

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-22958
(P2023-22958A)

(43)公開日 令和5年2月16日(2023.2.16)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全192頁)

(21)出願番号 (22)出願日	特願2021-128081(P2021-128081) 令和3年8月4日(2021.8.4)	(71)出願人 000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 (72)発明者 小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内 Fターム (参考) 2C333 AA11 CA08 CA42 CA57
---------------------	---	--

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】変動時間が短い可変表示に関する興趣を向上させた遊技機を提供する。

【解決手段】特別状態において、図柄確定期間よりも短い変動時間の可変表示が選ばれやすくする。

【選択図】図9－19

【図9－19】

〔a時短状態(大当り発生カウント値=3～10000)用〕変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3の場合、2変動目以降
〔保留1～4個用〕

(1)〔はずれ用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
超高速はずれ	200	500	1～900
スーパーリーチCはずれ (ボタン即当り演出→図柄はずれ演出)	10000	500	901～975
スーパーリーチBはずれ (転落演出→転落回避演出)	20000	500	976～997

(2)〔大当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
直大当り (小図柄のみ図柄揃い、飾り図柄は非表示)	10000	500	1～997

(3)〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
超高速時短小当り	500	500	1～700
スーパーリーチC時短小当り (ボタン即当り演出→図柄揃い演出)	15000	500	701～997

(4)〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチB通常小当り (転落演出→転落確定演出)	25000	500	1～997

【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、
通常状態と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態と、に制御可能な状態制御手段と、
可変表示を実行する可変表示手段と、
表示手段と、を備え、
前記可変表示手段として、装飾識別情報の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段を含み、
可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに前記有利状態に制御可能であり、
前記特別状態に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示を実行可能であり、
前記特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く、
前記特殊可変表示が連続して実行される場合、先の前記特殊可変表示に使用された装飾識別情報と、当該特殊可変表示の表示結果となる装飾識別情報とを用いて当該特殊可変表示を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、大当たり中に短い変動時間で可変表示が行われる遊技機が知られている。例えば、特許文献1には、変動時間が短い変動パターンが選ばれる時短モードが搭載されている遊技機が開示されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2019-217007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に開示されている遊技機は、変動時間が短い可変表示を用いることについて改良の余地があった。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

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、
通常状態と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態と、に制御可能な状態制御手段と、
可変表示を実行する可変表示手段と、
表示手段と、を備え、
前記可変表示手段として、装飾識別情報の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段を含み、

50

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示を実行可能であり、

前記特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く、

前記特殊可変表示が連続して実行される場合、先の前記特殊可変表示に使用された装飾識別情報と、当該特殊可変表示の表示結果となる装飾識別情報とを用いて当該特殊可変表示を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0007】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、先に実行された特殊可変表示に使用された装飾識別情報の少なくとも一部が、後に実行される特殊可変表示にも使用されることにより、特殊可変表示によるスピード感を実感させつつ、特殊可変表示にともなって提示される演出情報が過多となり遊技者が煩雑さを感じてしまうことを防止するようにしている。

【0008】

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

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。

【図8-2】当り種別表を示す図である。

【図8-3】各乱数を示す説明図である。

【図8-4】当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-7】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図8-8】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図8-9】小当り開放前処理を示すフローチャートである。

【図8-10】小当り開放中処理を示すフローチャートである。

【図8-11】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図9-1】当り種別テーブルを示す説明図である。

【図9-2】(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る。

【図9-3】通常状態用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9-4】時短状態用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9-5】高速時短小当りに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 9 - 6】突入変動はずれに関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 9 - 7】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 8】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 9】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 10】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 11】擬似変動はずれに関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 9 - 12】擬似変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 13】擬似変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 14】直大当りに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 15】a時短状態（ドリーム R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 16】a時短状態（ドリーム R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 17】a時短状態（超高速 H Y P E R R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 18】a時短状態（超高速 H Y P E R R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 19】a時短状態（超高速 H Y P E R R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 20】b時短状態（無敵 R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 21】遊技状態別の当り後の制御テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 22】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 9 - 23】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 24】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 25】遊技フローの具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 26】ドリーム R U S Hにおける飾り図柄の変動表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 27】（A）は、第 1 ロゴ周期変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（B）は、第 2 ロゴ周期変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 28】超高速 H Y P E R R U S Hにおける飾り図柄の変動表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 29】可動体とロゴパネルと画像表示装置の正面図である。
- 【図 9 - 30】第 1 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 31】第 1 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 32】第 2 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 33】第 2 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 34】第 1 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 35】第 1 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 36】第 2 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 37】第 2 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 38】始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 39】（A）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、（B 1）及び（B 2）は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 40】（B 3）及び（B 4）は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 41】変化演出の演出態様決定テーブルを示す説明図である。

