ報知演出が実行される際には、該はずれ報知演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行されることがないので、遊技者の不満が過度に高まってしまうことも防ぐことができ、遊技興趣を向上できる。

30

40

【2539】

尚、本特徴部 079SG では、スーパーリーチの可変表示結果がとてはずれ報知演出が実行される場合は、該はずれ報知演出の演出動画の表示を進行速度 V1 にて実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、スーパーリーチの可変表示の一部では、はずれ報知演出の演出動画の表示を V1 よりも遅い進行速度 V2 にて実行

50

してもよい。このようにすることで、はずれ報知演出の演出にバリエーションを生むことができ、遊技興趣を向上できる。

【2540】

尚、本特徴部079SGでは、大当り報知演出中の演出動画の進行速度V1を本発明における第3速度、大当り報知演出中の演出動画の進行速度V2を本発明における第4速度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、本発明における第3速度は進行速度V1とは異なる速度であってもよい。更に、本発明における第4速度は、前記第3速度よりも遅い速度であれば進行速度V2と異なる速度であってもよい。

【2541】

また、図21-24及び図21-25に示すように、第4リーチ演出の後半部分実行期間中においてリーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されているときに操作促進演出が実行されるので、該操作促進演出によって第4リーチ演出の演出効果を高めることができる。

【2542】

尚、本特徴部079SGでは、操作促進演出の実行中は第4リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて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、操作促進演出の実行中は第4リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V1にて実行されてもよい。更に、操作促進演出の実行前に操作促進演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能とし、該示唆演出の実行期間中は第4リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されるようにしてもよい。

【2543】

また、本特徴部079SGの操作促進演出としては、操作促進画像079SG005Baまたは操作促進画像079SG005Bbに加えて押しボタン31Bの操作受付期間を報知するメータ079SG005Mが第1表示領域079SG005Fに表示されるようになっており、これら操作促進画像079SG005Baまたは操作促進画像079SG005Bbとメータ079SG005Mの表示中は、第4リーチ演出の演出動画の進行速度V2での表示が継続して実行されるが、報知演出までは進行しない。更に、押しボタン31Bの操作受付期間中に遊技者が押しボタン31Bを操作した場合と、押しボタン31Bの操作受付期間中に遊技者が押しボタン31Bを操作せずに操作促進演出が終了した場合とで、同一の大当り報知演出またははずれ報知演出が実行される。このため、押しボタン31Bの操作受付期間が終了する（操作促進演出が終了するまで）よりも前のタイミングでは報知演出が実行されることがないので、遊技者によって押しボタンが操作されないことにより該押しボタン31Bの操作受付期間中に大当り遊技状態に制御されるか否かが遊技者に認識されてしまうことを防ぐことができる。

【2544】

尚、本特徴部079SGでは、本発明における検出手段を押しボタン31B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、検出手段は、スティックコントローラ31A等の押しボタン31B以外の操作手段の他、モーションセンサやタッチセンサ等の遊技者の動作を検出可能なセンサ類としてもよい。

【2545】

また、図21-18、図21-20、図21-22、図21-24及び図21-26（E）～図21-26（G）、図21-29（C）～図21-29（E）、図21-30（B）～図21-30（D）、図21-31（E）～図21-31（G）、図21-35（A）～図21-35（C）に示すように、本特徴部079SGにおける大当り報知演出では、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする部分の動画は進行速度V1にて表示される一方で、敵キャラクタが倒れる部分の動画は進行速度V2にて表示される。対して、図21-19、図21-21、図21-23、図21-25及び図21-27（E）～図21-27（G）、図21-30（E）～図21-30（G）、図21-32（E）～図21-32（G）、図21-35（D）～図21-35（F）に示すように、本特徴部079SGのはずれ報知演出の動画は進行速度V1にて表示され、進行速度V2にて表示

されることが無い。つまり、大当り報知演出が実行される場合は、該大当り報知演出の演出動画の一部が進行速度V2にて表示されることによって、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる。

【2546】

また、本特徴部079SGでは、本発明において可変表示結果が大当りの場合のみに実行可能な特殊演出として、静止画表示演出をパターンSG-2（色彩が反転する静止画表示演出）にて実行可能となっているので、静止画表示演出として第1表示領域079SG005Fに表示される静止画の色彩が反転するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【2547】

尚、本特徴部079SGでは、パターンSG-2の静止画表示演出を本発明における特殊演出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、本発明における特殊演出としては、パターンSG-2の静止画表示演出以外の演出（例えば、特定のキャラクタが表示される演出や、エフェクトの色が金色や虹色となる演出等）を実行可能としてもよい。

【2548】

また、本特徴部079SGの操作促進演出は、第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bを模した操作促進画像079SG005Baが表示されるパターンSS-1と、第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bを模した操作促進画像として操作促進画像079SG005Baよりもサイズの大きい操作促進画像079SG005Bbが表示されるパターンSS-2とのいずれかの演出パターンにて実行可能となっている。パターンSS-1にて操作促進演出が実行される場合は、第1表示領域079SG005Fに表示されるエフェクト画像079SG005Eを通して第4リーチ演出のバトル演出を視認可能である一方で、パターンSS-2にて操作促進演出が実行される場合は、操作促進画像079SG005Baによって第4リーチ演出のバトル演出の大部分が隠蔽されるため、パターンSS-1にて操作促進演出が実行される場合と比較して第4リーチ演出のバトル演出の視認性が低い。更に、図21-17に示すように、操作促進演出がパターンSS-2にて実行されるときに可変表示結果が大当りとなる割合は、操作促進演出がパターンSS-1にて実行されるときに可変表示結果が大当りとなる割合よりも低いので、操作促進演出がパターンSS-1とパターンSS-2のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。更に、図21-24、図21-25及び図21-33(C)～図21-33(E)に示すように、操作促進演出として操作促進画像079SG005Baを表示する場合は、該操作促進画像079SG005Baの表示中において、バトル演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【2549】

尚、本特徴部079SGでは、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、画像表示装置5において操作促進画像079SG005Bbが表示され、該操作促進画像079SG005Bbによって、進行速度V2（スローモーション）にて表示が実行されている第4リーチ演出の演出動画（バトル演出）の視認性が低下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、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、操作促進画像079SG005Bbの表示に加えて、専用の背景画像を画像表示装置5の表示領域の全域に亘り表示することで、第4リーチ演出の演出動画（バトル演出）を完全に視認不能な状態としてもよい。また、このように第4リーチ演出の演出動画（バトル演出）が操作促進演出のパターンSS-2専用の背景画像によって完全に視認不能となっている期間においては、第4リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V1（非スローモーション）にて実行してもよい。

【2550】

また、本特徴部079SGでは、スーパーリーチのリーチ演出として、第1リーチ演出の後に第2リーチ演出を、第3リーチ演出の後に第4リーチ演出をそれぞれ実行可能とな

10

20

30

40

50

っている。更に、スーパーリーチの可変表示としては、第1リーチ演出前半部分実行期間の後に大当りを報知するスーパーリーチ α 1の可変表示や第3リーチ演出前半部分実行期間の後に大当りを報知するスーパーリーチ β 1の可変表示、第1リーチ演出前半部分実行期間の後に第1リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ α 2の可変表示や第3リーチ演出前半部分実行期間の後に第3リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ β 2の可変表示、第1リーチ演出交換部分実行期間の後に第2リーチ演出に移行するスーパーリーチ α 3の可変表示、第3リーチ演出交換部分実行期間の後に第4リーチ演出に移行するスーパーリーチ α 3の可変表示を実行可能であり、図21-18～図21-25に示すように、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、各リーチ演出の演出動画を進行速度 V_2 にて実行し、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、スピーカ8L、8RからBGMや効果音を他の期間と変わらず再生速度 V_4 にて出力するので、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときのそれぞれで遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができる。更に、各リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V_2 にて実行されることで、遊技者が描くリーチ演出の分岐を認識し易くできる。

【2551】

尚、本特徴部079SGのスーパーリーチの可変表示では、2つのリーチ演出を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、スーパーリーチの可変表示では、3以上のリーチ演出を実行可能としてもよいし、また、1のリーチ演出のみを実行可能としてもよい。

【2552】

以上、本発明の特徴部079SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部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。

【2553】

例えば、前記特徴部079SGでは、スーパーリーチのリーチ演出として第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出を設け、これら全てのリーチ演出においてリーチ演出の演出動画の一部の表示を進行速度 V_2 （スローモーション）に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、各リーチ演出において演出動画の表示を進行速度 V_2 にて実行しないパターン（常に演出動画の表示を進行速度 V_1 にて実行するパターン）と演出動画の一部の表示を進行速度 V_2 にて実行するパターンとを設けてもよい。更に、演出動画の一部の表示を進行速度 V_2 にて実行するリーチ演出と演出動画の表示を進行速度 V_2 にて実行しないリーチ演出とで、演出内容が異なるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出にバリエーションを作り出すことができるので、遊技興趣を向上できる。

【2554】

また、前記特徴部079SGでは、スピーカ8L、8Rから出力される演出音は、演出動画の表示が進行速度 V_2 にて実行されているか否かにかかわらず常に一定の再生速度（再生速度 V_4 ）で出力され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、変形例079SG-1として、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リ

一チ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の前半部においては1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出前半部分実行期間と同じくスピーカ8L、8Rから再生速度V4にて演出音を出力する一方で、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の後半部（スローモーション期間）においてはV4とは異なる再生速度（例えば、再生速度V4よりも遅いV5）にて演出音を出力してもよい。このようにすることで、リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されている間で演出音の再生速度を異ならせることによってリーチ演出に対する演出音の演出効果を向上できるので、遊技興趣を向上できる。

【2555】

また、前記特徴部079SGでは、図21-33や図21-34に示すように、エフェクト画像079SG005Eの表示や操作促進画像079SG005Bbの表示等によってリーチ演出の実行期間中の第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させることが可能である一方で、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることはでき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、変形例079SG-2として、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることを可能としてもよい。

【2556】

更に、このように第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることを可能とする場合については、図21-36及び図21-37に示すように、リーチ演出の終了後、報知演出の一部として第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるようにしてもよい。

【2557】

具体的には、図21-36(A)～図21-36(D)に示すように、第2リーチ演出が実行されている場合は、静止画表示演出とともに第2リーチ演出が終了したら、大当たり報知演出またははずれ報知演出の一部として、第1表示領域の中央において円形のエフェクト画像079SG005Eaを表示し、該エフェクト画像079SG005Eaを第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示していく。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら（エフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005F全体が隠蔽されたら）、図21-36(E)及び図21-36(F)に示すように、大当たり報知演出として大当たり遊技状態に制御されること、またははずれ報知演出として大当たり遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

【2558】

また、図21-37(A)～図21-37(D)に示すように、第4リーチ演出が実行されている場合は、遊技者が押しボタン31Bを操作する、または、遊技者が押しボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了したら、大当たり報知演出またははずれ報知演出の一部として、第1表示領域の中央において円形のエフェクト画像079SG005Eaを表示し、該エフェクト画像079SG005Eaを第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示していく。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら（エフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005F全体が隠蔽されたら）、図21-37(E)及び図21-37(F)に示すように、大当たり報知演出として大当たり遊技状態に制御されること、または、はずれ報知演出として大当たり遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

【2559】

尚、図21-36及び図21-37に示すエフェクト画像079SG005Eaは、図21-3(B)に示す画像データ2に基づく画像とし、該画像データ2に基づく画像として描画範囲を広げていくことによって、第1表示領域079SG005Fの視認性のみを低下させ、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbの視

10

20

30

40

50

認性は低下させないようにすることができる。

【2560】

このように、本変形例079SG-2では、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を变化可能とする一方で、図21-36及び図21-37に示すように、第2リーチ演出の終了後や第4リーチ演出の終了後に報知演出の一部としてエフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるが、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性は変化しないので、第1表示領域079SG005Fの視認性が変化することによって報知演出が事項されるタイミングを遊技者が認識し易くできるとともに、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性が変化しないことで保留表示やテロップ表示、第4図柄の可変表示等を遊技者が認識し難く

10

【2561】

また、第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるエフェクト画像079SG005Eaは、図21-3(B)に示す第2画像データの画像として描画される画像であって、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示するように描画されることによって第1表示領域079SG005Fの視認性を变化させるので、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を变化させることなく第1表示領域079SG005Fの視認性だけを的確に低下させることができるとともに、第2画像データとしてのエフェクト画像079SG005Eaの拡大表示の描画が、第1表示領域079SG005Fの中央から第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて実行されることによって第1表示領域079SG005Fの視認性低下するため、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに対応する領域の視認性を变化し難くできる。

20

【2562】

また、本変形例079SG-2では、操作促進演出を第4リーチ演出中に実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、操作促進演出は報知演出の一部として実行してもよい。

【2563】

尚、操作促進演出を報知演出の一部として実行する場合は、変形例079SG-3として図21-38(A)～図21-38(F)に示すように、変形例079SG-2と同様に、エフェクト画像079SG005Eaの拡大表示を行うことによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させる。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら、図21-38(D)に示すように、操作促進演出として第1表示領域079SG005Fの中央において操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mを表示する。

30

【2564】

尚、これら操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mとは、図21-2(A)に示す第1画像データに基づく画像として表示することによって、エフェクト画像079SG005Eaによる視認性の低下を避けることができる。

40

【2565】

以降は、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する、または、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了したことにもとづいて大当り遊技状態に制御されること、または、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【2566】

以上のように、本変形例079SG-3では、エフェクト画像079SG005Eaの拡大表示によって第1表示領域079SG005Fの視認性は低下するが、第1画像データの画像として表示された操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mの視認性は低下しないので、第4リーチ演出に対して操作促進演出を際立たせることが

50

できるので、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を効果的に促すことができる。

【2 5 6 7】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、第 2 リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターン S S - 2 にて実行された場合は必ず可変表示結果が大当たりと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、変形例第 0 7 9 S G - 4 として、第 2 リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターン S S - 2 にて実行された場合は、当該大当たりの大当たり種別が必ず確変大当たり（さらには最も遊技者にとって有利な確変大当たり A）となるようにしてもよい。更には、第 2 リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターン S S - 2 にて実行された場合の演出パターンとして、一旦はずれ報知演出が実行された後に再度大当たり遊技状態に制御される旨を報知する復活演出を実行可能としてもよい。尚、このように静止画表示演出がパターン S S - 2 にて実行された後に復活演出が実行される場合については、大当たり種別が確変大当たりとなる場合と非確変大当たりとなる場合（非確変大当たりの大当たり遊技状態に制御される場合と確変大当たりの大当たり遊技状態に制御される場合）とを設けてもよい。このようにすることで、静止画表示演出がパターン S S - 2 にて実行された後に大当たり報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【2 5 6 8】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T に表示されるテロップとして、遊技状態を示すメッセージを表示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、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T に表示されるテロップとしては、実行中の可変表示或いは未だ開始されていない可変表示について大当たり遊技状態に制御されるか否かを示唆するメッセージや、実行中のリーチ演出のタイトル等を表示可能としてもよい。

20

【2 5 6 9】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T において、実行中の演出の状態に応じたテロップを表示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、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T において表示するテロップは、遊技状態を特定可能なものや、実行中の可変表示において可変表示結果が大当たりとなる期待度（大当たり期待度）、実行中の演出（特にリーチ演出）の解説、リーチ演出よりも前のタイミングから実行可能な予告演出等であってもよい。

30

【2 5 7 0】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、図 2 1 - 3 3 及び図 2 1 - 3 4 に示すように、リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて表示されている期間中に操作促進演出（操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a や操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b の表示）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、操作促進演出は、リーチ演出の動画が進行速度 V 2 から進行速度 V 1 に戻ってから実行してもよい。

【2 5 7 1】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、図 2 1 - 3 3 及び図 2 1 - 3 4 に示すように、操作促進演出として、画像表示装置 5 において操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a や操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b の表示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、操作促進演出としては、単に操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a や操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b の表示を行うだけでなく、例えば、これら操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a や操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b を表示する前段階の演出として、複数のプッシュボタン 3 1 B の画像が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動していき、最終的に各プッシュボタン 3 1 B の画像が重複表示されることによって操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a や操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b が表示される演出を実行してもよい。

40

【2 5 7 2】

尚、このように複数のプッシュボタン 3 1 B の画像が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動していく演出を操作促進演出の前兆演出として実行する場合は、例えば、複数のプッシュボタン 3 1 B の画像が画像表示装置 5 の中央部に近づくにつれてその移動表示速度が

50

低下していくようにしてもよい。このようにすることで、操作促進演出が実行されることを遊技者が正確に認識できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【2573】

また、前記特徴部079SGでは、図21-20、図21-21、図21-24、図21-25に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ（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）の点滅周期を短くする場合があ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、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、リーチ演出の動画の表示が進行速度V1にて実行されるときと遊技効果ランプ9の色（発光色）の数が異なってもよい。例えば、リーチ演出の動画の表示が進行速度V1にて実行されるときは、遊技効果ランプ9を複数の色で発光可能とする一方で、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ9を単色（例えば、白のみ）で発光可能としてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ9の発光色による遊技興趣の低下を防ぐことができる。

10

【2574】

また、前記特徴部079SGでは、図21-20、図21-21、図21-24、図21-25に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ（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）の点滅周期を短くする場合があ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、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ9の点滅周期を長くするようにしてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示と遊技効果ランプ9の点滅とに統一感を与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【2575】

また、前記特徴部079SGでは、図21-26、図21-29、図21-30、図21-31、図21-35に示すように、大当たり報知演出の演出態様としては、リーチ演出の終了後に、大当たりを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示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、大当たりを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示するタイミングは、リーチ演出中であってもよい。

30

【2576】

また、本発明は、遊技者が操作可能な操作手段の操作によって、遊技者が遊技中にスピーカ8L、8Rから出力されるBGM等の演出音の少なくとも一部を選択することが可能な遊技機に適用してもよい。このようにすることで、遊技者が自身の嗜好に合った演出音の出力を設定している場合は、各リーチ演出の動画の表示が進行速度V1にて実行されているときに、スピーカ8L、8Rから出力される演出音が変わらず再生速度V4にて再生されるので、遊技者自身がスピーカ8L、8Rから出力される演出音を選択したにもかかわらず該演出音が再生速度V4よりも低速で再生されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【2577】

40

また、前記特徴部079SGでは、本発明における終了示唆演出として、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出を実行可能とし、該演出が実行された場合は必ず可変表示結果がはずれと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、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出が実行された後は、一旦画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替えた後、可変表示結果が大当たりであることを示す演出（例えば、復活演出）を実行する場合を設けてもよい。

【2578】

尚、このように復活演出を実行する際には、画像表示装置5における復活演出の動画の

50

表示よりも先に遊技効果ランプ9の点灯・点滅を実行することによって、遊技者に対して復活演出が実行されることを認識させるようにしてもよい。更に、復活演出の演出態様としては、例えば、味方キャラクタが再度敵キャラクタに攻撃を行い、敵キャラクタを倒す演出とすればよい。特に復活演出を実行する際には、該復活演出の動画の一部（例えば、敵キャラクタが倒れるシーンの動画）を進行速度V2にて表示することで、復活演出の演出効果を高めるようにしてもよい。

【2579】

また、本明細書では、複数の特徴部や変形例を開示しているが、本発明の遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から2つ以上の特徴部や変形例を組み合わせて実施してもよい。

【2580】

例えば、前記特徴部079SGのパチンコ遊技機1は、図1～図16に示すような設定値を変更することによって大当り確率を変更可能なパチンコ遊技機としてもよい。尚、このような場合は、例えば、スーパーリーチα1やスーパーリーチβ1の可変表示において可変表示結果がはずれとなるパターンを設け、パチンコ遊技機1に遊技者にとって有利な高設定値（例えば、6）が設定されている場合は、パチンコ遊技機1に他の設定値が設定されている場合よりも高い割合でスーパーリーチα1やスーパーリーチβ1の可変表示において可変表示結果がはずれとなるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチα1やスーパーリーチβ1の可変表示にて可変表示結果がはずれとなることを、パチンコ遊技機1に高設定値が設定されていることの示唆として用いることができるので、スーパーリーチα1やスーパーリーチβ1の可変表示において可変表示結果がはずれとなることによる遊技者の興趣の低下を抑えつつ、可変表示結果がはずれとなることに対して遊技者を注目させることが可能となる。

【2581】

また、前記特徴部079SGでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機1を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機1の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい

【2582】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部059AKに関する各構成は、特徴部063AK、特徴部065AK、特徴部079SGといった他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部059AKのように時短図柄が停止表示することで時短状態に制御することに加え、特徴部063AKのように、時短領域063AK20を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって時短状態に制御するようにしてもよい。これに加え、特徴部065AKのように、普通図柄の可変表示結果として時短図柄が停止表示した場合にも、時短状態に制御するようにしてもよい。これによれば、時短状態に制御される契機が増え、遊技興趣を向上させることができる。

【2583】

また、例えば、特徴部059AKにおける時短煽り演出、特徴部063AKにおける通常時通過煽り演出や時短時通過煽り演出、特徴部065AKにおける所定演出、およびスーパーリーチA～スーパーリーチCのリーチ演出などを特徴部079SGにおける所定演出としてもよい。そして、当該所定演出の第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を表示手段としての画像表示装置5に表示可能であり、当該第1期間よりも後の当該所定演出の第2期間において、演出の進行速度が当該第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を画像表示装置5に表示可能であり、当該所定演出に対応する演出音については、当該第1期間と当該第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて音出力手段としてのスピーカ8L、8Rにより出力可能に構成してもよい。

これによれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【2584】

(特徴部059AKおよび特徴部063AK、特徴部065AKと特徴部069SGおよび特徴部099SGの関連づけに係る説明)

(特徴部069SGおよび特徴部099SGにおける時短状態B(救済時短状態、救済時短)について)

時短状態Bにおいて行われる入賞時乱数値判定処理の結果として可変表示結果の判定結果を「ハズレ(時短)」表示結果とする判定が行われるようにしてもよい。ただし、「ハズレ(時短)」表示結果となったことに基づく時短状態への制御は行わずに、時短状態Bを継続するようにする。時短状態Bは「ハズレ(時短)」表示結果となったことに基づく時短状態よりも有利度が高い設計(時短回数が時短状態Bの方が多く設計)であるため、時短状態B中に「ハズレ(時短)」表示結果となったことに基づく時短状態に書き換えられてしまうことにより、時短回数が少ない時短状態に制御されてしまうことを防ぐことで、結果として、時短状態を複数搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

また、時短状態Bに制御される変動(非特別状態(通常状態)における900回目の可変表示)において、「ハズレ(時短)」表示結果となった場合に、時短状態Bに制御する。時短状態Bに制御される変動において「ハズレ(時短)」表示結果となった場合に、時短状態Bおよび「ハズレ(時短)」表示結果になったことに基づく時短状態のいずれかに制御するかという問題が発生するが、時短状態Bは「ハズレ(時短)」表示結果となったことに基づく時短状態よりも有利度が高い設計(時短回数が時短状態Bの方が多く設計)であるため、時短状態Bを優先し、時短状態Bに制御することで、時短回数が少ない時短状態に制御されてしまうことを防ぐことで、結果として、時短状態を複数搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【2585】

(特徴部059AKおよび特徴部063AK、特徴部065AKと特徴部069SGおよび特徴部099SGの関連づけに係る説明)

(第1特別状態、第2特別状態、第3特別状態の関係性について)

非特別状態が通常状態(低確低ベースの状態)であり、第1特別状態は有利状態(大当り)が終了した後に制御される時短状態であり(特徴部069SGにおける時短状態A)、第2特別状態は有利状態に制御されることなくハズレの変動が所定回数実行されることで制御される時短状態であり(特徴部069SGにおける時短状態B)。第3特別状態はハズレの表示結果の一部であるハズレ(時短)表示結果となったときに制御される時短状態であり(特徴部059AKにおける「時短A」～「時短D」)、これらが以下の関係性であってもよい。

(SG2020-069との関係性1)第3特別状態について第2特別状態と同様、第3特別状態におけるはずれの変動パターンの種類数が第1特別状態におけるはずれの変動パターンの種類数よりも少なく、第3特別状態におけるはずれの変動の平均変動時間が第1特別状態におけるはずれの変動の平均変動時間よりも短くなるようにしてもよい。このようにすることで、第3特別状態の遊技効率を高めることができ、第3特別状態をサクサク消化させることができる。

(SG2020-069との関係性2)第2特別状態にはずれの変動パターンの種類数が第3特別状態におけるはずれの変動パターンの種類数よりも少なく、第2特別状態におけるはずれの変動の平均変動時間が第3特別状態におけるはずれの変動の平均変動時間よりも短くなるようにしてもよい。このようにすることで、第2特別状態の変動効率を第1特別状態および第3特別状態よりも高めることができ、第2遊技状態をいずれの状態よりもサクサク消化させることができる。

(SG2020-071との関係性1)第3特別状態について第2特別状態と同様、第3特別状態における大当りの変動パターンの種類数が第1特別状態における大当りの変動

10

20

30

40

50

パターンの種類数よりも少なく、第3特別状態における大当りの変動の平均変動時間が第1特別状態における大当りの変動の平均変動時間よりも短くなるようにしてもよい。このようにすることで、第3特別状態の遊技効率を高めることができ、第3特別状態をサクサク消化させることができる。

(SG2020-071との関係性2) 第2特別状態における大当りの変動パターンの種類数が第3特別状態における大当りの変動パターンの種類数よりも少なく、第2特別状態における大当りの変動の平均変動時間が第3特別状態における大当りの変動の平均変動時間よりも短くなるようにしてもよい。このようにすることで、第2特別状態の変動効率を第1特別状態および第3特別状態よりも高めることができ、第2遊技状態をいずれの状態よりもサクサク消化させることができる。

10

(SG2020-079との関係性1) 第3特別状態について第2特別状態と同様、第3特別状態における先読み予告の種類数が第1特別状態における先読み予告の種類数よりも少なく、第3特別状態における先読み予告の実行割合が第1特別状態における先読み予告の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。このようにすることで、第3遊技状態における過剰な煽りを制限し、第3遊技状態の遊技性を高めることができる。

(SG2020-079との関係性2) 第2特別状態における先読み予告の種類数が第3特別状態における先読み予告の種類数よりも少なく、第2特別状態における先読み予告の実行割合が第3特別状態における先読み予告の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。このようにすることで、第2特別状態における過剰な煽りを制限し、第2遊技状態をいずれの状態よりも煽りの少ない状態とすることで、第2遊技状態における興趣の低下を防ぐことができる。

20

(SG2020-089との関係性1) 第3特別状態について第2特別状態と同様、第3特別状態におけるリーチ煽りの実行割合が第1特別状態におけるリーチ煽りの実行割合よりも低くなるようにしてもよい。このようにすることで、第3遊技状態における過剰な煽りを制限し、第3遊技状態の遊技性を高めることができる。

(SG2020-089との関係性2) 第2特別状態におけるリーチ煽りの実行割合が第3特別状態におけるリーチ煽りの実行割合よりも低くなるようにしてもよい。このようにすることで、第2特別状態における過剰な煽りを制限し、第2遊技状態をいずれの状態よりも煽りの少ない状態とすることで、第2遊技状態における興趣の低下を防ぐことができる。

30

【符号の説明】

【2586】

1	パチンコ遊技機
4 A	第1特別図柄表示装置
4 B	第2特別図柄表示装置
5	画像表示装置
100	遊技制御用マイクロコンピュータ
120	演出制御用CPU

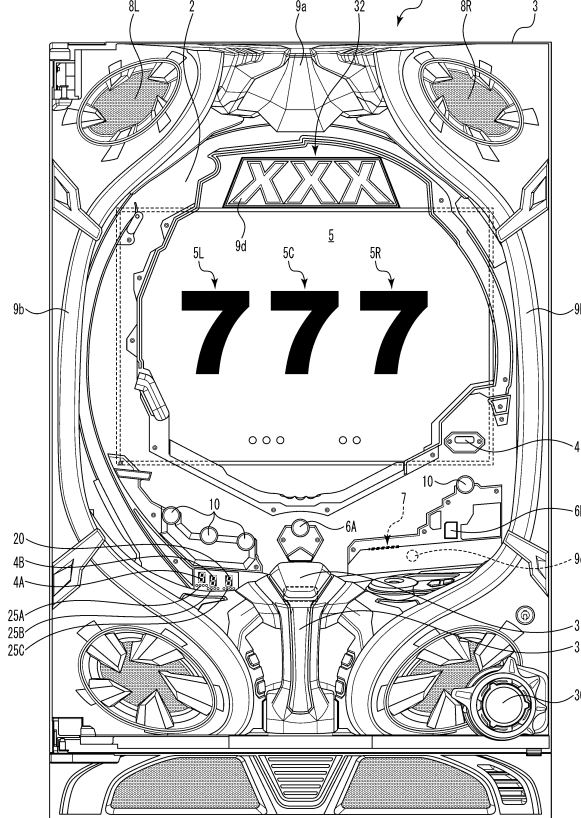
40

50

【図面】

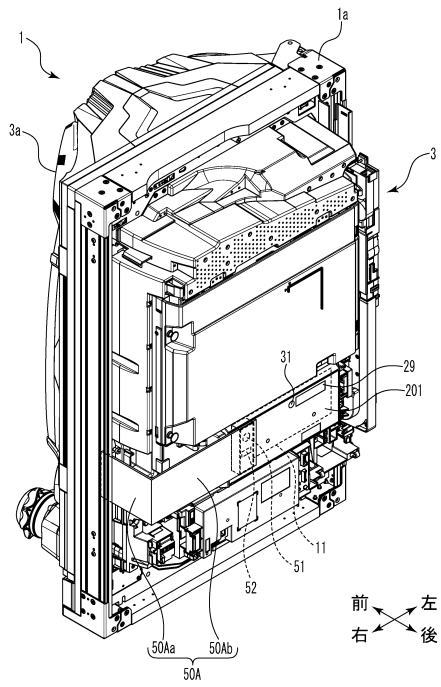
【図 1】

【图 1】



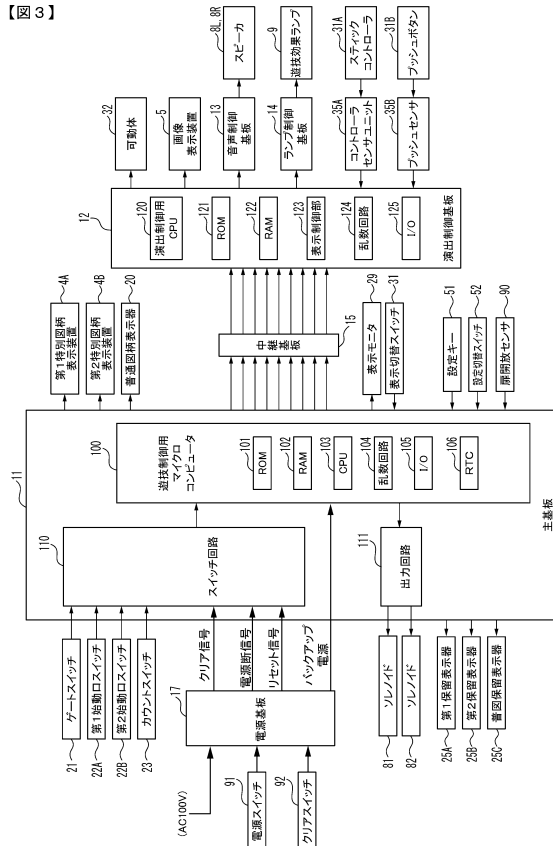
【圖 2】

【図 2】



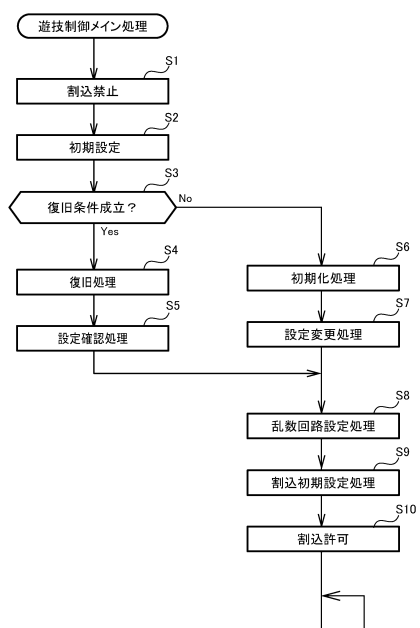
【圖 3】

【図 3】



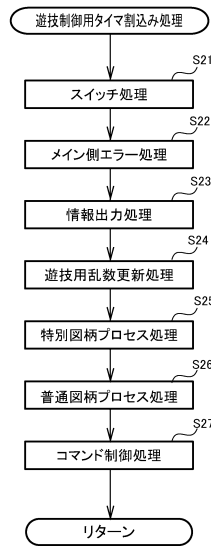
【図 4】

【図 4】



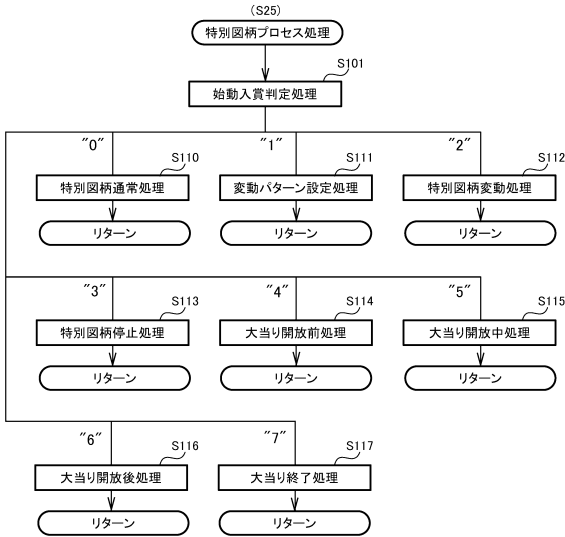
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	はずれ	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

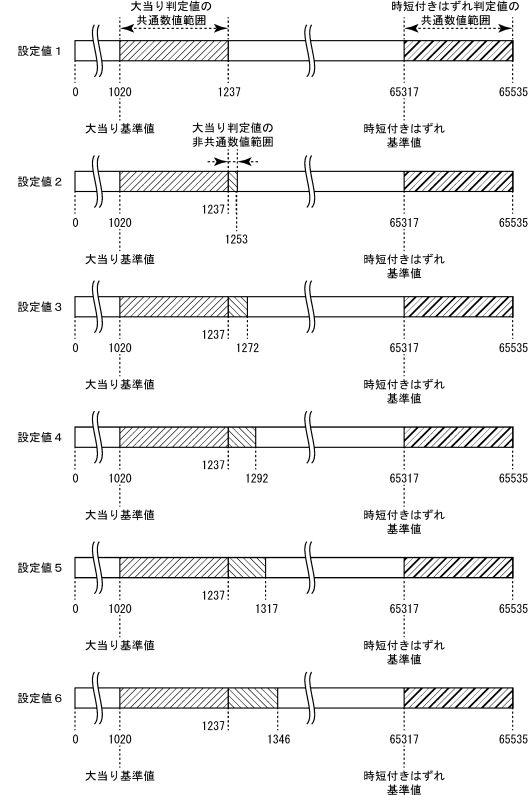
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図 8】

通常状態または時短状態の場合 (第1特図)