- 【図 9-42】(1)は、第1先読み演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、(2)は、第2先読み演出の実行有無決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-43】大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-44】小当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-45】変動開始待ち時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-46】変動開始時演出判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-47】変動中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-48】図柄3R通常大当たりが発生した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 9-49】図柄3R通常大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 10
- 【図 9-50】図柄10Ra時短大当たりが発生した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 9-51】図柄10Ra時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9-52】図柄10Ra時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9-53】図柄10Rb時短大当たりが発生した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 9-54】図柄10Rb時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 20
- 【図 9-55】図柄10Rb時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9-56】図柄10Rb時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9-57】大当たり発生カウント値=3となる大当たりが発生した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 9-58】大当たり発生カウント値=3となる大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9-59】大当たり発生カウント値=3となる大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 30
- 【図 9-60】通常小当たりが発生した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 9-61】通常小当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9-62】通常小当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9-63】発射間隔と保留消化期間の関係テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-64】入賞間隔と保留消化期間と第2保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。 40
- 【図 9-65】入賞間隔と保留消化期間と第2保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。
- 【図 9-66】入賞間隔と保留消化期間と第2保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0010】
- (基本説明)
- まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御(一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。)について説明する。
- 【0011】 50

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【0012】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

10

【0013】

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

20

【0014】

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

【0015】

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

30

【0016】

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

40

【0017】

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

【0018】

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

50

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

10

【0022】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

20

【0023】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【0024】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図2参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0025】

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

40

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器2

50

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

【0029】

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

【0030】

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

10

【0031】

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

【0032】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8L、8R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

20

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

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

30

【0036】

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

【0037】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B に対する操作は、プッシュセンサ 35B（図 2 参照）により検出される。

40

【0038】

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

【0039】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表

50

示器 20 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0040】

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

10

【0041】

入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0042】

可変入賞球装置 6B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0043】

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

20

【0044】

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

【0045】

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

30

【0046】

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

【0047】

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

40

【0048】

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

【0049】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御

50

されることがある。

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0056】

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

【0057】

（演出の進行など）パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0058】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや

10

20

30

40

50

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、飾り図柄の変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（保留表示やアクテ

10

20

30

40

50

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

【0066】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

10

【0075】

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

【0076】

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

20

【0077】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、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。

【0078】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

30

【0079】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0080】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

40

【0081】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0082】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120

50

からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0083】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0091】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0092】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0093】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0094】

また、CPU 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 CPU 120 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0095】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；No）、RAM 102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 102 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；No）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【0096】

RAM 102 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Yes）、CPU 103 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102 のデータが正常であると判定する。

【0097】

RAM 102 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【0098】

RAM 102 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5；Yes）、CPU 103 は、主基板 11 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6）を行う。復旧処理では、CPU 103 は、RAM 102 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0099】

そして、CPU 103 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを

10

20

30

40

50

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

【0100】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【0101】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

20

【0102】

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

30

【0103】

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

【0104】

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

40

【0105】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103

50

は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【0106】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ 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。

10

【0107】

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

【0108】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」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 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

20

30

【0109】

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。

【0110】

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。

40

【0111】

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

【0112】

50

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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 1 1 5 】

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 1 1 6 】

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。

【 0 1 1 7 】

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 ”

10

20

30

40

50

に更新され、大当り終了処理は終了する。

【0118】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【0119】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【0120】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【0121】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0122】

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

【0123】

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

演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割り込み許可に設定してから、コマンド受信割り込み処理を終了する。

【0124】

ステップS73にてタイマ割り込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割り込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

10

【0125】

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

20

【0126】

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

【0127】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【0128】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0129】

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

40

【0130】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無

50

やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 123 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 123 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0131】

ステップ S172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0132】

ステップ S173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0133】

ステップ S174 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0134】

ステップ S175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0135】

ステップ S176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば

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

【0136】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 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。

10

【0137】

(基本説明の変形例)

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

【0138】

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

20

【0139】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（例えば、「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）。

【0140】

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

30

【0141】

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

40

【0142】

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

【0143】

50

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

【０１４４】

（特徴部１５２Ｆに関する説明）

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

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

保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。

【0150】

図8-1は、特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1においては、図1に示すパチンコ遊技機1の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【0151】

打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路が、正面から見て画像表示装置5よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て画像表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。

【0152】

第1経路に遊技球を流下させるために画像表示装置5の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第2経路に遊技球を流下させるために画像表示装置5の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第1経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第2経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【0153】

なお、第1経路と第2経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置5の端面や遊技釘の配列等により分けられていなければならない。

【0154】

打球操作ハンドル30の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【0155】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第1始動入賞口が形成された入賞球装置6Aが設けられている。入賞球装置6Aは、画像表示装置5の下方に配置されている。入賞球装置6Aには、第1始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第1始動口スイッチ22Aが設けられている。

【0156】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87が設けられている。可変入賞球装置6Bは、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート41の内部にはゲートスイッチ21が、第2始動入賞口の内部には第2始動口スイッチ22Bが、V判定入賞装置87の内部にはV入賞スイッチ87a、V判定入賞スイッチ15aおよびV判定排出スイッチ15bが、それぞれ設けられている。

【0157】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第1始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【0158】

通過ゲート41は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技

10

20

30

40

50

領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第1始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【0159】

V判定入賞装置87は、小当りが発生したときに大当りを発生させるための条件となる遊技球のV入賞を判定するための装置である。

【0160】

V判定入賞装置87は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V判定入賞装置87は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当たりとなったときに所定期間（たとえば、0.1秒間×10回の開放期間+1秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×9回+終了期間1秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約10個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V判定入賞装置87における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V判定入賞装置87上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

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

れ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。

【0165】

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

10

【0166】

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

【0167】

20

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

30

【0168】

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

【0169】

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

40

【0170】

右遊技領域では、可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、これら可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【0171】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87のいずれかに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その

50

可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件（第1実行条件）または第2始動条件（第2実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始

10

20

30

40

50

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

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

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

10

20

30

40

50

打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置 5 の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。

【0186】

大当り遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置 7 を右打ちにより狙う遊技を行う。大当り遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当り遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当り遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置 5 の画面上で行われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当り遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当り遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第 1 始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置 5 の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

10

【0187】

大当り遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B を狙い遊技を行う。第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置 7 を狙い遊技を行う。また、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当り表示結果となれば、小当り遊技状態において V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放されるので、右打ちのまま V 判定入賞装置 8 7 を狙い遊技を行う。小当り遊技状態の開始時には、画像表示装置 5 の画面上で小当り遊技状態が開始されることを報知する小当り開始報知が行われる。また、小当り遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当りに応じて V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放される前に実行される小当り表示の開始タイミング、または、小当り表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

20

【0188】

小当り遊技状態により V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口から V 判定入賞装置 8 7 の内部に落下し、V 入賞領域 8 7 0 に進入して検出されて、V 入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。V 入賞が発生したときには、画像表示装置 5 の画面上で V 入賞が発生したことを報知する V 入賞報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時は、画像表示装置 5 の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り終了後に、大当り遊技状態となって特別可変入賞球装置 7 が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置 7 を狙い遊技を行う。

30

【0189】

また、小当り遊技状態において V 判定入賞装置 8 7 を狙い遊技を行ったときに、遊技球が V 入賞領域 8 7 0 に進入せず、V 入賞領域 8 7 0 以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中に V 入賞が発生しなかったときには、画像表示装置 5 の画面上で V 入賞に失敗したことを報知する V 入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置 5 の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引き続き右打ちのまま可変入賞球装置 6 B を狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第 1 始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置 5 の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

40

【0190】

図 8-2 は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大

50

当り種別として、図柄 1 5 R 時短大当り、図柄 4 R 時短大当り、小当り経由 1 6 (1 5) R 時短大当り、小当り経由 9 (8) R 時短大当り、および、小当り経由 5 (4) R 時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置 7 が開放する回数を示している。

【 0 1 9 1 】

小当りは、可変入賞球装置 6 B に設けられた第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、第 2 特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が 1 0 回で開放時間が 0 . 1 秒という開放パターンで V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中に V 判定入賞装置 8 7 内の V 入賞領域 8 7 0 に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約 1 0 個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約 3 0 個の賞球が払出され得ることが設定されている。

10

【 0 1 9 2 】

V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球が V 判定入賞装置 8 7 の内部の V 入賞領域 8 7 0 に進入（V 入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り経由 1 6 (1 5) R 時短大当り、小当り経由 9 (8) R 時短大当り、および、小当り経由 5 (4) R 時短大当りが含まれる。1 6 (1 5) R 時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第 1 小当りと呼ばれる。9 (8) R 時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第 2 小当りと呼ばれる。5 (4) R 時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第 3 小当りと呼ばれる。