10

20

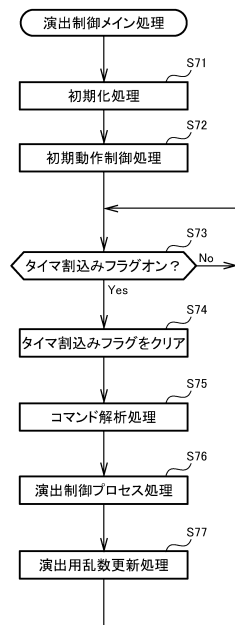
30

40

50

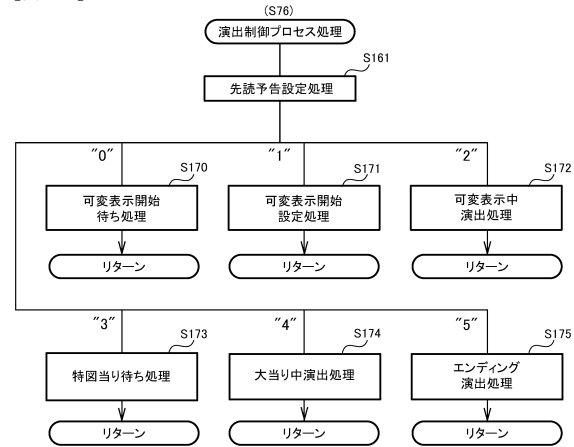
【圖 9】

【図 9】



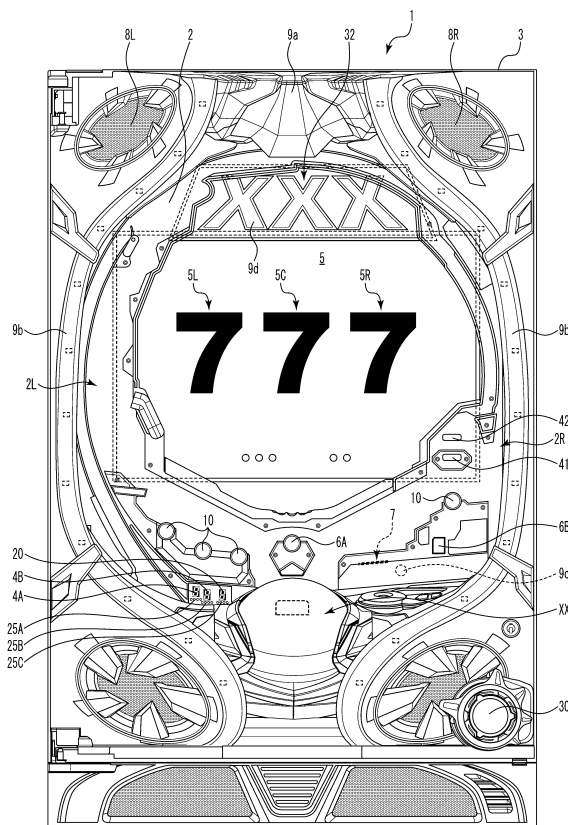
【図 10】

【図 10】



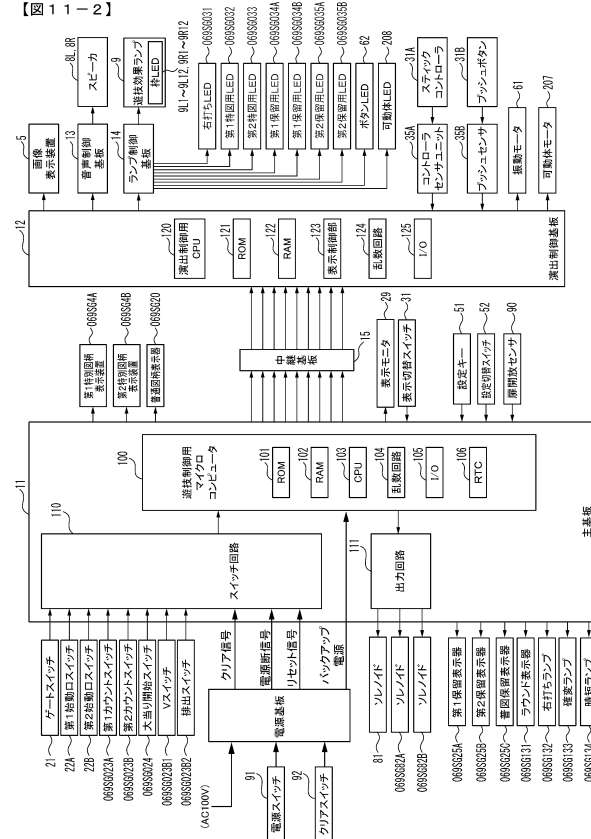
【図 1 1 - 1】

【図 1 1 - 1】 特徴部 0 6 9 S G



【図 11-2】

【图 11-2】



【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	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

(C2) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

(D) 大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 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 1－4】

【図 1 1－4】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	110回
大当りB	110回
大当りC	110回
900回変動 (救済時短)	1100回

10

20

【図 1 1－6】

【図 1 1－6】

確変状態

(A) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C) 大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

30

40

50

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	-
非リーチA	7000	95
SPリーチE(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

【図 1 1 - 9】

【図 1 1 - 9】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	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	抽り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報等を指定
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)であることを指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモ表示を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

(C)

MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	図柄確定A指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定B指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

(D)

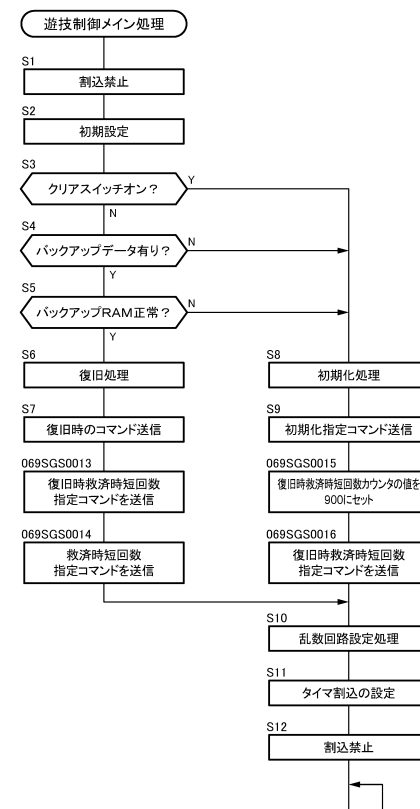
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00〜0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10〜1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20〜2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30〜3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(E)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1〜125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図 1 1 - 10】

【図 1 1 - 10】



10

20

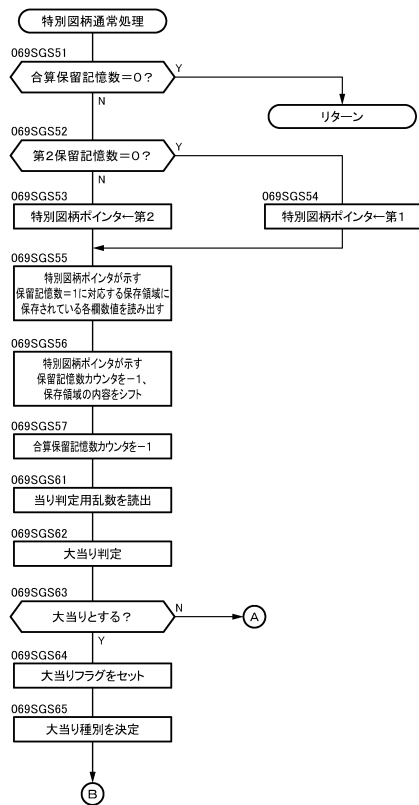
30

40

50

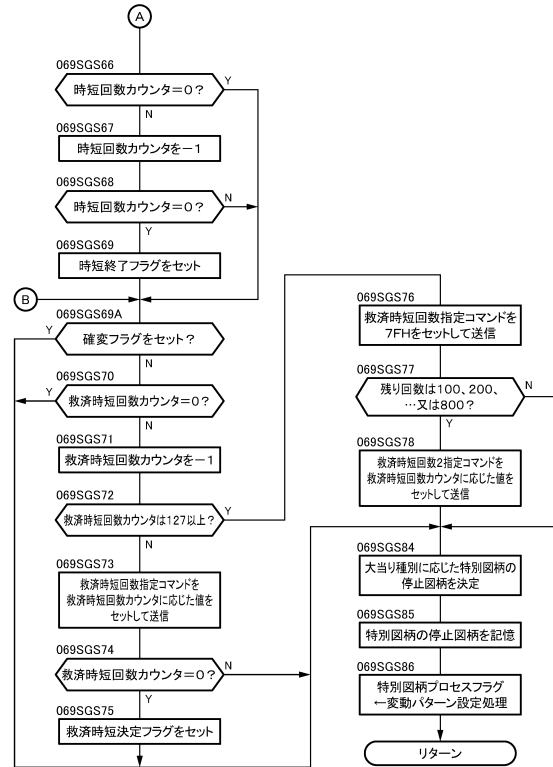
【図 11-11】

【図 11-11】



【図 11-12】

【図 11-12】

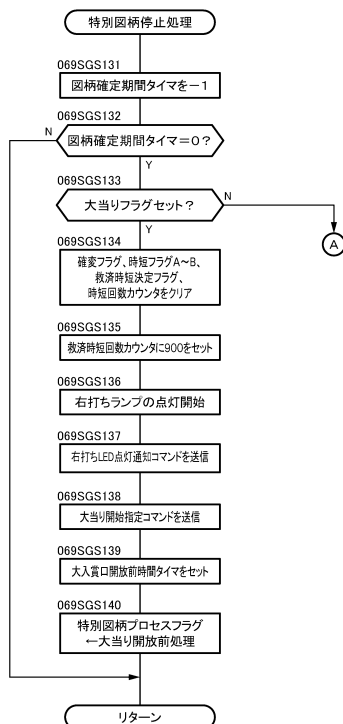


10

20

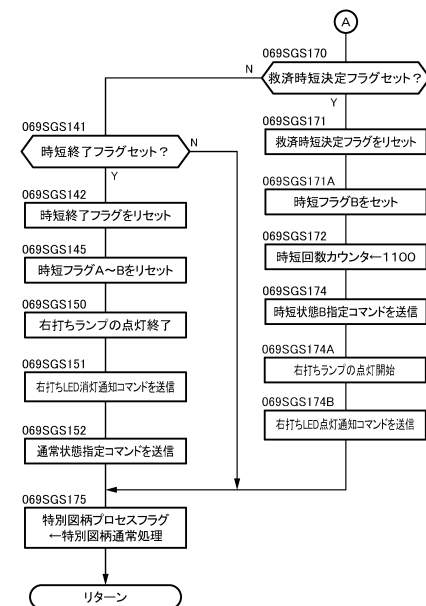
【図 11-13】

【図 11-13】



【図 11-14】

【図 11-14】



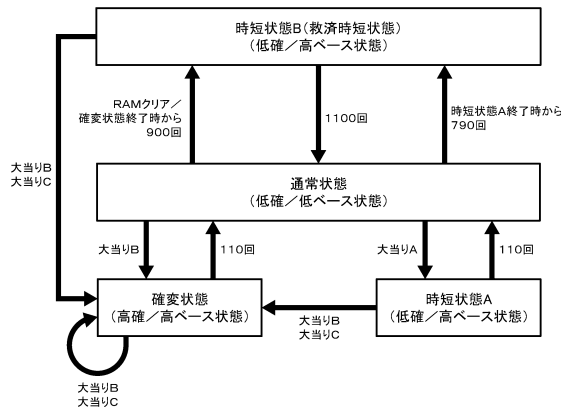
30

40

50

【図 11-15】

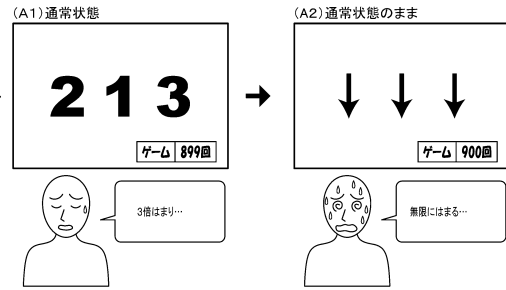
【図 11-15】



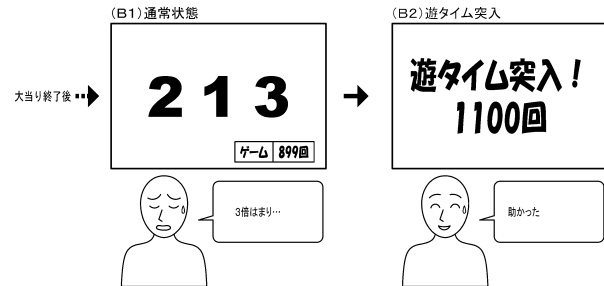
【図 11-16】

【図 11-16】 遊タイムの説明[1/3]

遊タイム非搭載の場合

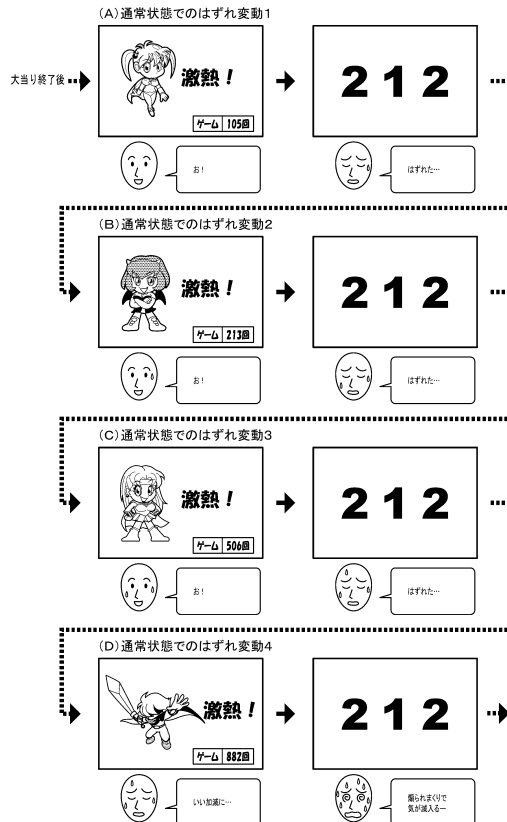


遊タイム搭載の場合



【図 11-17】

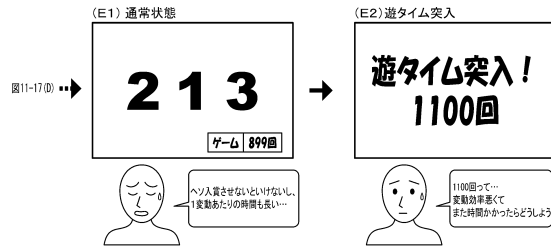
【図 11-17】 遊タイムの説明[2/3]



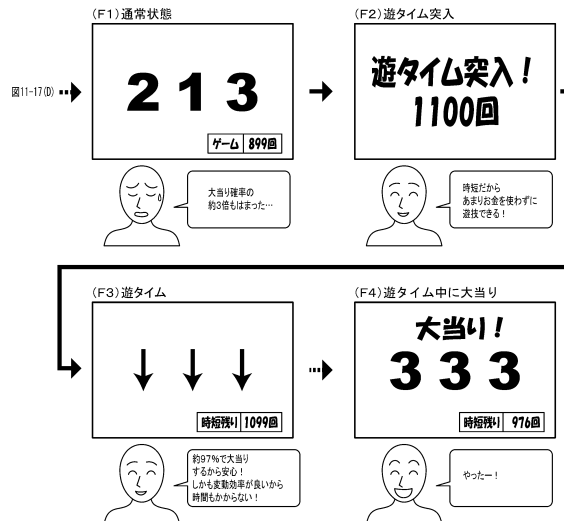
【図 11-18】

【図 11-18】 遊タイムの説明[3/3]

変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの場合



変動効率が通常状態よりも良い本件の遊タイムの場合



10

20

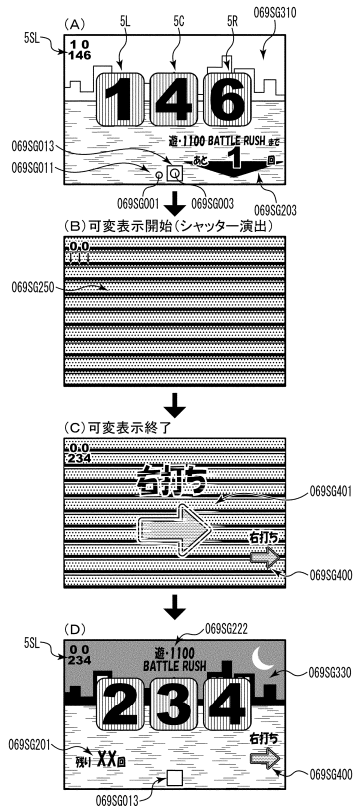
30

40

50

【図 11-23】

【図 11-23】 [RAMクリア後に時短状態B到達時]
非リーチはずれ(短縮変動・通常変動)

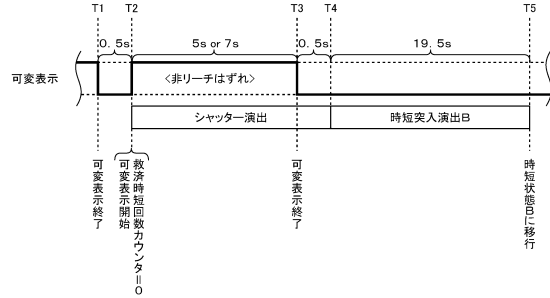


【図 11-24】

【図 11-24】

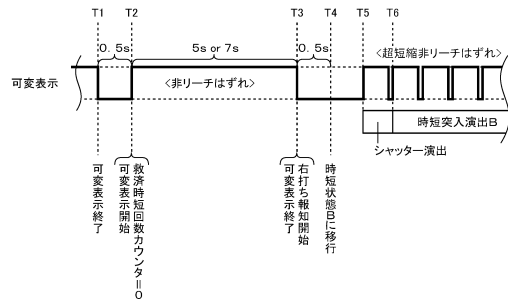
(A) [大当り後、900回の変動表示で時短状態B到達時のタイムチャート]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



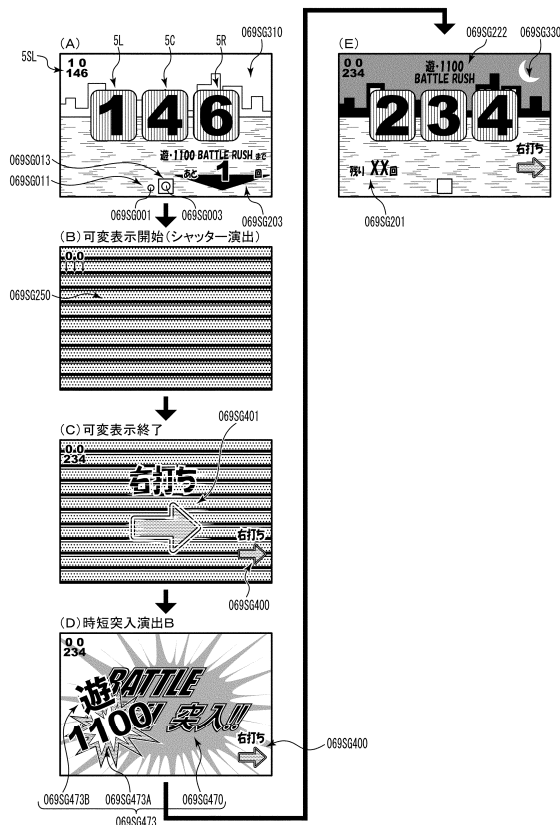
(B) [時短状態B到達時のタイムチャートの変形例]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



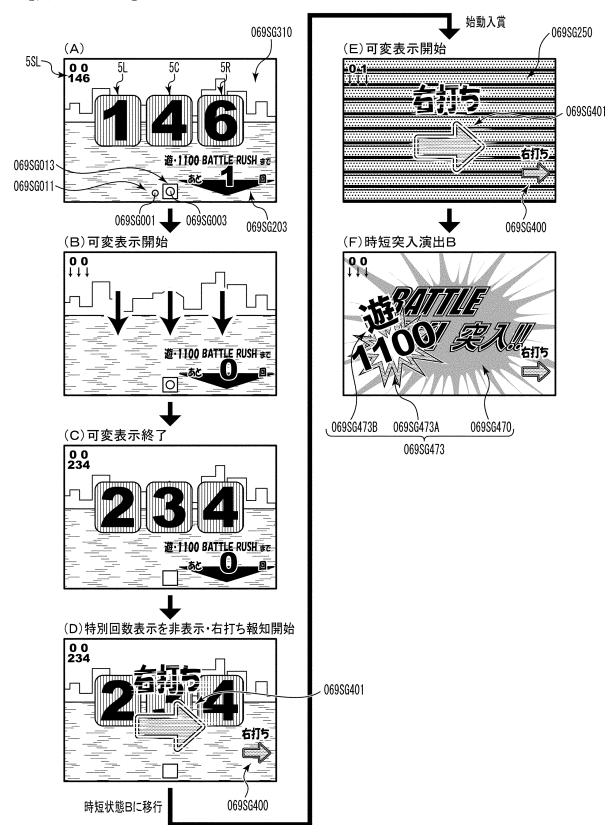
【図 11-25】

【図 11-25】 [大当り後、900回の変動表示で時短状態B到達時]



【図 11-26】

【図 11-26】



10

20

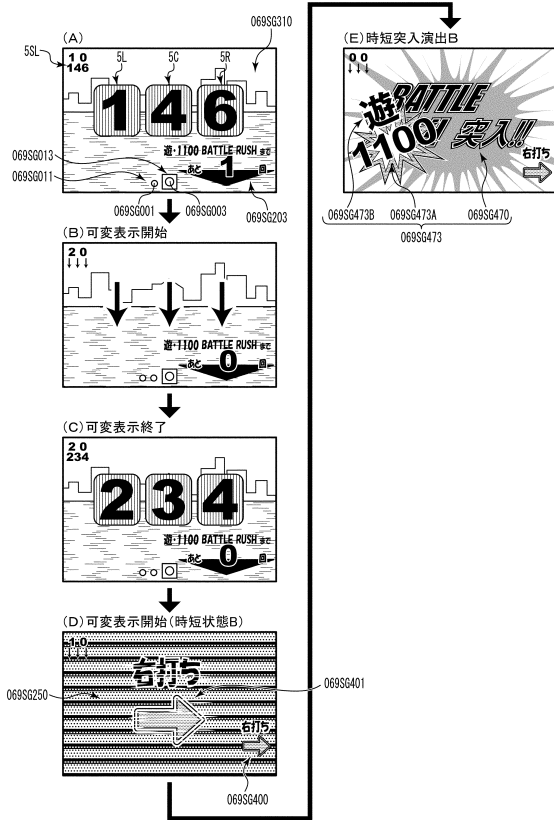
30

40

50

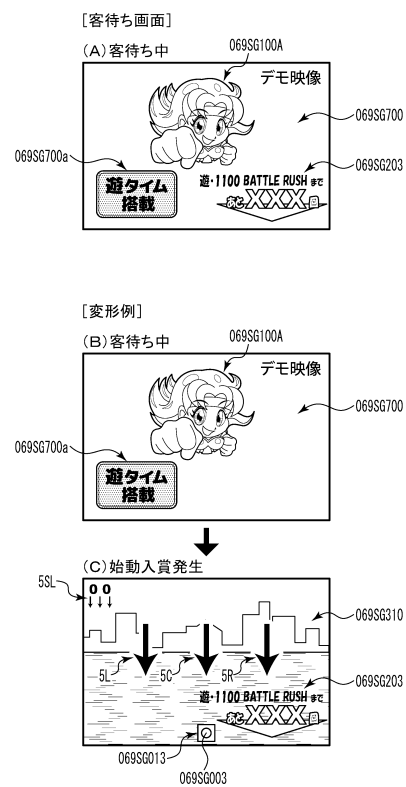
【図 11-27】

【図 11-27】



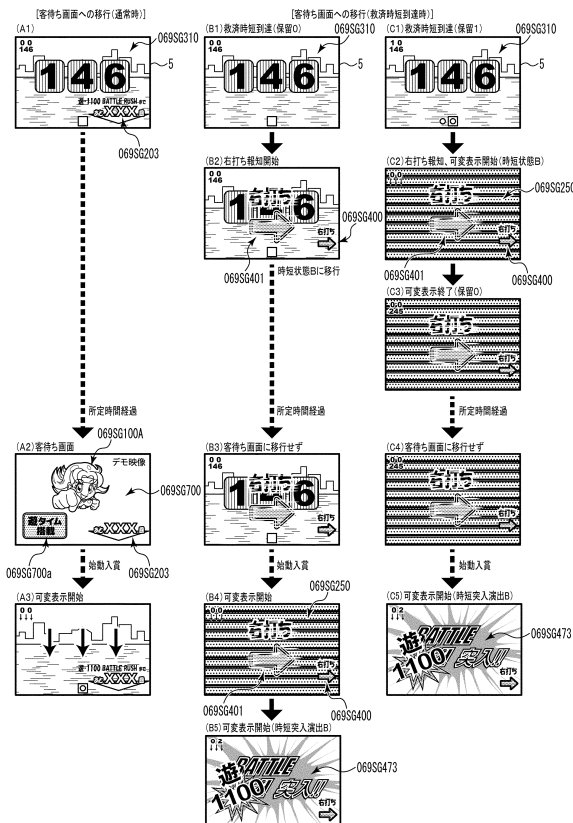
【図 11-28】

【図 11-28】



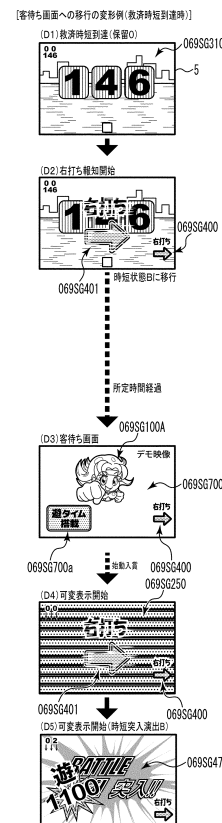
【図 11-29】

【図 11-29】 特徴部 069SG 変形例 1



【図 11-30】

【図 11-30】 特徴部 069SG 変形例 1



10

20

30

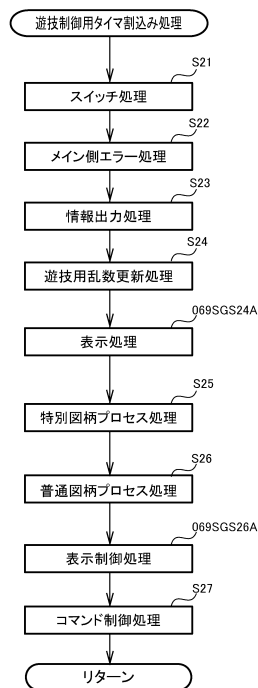
40

50

【図 11-31】

【図 11-31】

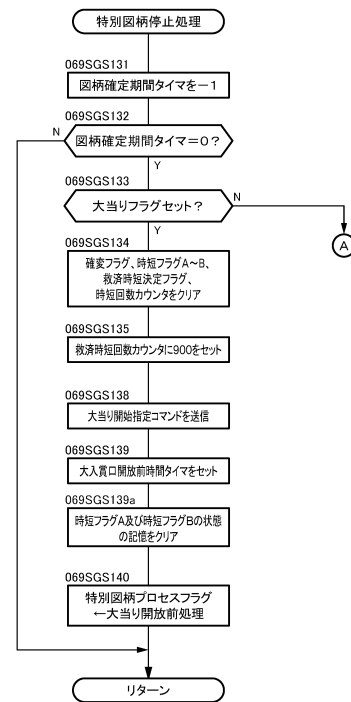
特徴部 069SG 変形例 2



【図 11-32】

【図 11-32】

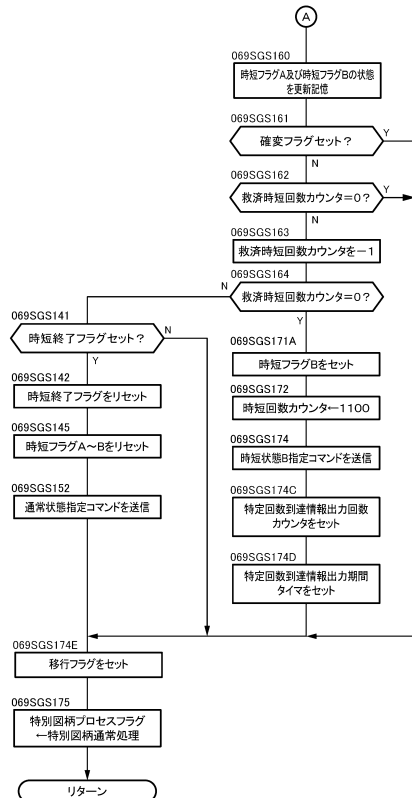
特徴部 069SG 変形例 2



【図 11-33】

【図 11-33】

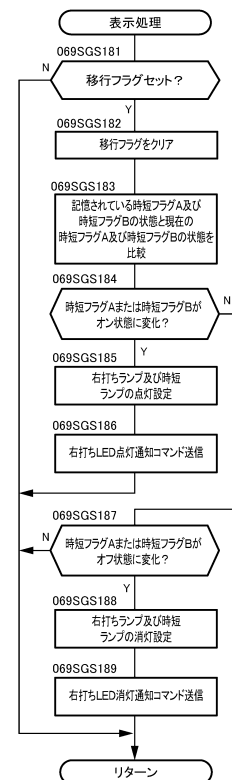
特徴部 069SG 変形例 2



【図 11-34】

【図 11-34】

特徴部 069SG 変形例 2



10

20

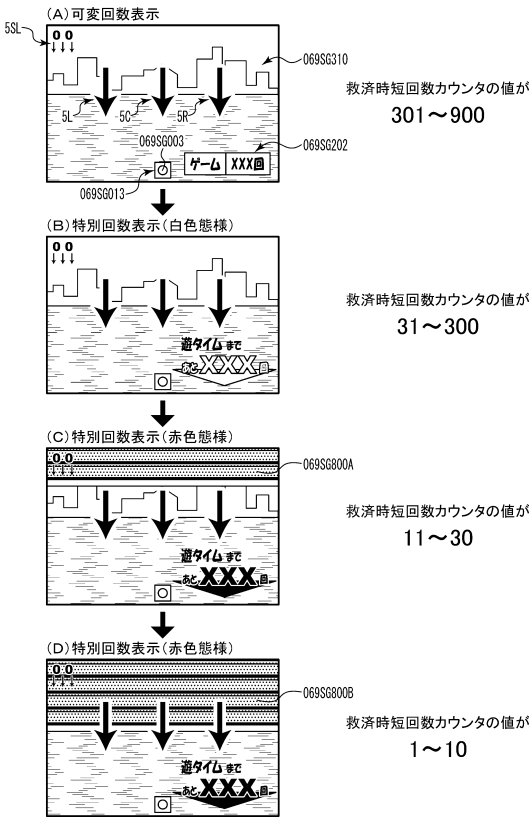
30

40

50

【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】

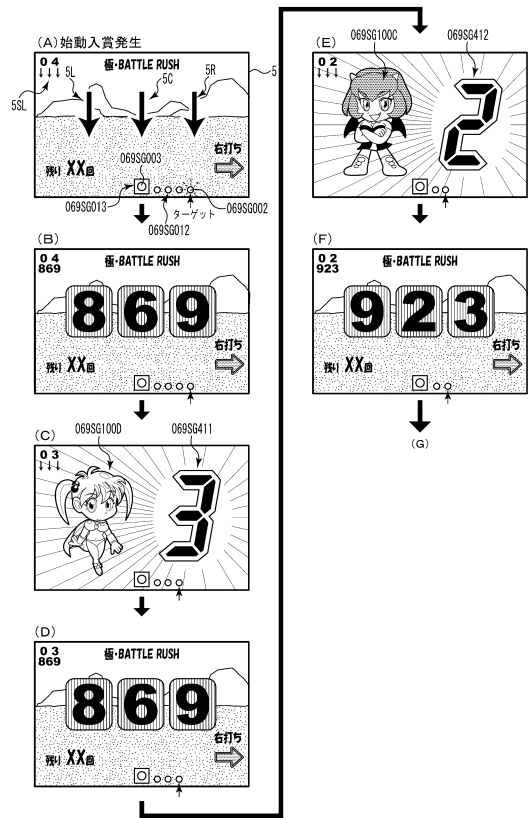
【図 1 1 - 3 6】

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ごとに3〜2〜1〜0の順にカウントダウン。3で終了<2で終了<1で終了<0まで
	保留変化予告	保留表示が青色、緑色、赤色、金色に変化。青色<緑色<赤色<金色
	図柄チャンス目予告	はずれ図柄が偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せで停止表示。台座部の表示色。偶数図柄<奇数図柄 青色<緑色<赤色<金色
	エフェクト表示予告	図柄停止時に可動体の下方にエフェクト画像が表示。青色<緑色<赤色<金色
予告演出	可動体予告	可変表示の開始時に可動体が振動。振動(小)<振動(大)
	キャラクタ予告 (リーチ偏り)	キャラクタが出現してリーチ態様になるか否かを偏る。セリフ(リーチ)<セリフ(リーチか?)
	リーチ予告 (リーチ偏り)	左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを偏る。
	ボタン予告	リーチ表示態様になるか否かを決定するボタン操作を促す。長押し<連打<一撃
決め演出	当否ボタン演出	SPリーチの当否告知の直前に、大当たりか否かを決定するボタン操作を促す。ボタン白色<ボタン赤色
	可動体演出	可動体が落下した場合は「大当たり」。可動体が落下しない場合は「はずれ」。
事後演出		大当たりになった場合、大当たり中の予定出球数を報知。
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。

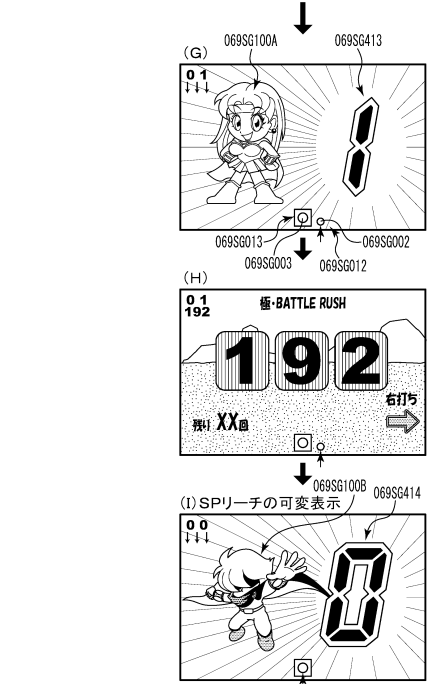
【図 1 1 - 3 7】

【図 1 1 - 3 7】 カウントダウン予告



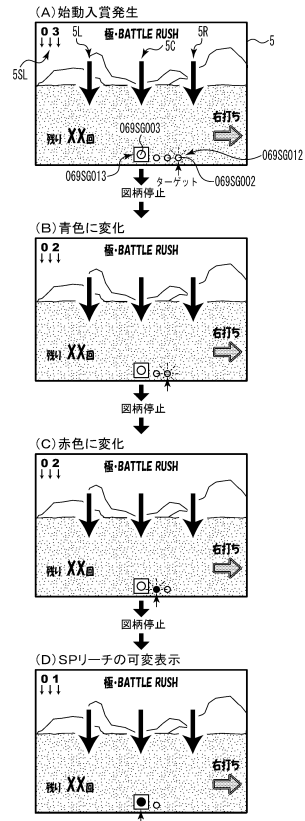
【図 1 1 - 3 8】

【図 1 1 - 3 8】



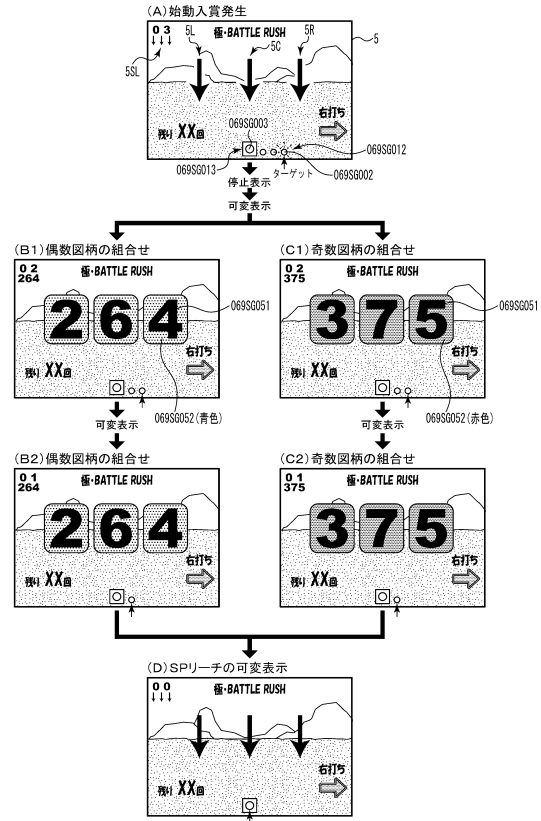
【図 11-39】

【图 11-39】 保留变化予告



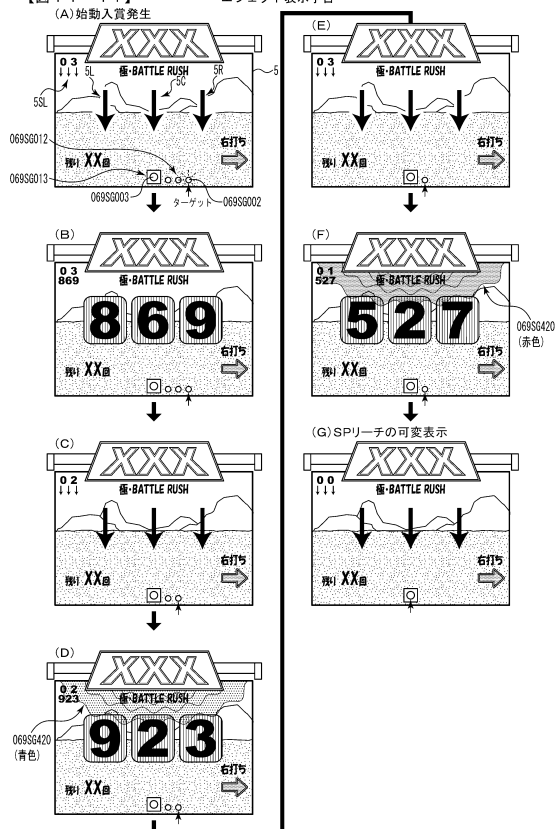
【図 11-40】

【図 11-40】 図柄チャンス目予告



【図 1 1 - 4 1】

【図 11-41】 エフェクト表示予告



【図 1 1 - 4 2】

【图 11-42】

(A) 先読み予告演出種別決定テーブルA(通常状態)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	20	50
カウントダウン	20	10
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(B) 先読み予告演出種別決定テーブルB(確変状態)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	20	60
カウントダウン	20	5
保留変化	20	5
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(C) 先読み予告演出種別決定テーブルC(時短状態A)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	40	70
カウントダウン	-	-
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	10
エフェクト表示	20	10

(数値は判定値数)

(D)先読み予告演出種別決定テーブル(D時短状態B)

演出種別	大当り	はずれ
非実行	70	100
カウントダウン	-	-
保留変化	-	-
図柄チャンス目	30	-
エフェクト表示	-	-

(数値は判定値数)

【図 1 1 - 4 3】

【図 1 1 - 4 3】

(A) 演出パターン決定テーブルA

[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(B) 演出パターン決定テーブルB

[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](確変状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(C) 演出パターン決定テーブルC

[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](時短状態A)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	70
緑色	20	20
赤色	70	10
金色	-	-

(数値は判定値数)

(D) 演出パターン決定テーブルD[図柄チャンス目予告](時短状態B)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	-	-
緑色	-	-
赤色	90	-
金色	10	-

(数値は判定値数)

※保留変化予告、エフェクト表示予告は非実行

(E) 演出パターン決定テーブルE

[カウントダウン予告](通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
3	5	65
2	5	20
1	20	10
0	70	5

(数値は判定値数)

(F) 演出パターン決定テーブルF

[カウントダウン予告](確変状態)

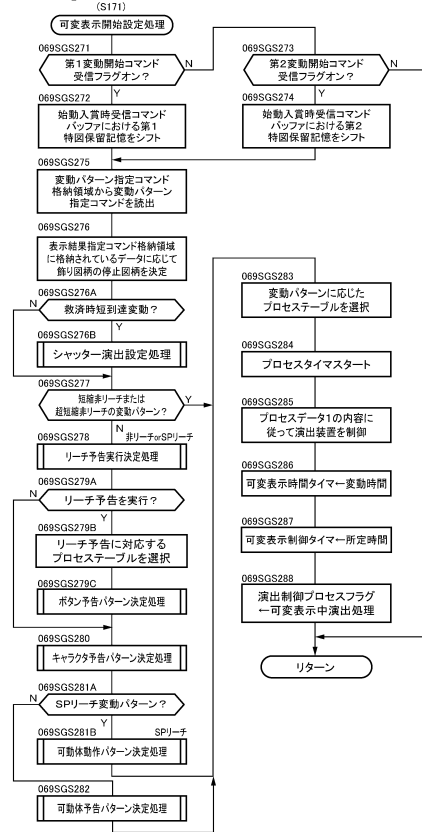
演出パターン	大当り	はずれ
3	5	50
2	5	20
1	20	20
0	70	10

(数値は判定値数)

※時短状態A、時短状態Bはカウントダウン予告は非実行

【図 1 1 - 4 4】

【図 1 1 - 4 4】

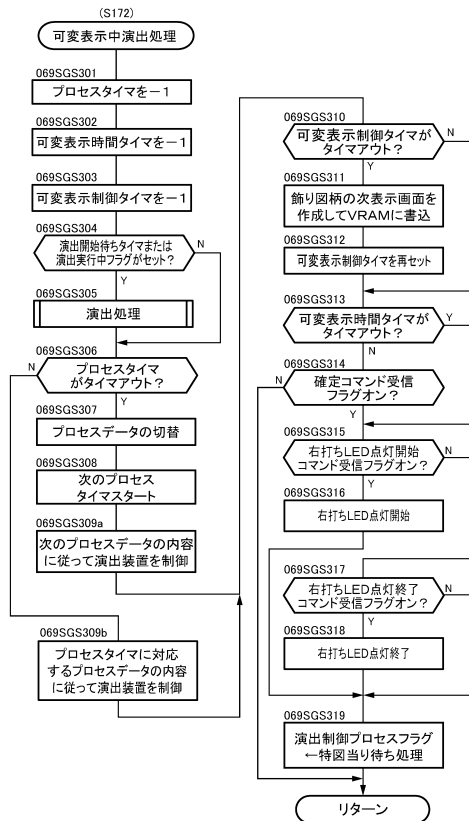


10

20

【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

(数値は判定値数)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定

(B) ボタン予告パターン決定テーブルA(通常状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(C) ボタン予告パターン決定テーブルB(確変状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(D) ボタン予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	80	80
一撃	40	10	5
連打	20	5	5
長押し	20	5	10

(数値は判定値数)

(E) ボタン予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	はずれ(保留の変動)
非実行	90	95	100
一撃	10	5	-
連打	-	-	-
長押し	-	-	-

(数値は判定値数)

30

40

50

【図 1 1－4 7】

【図 1 1－4 7】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外において決定

(A) キャラクタ予告パターン決定テーブルA(通常状態)			
演出	大当たり	はずれ	
非実行	20	70	
セリフA(リーチ?)	30	20	
セリフB(リーチかも!)	50	10	

(数値は判定値数)

(B) キャラクタ予告パターン決定テーブルB(確変状態)			
演出	大当たり	はずれ	
非実行	20	70	
セリフA(リーチ?)	30	20	
セリフB(リーチかも!)	50	10	

(数値は判定値数)

(C) キャラクタ予告パターン決定テーブルC(時短状態A)			
演出	大当たり	はずれ	
非実行	20	80	
セリフA(リーチ?)	30	10	
セリフB(リーチかも!)	50	10	

(数値は判定値数)

(D) キャラクタ予告パターン決定テーブルD(時短状態B)				
演出	大当たり	はずれ	はずれ(保留0変動)	
非実行	90	100	100	
セリフA(リーチ?)	5	—	—	
セリフB(リーチかも!)	5	—	—	

(数値は判定値数)

【図 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	大当たり	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	20	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(B) 可動体動作パターン決定テーブルB(確変状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当たり	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	20	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(C) 可動体動作パターン決定テーブルC(時短状態A)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当たり	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	80	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	80
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	10
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(D) 可動体動作パターン決定テーブルD(時短状態B)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当たり	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	90	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	5	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	5	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	100
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	—
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	—

(数値は判定値数)

※パターン「A-3」「B-3」では、「当否ボタン演出」において、演出ボタンLED62が赤色発光、ボタン画像が赤色表示

【図 1 1－4 9】

【図 1 1－4 9】

※非リーチにおいて決定

(A) 可動体予告パターン決定テーブル(通常状態)			
動作態様	大当たり	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	大当たり	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	大当たり	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	大当たり	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 1 1－5 0】

【図 1 1－5 0】

(A) 遊技状態別の変動動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
A1	決定可能なはずれ変動パターン数	2個	4個	3個
A2	はずれ可変表示平均時間	短(2.2秒)	中(4.83秒)	長(5.58秒)
A3	決定可能な大当たり変動パターン数	1個	3個	2個
A4	大当たり可変表示平均時間	短(40秒)	中(51.1秒)	長(62.8秒)
A5	非リーチはずれの決定割合	高(97%)	低(95%)	低(95%)

(B) 遊技状態別の演出動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)	
B1	保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、キャラクタ予告)の実行割合	非実行(0%)	高(40%,30%)	中(30%,20%)	※カッコ内は 可動体、キャラ
B2	はずれの場合に決定可能な先読み予告の種類数	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%)	※カッコ内は 大当り、はずれ
B5	ボタン予告の第1操作促進(一撃)と第2操作促進(連打・長押し)の実行態様	「一撃」のみ	「一撃」と「連打・長押し」	「一撃」と「連打・長押し」	
B6	一変動あたりの可動体予告の実行割合	非実行(0%,0%)	高(90%,40%)	中(90%,30%)	※カッコ内は 大当り、はずれ
B7	一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告(リーチ振り)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%)	※カッコ内は 大当り、はずれ
B8	当り報知の直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!」 +「選+1100」			

(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、多彩な演出と実行しない	大当たり確率が高いため、予告は多め、可変表示は時短状態Aより速い	確変状態に突入するかわるために長めの可変表示が多い

10

20

30

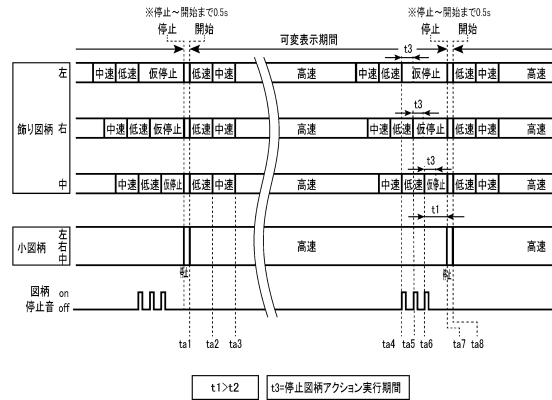
40

50

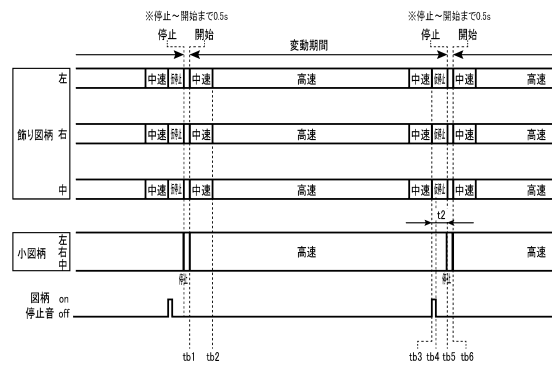
【図 1 1 - 5 1】

【图 1 1—5 1】

(A) 短縮非リーチAはずれ(確変状態・時短状態A)

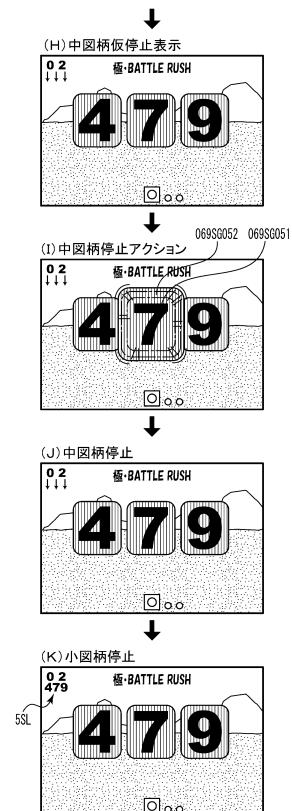


(B) 超短縮非リーチAはずれ(時短状態B)



【図 1 1 - 5 3】

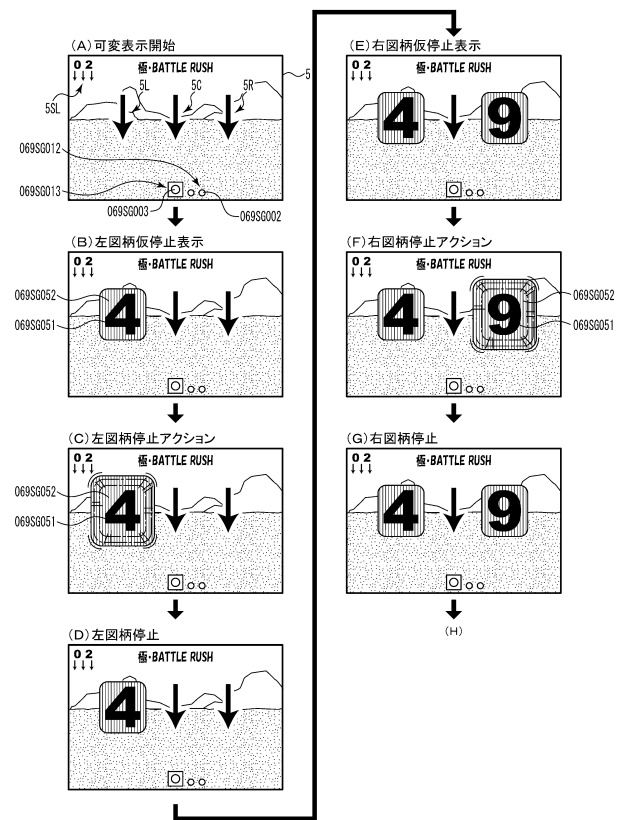
【图 11-53】



【図 1 1 - 5 2】

【图 1 1-5 2】

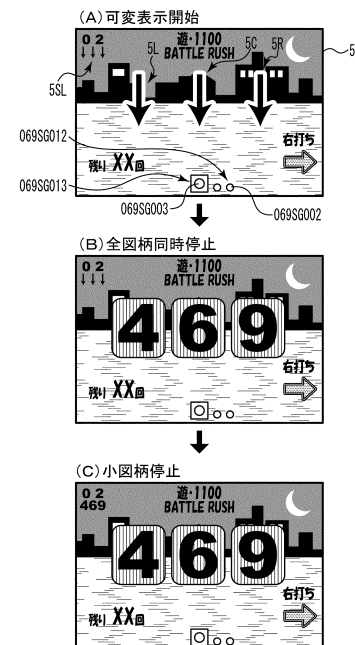
確変状態の短縮非リーチはずれ



【図 1 1 - 5 4】

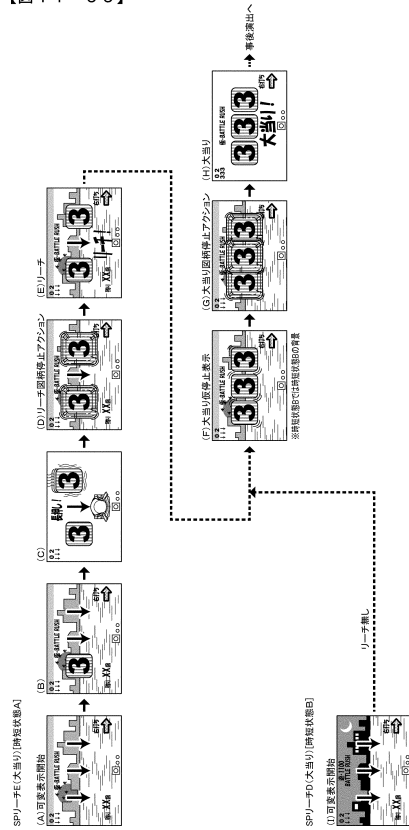
【図 11-54】

時短状態Bの超短縮非リーチはずれ



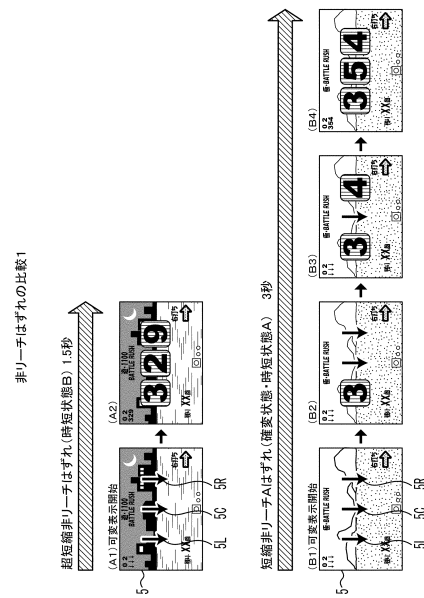
【図 11-55】

【图 11-55】



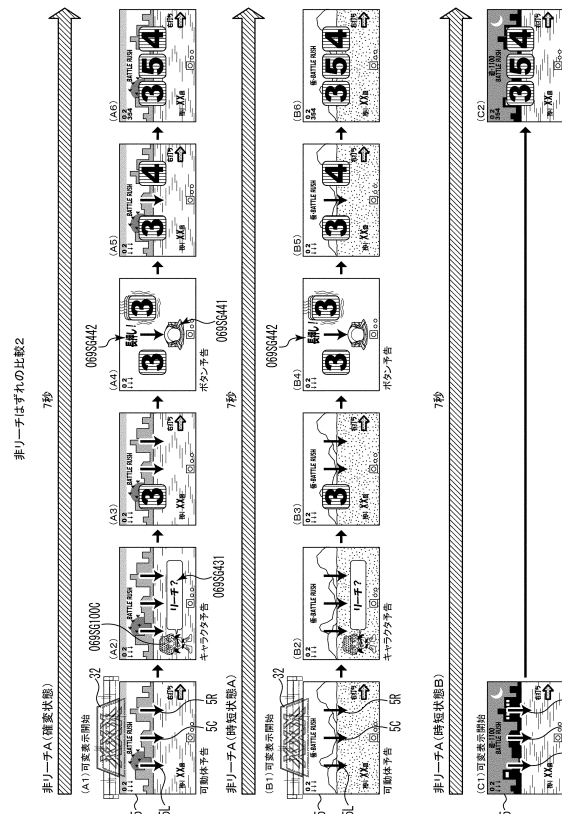
【図 1 1 - 5 6】

【图 11-56】



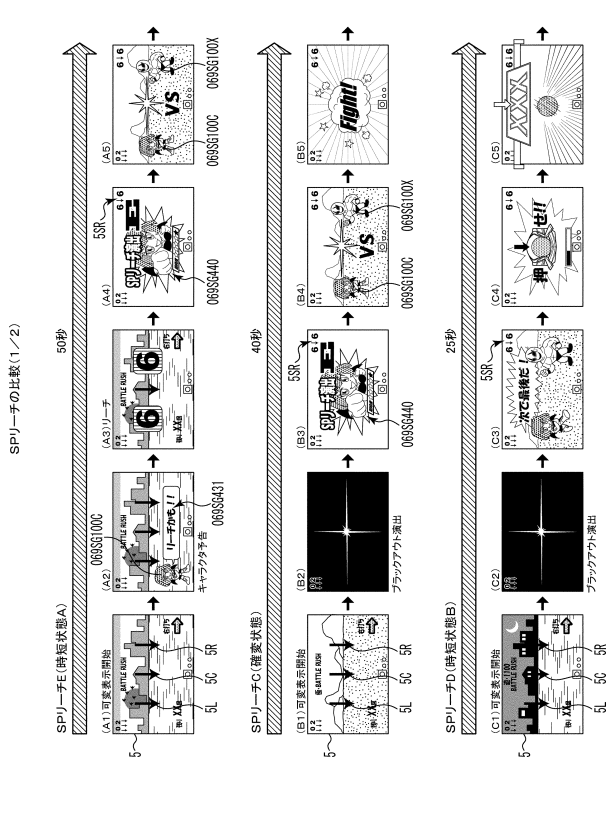
【図 11-57】

【図 1 1-57】



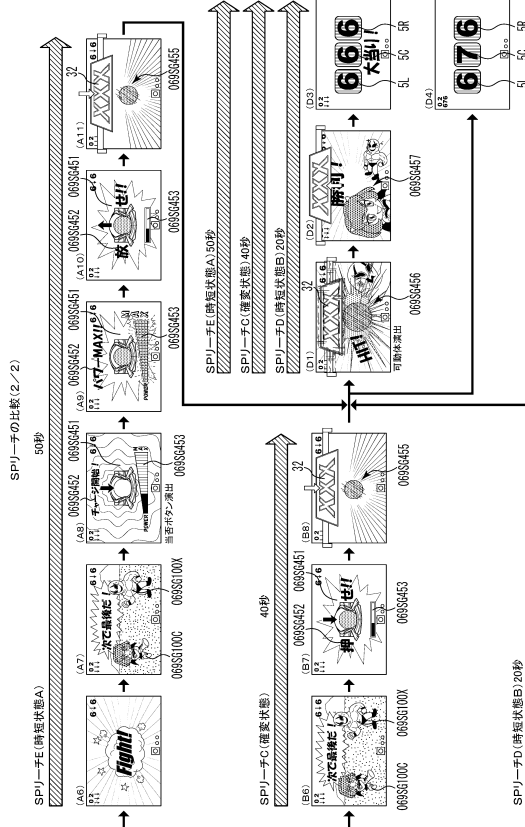
【図 11-58】

【图 11-58】



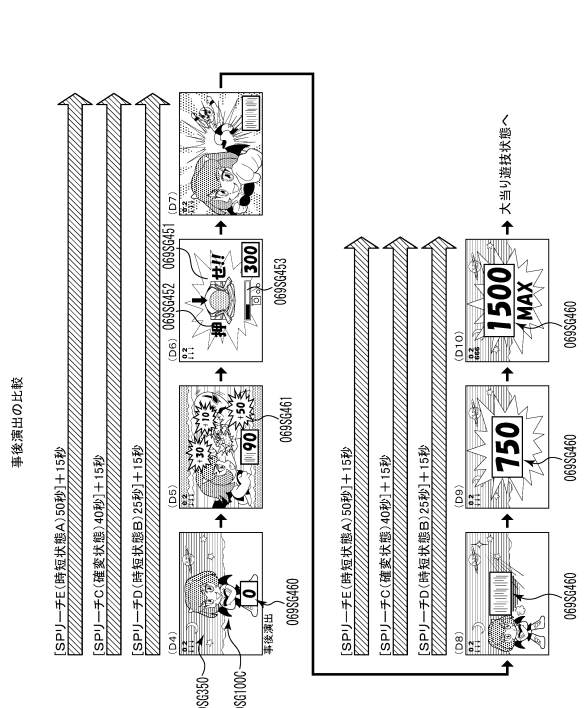
【図 11-59】

【図 11-59】



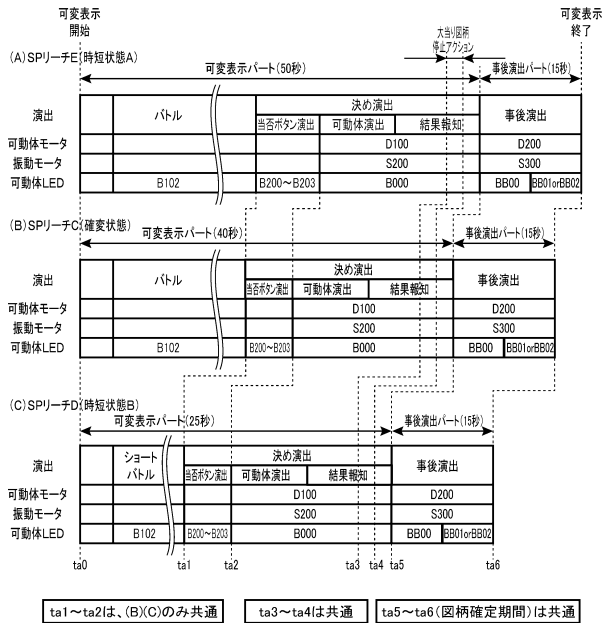
【図 11-60】

【図 11-60】



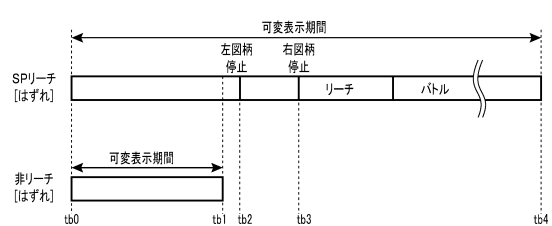
【図 11-61】

【図 11-61】



【図 11-62】

【図 11-62】



ta1~ta2は、(B)(C)のみ共通 ta3~ta4は共通 ta5~ta6(図柄確定期間)は共通

10

20

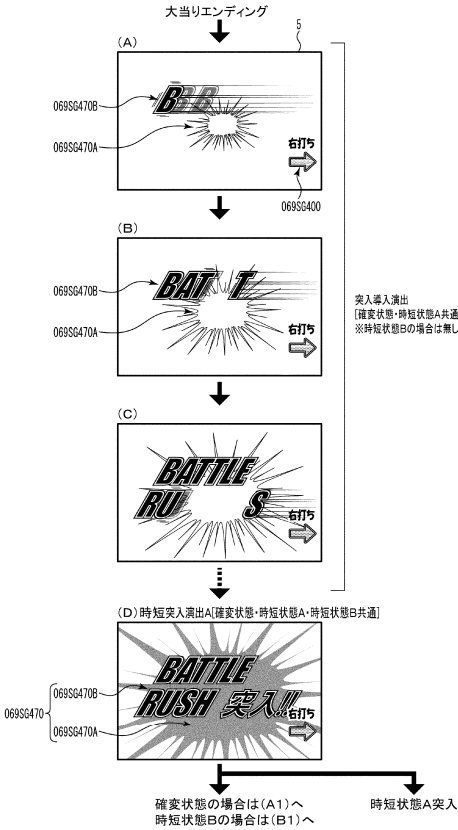
30

40

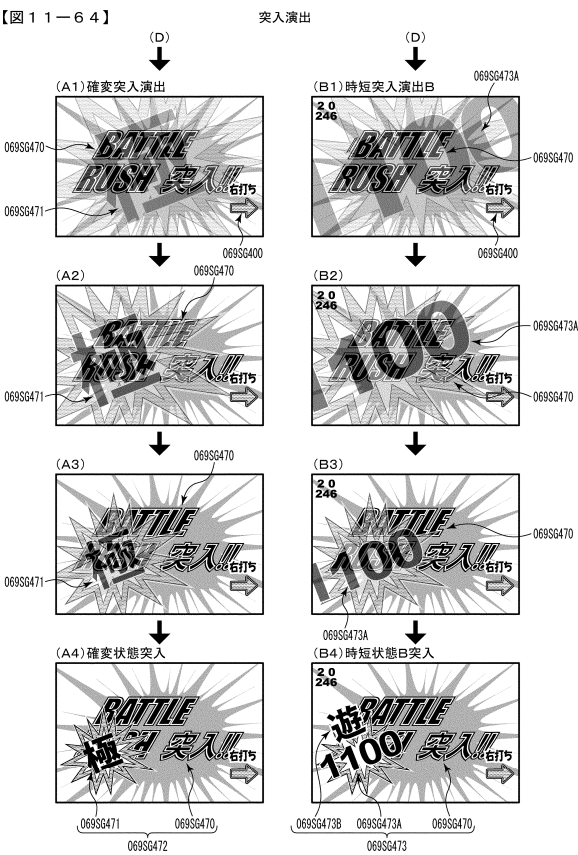
50

【図 1 1 - 6 3】

【図 1 1 - 6 3】



【図 1 1 - 6 4】



10

20

【図 1 1 - 6 5】

【図 1 1 - 6 5】 特徴部 0 6 9 S G 実施の形態 2

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

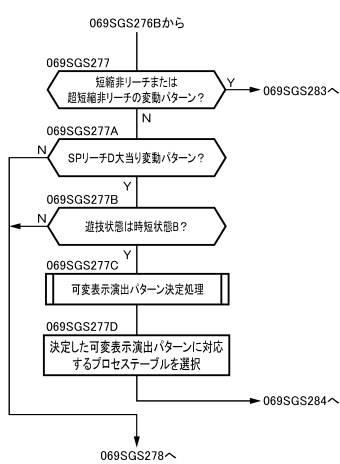
変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	-
SP非経由A	7000+15000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	10
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000+15000	90

【図 1 1 - 6 6】

【図 1 1 - 6 6】



30

40

50

【図 1 1 - 6 7】

【図 1 1 - 6 7】

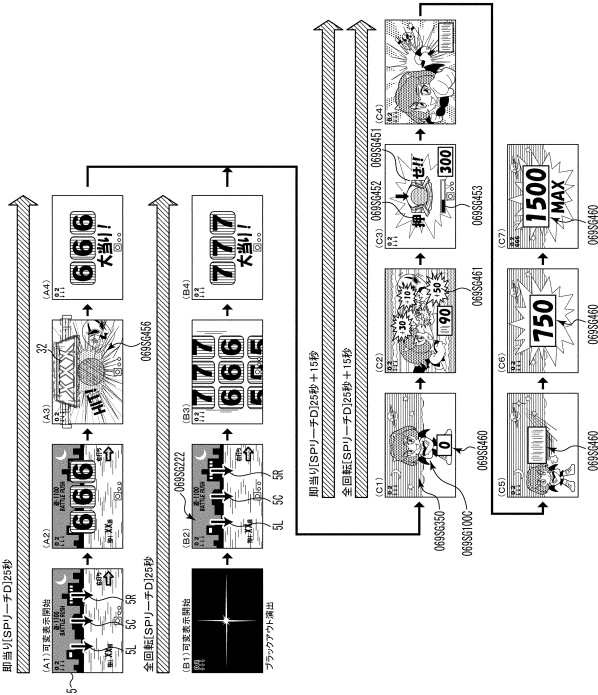
可変表示演出パターン決定テーブル[時短状態B]

演出態様	大当り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 1 1 - 6 8】

【図 1 1 - 6 8】



【図 1 1 - 6 9】

【図 1 1 - 6 9】

遊技状態別の各種動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
D1	リーチ態様を經由しない 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秒毎および到達処理 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) (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A	0~149
大当りB	150~299

判定結果	MR2
大当りB	0~99
大当りC	100~299

(D) 大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 2】

【図 1 2 - 2】

(A) 普通図柄当り判定テーブル(通常状態)

判定結果	MR2
当り	3
はずれ	4~13

(B) 普通図柄当り判定テーブル(時短状態A・時短状態B・確変状態共通)

判定結果	MR2
当り	3~12
はずれ	13

(C) 普通図柄の可変表示期間

遊技状態	変動時間
通常状態	60秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	0.1秒

(D) 普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間

遊技状態	開放時間
通常状態	0.1秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	3秒

【図 1 2 - 3】

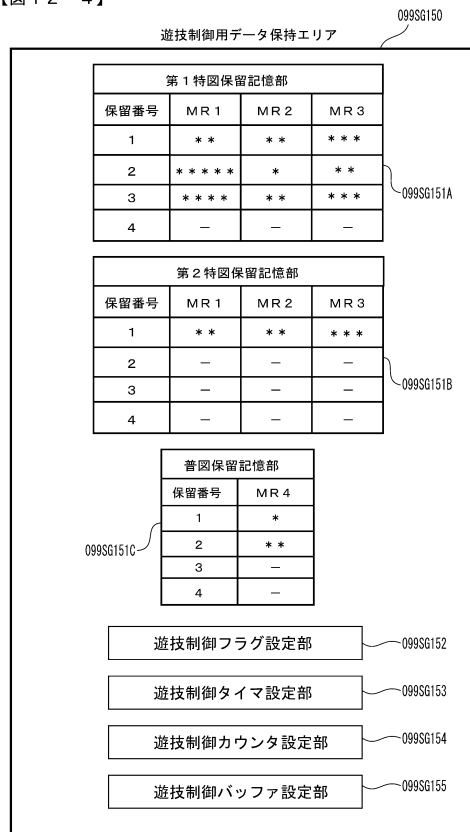
【図 1 2 - 3】

可変表示結果	変動パターン	変動時間(ms)
はずれ	超短縮非リーチ	1500
	短縮非リーチA	3000
	短縮非リーチB	5000
	非リーチA	7000
	非リーチB	12000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000
	SPリーチB(バトルSP)	80000
	SPリーチC(バトルSP)	40000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000
	SPリーチE(バトルSP)	50000
大当り	SP非経由A	7000+15000
	SP非経由B	12000+15000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000
	SPリーチB(バトルSP)	80000+15000
	SPリーチC(バトルSP)	40000+15000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000
	SPリーチE(バトルSP)	50000+15000

10

【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

20

30

40

50

【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 2－8】

【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 2－7】

【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

【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

10

20

30

40

50

【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 - 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 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

【図 1 2 - 1 3】

【図 1 2 - 1 3】

(A)

期間値 $\alpha = A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$

(B)

期間値 $\beta = E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$

(C)

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、

$\alpha > \beta$ 且つ $\gamma > \beta$

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

20

30

40

50

【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 6】

【図 1 2 - 1 6】

(A)

$$\delta' = D \times 1100$$

(B)

$$\varepsilon' = H \times 1100$$

(C)

$$\zeta' = L \times 1100$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\delta' > \varepsilon' \quad \text{且つ} \quad \zeta' > \varepsilon'$$

δ' : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε' : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ' : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2 - 1 8】

【図 1 2 - 1 8】

(A)

$$\eta' = C \times 1100$$

(B)

$$\theta' = G \times 1100$$

(C)

$$\iota' = K \times 1100$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\eta' > \theta' \quad \text{且つ} \quad \iota' > \theta'$$

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 1 2 - 1 5】

【図 1 2 - 1 5】

(A)

$$\delta = D \times 1100$$

(B)

$$\varepsilon = H \times 1100$$

(C)

$$\zeta = L \times 1100$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\delta > \varepsilon \quad \text{且つ} \quad \zeta > \varepsilon$$

δ : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2 - 1 7】

【図 1 2 - 1 7】

(A)

$$\eta = C \times 1100$$

(B)

$$\theta = G \times 1100$$

(C)

$$\iota = K \times 1100$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\eta > \theta \quad \text{且つ} \quad \iota > \theta$$

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 1 2 - 1 9】

【図 1 2 - 1 9】

(A)

$$\kappa = B \times 1100$$

(B)

$$\lambda = F \times 1100$$

(C)

$$\mu = J \times 1100$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\kappa > \lambda \quad \text{且つ} \quad \mu > \lambda$$

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

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

【図 1 2－2 2】

【図 1 2－2 2】

(A)
期間値 $\nu' = A \times 1100$

(B)
期間値 $\xi' = E \times 1100$

(C)
期間値 $\pi' = I \times 1100$

(A)～(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、
 $\nu' > \xi'$ 且つ $\pi' > \xi'$

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、各代数に本特徴部における数値を代入すると、
 $\nu > \xi$ 且つ $\pi > \xi$

ν ：時短状態Aにおいて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
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 10 時間分の実射値 ※ 1

	通常状態※ 2	時短状態 A※ 3	時短状態 B※ 3	確変状態※ 3
試射試験時間	3 4 6 . 0 8 分	7 7 . 0 0 分	1 4 . 9 6 分	1 1 6 . 0 0 分
発射遊技球数	3 4 5 8 0 個	7 6 7 6 個	1 4 9 4 個	1 1 5 1 5 個
特図 1 始動口入賞回数	1 9 3 9 回	0 回	0 回	0 回
特図 2 始動口入賞回数	0 回	4 3 7 1 回	8 2 1 回	6 5 5 6 回
特図 1 変動表示回数	1 8 8 3 回	0 回	0 回	0 回
特図 2 変動表示回数	0 回	6 5 8 回	5 9 4 回	9 8 7 回
特図 1 変動時間 (合計)	2 3 8 4 0 秒	0 秒	0 秒	0 秒
特図 2 変動時間 (合計)	0 秒	3 5 4 8 秒	9 5 4 秒	4 3 8 7 秒

※ 1 : 試射試験時間の残り時間は大当り遊技状態

※ 2 : ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

※ 3 : ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

(B) パチンコ遊技機的设计値

	通常状態	時短状態 A	時短状態 B	確変状態
1 分あたりの発射遊技球数	9 9 . 9 個 / 分			
特図 1 入賞率	5 . 6 個 / 分	0	0	0
特図 2 入賞率	0	5 6 . 7 個 / 分	5 4 . 8 個 / 分	5 6 . 7 個 / 分
特図 1 変動時間 (平均)	1 2 . 6 6 1 秒	0	0	0
特図 2 変動時間 (平均)	0	5 . 3 9 3 秒	1 . 6 0 7 秒	4 . 4 4 5 秒

【図 1 2 - 2 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)

10

20

30

40

50

【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	110回・1100回の変動における割合
0	i、i'	0.9090909%
1	j、j'	0.9090909%
2	k、k'	2.7272727%
3	l、l'	95.4545455%

(C) (A) と (B) より算出した確変状態における平均変動時間 γ 、 γ'

$8200\text{ (ms)} \times 0.9090909/100 + 5000\text{ (ms)} \times 0.9090909/100 + 4600\text{ (ms)} \times 2.7272727/100 + 4400\text{ (ms)} \times 95.4545455/100 = 4445.455\text{ (ms)}$

【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 110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi = \alpha \text{ (または } \alpha') \times 110 = 5393.633\text{ (ms)} \times 110$	593299.63ms
時短状態 B	$\psi = \beta \text{ (または } \beta') \times 110 = 1607.773\text{ (ms)} \times 110$	176855.03ms
確変状態	$\omega = \gamma \text{ (または } \gamma') \times 110 = 4445.455\text{ (ms)} \times 110$	489000.05ms

上記から $\chi > \psi$ 且つ $\omega > \psi$

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

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi' = \alpha \text{ (または } \alpha') \times 1100 = 5393.633\text{ (ms)} \times 1100$	5932996.3ms
時短状態 B	$\psi' = \beta \text{ (または } \beta') \times 1100 = 1607.773\text{ (ms)} \times 1100$	1768550.3ms
確変状態	$\omega' = \gamma \text{ (または } \gamma') \times 1100 = 4445.455\text{ (ms)} \times 1100$	4890000.5ms

上記から $\chi' > \psi'$ 且つ $\omega' > \psi'$

【図 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'	5393.636ms
時短状態 B	β 、 β'	1607.773ms
確変状態	γ 、 γ'	4445.455ms

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 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta = D \times 110 = 5350\text{ (ms)} \times 110$	588500ms
時短状態 B	$\varepsilon = H \times 110 = 1500\text{ (ms)} \times 110$	165000ms
確変状態	$\zeta = L \times 110 = 4400\text{ (ms)} \times 110$	484000ms

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta' = D \times 1100 = 5350\text{ (ms)} \times 1100$	5885000ms
時短状態 B	$\varepsilon' = H \times 1100 = 1500\text{ (ms)} \times 1100$	1650000ms
確変状態	$\zeta' = L \times 1100 = 4400\text{ (ms)} \times 1100$	4840000ms

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)

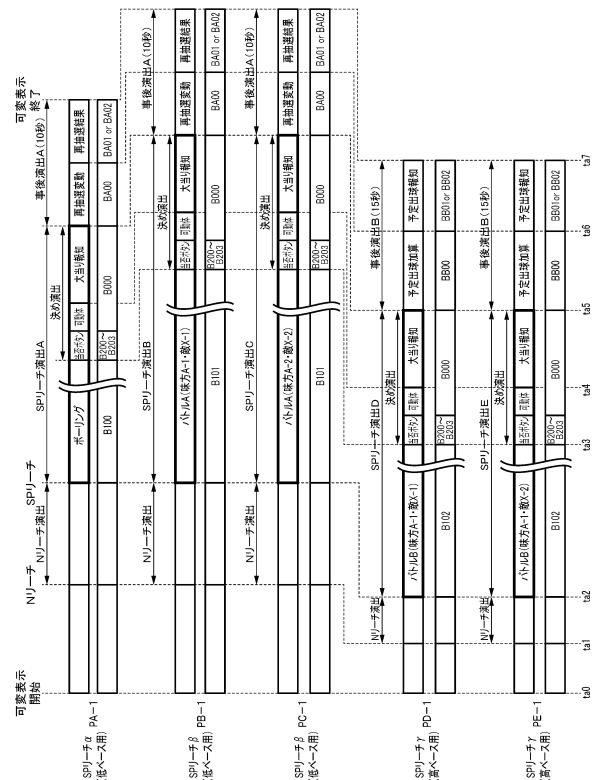
(B) 時短状態 A、確変状態、時短状態 B (高ベース) 用

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A	はずれ用変動パターンB
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	-
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

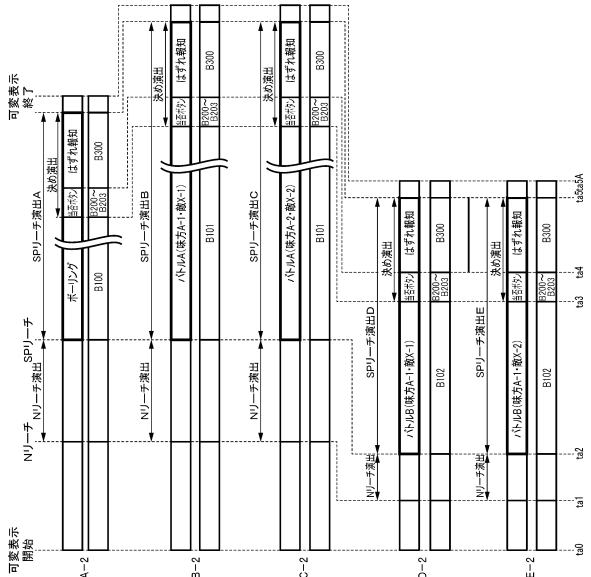
30

40

50

【図 1 3 - 4】

【図 1 3 - 4】



【図 1 3 - 5】

【図 1 3 - 5】

(A)演出種別					
演出種別		内容	キャラクタ	説明	
SPIリーチα (低ベース用)	SPIリーチ演出A (PA-1~2)	ホーリング	表示なし	ホーリングにより大当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。	
	SPIリーチβ (低ベース用)	SPIリーチ演出B (PB-1~2)	バトルA (街)	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り、敗北ではずれ。
SPIリーチβ (低ベース用)	SPIリーチ演出C (PC-1~2)	SPIリーチ演出D (PD-1~2)	バトルA (街)	味方A-2 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り、敗北ではずれ。
	SPIリーチγ (高ベース用)	SPIリーチ演出E (PE-1~2)	バトルB (荒野)	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り、敗北ではずれ。
決め演出	当否ボタン演出	操作促進表示	表示なし	ブッシュボタンの操作促進表示、ボタン画像、ゲージ画像を表示。	
	可動体演出	可動体の落下	バトルしていた敵 (PA-1~2は無)	大当りの場合に実行、はずれの場合は非実行。 可動体の落下に応じてエフェクト画像の表示、LED点灯、音出力、震動。	
事後演出A (低ベース用) (PA-1, PB-1, PC-1)	図柄再抽選	図柄再抽選	表示なし	図柄の再可変表示を開始。 図柄再可変表示の表示結果を導出。 図柄昇格で確率変動大当りの確定を報知。	
	事後演出B (高ベース用) (PD-1, PE-1)	大当り種別の報知	味方A-1 vs 敵X-1 味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより、予定出球数を加算表示。 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 1 3 - 6】

【図 1 3 - 6】

(A)キャラクタ表示		SPIリーチ演出及び事後演出における動作態様	
演出種別	演出内容	演出内容	演出内容
SPIリーチ演出A (PA-1)	ホーリング/バトル	ホーリング/バトル	ホーリング/バトル
SPIリーチ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2
SPIリーチ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2
(B)LEDの発光パターン		事後演出	
SPIリーチ演出A (PA-1)	ホーリング/バトル	ホーリング/バトル	ホーリング/バトル
SPIリーチ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2
SPIリーチ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2

(C)BGMや効果音の音パターン		事後演出	
演出種別	演出内容	演出内容	演出内容
SPIリーチ演出A (PA-1)	ホーリング/バトル	ホーリング/バトル	ホーリング/バトル
SPIリーチ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2
SPIリーチ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2

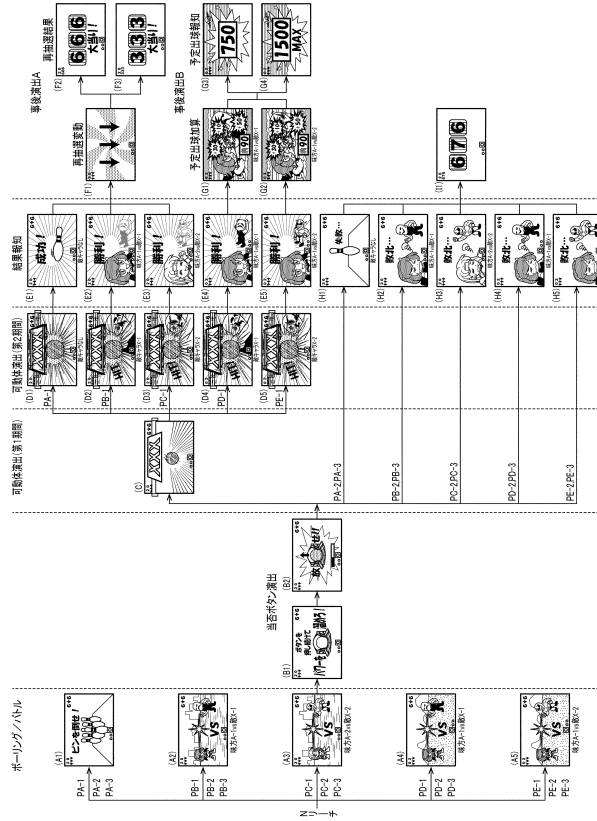
【図 1 3 - 7】

【図 1 3 - 7】

(D)音パターンの説明		事後演出	
演出種別	演出内容	演出内容	演出内容
SPIリーチ演出A (PA-1)	ホーリング/バトル	ホーリング/バトル	ホーリング/バトル
SPIリーチ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2
SPIリーチ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2
(E)音パターンの説明		事後演出	
演出種別	演出内容	演出内容	演出内容
SPIリーチ演出A (PA-1)	ホーリング/バトル	ホーリング/バトル	ホーリング/バトル
SPIリーチ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2
SPIリーチ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2

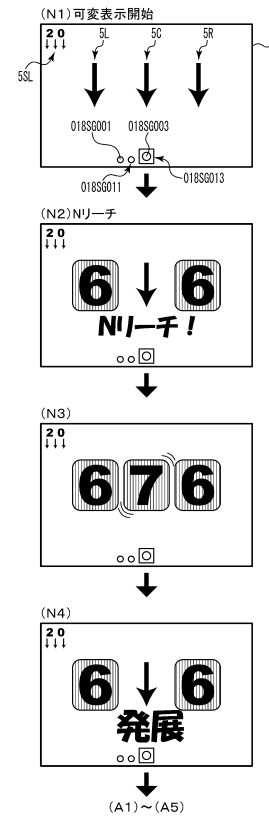
【図 13-8】

【図 13-8】



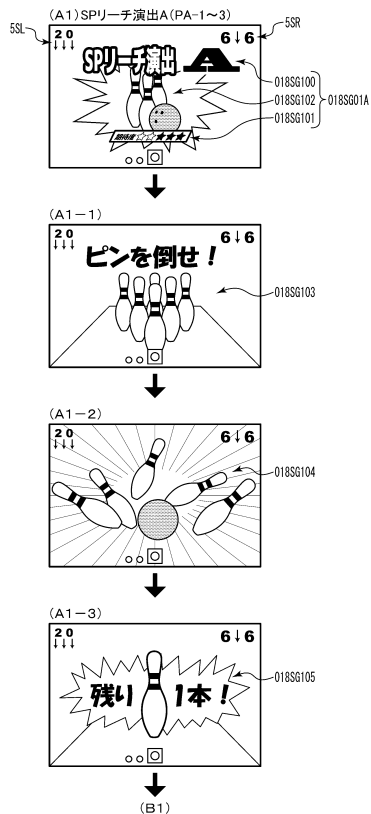
【図 13-9】

【図 13-9】 SPリーチα, β, γの演出動作例



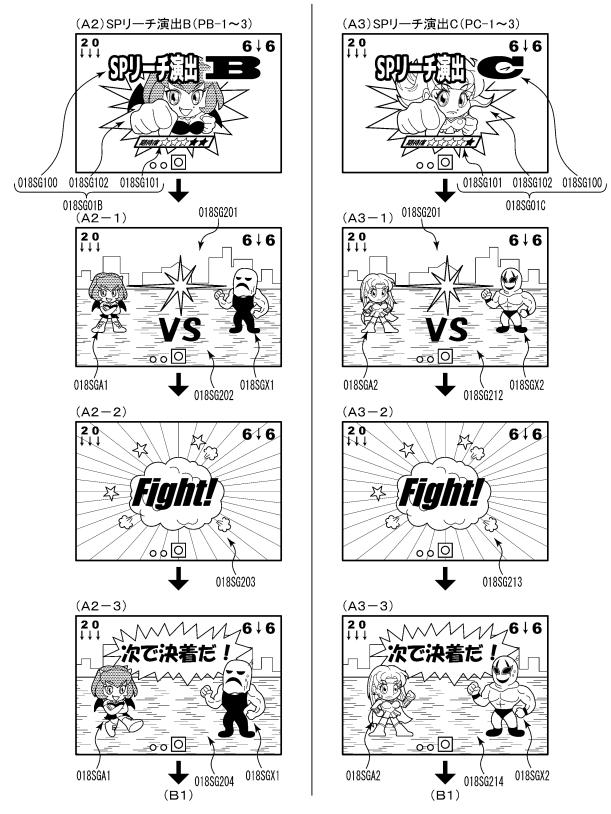
【図 13-10】

【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

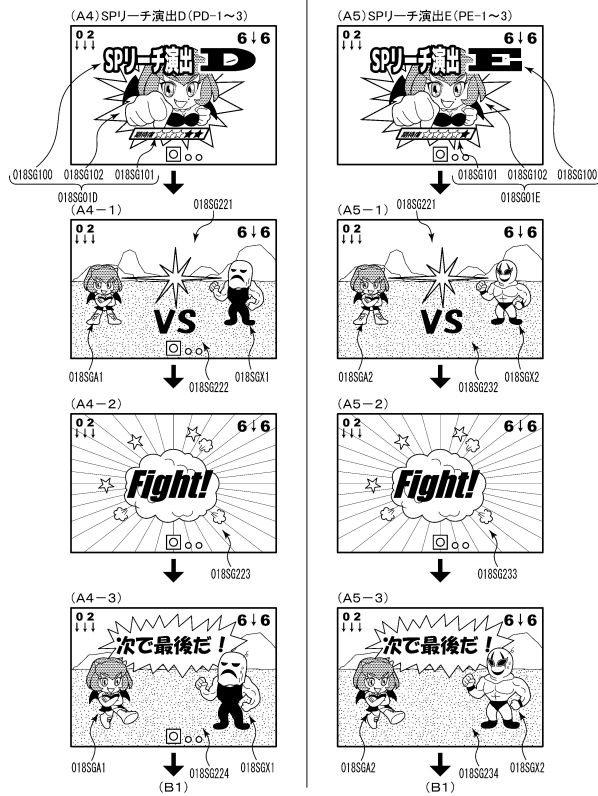
30

40

50

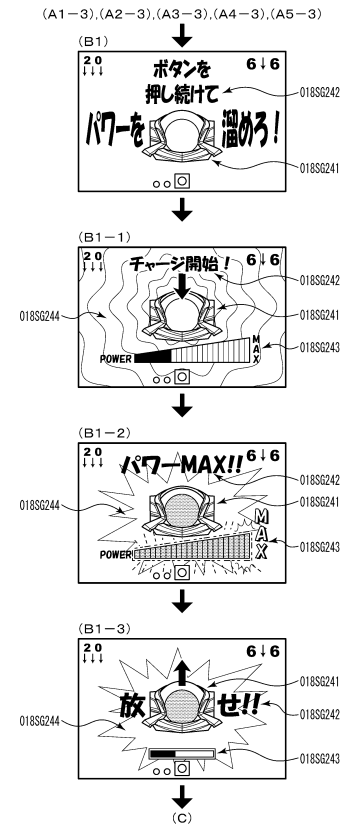
【図 13-12】

【図 13-12】 SPリーチの演出動作例



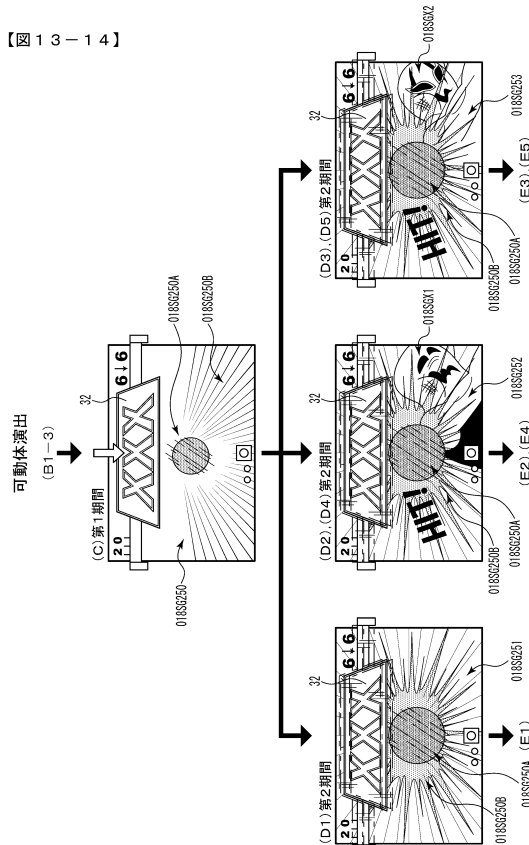
【図 13-13】

【図 13-13】 当否ボタン演出



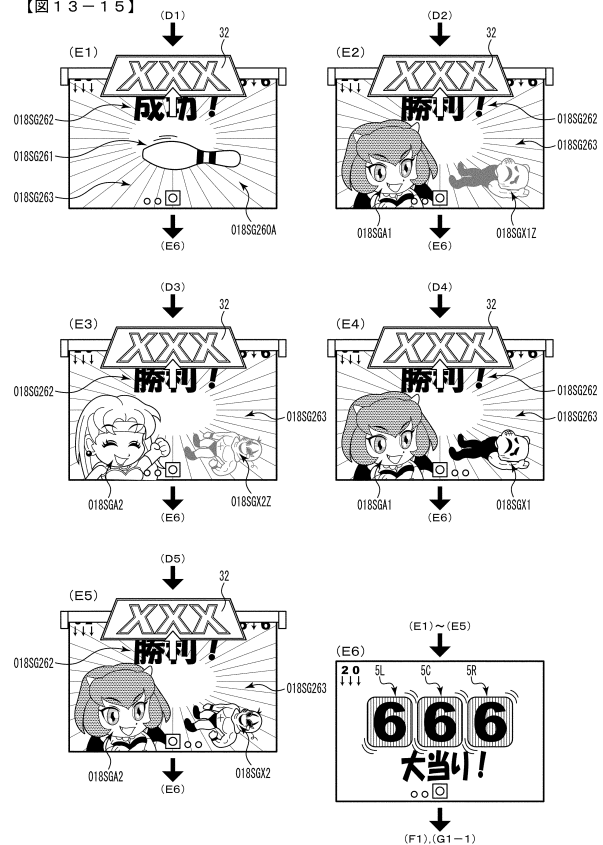
【図 13-14】

【図 13-14】



【図 13-15】

【図 13-15】



10

20

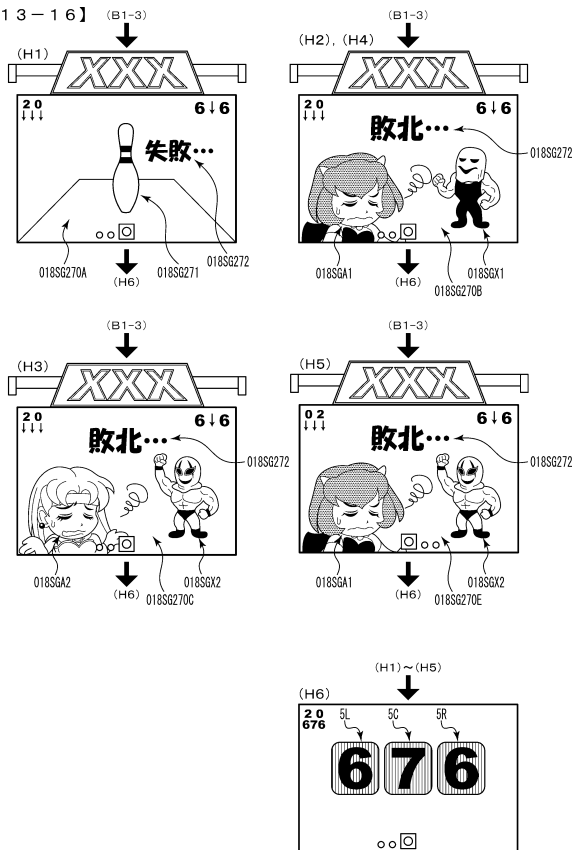
30

40

50

【図 13-16】

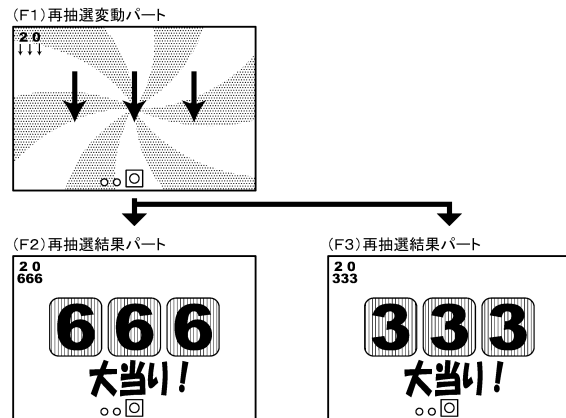
【图 13-16】 (B1-3)



【図 13-17】

【图 13-17】

事後演出 A



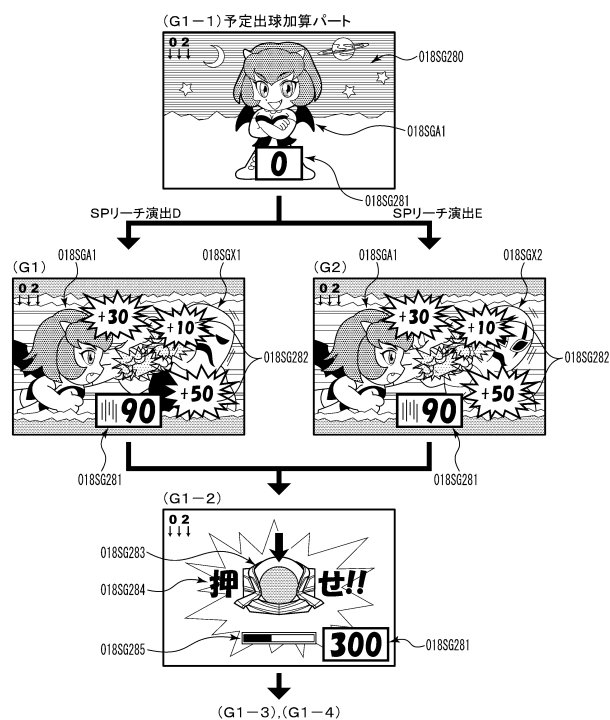
10

20

【図 13-18】

【図 13-18】 事後演出B

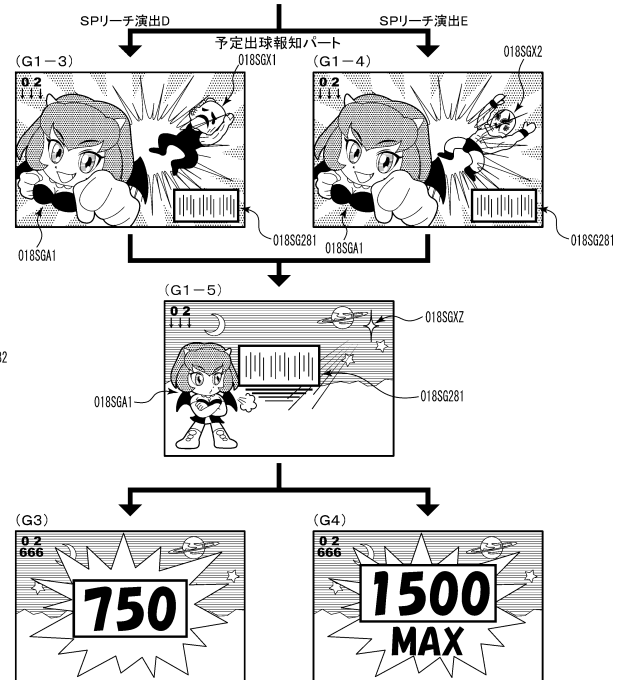
事後演出B



【図 13-19】

【图 13-19】

(G1-2)



30

40

【図 13-21】

【图 13-21】

(A)SPIリーチ演出種別決定テーブルA(SPIリーチα用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PA-1	－	100	100	－
PA-2	－	－	－	100
PA-3	－	－	－	－

(数値は判定値数)

(B)SPIリーチ演出種別決定テーブルB(SPIリーチβ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PB-1	—	30	70	—
PC-1	—	70	30	—
PB-2	—	—	—	70
PC-2	—	—	—	30
PB-3	—	—	—	—
PC-3	—	—	—	—

(数値は判定値数)

(C)SPリーチ演出種別決定テーブルC(SPリーチγ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PD-1	40	60	—	—
PE-1	60	40	—	—
PD-2	—	—	—	60
PE-2	—	—	—	40
PD-3	—	—	—	—
PE-3	—	—	—	—

(数値は判定値数)

※枠右ランプの輝度データは

なめらかレインボー発光

枠左ランプの輝度データと対称

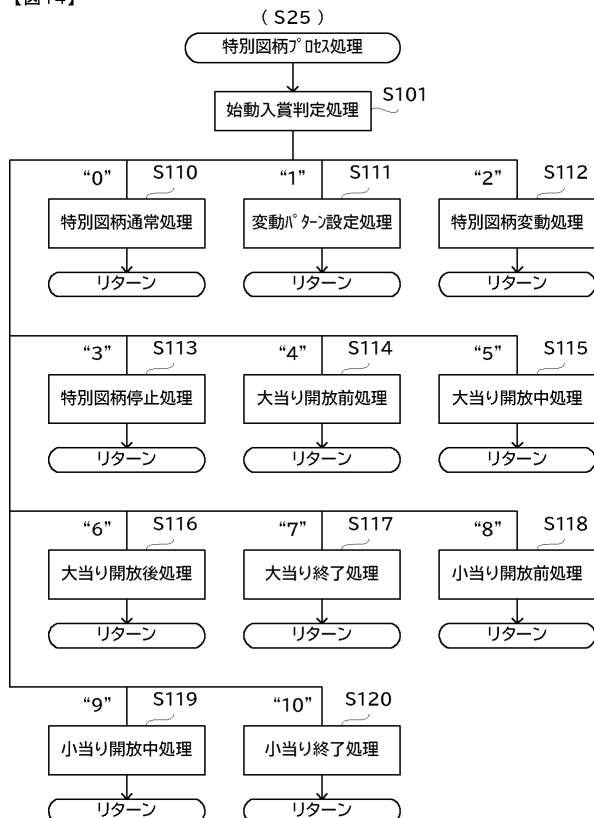
時間[mssec]		枠交ワランの確度データ							
		9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12		
		RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB		
40	0x04FA0F	0x080FC0	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2D06F0	0xAFA0FF0			
	0x060F06	0x0A0FFF	0x0FB0F7	0x0C30F0	0x4F08F0	0xCx0FD0F			
	0x080F08	0x0C0FD0	0x0D90F5	0x0E12F0	0x6FA0F0	0xFx0FB0F			
	0x0A0FA0	0x0F0FBF	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0F0	0xFx0DF0F			
	0x0C0FC0	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2D06F0	0xAFA0FF0	0xFx0BF0F			
	0x0F0FFF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCx0FD0F	0xFx09F50			
	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6FA0F0	0xFx0FB0F	0xFx07F30			
	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0F0	0xFx0DF0F	0xFx05F10			
	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2D06F0	0xAFA0FF0	0xFx0BF0F	0xFx30F00			
	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCx0FD0F	0xFx09F50	0xFx10F02			
	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6FA0F0	0xFx0FB0F	0xFx07F30	0xFx00F04			
	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8FC0F0	0xFx0DF0F	0xFx05F10	0xFx02F06			
	0x0F10F1	0x2D06F0	0xAFA0FF0	0xFx0BF0F	0xFx30F00	0xFx04F08			
	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCx0FD0F	0xFx90F50	0xFx10F02	0xFx06FA0			
	0x2D02F0	0x6FA0F0	0xFx0FB0F	0xFx70F30	0xFx00FA0	0xFx08F0C			
	0x4F04FA	0x8FC0F0	0xFx0D90F	0xFx50F10	0xFx02F06	0xFx0A0FA			
	0x6F06FA	0xAFA0FF0	0xFx0BF0F	0xFx30F00	0xFx04F08	0xFx0C0DF			
	0x8F08FA	0xCx0FD0F	0xFx90F50	0xFx10F02	0xFx06FA0	0xFx0FB0F			
	0xAFA0FA	0xFx0FB0F	0xFx70F30	0xFx00FA0	0xFx08F0C	0xFx0D90F			
	0xCFC0FC	0xFx0D90F	0xF50F10	0xFx02F06	0xFx0A0FA	0x8BF070F			
	0xFx0F0F	0xFx0BF0F	0xFx30F00	0xFx04F08	0xFx0C0DF	0x90F50F0			
	0xFx0D0D	0xFx90F50	0xFx10F02	0xFx06FA0	0xFx0FB0F	0x750F30F			
	0xFx0B0B	0xFx70F30	0xFx00FA0	0xFx08F0C	0xFx09F50	0xFx0510F			
	0xFx0F90	0xF50F10	0xFx02F06	0xFx0A0FA	0xB0F70F	0x30CF00F			
	0xFx07F0	0xF30F00	0xFx04F08	0xFx0C0DF	0xFx09F50	0x10F02F			
	0xFx05F0	0xF10F02	0xFx06FA0	0xFx0FB0F	0x70F30F	0x00DF04F			
	0xFx30F30	0xF0DFA0	0xFx08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02DF06F			
	0xFx10F10	0xF02F06	0xFx0A0FA	0xB0F70F	0x30CF00F	0x04F08F			
	0xFx00F00	0xF04F08	0xFx0C0DF	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0FA			
	0xFx02F02	0xF06FA0	0xFx0FB0F	0x70F30F	0x00DF04F	0x08FC0F			
	0xFx04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02DF06F	0x0AFC0FF			
	0xFx06F06	0xF0A0FA	0xB0F70F	0x30CF00F	0x04F08F	0xCx0CF0F			
	0xFx08F08	0xF0C0DF	0x90F50F	0x10F02F	0x06FA0F	0xFx0F0FB			
	0xFx0AFA0	0xF0D90F	0x70F30F	0x00DF04F	0x08FC0F	0xFx0D0F9			
	0xFx0CFC0	0xF0FB0F	0x50F10F	0x02DF06F	0xAFA0FF0	0xFx0B0F7			
	0xFx0FFF0	0xB0F70F	0x30CF00F	0x04F08F	0xCx0CF0F	0xFx09F50			
	0xFx0D0FD	0x90F50F	0x10F02F	0x06FA0F	0xFx0FB0F	0xFx07F30			
	0xFx0B0FB	0x70F30F	0x00DF04F	0x08FC0F	0xFx0D0F9	0xFx05F10			
	0xFx09F0F	0x50F10F	0x02DF06F	0xAFA0FF0	0xFx0B0F7	0xFx03F00			
	0x70F70F	0x30CF00F	0x04F08F	0xCx0CF0F	0xFx09F50	0xFx012F0			
	0x050F0F	0x10F02F	0x06FA0F	0xFx0FB0F	0xFx07F30	0xFx04F08			
	0x30F30F	0x00DF04F	0x08FC0F	0xFx0D0F9	0xFx05F10	0x2D06F0F			
	0x10F10F	0x02F06F	0xAFA0FF0	0xFx0B0F7	0xFx03F00	0x4F08F0F			
	0x00F00F	0x04F08F	0xCx0CF0F	0xFx09F50	0xFx12F0F	0x6FA0FA0			
	0x02F02F	0x06FA0F	0xFx0FB0F	0xFx07F30	0xFx04F0F	0x8FC0FC0			

【図 14】

【図 13-22】 レインボーフラッシュ発光

[illegible]

【图14】



【図 15】

【図15】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

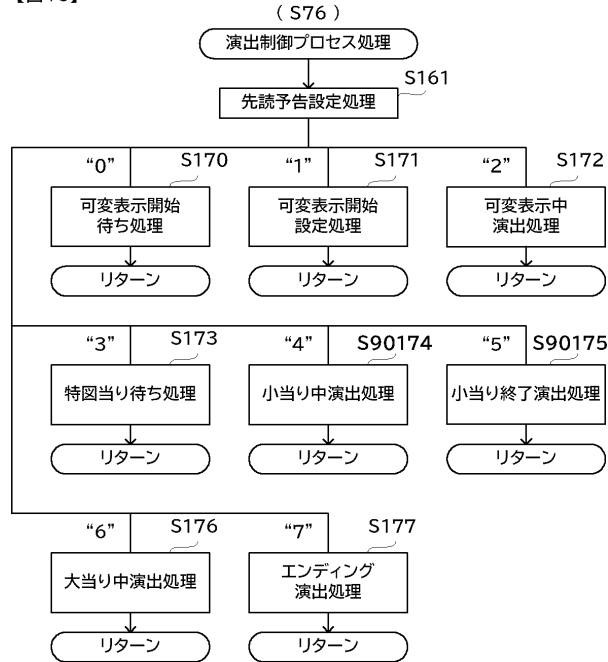
選択状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
大当り	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/200)	1020~1272 (確率:1/200)	1020~1292 (確率:1/200)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
連発状態 または短状態	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
ハズレ	ハズレ	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
大当り	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/160)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
連発状態 または短状態	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
ハズレ	ハズレ	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

選択状態	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:1/200)	1020~1253 (確率:1/200)	1020~1272 (確率:1/200)	1020~1292 (確率:1/200)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
連発状態 または短状態	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
ハズレ	ハズレ	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
大当り	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)
連発状態 または短状態	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
ハズレ	ハズレ	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

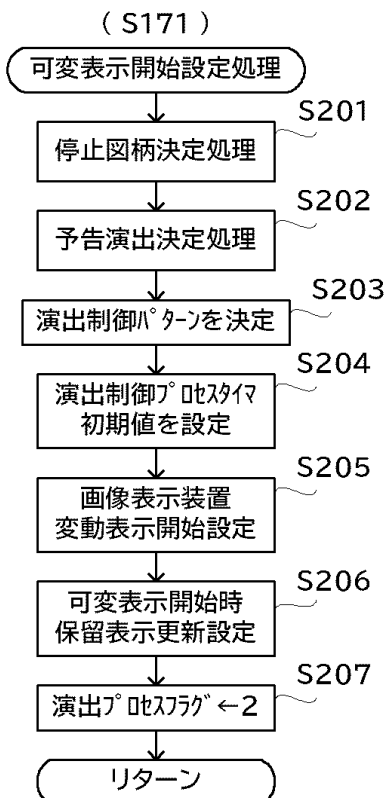
【図 16】

【図16】



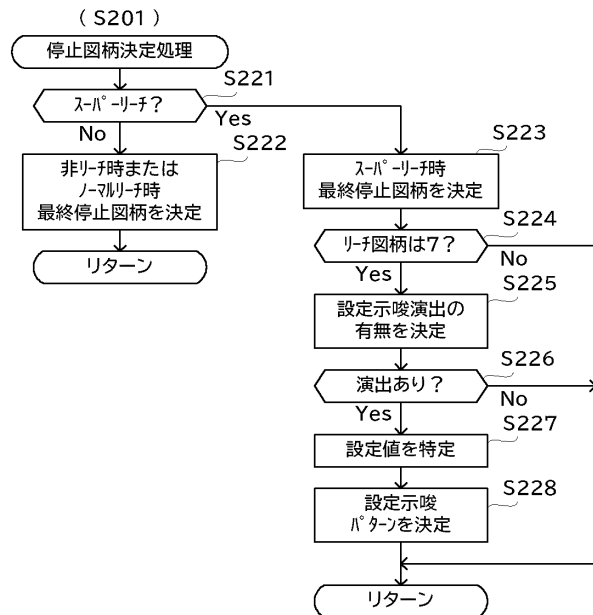
【図 17-1】

【図17-1】



【図 17-2】

【図17-2】



10

20

30

40

50

【図 17-3】

【図17-3】

TA01

可変表示結果	設定示唆演出	判定値(個数)
ハズレ	演出なし	80
	演出あり	20
大当り	演出なし	40
	演出あり	60

【図 17-4】

【図17-4】

(A)

設定示唆パターン	図柄表示色	示唆内容
パターンRE-0	変化なし	期待度低(ガセ)
パターンRE-1	銅色	設定値が2以上確定
パターンRE-2	銀色	高設定の期待度高
パターンRE-3	金色	最高設定値が確定

(B)

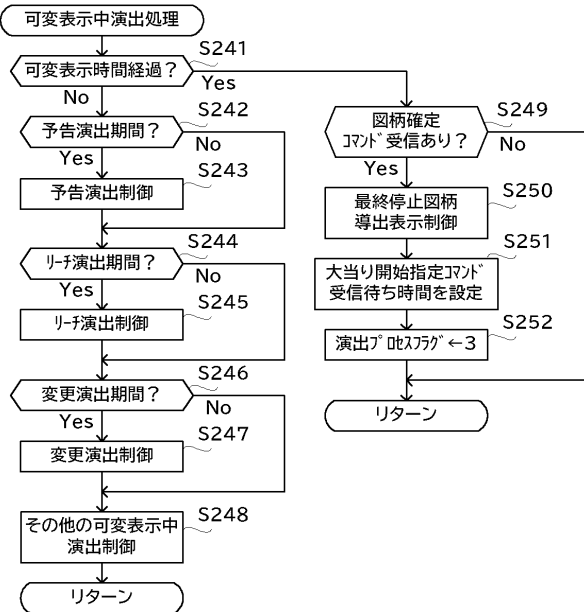
TA11

設定値	設定示唆パターン	判定値(個数)
1	パターンRE-0	95
	パターンRE-1	0
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
2	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
3	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
4	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
5	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
6	パターンRE-0	35
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	5

【図 17-5】

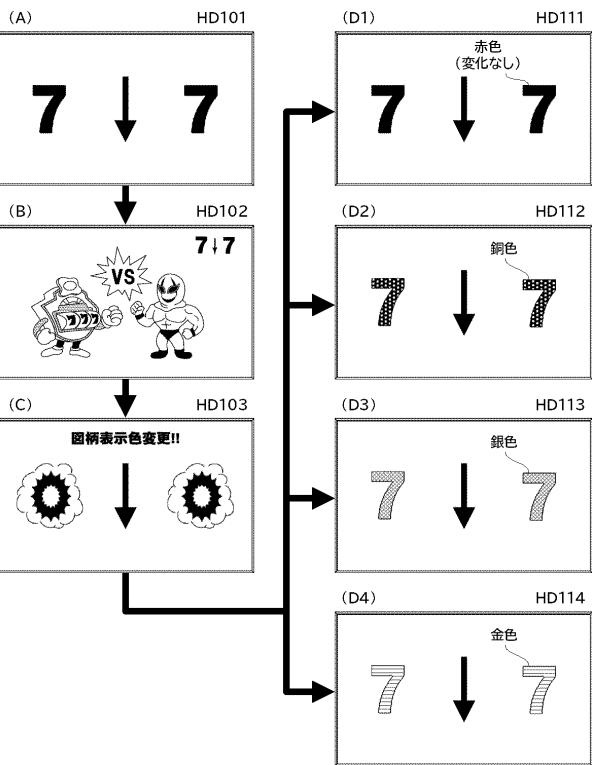
【図17-5】

(S172)



【図 17-6】

【図17-6】



10

20

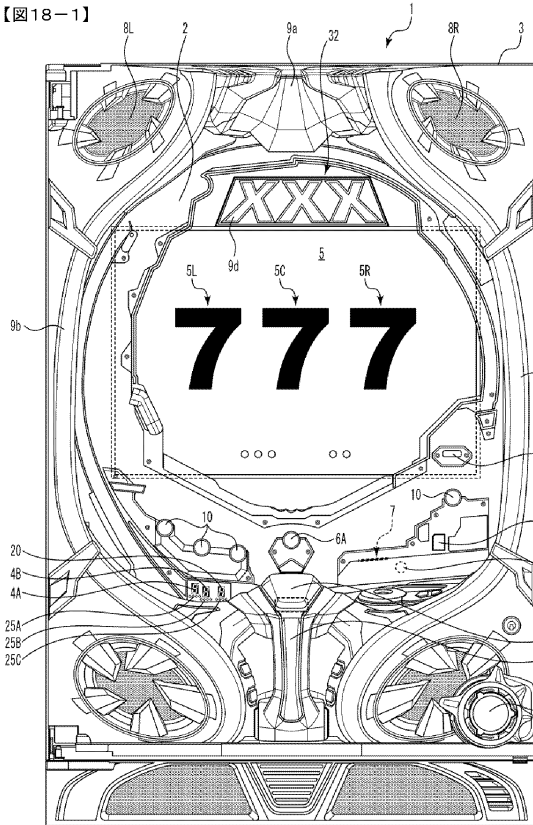
30

40

50

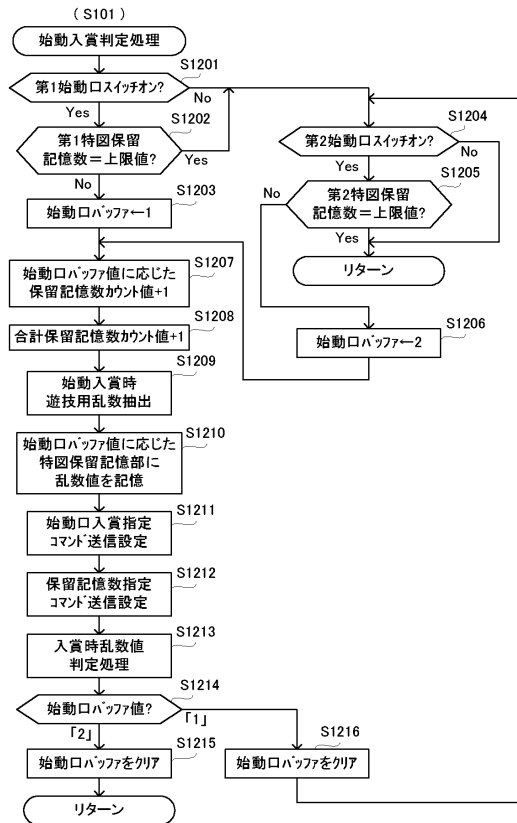
【図 18-1】

【图18-1】



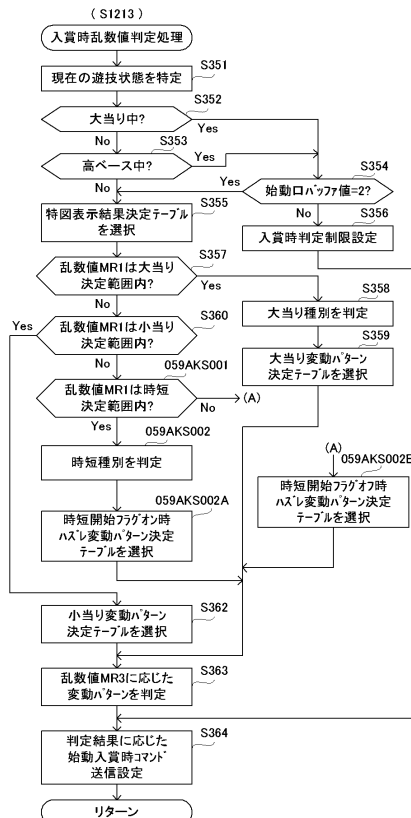
【図 18-2】

【图18-2】



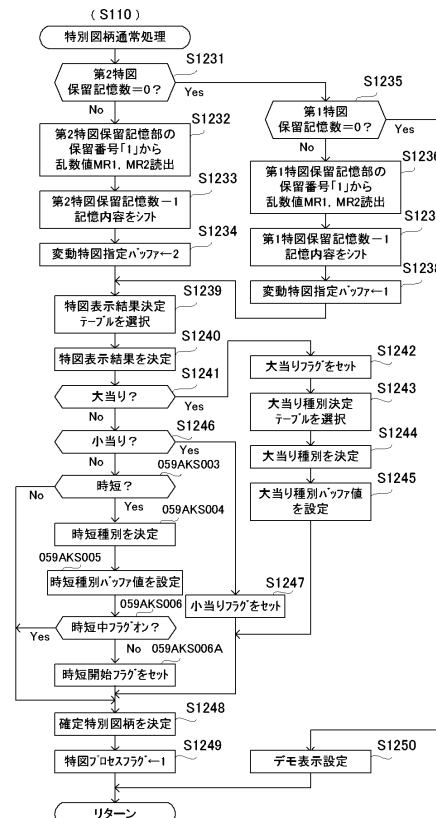
【圖 18-3】

【图18-3】



【図 18-4】

【图18-4】



【図18-5】

【図18-5】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	8000～8189	大当り
	30000～30350	小当り
	40000～40218	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000～9899	大当り
	30000～30350	小当り
	40000～40218	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	1000～1189	大当り
	35000～38277	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000～2899	大当り
	35000～38277	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ

【図18-7】

【図18-7】

時短種別決定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	時短種別
第1特図	0～49	時短A(100回)
	50～99	時短B(50回)
第2特図	0～35	時短C(100回)
	36～99	時短D(20回)

【図18-6】

【図18-6】

大当り種別決定テーブル

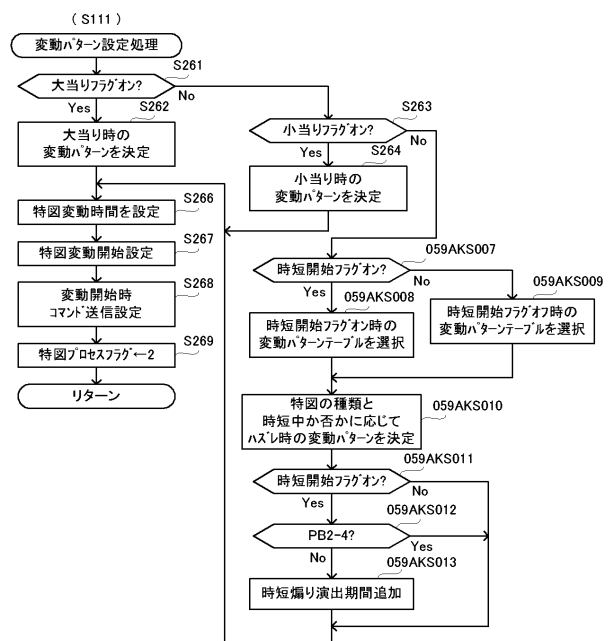
変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0～35	非確変
	36～81	確変
	82～99	突確
第2特図	0～35	非確変
	36～99	確変

10

20

【図18-8】

【図18-8】



30

40

50

【図18-9】

【図18-9】

時短種別	時短煽り演出期間
時短A	10秒
時短B	10秒
時短C	2秒
時短D	1秒

【図18-11】

【図18-11】

(A) 大当り変動パターン決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン
非確変	1～19	PA4-1
	20～70	PB4-1
	71～140	PB4-2
	141～251	PB4-3
確変	1～9	PA4-1
	10～65	PB4-1
	66～137	PB4-2
	138～251	PB4-3
突確	1～136	PC1-1
	137～160	PC1-2
	161～251	PC1-3

(B) 小当り変動パターン決定テーブル

決定値(MR3)	変動パターン
1～136	PC1-1
137～160	PC1-2
161～251	PC1-3

【図18-10】

【図18-10】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	25000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	スーパーリーチC(ハズレ)
PB2-2	50000	スーパーリーチB(ハズレ)
PB2-3	70000	スーパーリーチA(ハズレ)
PB2-4	60000	スーパーリーチB(時短確定)
PB2-5	45000	スーパーリーチC(時短かせ)
PA4-1	25000	ノーマルリーチ(大当り)
PB4-1	50000	スーパーリーチC(大当り)
PB4-2	65000	スーパーリーチB(大当り)
PB4-3	70000	スーパーリーチA(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	疑似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)

【図18-12】

【図18-12】

(A) 時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル(特図1:時短時、通常時共通)

時短種別	決定値(MR3)	変動パターン	内容
時短A(100回)	1～70	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
	71～239	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
	240～251	PB2-4	スーパーリーチB(時短確定)
時短B(50回)	1～170	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
	171～239	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
	240～251	PB2-4	スーパーリーチB(時短確定)

(B) 時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブル

遊技状態	決定値(MR3)	変動パターン	内容
通常状態	1～100	PA1-1	短縮なし非リーチ(ハズレ)
	101～172	PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)
	173～200	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
	201～221	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
	222～239	PB2-3	スーパーリーチA(ハズレ)
	240～251	PB2-5	スーパーリーチC(時短かせ)
時短状態	1～195	PA1-2	短縮あり非リーチ(ハズレ)
	196～227	PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)
	228～240	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
	241～248	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
	249～251	PB2-3	スーパーリーチA(ハズレ)

(C) 時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル(特図2:通常時)

時短種別	決定値(MR3)	変動パターン	内容
時短C(100回)	1～227	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
時短D(20回)	228～251	PB2-5	スーパーリーチB(時短確定)

(D) 時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブル(特図2:時短時)

時短種別	決定値(MR3)	変動パターン	内容
時短C(100回)	1～251	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
時短D(20回)			

(E) 時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブル(特図2:通常時)

変動パターン	内容	時短終了後の可変表示回数
PA1-2	短縮あり→非リーチ(ハズレ)	2回目～4回目
PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)	1回目

10

20

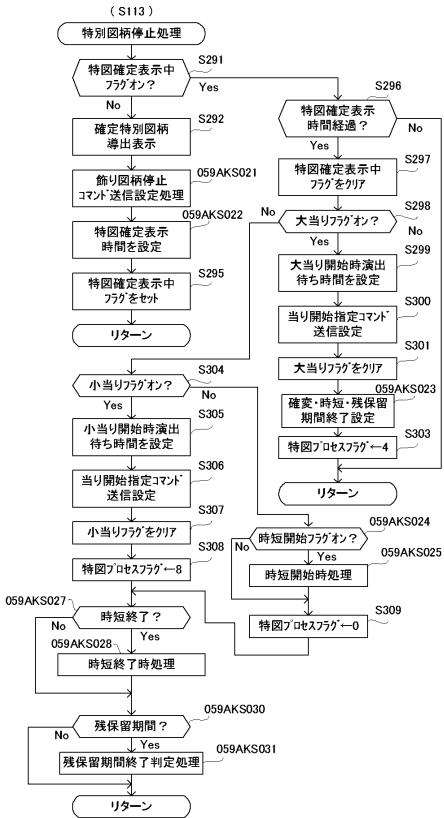
30

40

50

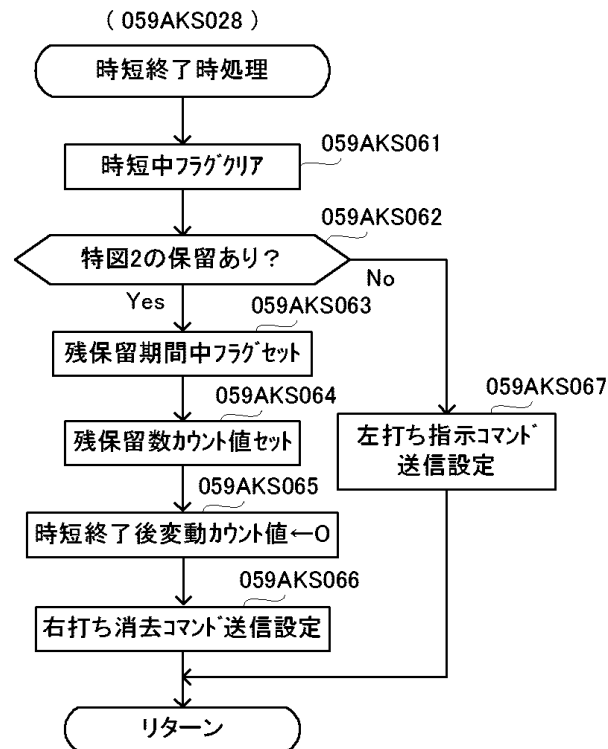
【図 18-13】

【図18-13】



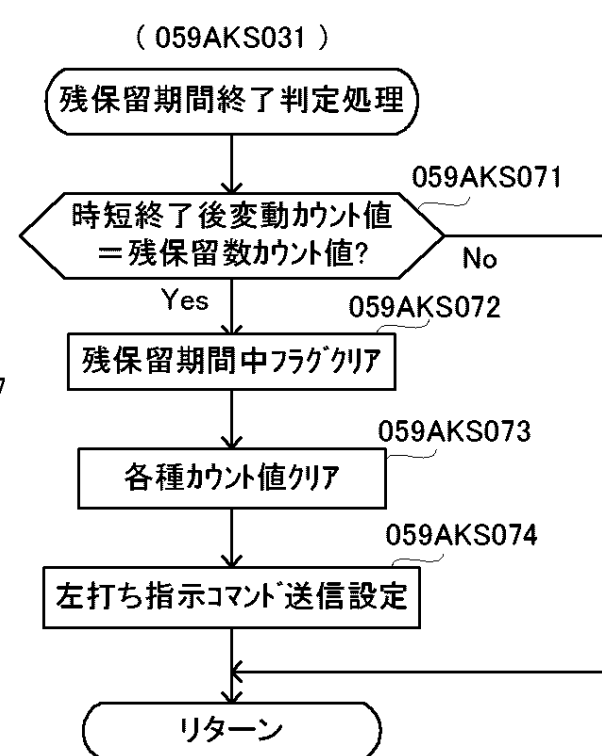
【図18-17】

【図18-17】



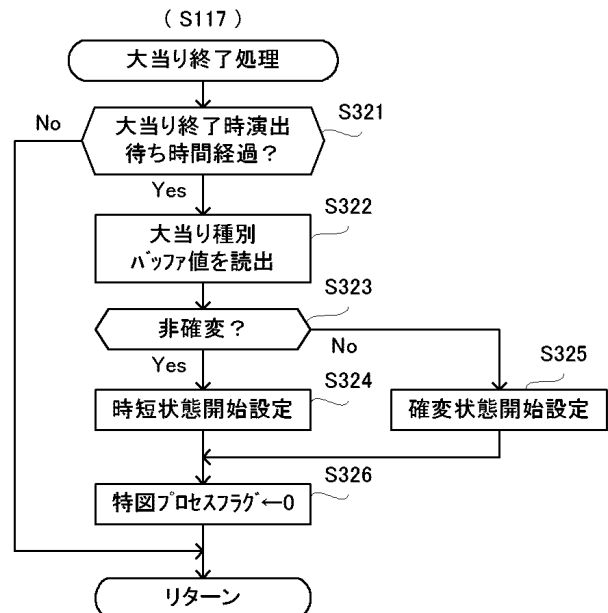
【図18-18】

【図18-18】



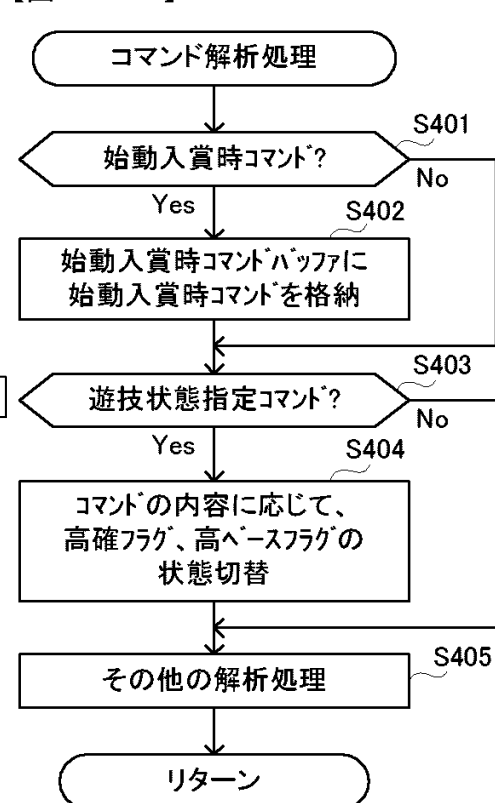
【図18-19】

【図18-19】



【図18-20】

【図18-20】



10

20

30

40

50

【図18-21】

【図18-21】

(A) 第1始動入賞時コマンドパツファ

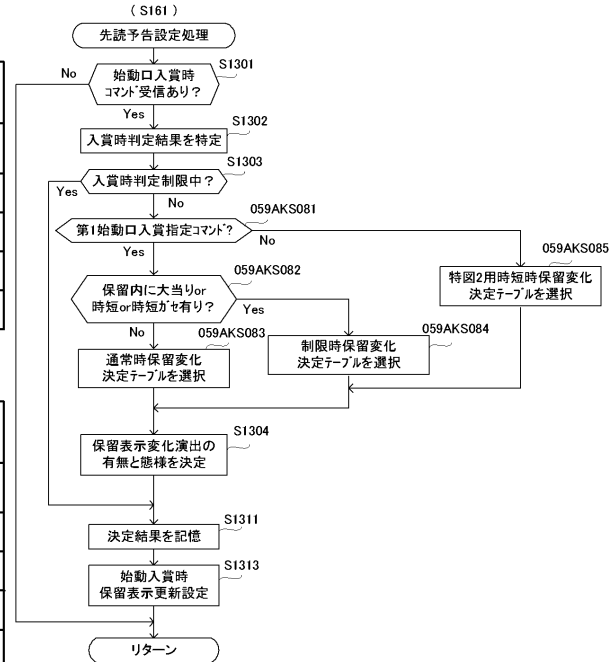
保留表示番号	第1始動口入賞指定	第1特図保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動パターン判定結果指定
0 (パチンコ表示)	B100 (H)	0000 (H)	C400 (H)	C500 (H)
1	B100 (H)	C101 (H)	C400 (H)	C500 (H)
2	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C500 (H)
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

(B) 第2始動入賞時コマンドパツファ

保留表示番号	第2始動口入賞指定	第2特図保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動パターン判定結果指定
0 (パチンコ表示)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

【図18-22】

【図18-22】



10

20

【図18-23】

【図18-23】

(A) 通常時保留変化決定テーブル

可変表示結果および変動パターン	実行有無と保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	5	10	30	55
ハズレ(スーパーリーチ)/小当り	25	25	25	25
時短・時短かせ	30	30	25	15
上記以外(その他)	40	35	20	5

(B) 制限時保留変化決定テーブル

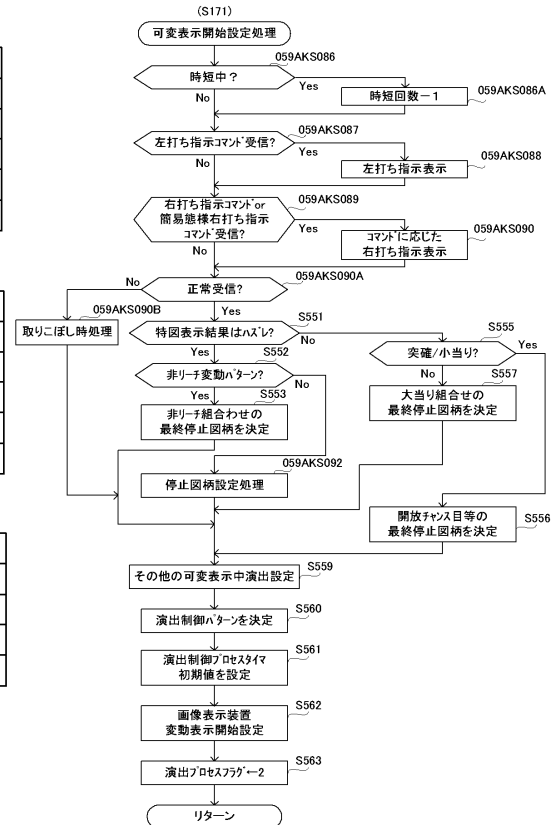
可変表示結果および変動パターン	実行有無と保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	95	5	0	0
ハズレ(スーパーリーチ)/小当り	96	4	0	0
時短・時短かせ	97	3	0	0
上記以外(その他)	98	2	0	0

(C) 特図2用時短時保留変化決定テーブル

可変表示結果および変動パターン	実行有無と保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	2	3	30	65
ハズレ(スーパーリーチ)/小当り	20	25	30	25
上記以外(その他)	45	30	20	5

【図18-24】

【図18-24】



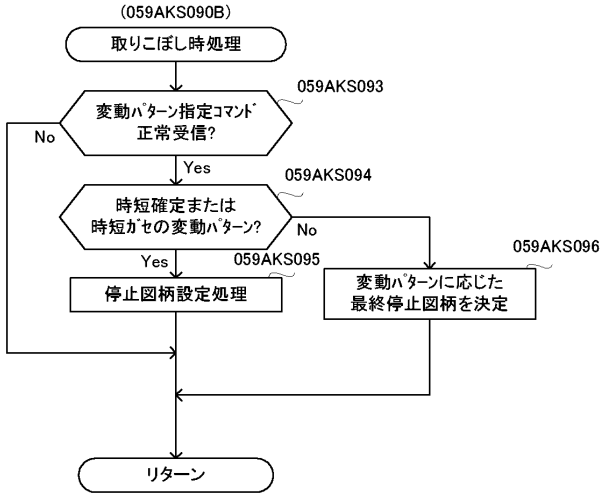
30

40

50

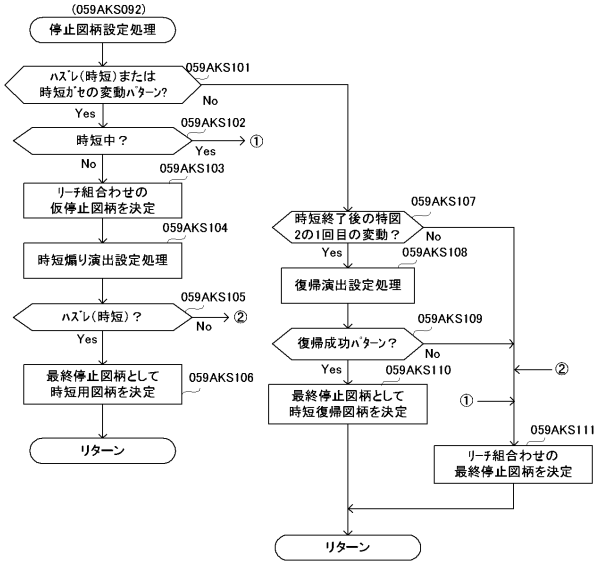
【図 18-25】

【図18-25】



【図 18-26】

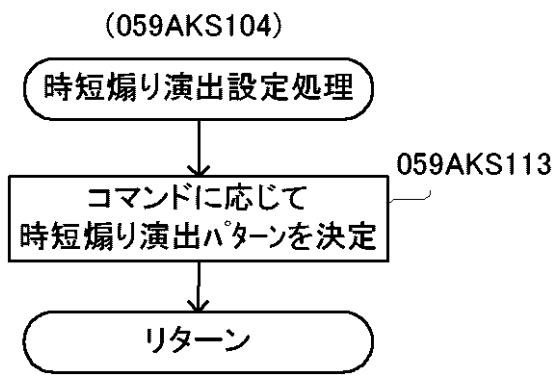
【図18-26】



10

【図 18-27】

【図18-27】



【図 18-28】

【図18-28】

時短種別および変動パターン (演出時間)	時短煽り演出パターン			
	成功A	成功B	成功C	失敗
時短A・時短B(10秒)	100	0	0	0
時短C(2秒)	0	100	0	0
時短D(1秒)	0	0	100	0
時短がせ(10秒)	0	0	0	100

20

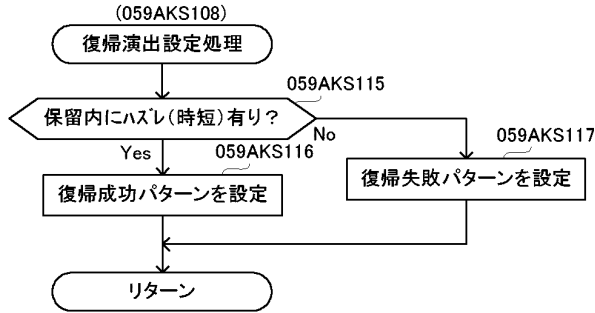
30

40

50

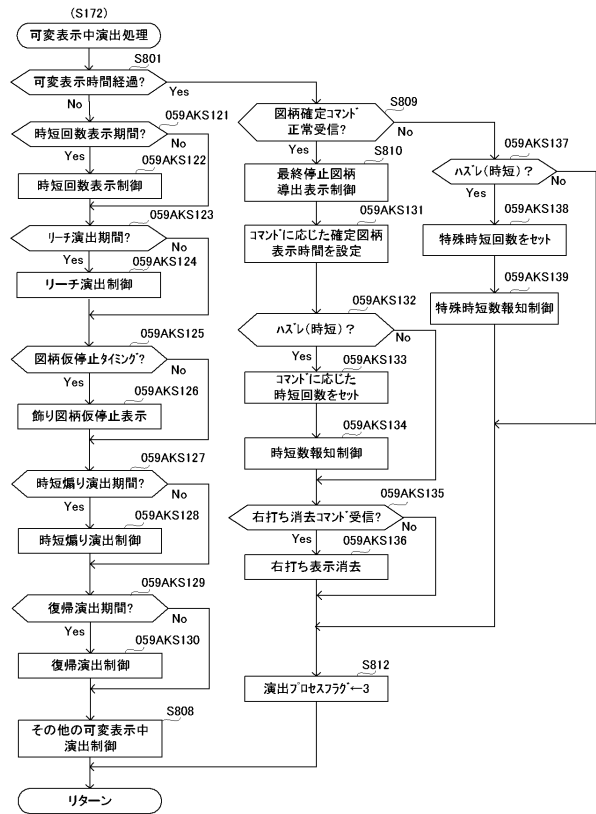
【図 18-29】

【図18-29】



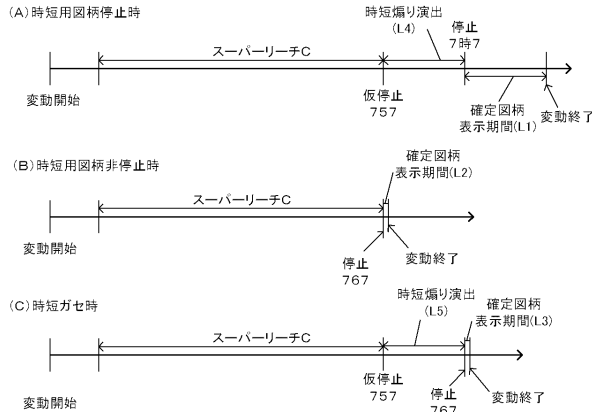
【図 18-30】

【図18-30】



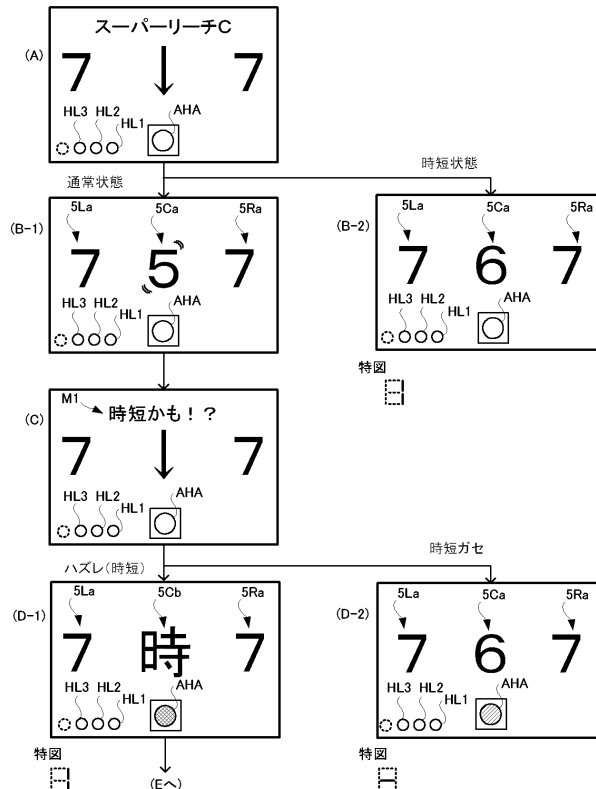
【図 18-31】

【図18-31】



【図 18-32】

【図18-32】



10

20

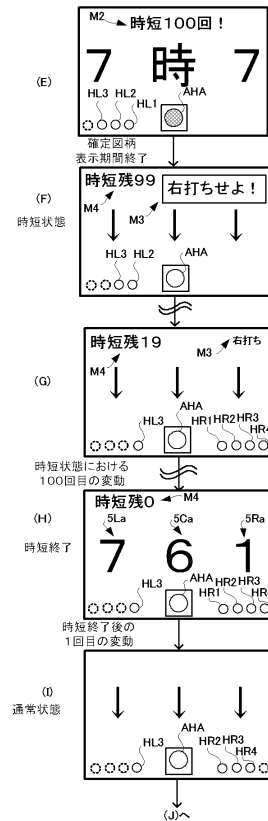
30

40

50

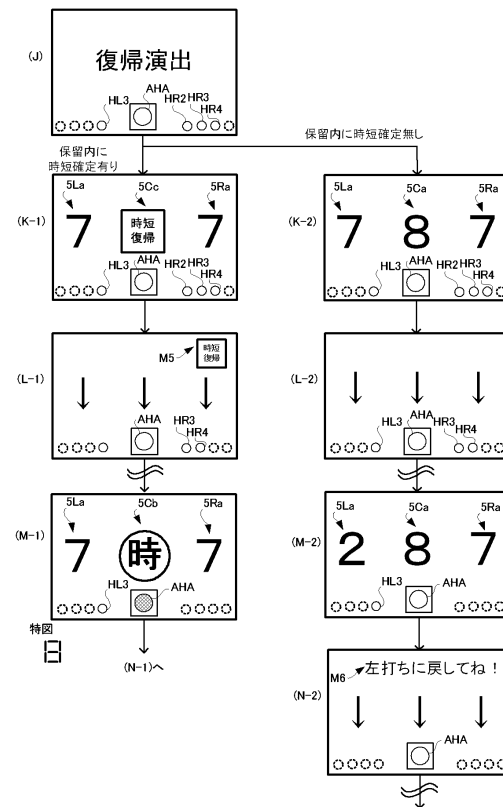
【図 18-33】

【図18-33】



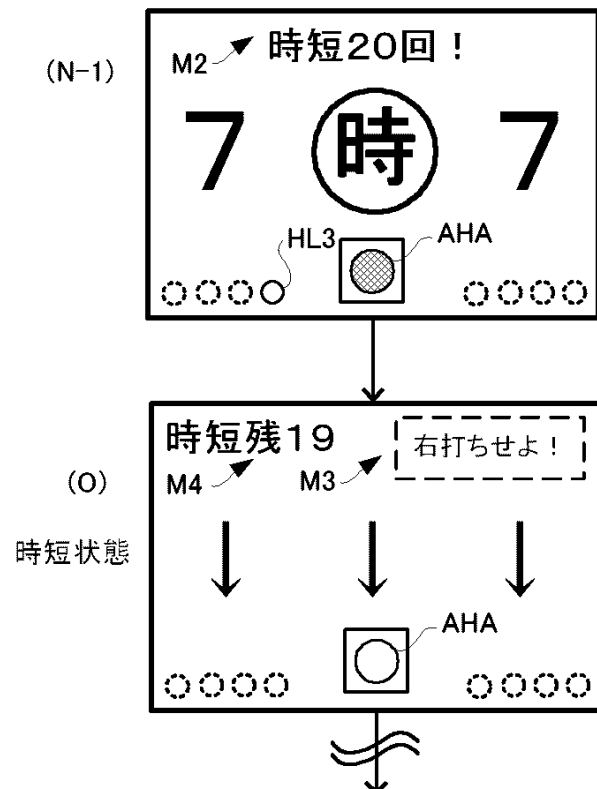
【図 18-34】

【図18-34】



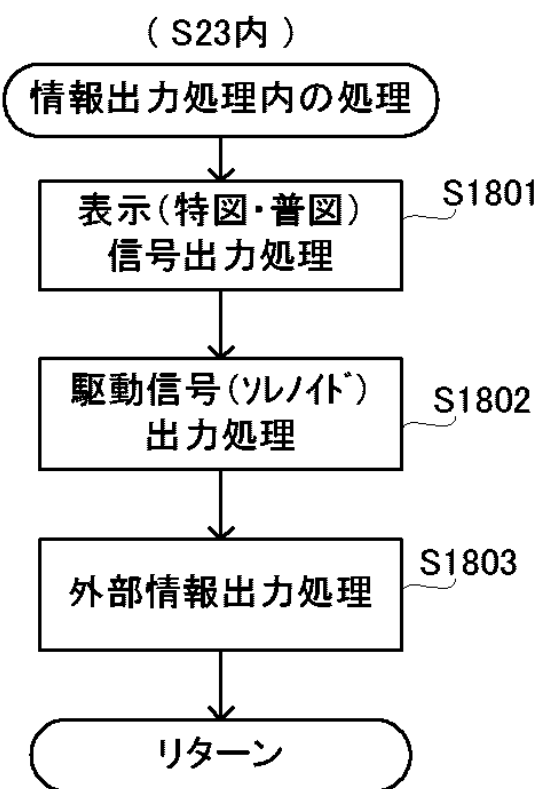
【図 18-35】

【図18-35】



【図 18-36】

【図18-36】



10

20

30

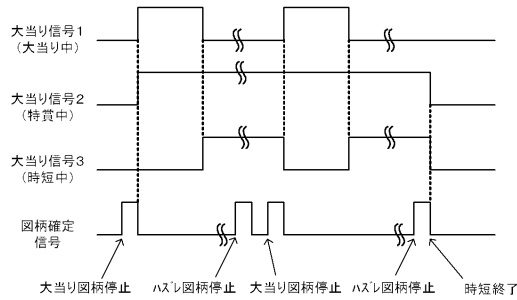
40

50

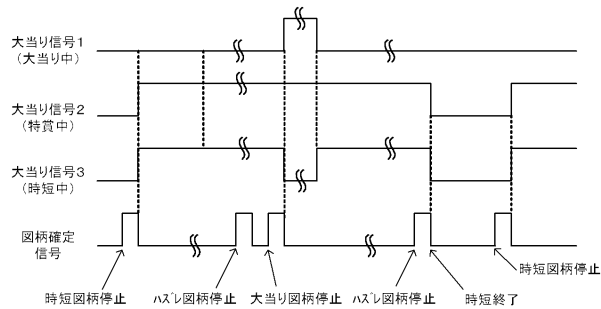
【図 18 - 37】

【図18-37】

(A)大当り遊技状態の終了で時短状態となる場合



(B)時短図柄停止で時短状態となる場合



【図 18 - 38】

【図18-38】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

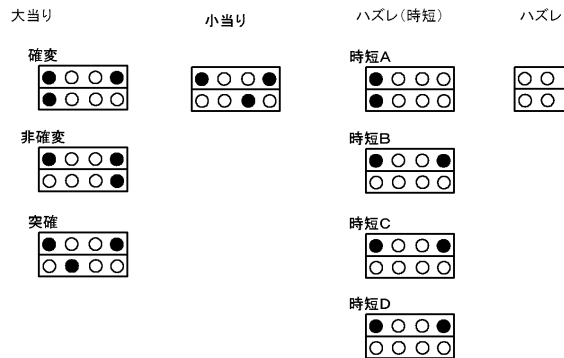
遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	8000～8189	大当り
	30000～30350	小当り
	40000～40218	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000～9899	大当り
	30000～30350	小当り
	40000～40218	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	1000～1189	大当り
	35000～38277	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000～2899	大当り
	35000～38277	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ

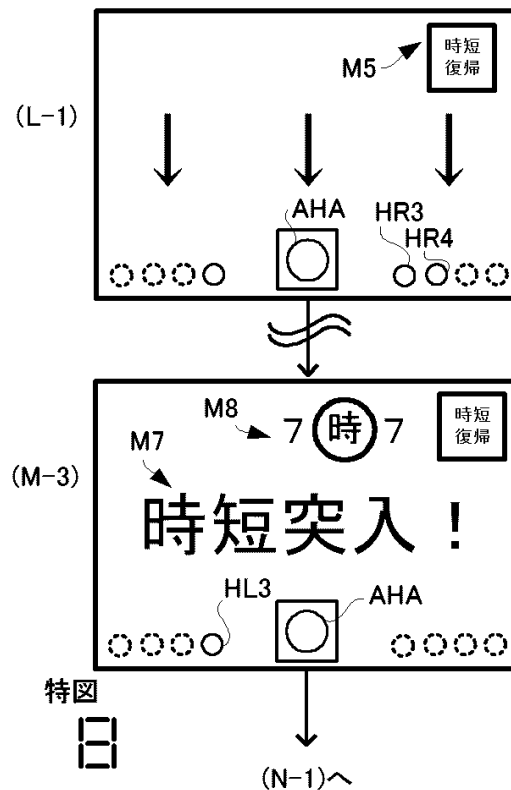
【図 18 - 39】

【図18-39】

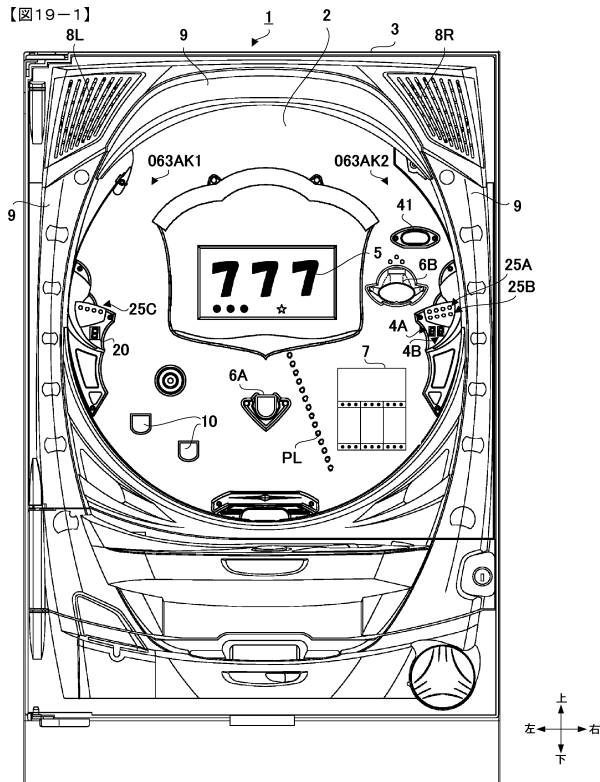


【図 18 - 40】

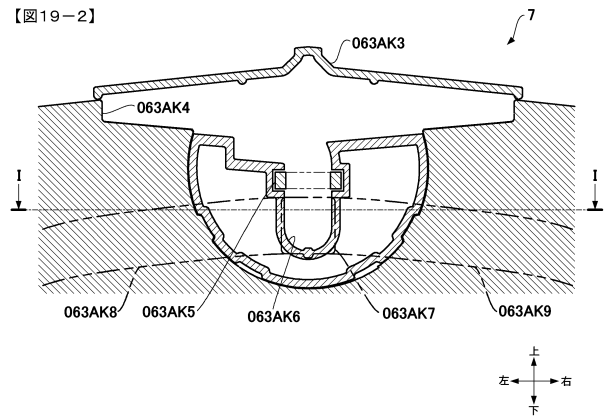
【図18-40】



【図 19-1】



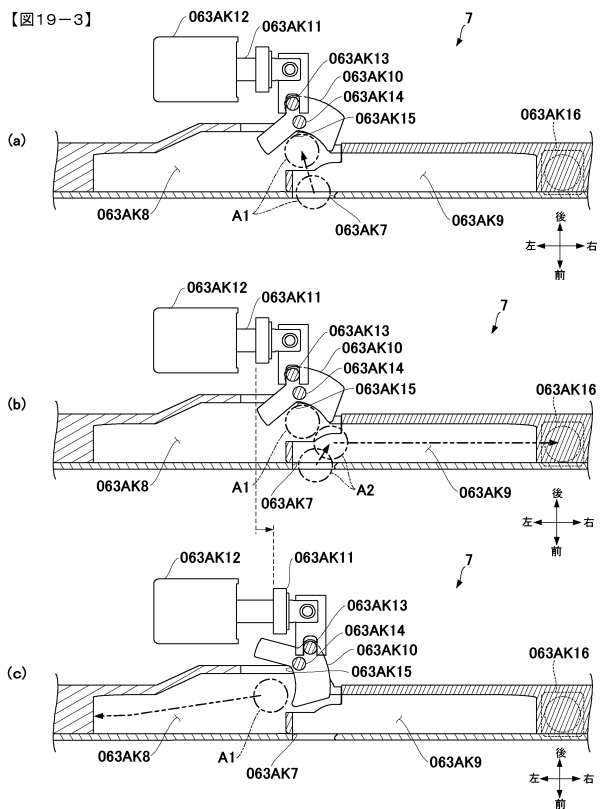
【図 19-2】



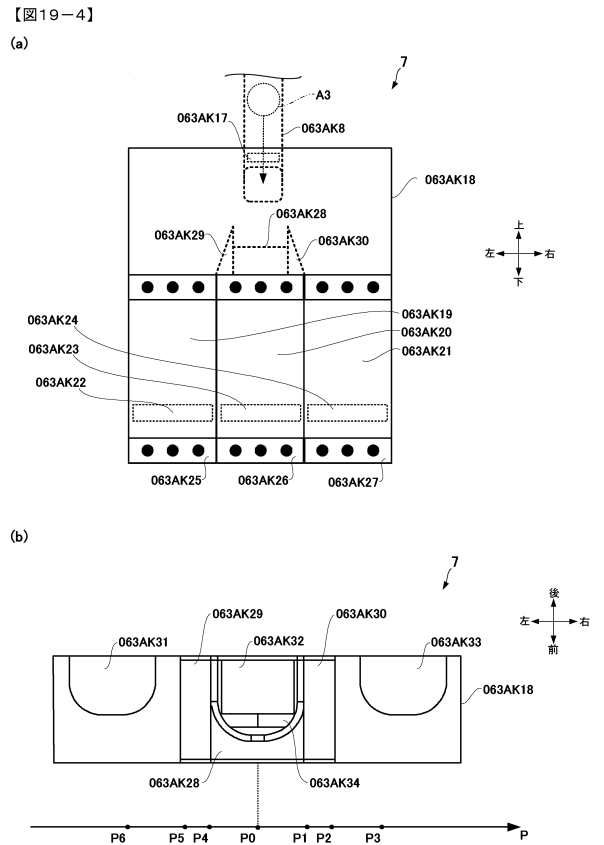
10

20

【図 19-3】



【図 19-4】



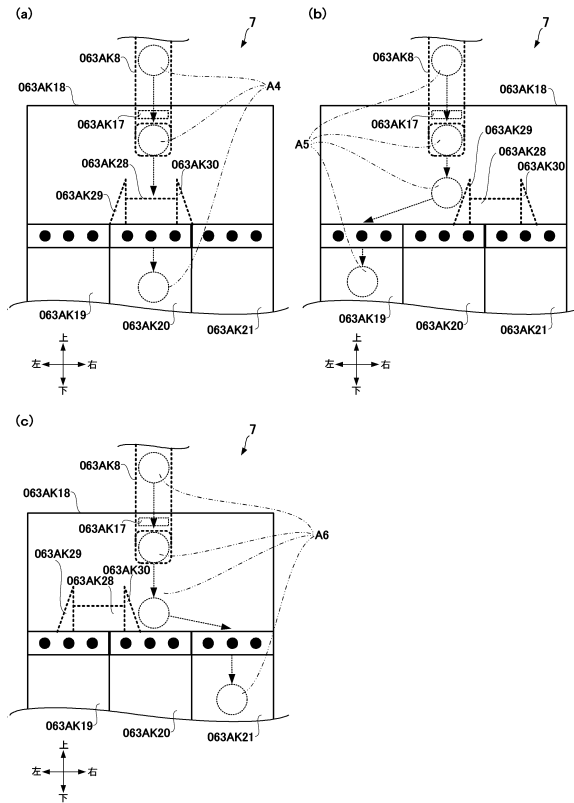
30

40

50

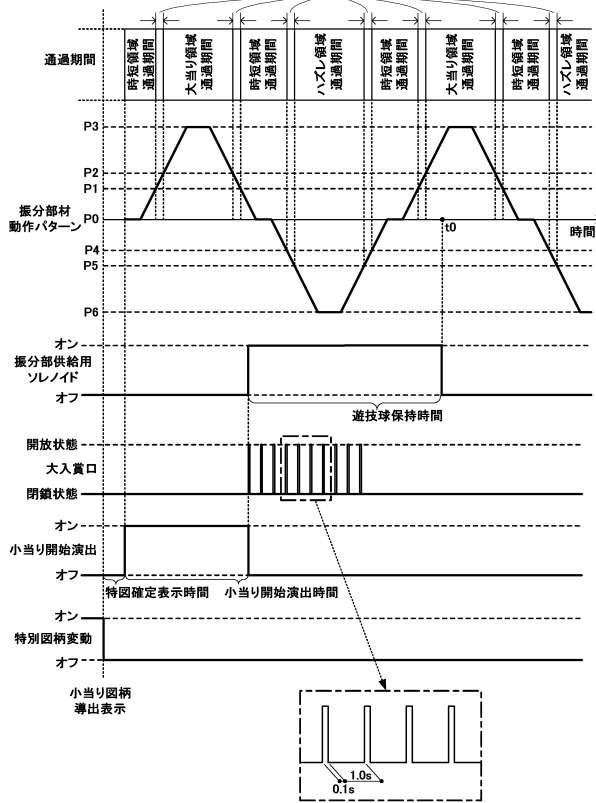
【図19-5】

【図19-5】



【図19-6】

【図19-6】

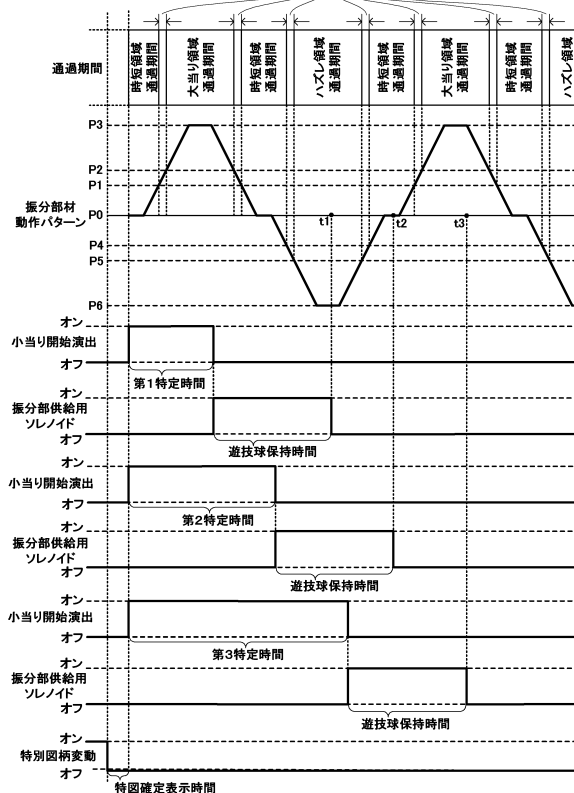


10

20

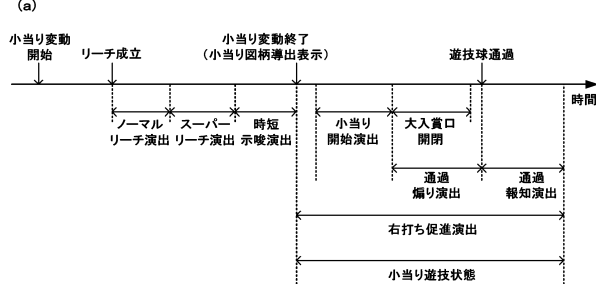
【図19-7】

【図19-7】



【図19-8】

【図19-8】



30

(b) 小当り変動時の演出の実行有無及び演出態様

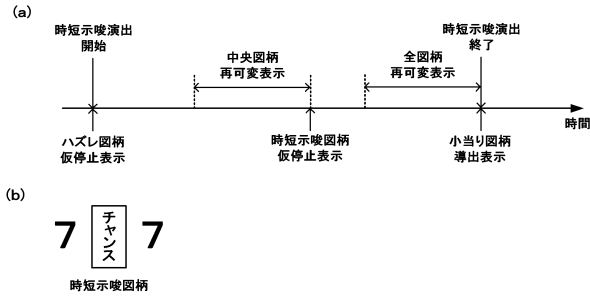
遊技状態	時短示唆演出の実行有無	通過振り演出	通過領域	通過報知演出
通常状態	時短示唆演出あり	通常時通過振り演出	大当り領域	通常時大当り領域通過報知演出
			時短領域	時短領域通過報知演出
			ハズレ領域	ハズレ領域通過報知演出
時短状態	時短示唆演出無し	時短時通過振り演出	大当り領域	時短時大当り領域通過報知演出
			時短領域	ハズレ領域通過報知演出
			ハズレ領域	ハズレ領域通過報知演出

40

50

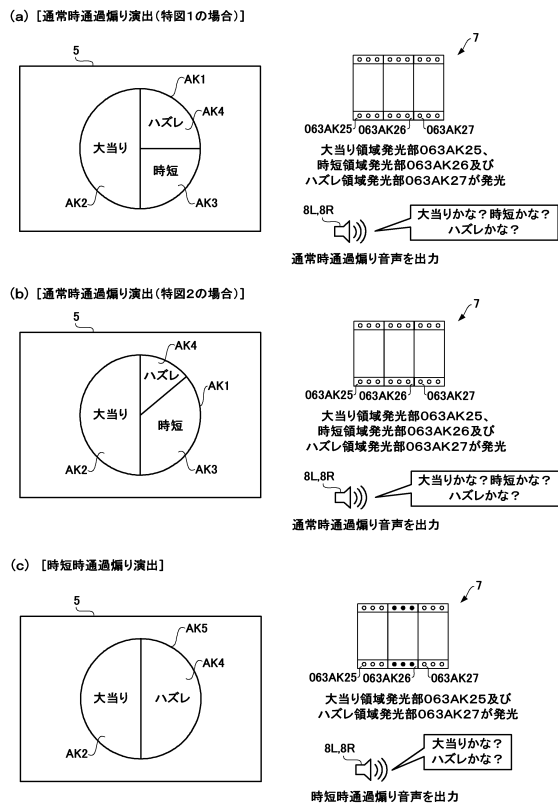
【図 19-9】

【図19-9】



【図 19-10】

【図19-10】

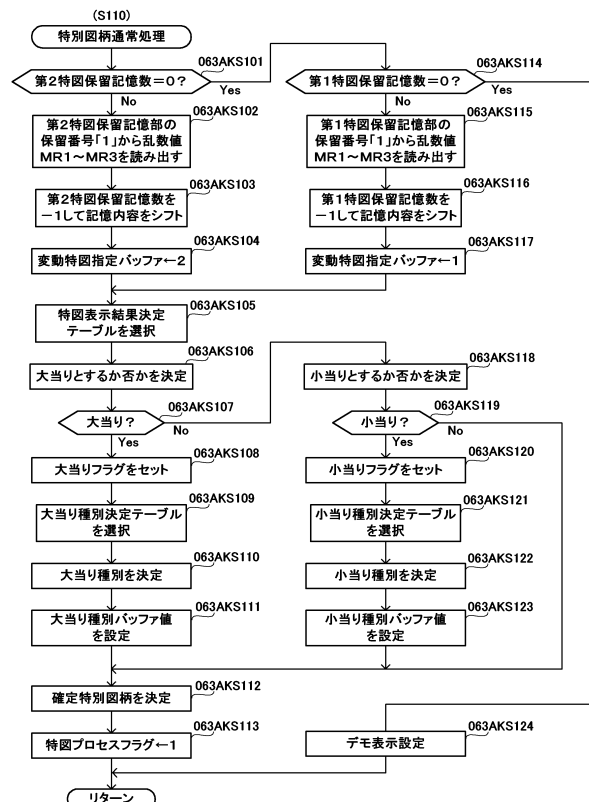


10

20

【図 19-11】

【図19-11】



【図 19-12】

【図19-12】

(a) 第1特図表示結果決定テーブル

判定値(MR1)	特図表示結果
8000~8189	大当り
35000~38277	小当り
上記数値以外	ハズレ

30

(b) 第2特図表示結果決定テーブル

判定値(MR1)	特図表示結果
1000~1189	大当り
30000~40218	小当り
上記数値以外	ハズレ

40

50

【図 19-13】

【図19-13】

(a) 大当り種別一覧

大当り種別	大当り遊技状態終了後
小当りA	時短状態(5回時短)
小当りB	時短状態(1回時短)

(b) 大当り種別決定テーブル

変動特図	大当り種別	決定割合
第1特図	大当りA	50%
	大当りB	50%
第2特図	大当りA	100%

【図 19-14】

【図19-14】

(a) 小当り種別一覧

小当り種別	通過領域
小当りA	大当り領域(通過時大当りA)
小当りB	大当り領域(通過時大当りB)
小当りC	時短領域(通過時5回時短)
小当りD	時短領域(通過時1回時短)
小当りE	ハズレ領域

(b) 小当り種別決定テーブル

変動特図	小当り種別	決定割合
第1特図	小当りA	25%
	小当りB	25%
	小当りC	15%
	小当りD	10%
	小当りE	25%
第2特図	小当りA	35%
	小当りB	15%
	小当りC	15%
	小当りD	15%
	小当りE	20%

10

20

【図 19-15】

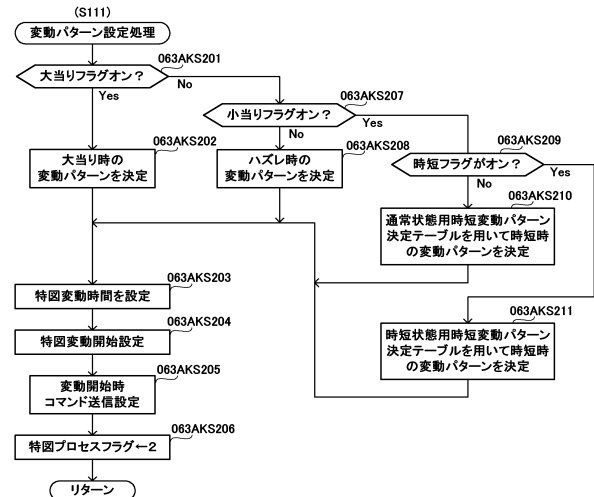
【図19-15】

変動パターン一覧

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	25000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	スーパーリーチC(ハズレ)
PB2-2	50000	スーパーリーチB(ハズレ)
PB2-3	70000	スーパーリーチA(ハズレ)
PA3-1	25000	ノーマルリーチ(大当り)
PB3-1	50000	スーパーリーチC(大当り)
PB3-2	65000	スーパーリーチB(大当り)
PB3-3	70000	スーパーリーチA(大当り)
PA4-1	37000	ノーマルリーチ→時短示唆演出(小当り)
PB4-1	62000	スーパーリーチC→時短示唆演出(小当り)
PB4-2	77000	スーパーリーチB→時短示唆演出(小当り)
PB4-3	82000	スーパーリーチA→時短示唆演出(小当り)
PA5-1	25000	ノーマルリーチ(小当り)
PB5-1	50000	スーパーリーチC(小当り)
PB5-2	65000	スーパーリーチB(小当り)
PB5-3	70000	スーパーリーチA(小当り)

【図 19-16】

【図19-16】



30

40

50

【図 19-17】

【图19-17】

大当り変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

変動パターン	決定割合
PA3-1	5%
PB3-1	20%
PB3-2	30%
PB3-3	45%

大当たり期待度:スーパリーチA>スーパリーチB>スーパリーチC>ノーマルリーチ

【図 19-18】

【図19-18】

ハズレ変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

変動パターン	決定割合
PA1-1	10%
PA1-2	34%
PA2-1	50%
PB2-1	3%
PB2-2	2%
PB2-3	1%

10

【圖 19-19】

【图19-19】

(a) 通常状態用時短変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

小当り種別	変動パターン			
	PA4-1	PB4-1	PB4-2	PB4-3
小当りA	1%	2%	3%	94%
小当りB	1%	4%	5%	90%
小当りC	1%	50%	30%	19%
小当りD	1%	60%	35%	4%
小当りE	94%	3%	2%	1%

(b) 時短状態用時短変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

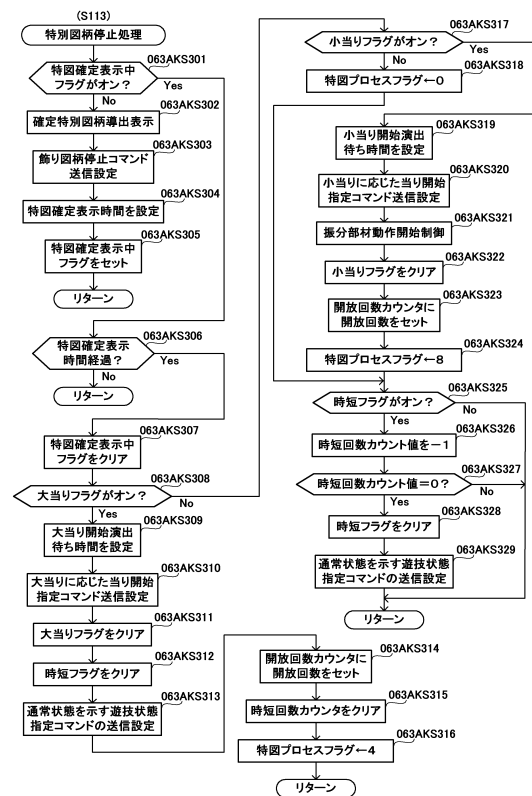
小当り種別	変動パターン			
	PA5-1	PB5-1	PB5-2	PB5-3
小当りA	1%	2%	3%	94%
小当りB	1%	4%	5%	90%
小当りC	1%	50%	30%	19%
小当りD	1%	60%	35%	4%
小当りE	94%	3%	2%	1%

大当り領域通過期待度:スーパリーチA>スーパリーチB>スーパリーチC

時短領域通過期待度:スーパリーチC>スーパリーチB>スーパリーチA

【圖 19-20】

【图19-20】



20

30

40

50

【図19-21】

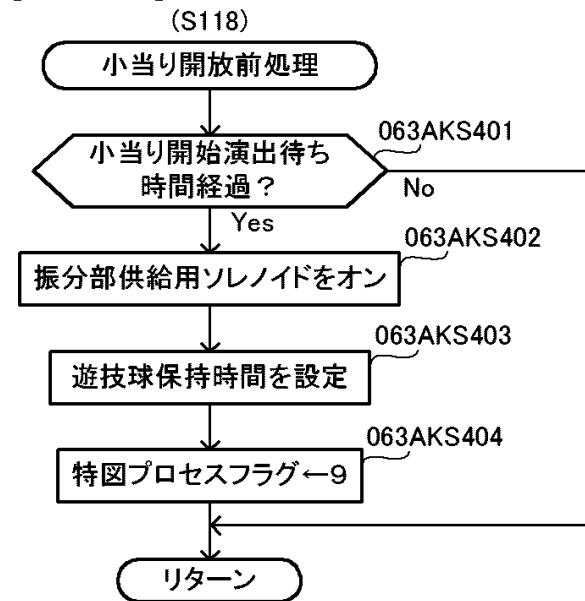
【図19-21】

小当り開始演出待ち時間決定テーブル

小当り種別	小当り開始演出待ち時間
小当りA	第3特定時間
小当りB	第3特定時間
小当りC	第2特定時間
小当りD	第2特定時間
小当りE	第1特定時間

【図19-22】

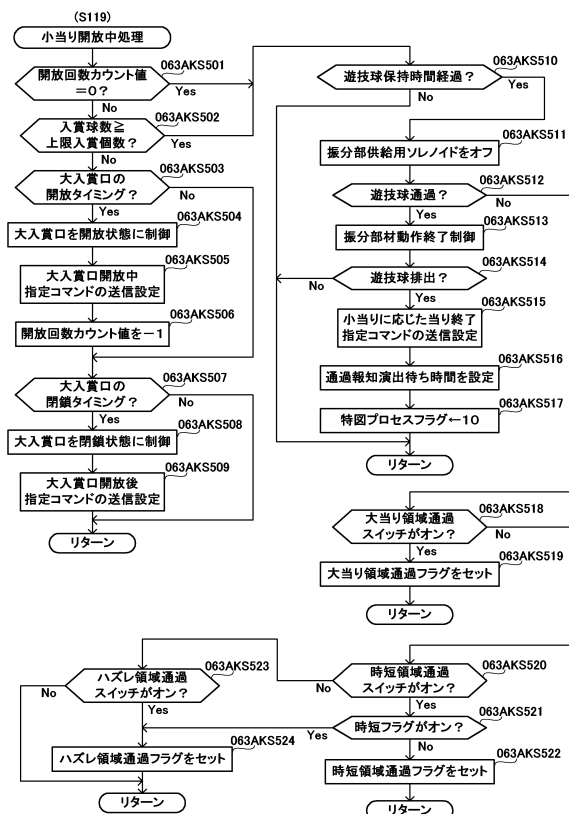
【図19-22】



10

【図19-23】

【図19-23】



20

【図19-24】

【図19-24】

当り終了指定コマンド決定テーブル

フラグの状態	小当り種別	当り終了指定コマンド	小当り遊技状態終了後
大当り領域通過フラグ がオン	小当りA	小当り終了指定コマンド1	大当りA
	小当りB	小当り終了指定コマンド2	大当りB
時短領域通過フラグ がオン	小当りC	小当り終了指定コマンド3	時短状態(可変表示5回)
	小当りD	小当り終了指定コマンド4	時短状態(可変表示1回)
ハズレ領域通過フラグ がオン		小当り終了指定コマンド5	遊技状態の変化なし

30

40

50

【図 19-25】

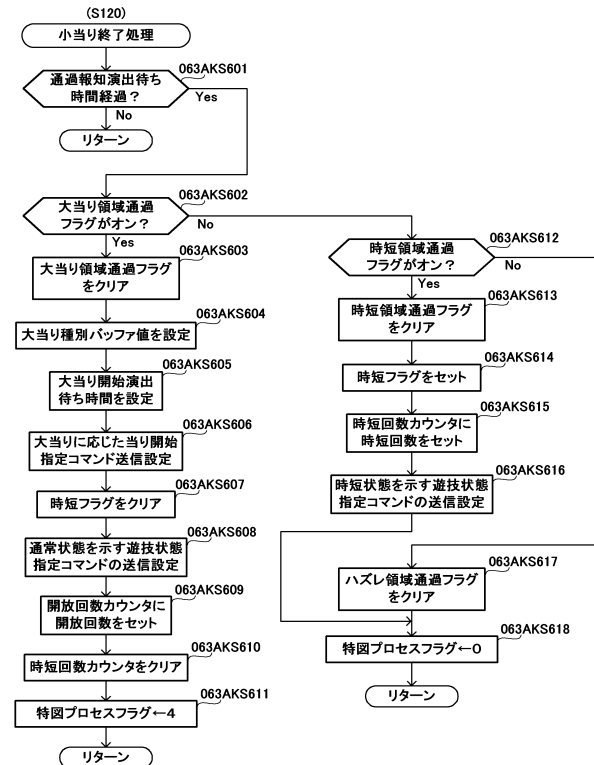
【図 19-25】

通過報知演出待ち時間決定テーブル

フラグの状態	通過報知演出待ち時間
大当り領域通過フラグがオン	第3特別時間
時短領域通過フラグがオン	第2特別時間
ハズレ領域通過フラグがオン	第1特別時間

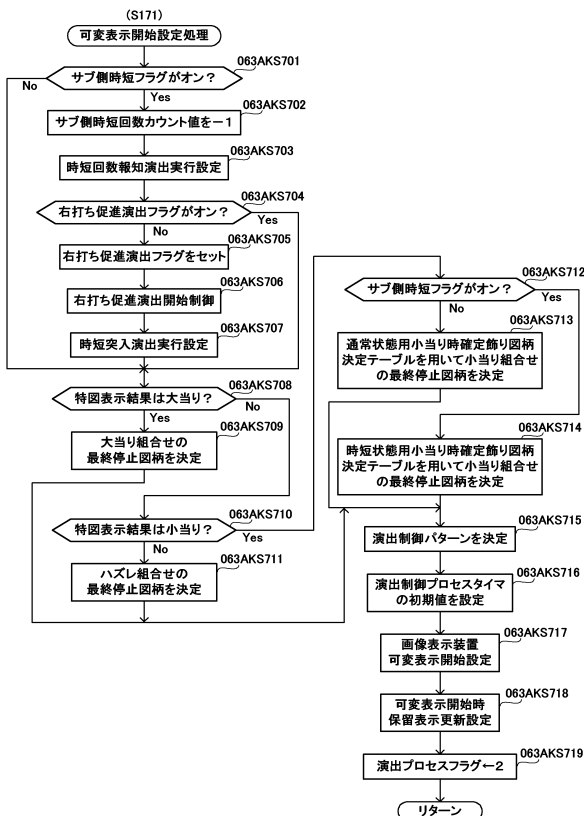
【図 19-26】

【図 19-26】



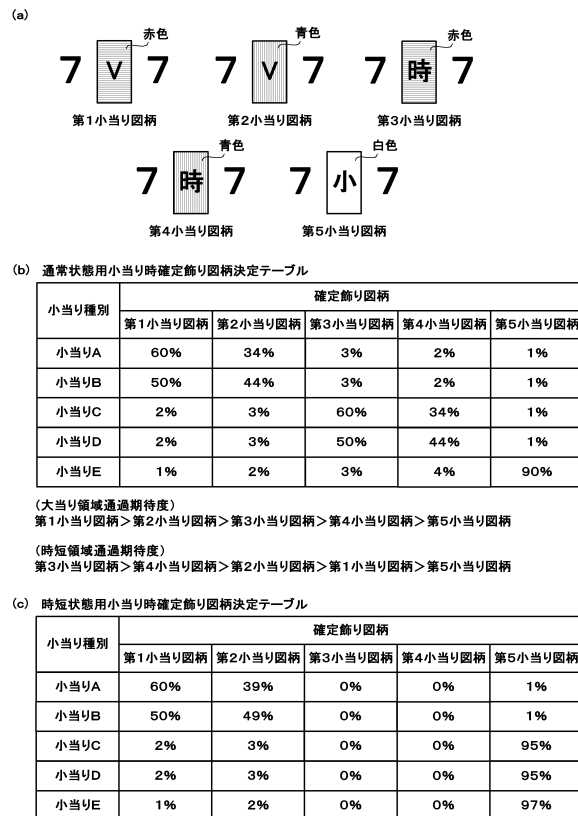
【図 19-27】

【図 19-27】



【図 19-28】

【図 19-28】



10

20

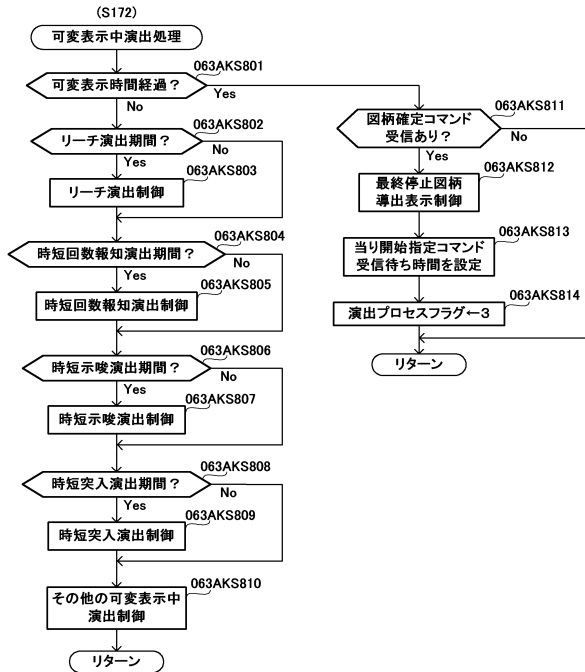
30

40

50

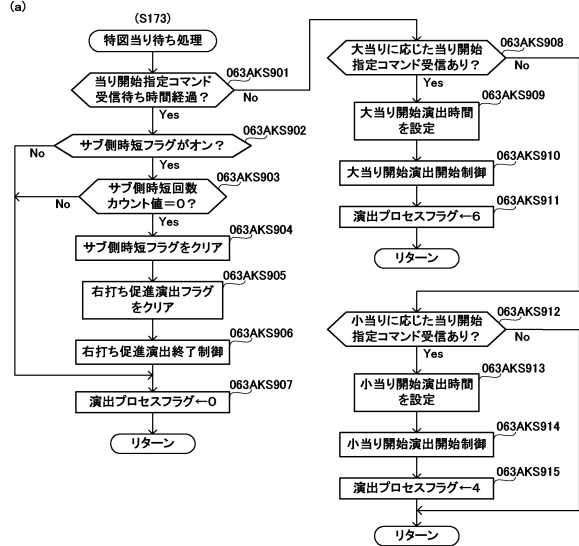
【図 19-29】

【図 19-29】



【図 19-30】

【図 19-30】

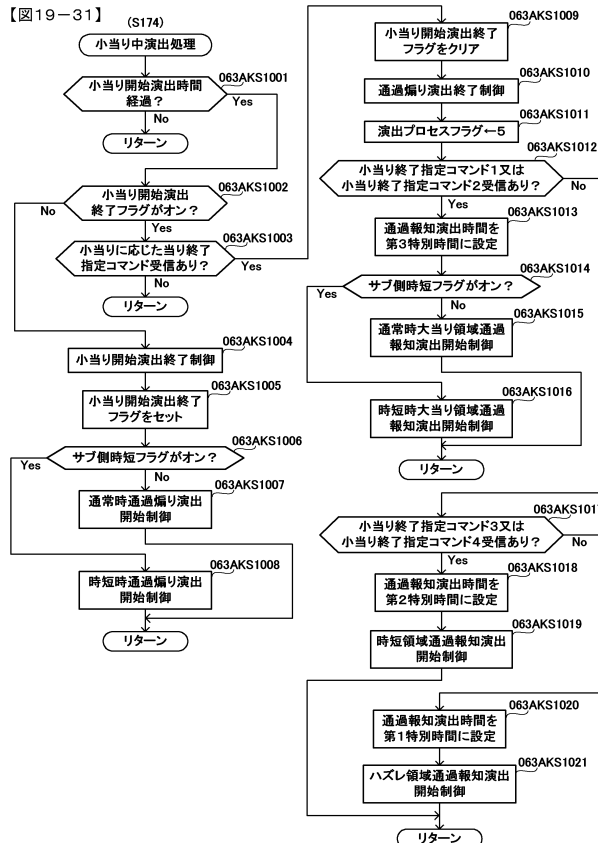


(b) 小当り開始演出時間決定テーブル

小当り種別	小当り開始演出時間
小当りA	第3特定時間
小当りB	第3特定時間
小当りC	第2特定時間
小当りD	第2特定時間
小当りE	第1特定時間

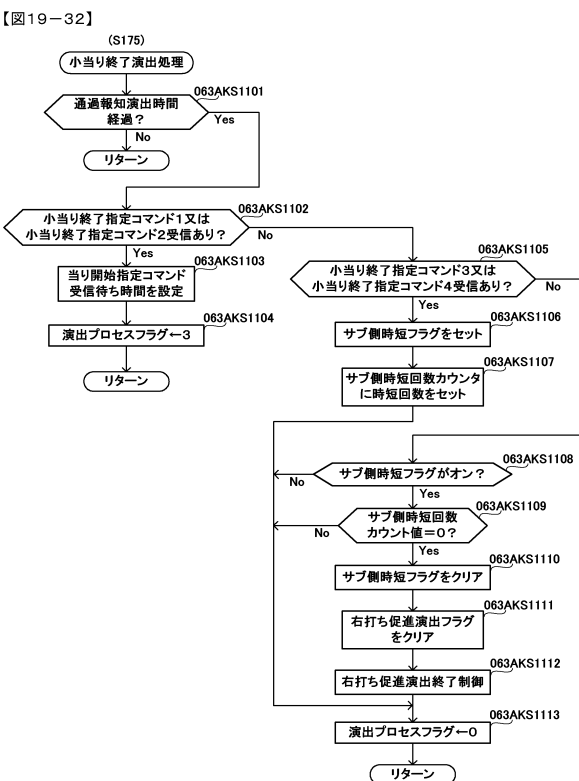
【図 19-31】

【図 19-31】



【図 19-32】

【図 19-32】



10

20

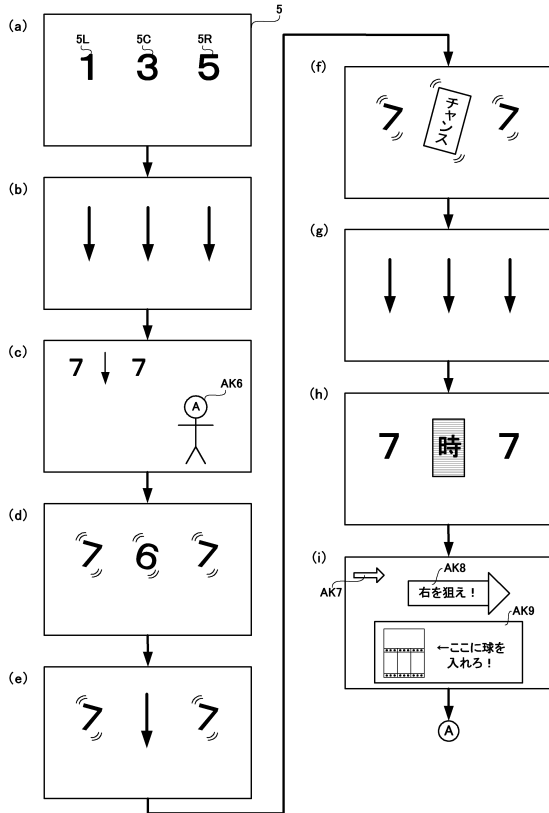
30

40

50

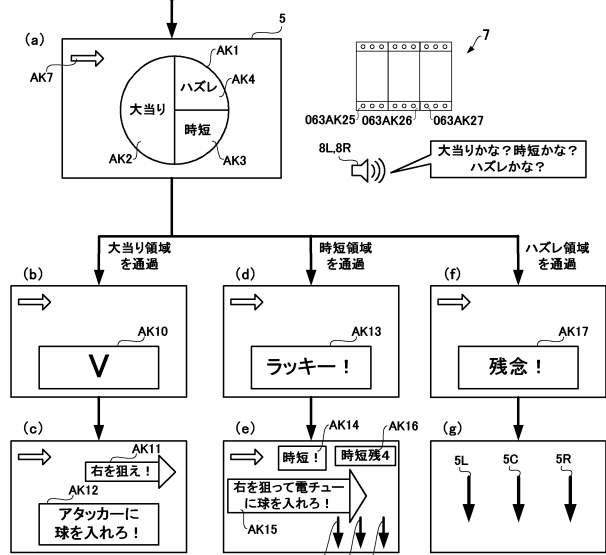
【図 19-33】

【図 19-33】



【図 19-34】

【図 19-34】

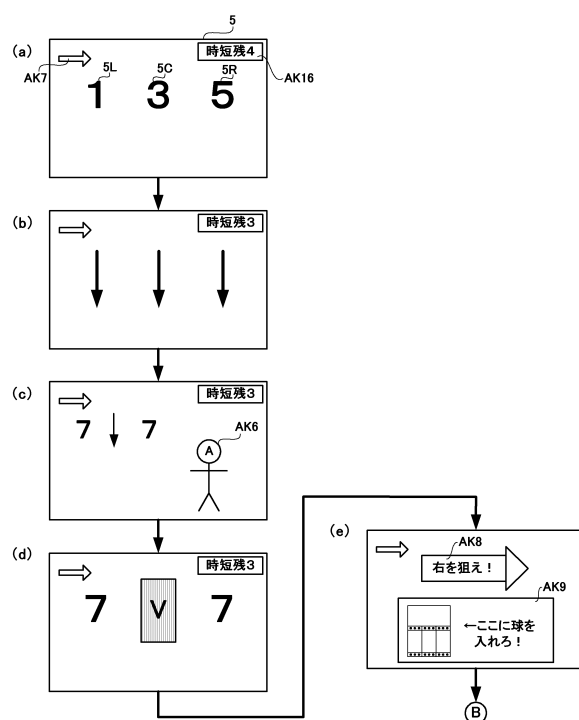


10

20

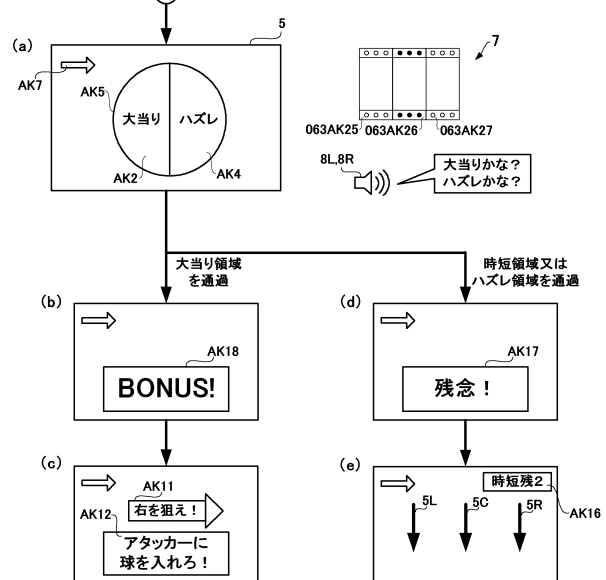
【図 19-35】

【図 19-35】



【図 19-36】

【図 19-36】



30

40

50

【図 19-37】

【図19-37】

(a) 通常時保留変化決定テーブル

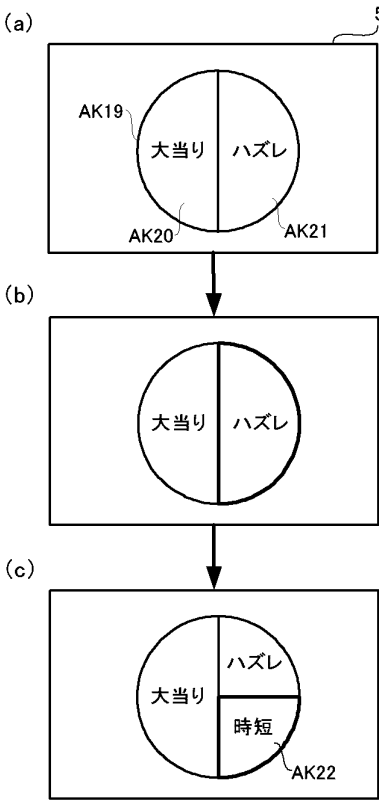
可変表示結果 及び小当り種別	実行有無及び保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	4%	9%	29%	58%
小当りA又は小当りB	5%	10%	30%	55%
小当りC又は小当りD	30%	30%	25%	15%
小当りE	39%	36%	20%	5%
ハズレ	40%	35%	20%	5%

(b) 制限時保留変化決定テーブル

可変表示結果 及び小当り種別	実行有無及び保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	95%	5%	0%	0%
小当りA又は小当りB	96%	4%	0%	0%
小当りC又は小当りD	97%	3%	0%	0%
小当りE	98%	2%	0%	0%
ハズレ	99%	1%	0%	0%

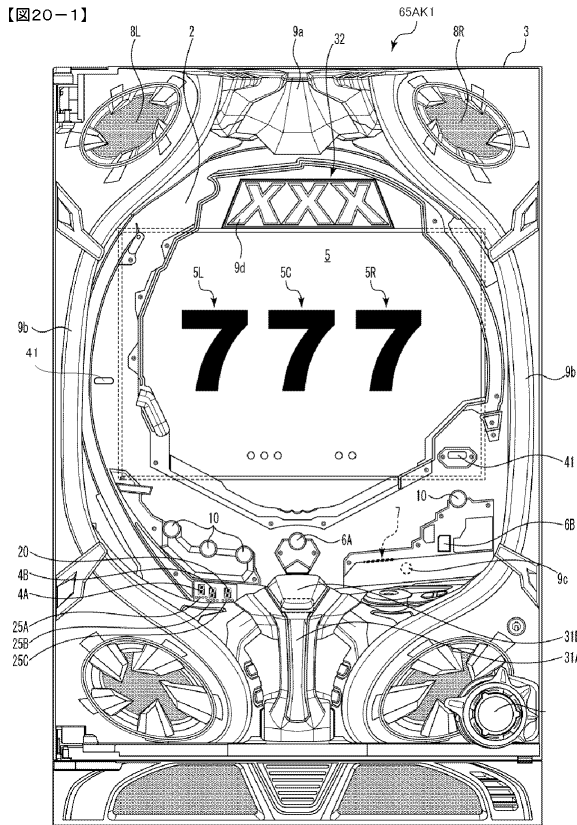
【図 19-38】

【図19-38】



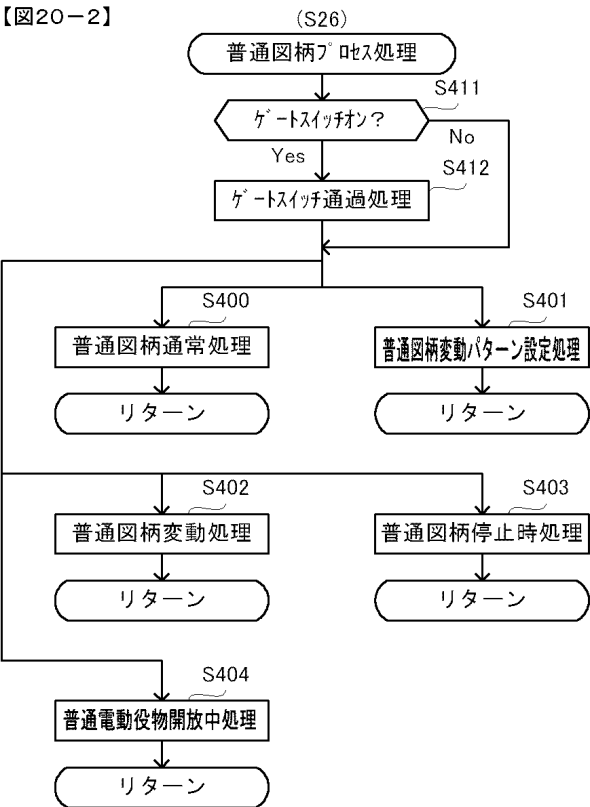
【図 20-1】

【図20-1】



【図 20-2】

【図20-2】



10

20

30

40

50

【図20-3】

【図20-3】

(低ベ-ス時)

(A)	判定値	普図 表示結果	普通電動役物 開放時間	普図 変動時間	図柄 確定時間
	1,2	当り	5秒	10秒	0.5秒
	3~230	ハズレ	-	10秒	0.5秒
	231~240	ハズレ(時短図柄A)	-	10秒	10秒
	241~250	ハズレ(時短図柄B)	-	15秒	10秒

(高ベ-ス時)

(B)	判定値	普図 表示結果	普通電動役物 開放時間	普図 変動時間	図柄 確定時間
	1~229	当り	7.5秒	1.5秒	0.5秒
	230	ハズレ	-	1.5秒	0.5秒
	231~240	ハズレ(時短図柄A)	-	1.5秒	0.5秒
	241~250	ハズレ(時短図柄B)	-	1.5秒	0.5秒

【図20-4】

【図20-4】

(低ベ-ス時)

(A)	普図 表示結果	時短回数
	ハズレ(時短図柄A)	50回
	ハズレ(時短図柄B)	100回

(高ベ-ス時)

(B)	普図 表示結果	時短回数
	ハズレ(時短図柄A)	0回(加算なし)
	ハズレ(時短図柄B)	

【図20-5】

【図20-5】

(低ベ-ス時)

(A)	第1特図表示結果	時短回数
	大当りA	50回
	大当りB	100回

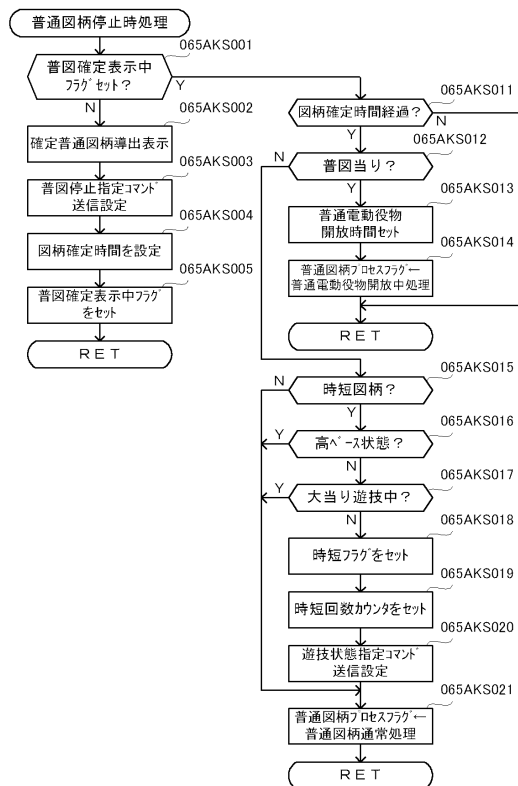
(高ベ-ス時)

(B)	第2特図表示結果	時短回数
	大当りC	100回

【図20-6】

【図20-6】

(S403)



10

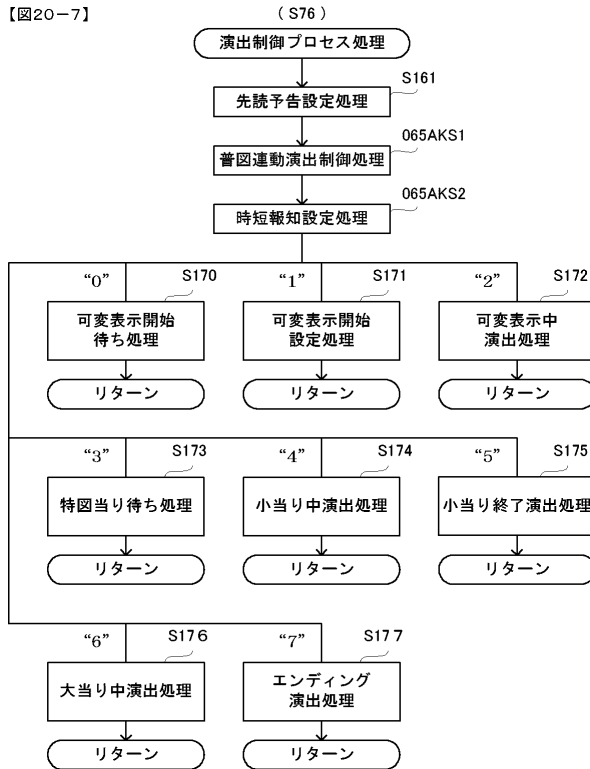
20

30

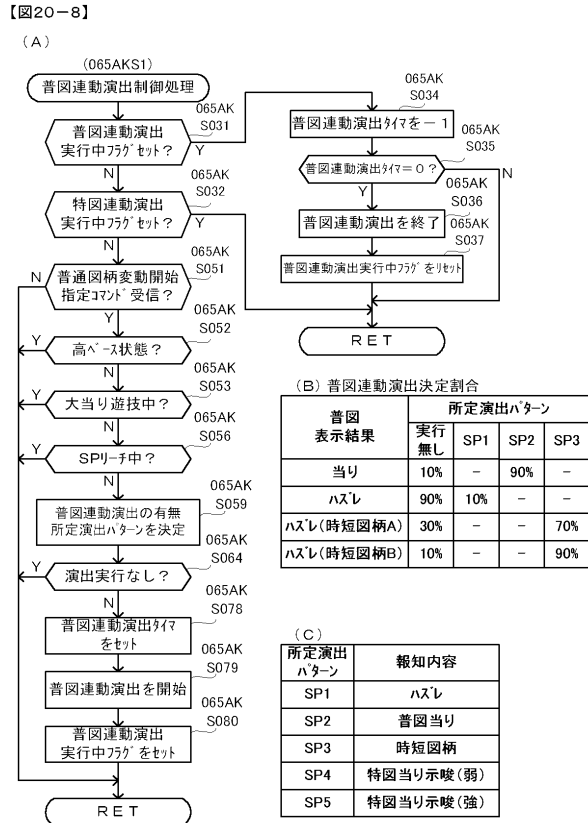
40

50

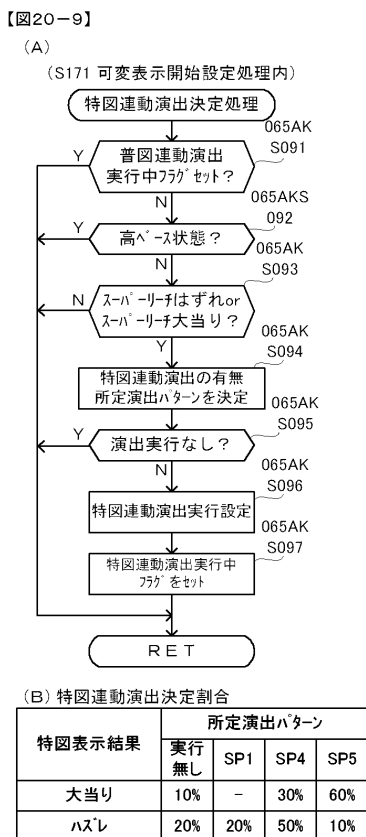
【図 20-7】



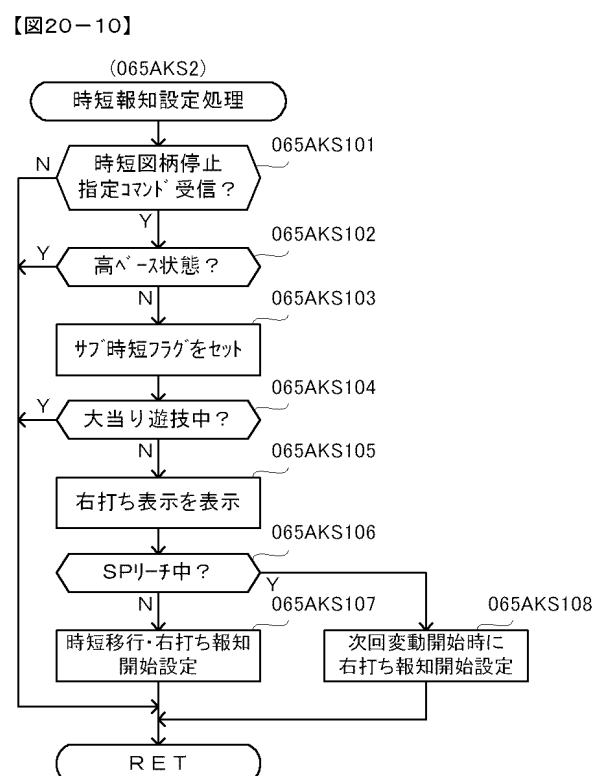
【図 20-8】



【図 20-9】



【図 20-10】



10

20

30

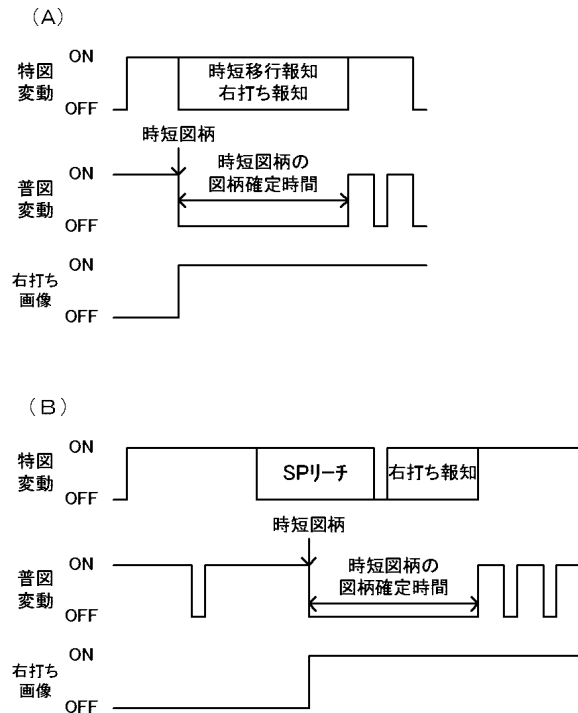
40

50

【図 20-11】

【図20-11】

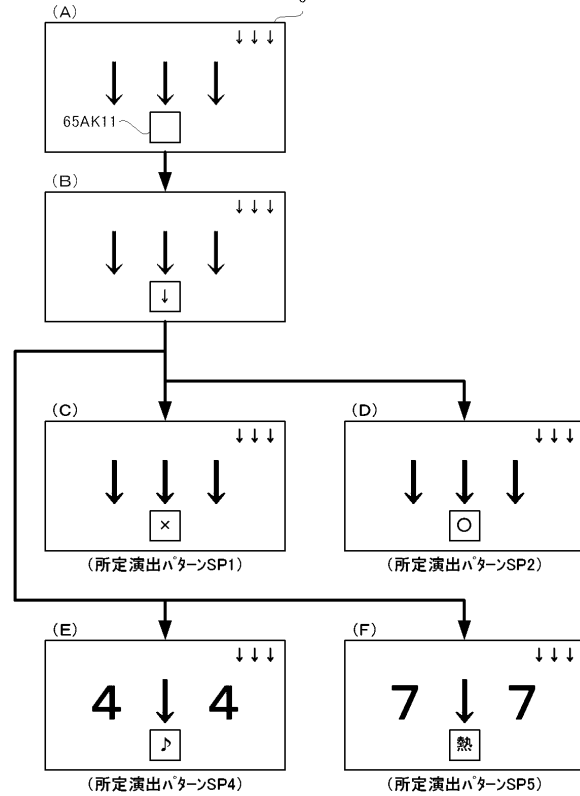
時短移行時のタイミングチャート



【図 20-12】

【図20-12】

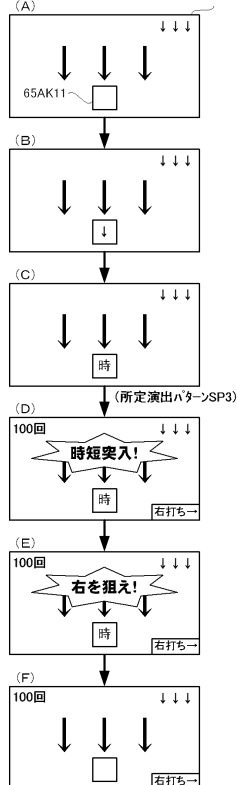
065AKの所定演出の演出動作例 5



【図 20-13】

【図20-13】

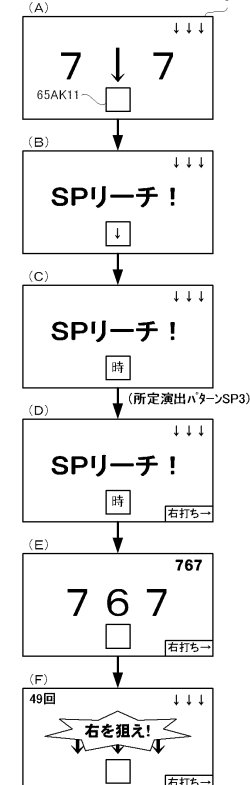
065AKの所定演出の演出動作例 5



【図 20-14】

【図20-14】

065AKの所定演出の演出動作例 5



10

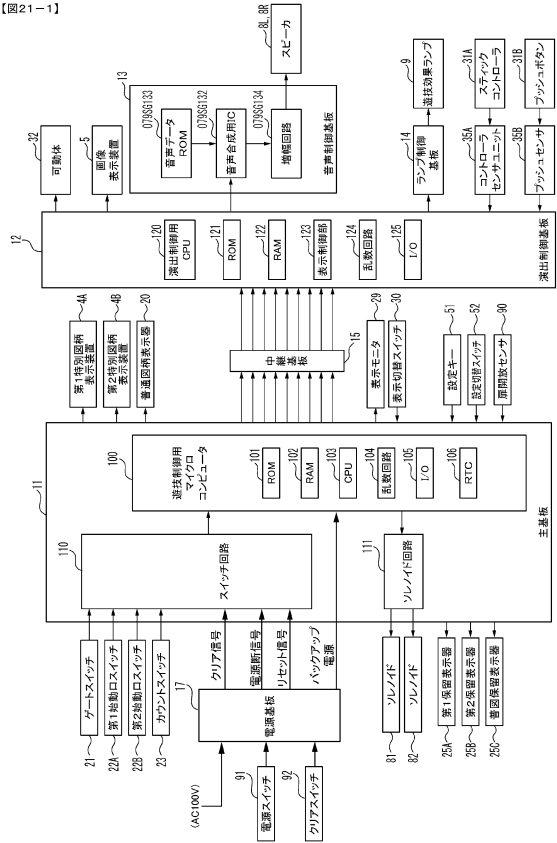
20

30

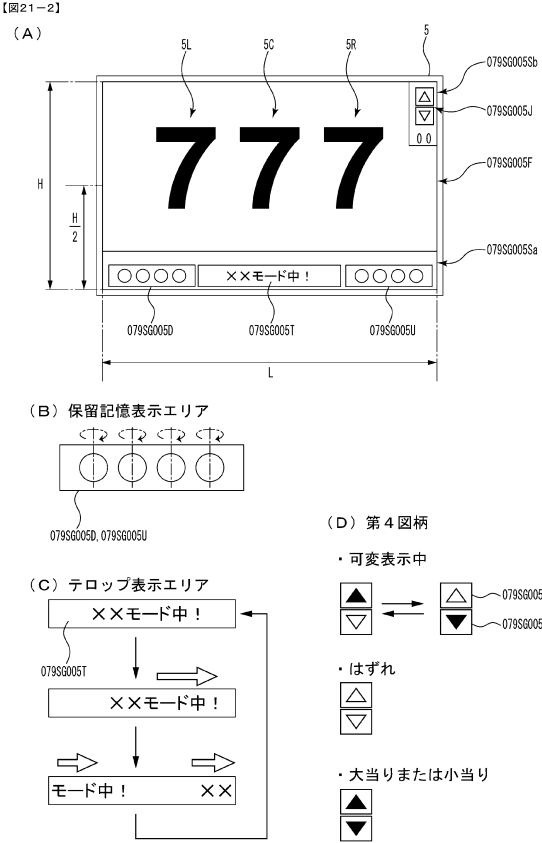
40

50

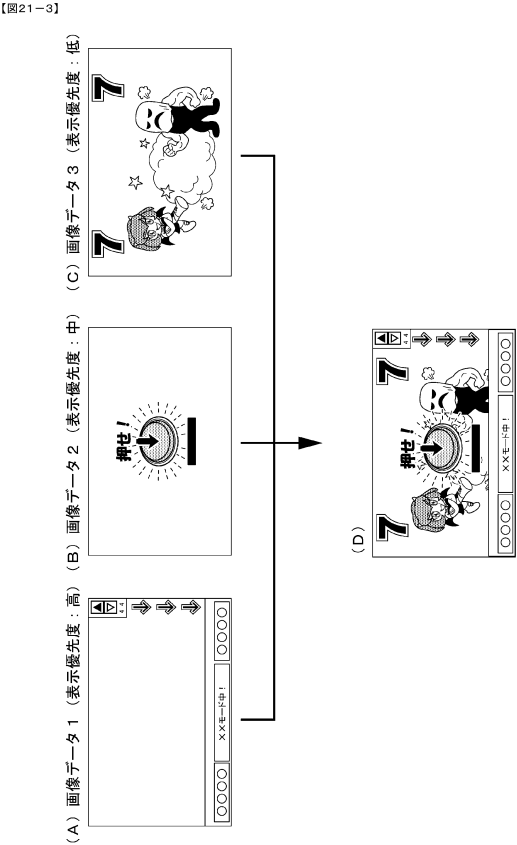
【図 2 1 - 1】



【図 2 1 - 2】



【図 2 1 - 3】



【図 2 1 - 4】

【図21-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当たりまたは小当たりの開始指定
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	当り終了指定	大当たりまたは小当たりの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たり(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たり(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たり(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当たり(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当たり

10

20

30

40

50

【図 2 1 - 5】

【図21-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 2 1 - 6】

【図21-6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

10

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 2 1 - 7】

【図21-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

【図 2 1 - 8】

【図21-8】

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	40000	スーパーリーチα2(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行してはずれ)
PA2-4	70000	スーパーリーチβ2(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-5	80000	スーパーリーチβ3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行してはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	30000	スーパーリーチα1(第1リーチ演出の前半部分を実行して大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチα3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行して大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(第3リーチ演出の前半部分を実行して大当り)
PB1-5	80000	スーパーリーチβ3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行して大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

20

30

40

50

【図 21-9】

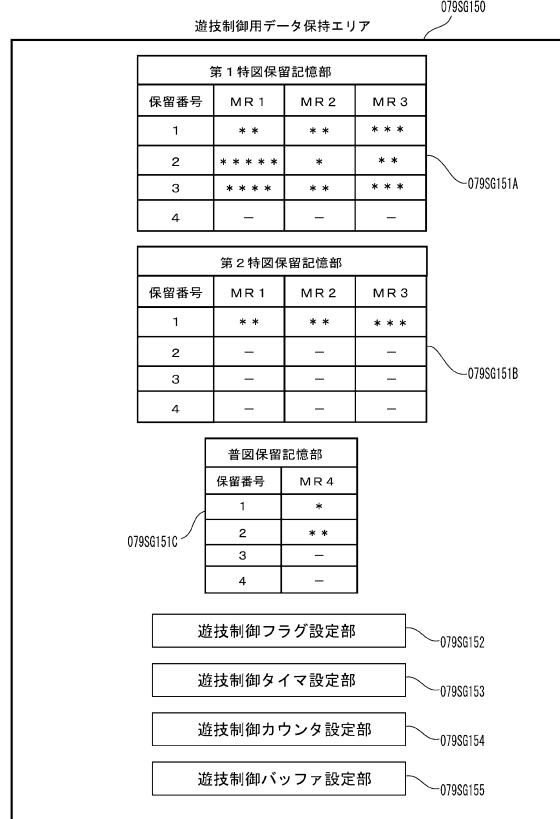
【図21-9】

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンA	大当り用変動パ ターンB	特短連中 変動パターン	はずれ用変動パ 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	はずれ用変動パ ターンD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα2はずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα3はずれ)	-	-	-	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ2はずれ)	-	-	-	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ3はずれ)	-	-	-	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRα3大当り)	150	135	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	-	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRβ3大当り)	500	515	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定値)

【図 21-10】

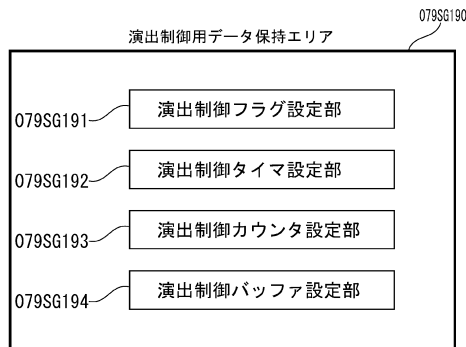
【図21-10】



【図 21-11】

【図21-11】

(A)



(B)

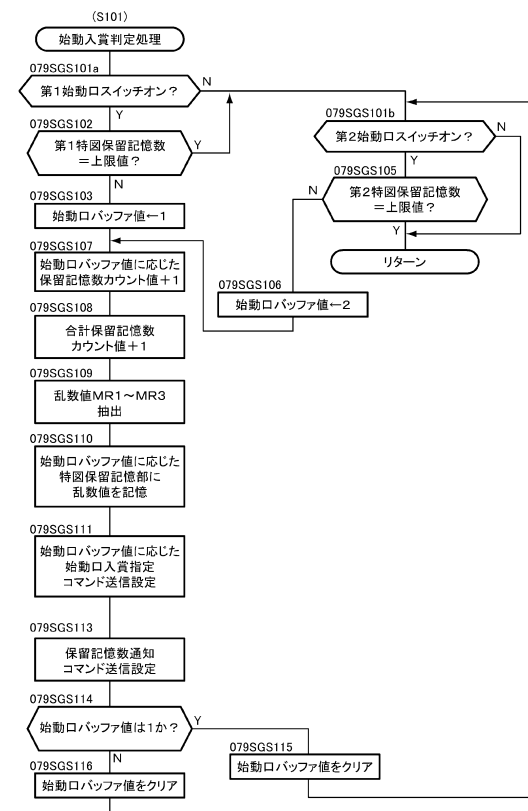
始動入賞時受信コマンドバッファ

079SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知
第1特図保留記憶	1-0	B100 (H)	C102 (H)
	1-1	B100 (H)	C102 (H)
	1-2	B100 (H)	C102 (H)
	1-3	B100 (H)	C103 (H)
	1-4	0000 (H)	0000 (H)
第2特図保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)
	2-1	0000 (H)	0000 (H)
	2-2	0000 (H)	0000 (H)
	2-3	0000 (H)	0000 (H)
	2-4	0000 (H)	0000 (H)

【図 21-12】

【図21-12】



10

20

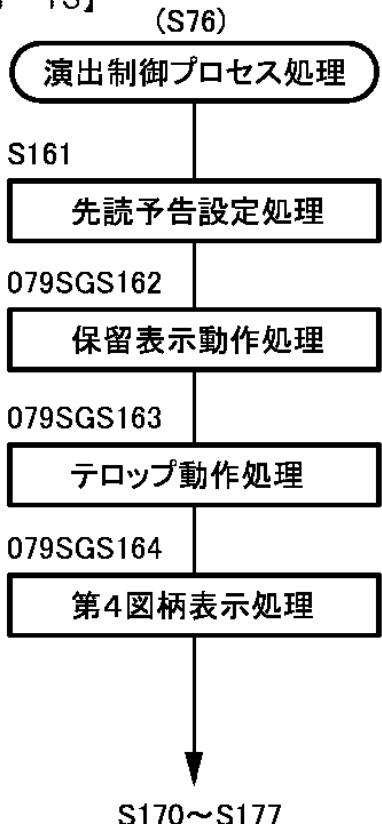
30

40

50

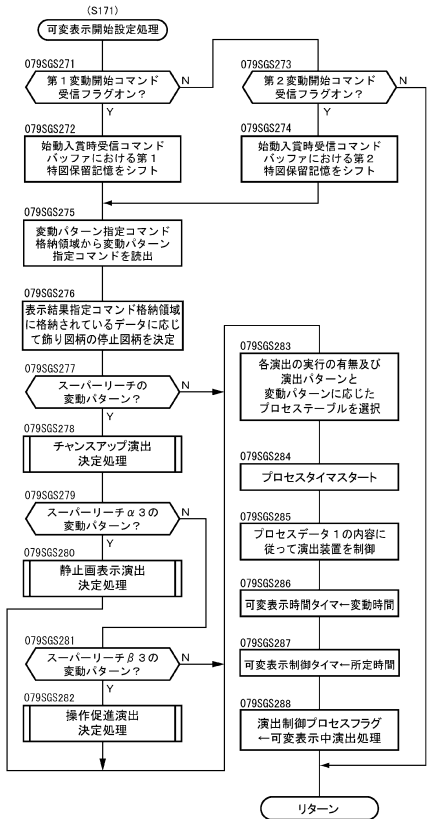
【図 2 1 - 1 3】

【図21-13】



【図 2 1 - 1 4】

【図21-14】



【図 2 1 - 1 5】

【図21-15】

チャンスアップ演出の実行決定割合

可変表示結果	実行	非実行
はずれ	20%	80%
大当たり	80%	20%

【図 2 1 - 1 6】

【図21-16】

(A) 静止画表示演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンSG-1	パターンSG-2
はずれ	100%	0%
大当たり	80%	20%

(B) 静止画表示演出の演出パターン内容

演出パターン	内容
パターンSG-1	第2リーチ演出終了時に第1表示領域に表示されている画像を静止画として表示
パターンSG-2	第2リーチ演出終了時に第1表示領域に表示されている画像を静止画として表示後、静止画の色彩を変化（色彩反転）

10

20

30

40

50

【図 21-17】

【図21-17】

(A) 操作促進演出の演出パターン決定割合

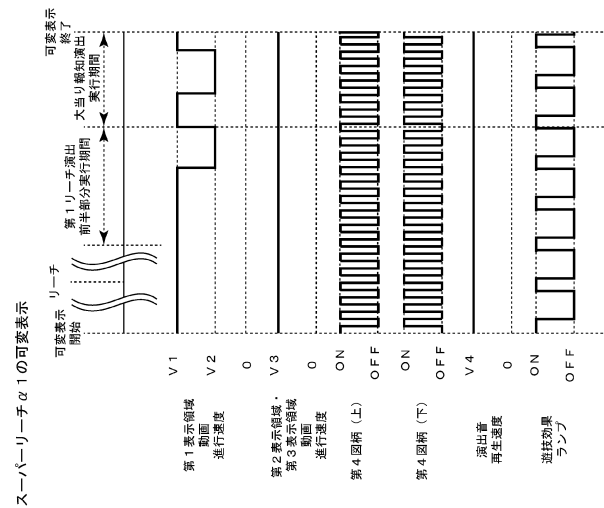
可変表示結果	パターンSS-1	パターンSS-2
はずれ	80%	20%
大当たり	20%	80%

(B) 操作促進演出の演出パターン内容

演出パターン	内容
パターンSS-1	第1表示領域に押しボタンの画像 (大きさ：小)を表示
パターンSS-2	第1表示領域に押しボタンの画像 (大きさ：大)を表示

【図 21-18】

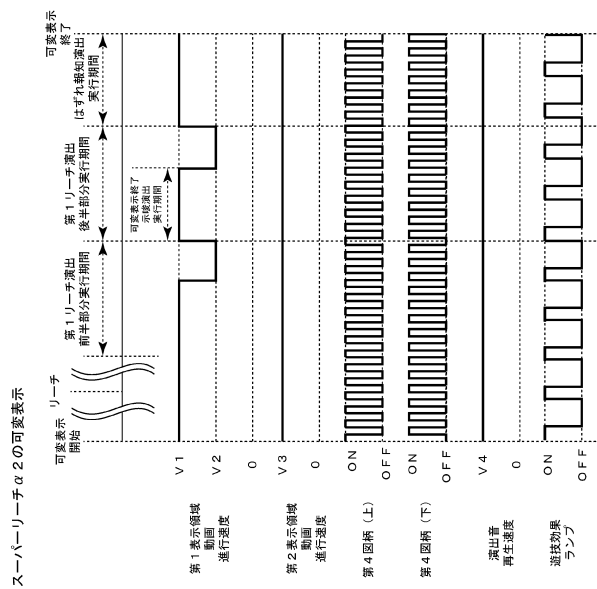
【図21-18】



10

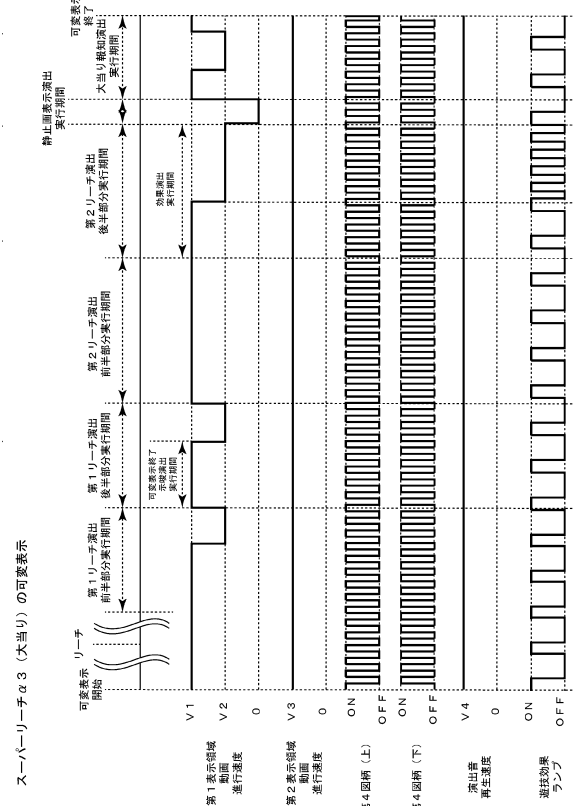
【図 21-19】

【図21-19】



【図 21-20】

【図21-20】



20

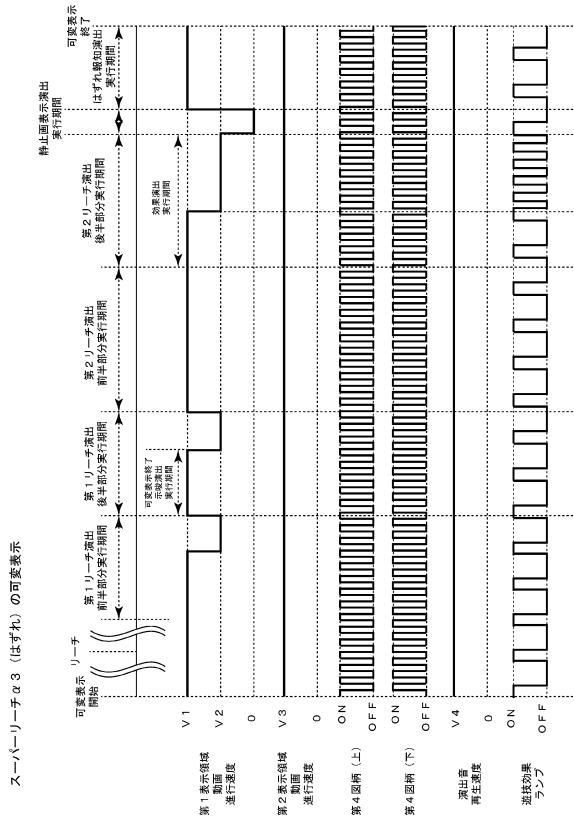
30

40

50

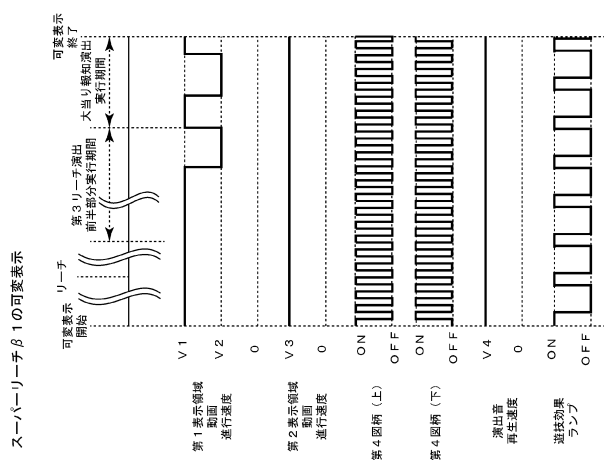
【図 2 1 - 2 1】

【図 21-21】



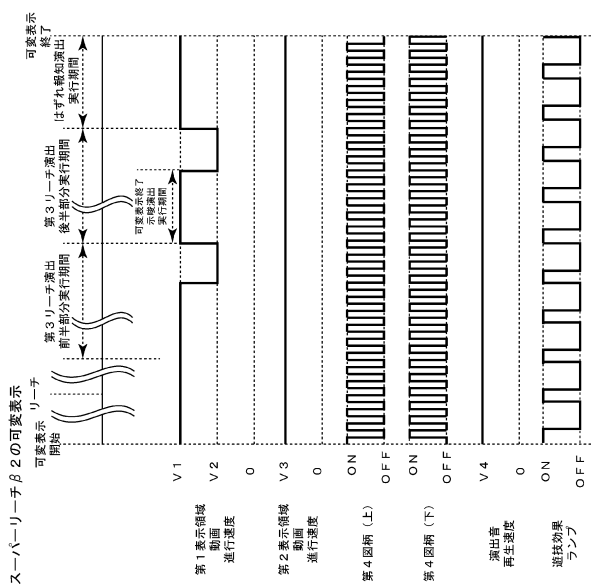
【図 2 1 - 2 2】

【図 21-22】



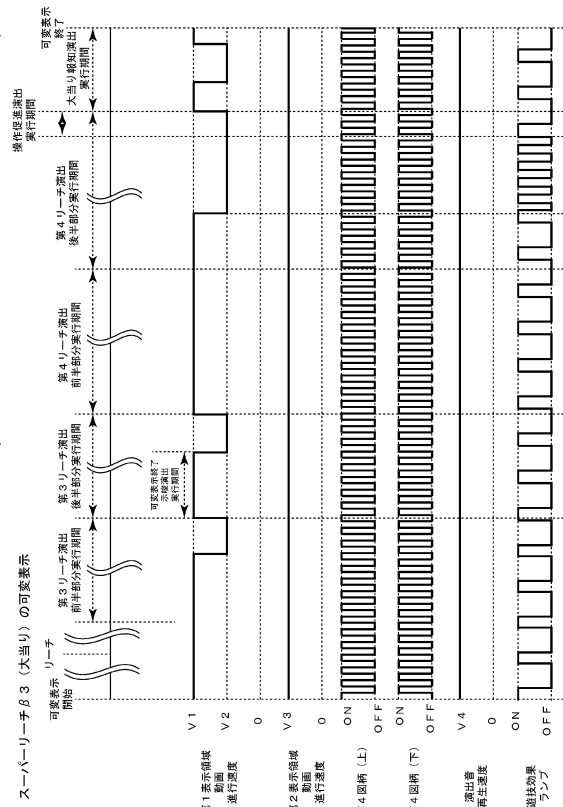
【図 2 1 - 2 3】

【図 21-23】



【図 2 1 - 2 4】

【図 21-24】



10

20

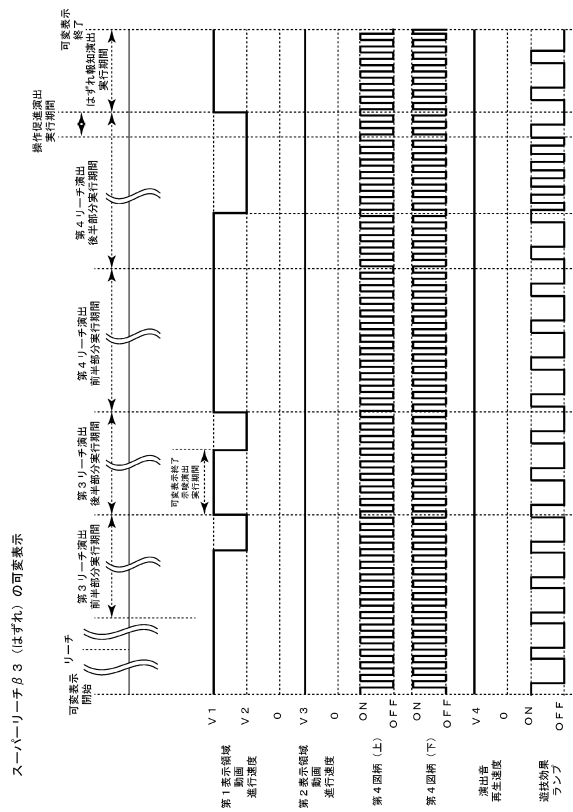
30

40

50

【図 21-25】

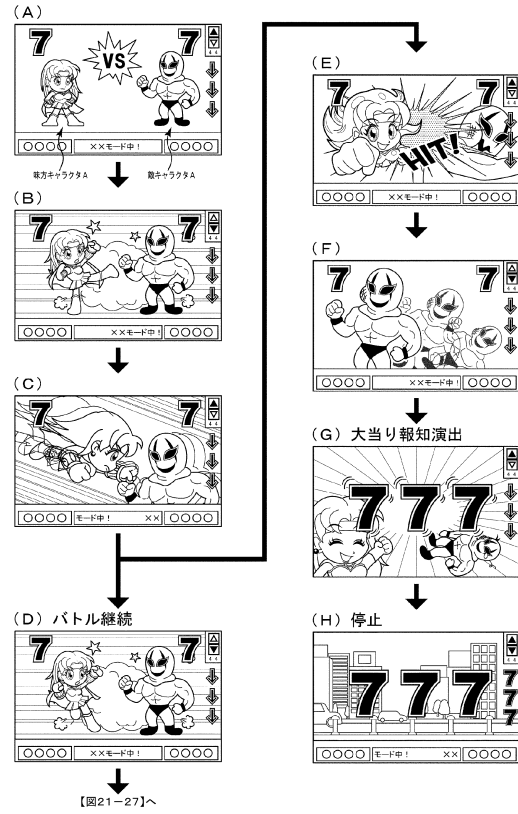
【図21-25】



【図 21-26】

【図21-26】

第1リーチ演出前半



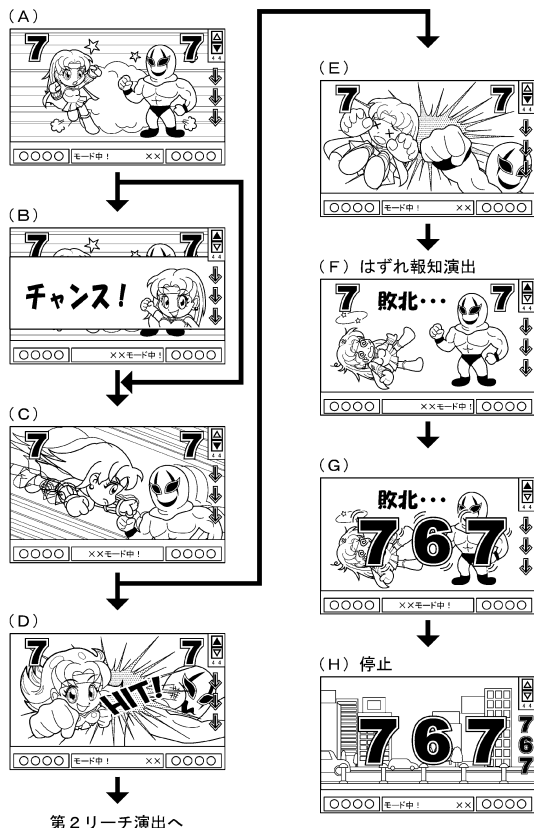
10

20

【図 21-27】

【図21-27】

第1リーチ演出後半

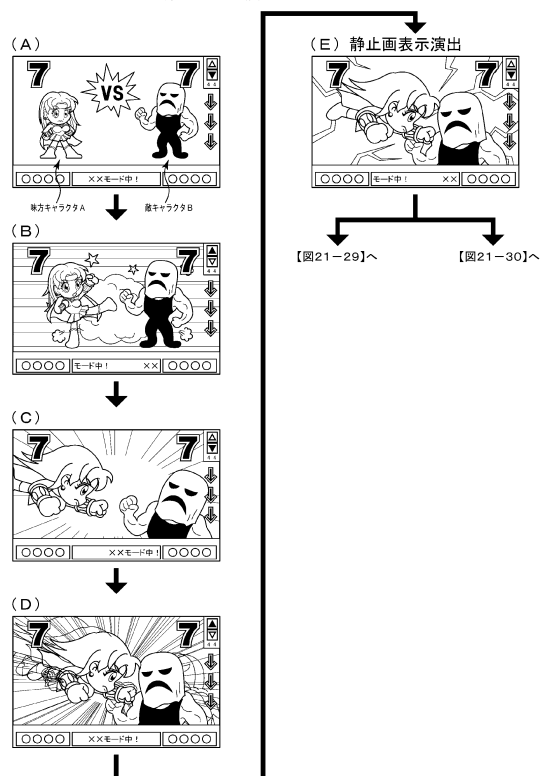


第2リーチ演出へ

【図 21-28】

【図21-28】

第2リーチ演出



30

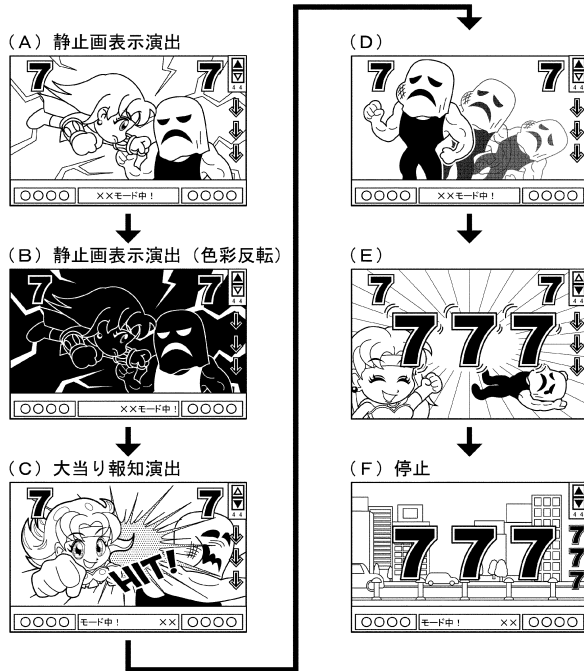
40

50

【図 21-29】

【図21-29】

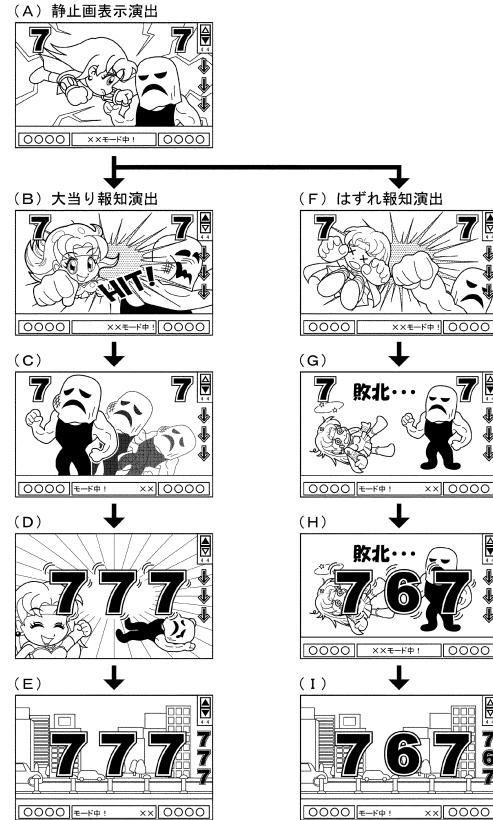
第2リーチ演出



【図 21-30】

【図21-30】

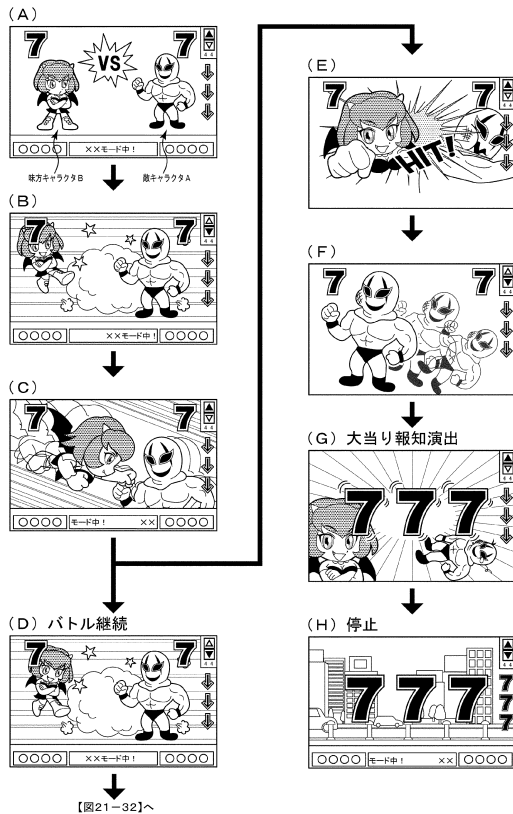
第2リーチ演出



【図 21-31】

【図21-31】

第3リーチ演出前半

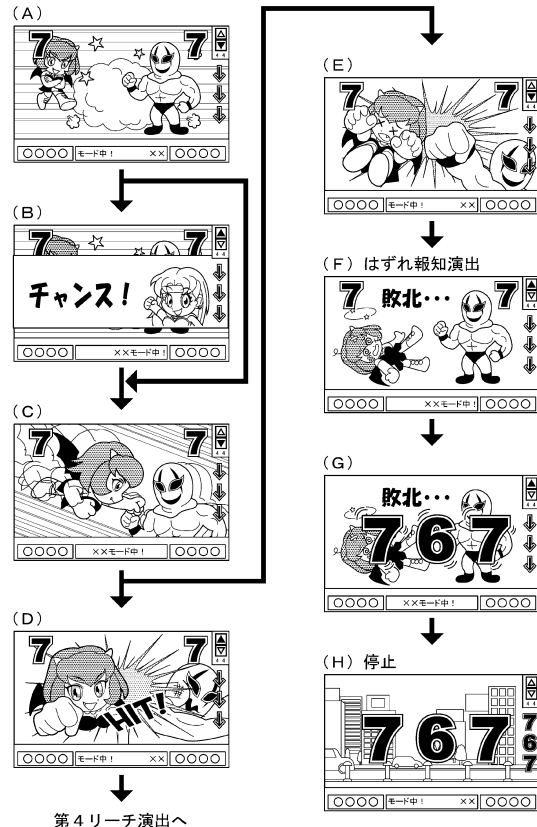


【図21-32】へ

【図 21-32】

【図21-32】

第3リーチ演出後半



第4リーチ演出へ

10

20

30

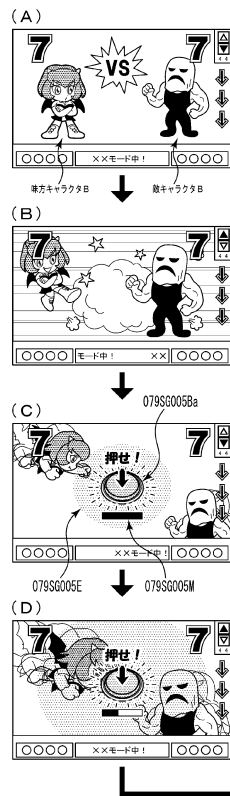
40

50

【図 21-33】

【図21-33】

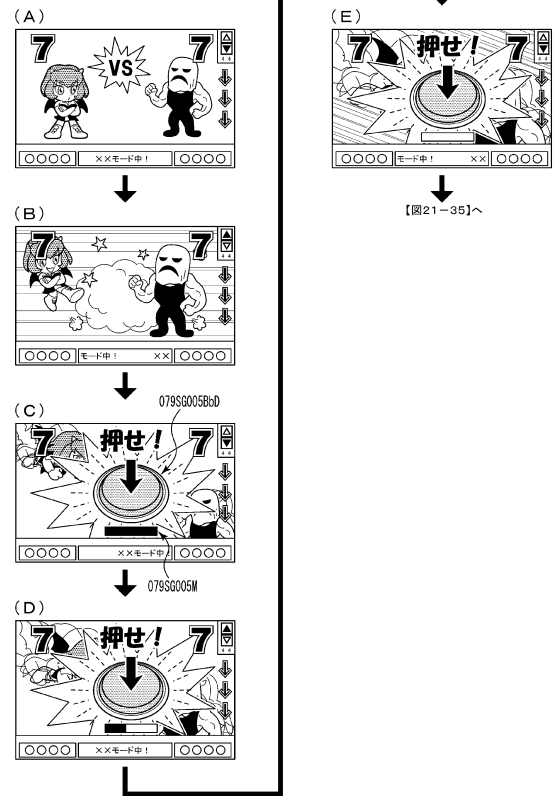
第4リーチ演出A



【図 21-34】

【図21-34】

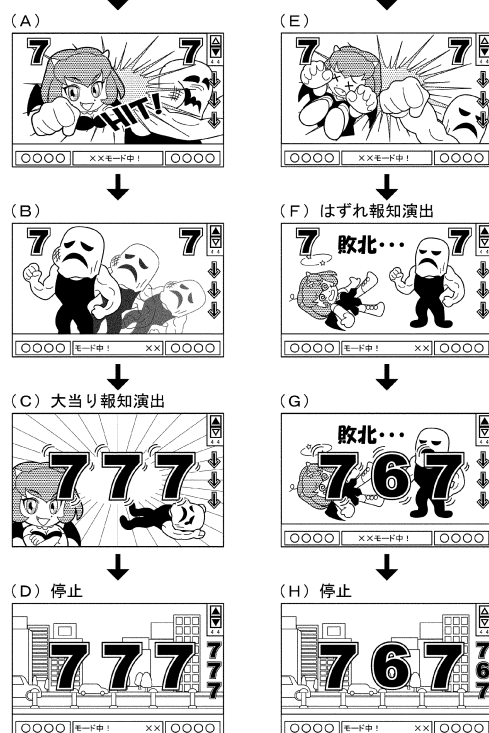
第4リーチ演出B



【図 21-35】

【図21-35】

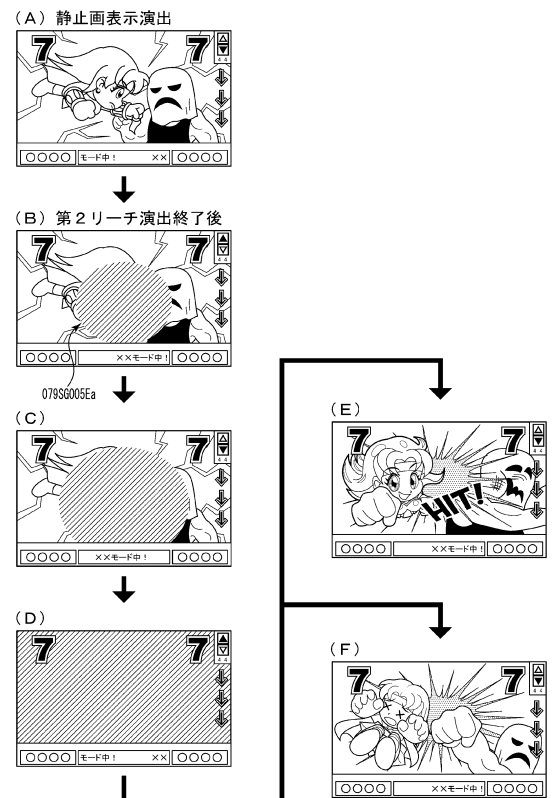
【図21-33】または【図21-34】から



【図 21-36】

【図21-36】

変形例079SG-2



10

20

30

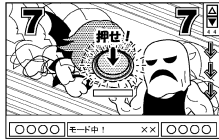
40

50

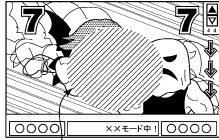
【図 21-37】

【図21-37】 変形例079SG-2

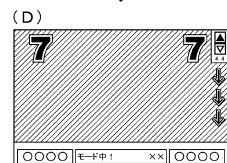
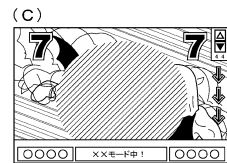
(A) 操作促進演出



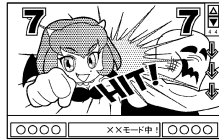
(B) ボタン操作または操作受付期間
終了に基づいて第4リーチ演出終了後



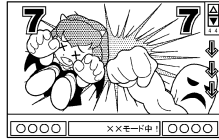
079SG005Ea



(E)



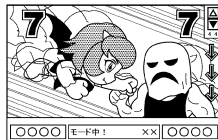
(F)



【図 21-38】

【図21-38】 変形例079SG-3

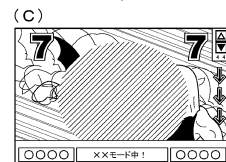
(A) 第4リーチ演出終了



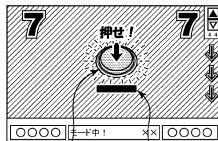
(B) 報知演出に移行



079SG005Ea



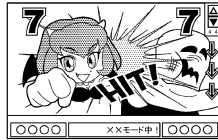
(D) 報知演出の一部として
操作促進演出実行



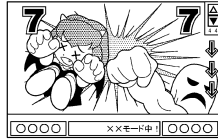
079SG005Ba

079SG005M

(E)



(F)



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 7 5 4 3 0 (J P , A)
「最新北斗 [ぱちんこ CR真・北斗無双] エンジェルグレー 第2部 試打編 #143 エンジェルV [パチンコ・パチスロを楽しむための新提案] 」, YouTube [online] [video], 2016年03月08日, <https://www.youtube.com/watch?v=8DLt1jQzJSo>, [2 0 2 4 年 6 月 2 5 日 検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2