20

【 0 1 9 3 】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄 1 5 R 時短大当り、および、図柄 4 R 時短大当りがある。

【 0 1 9 4 】

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

30

【 0 1 9 5 】

図柄 1 5 R 時短大当りは、大入賞口が 1 5 回（1 5 R）開放される大当りである。図柄 4 R 時短大当りは、大入賞口が 4 回（4 R）開放される大当りである。小当り経由 1 6 (1 5) R 時短大当りは、V 判定入賞装置 8 7 が 1 回（0 . 1 秒×1 0 回）開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 1 5 回（1 5 R）開放される大当りであり、1 6 ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、1 5 回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄 1 5 R 時短大当りと同様の大当り種別と感ずる。小当り経由 9 (8) R 時短大当りは、V 判定入賞装置 8 7 が（0 . 1 秒×1 0 回）開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 8 回（8 R）開放される大当りである。小当り経由 5 (4) R 時短大当りは、V 判定入賞装置 8 7 が 1 回（0 . 1 秒×1 0 回）開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 4 回（4 R）開放される大当りであり、5 ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、4 回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄 4 R 時短大当りと同様の大当り種別と感ずる。

40

【 0 1 9 6 】

図柄 4 R 時短大当り後の時短状態は、第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という終了条

50

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

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第1始動入賞口が第1経路から入賞可能に設けられているので、第1経路を遊技球が流下した方が、第2経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当

10

20

30

40

50

り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置 7 が第 2 経路から入賞可能に設けられているので、第 2 経路を遊技球が流下した方が、第 1 経路を遊技球が流下するよりも、大当たり時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当たり遊技状態のような特定状態では、開放される V 判定入賞装置 8 7 が第 2 経路から入賞可能に設けられているので、第 2 経路を遊技球が流下した方が、第 1 経路を遊技球が流下するよりも、大当たり発生の点で遊技者にとって有利である。

【0202】

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

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【0208】

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

【0209】

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

【0210】

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

【0211】

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

【0212】

第2特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定1では1/199、設定2では1/190、設定3では1/180、設定4では1/170、設定5では1/160、設定6では1/150となっている。よって、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順で大当り確率が高い。それに対し、第2特別図柄の小当り確率は、設定値によらず1/7.35に設定されている。なお、第1特別図柄に小当りを設けてもよい。このような場合には、第2特別図柄よりも第1特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第1特別図柄による小当り確率を1/100とすればよい。

【0213】

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

【0214】

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

10

20

30

40

50

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

【0215】

図8-4(C), (D), (E)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図8-4(C)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第1特図大当り種別判定テーブルである。図8-4(D)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特図大当り種別判定テーブルである。

10

【0216】

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

【0217】

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

20

【0218】

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

【0219】

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

30

【0220】

図8-5および図8-6は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図8-5および図8-6においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ100においては、図8-5および図8-6に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。

40

【0221】

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

50

動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU120は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

【0222】

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

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

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

【0226】

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

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

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

10

【0233】

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

【0234】

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

20

【0235】

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

30

【0236】

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

40

【0237】

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

【0238】

50

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

【0239】

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

10

【0240】

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

20

【0241】

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

30

【0242】

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

40

【0243】

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

【0244】

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

50

トが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0245】

次いで、CPU103は、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを確認する(S1221)。第2始動口スイッチ22Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば、CPU103は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(S1222)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0246】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1223)。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(S1224)。S1224の処理では、大当り判定用乱数(ランダムR)、大当り種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。

【0247】

次いで、CPU103は、検出された第2特別図柄の始動入賞について、S1215で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する(S1225)。そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1226)とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1227)。また、CPU103は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1228)とともに、第2保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1229)。

【0248】

S1226、S1227の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態(高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態)にかかわらず、第2始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用CPU120に対して送信する。

【0249】

また、この実施の形態では、S1226～S1229の処理が実行されることによって、第2始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0250】

図8-8は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(S110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する(S51)。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【0251】

S51で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理(S80)を行った後、処理を終了する。一方、S51で第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU103は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する(S52)。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(S54)。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデ

10

20

30

40

50

ータを設定する（S53）。

【0252】

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

10

【0253】

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

【0254】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する（S55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。

20

【0255】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（S56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

30

【0256】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、RAM102の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

40

【0257】

よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。また、各第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第2保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0258】

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

50

が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【0259】

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

10

【0260】

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

20

【0261】

大当たり判定の処理では、第1特別図柄については図8-4（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、第2特別図柄については図8-4（B）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（S61のY）、S71に移行する。大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0262】

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

30

【0263】

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

【0264】

S75では、S73またはS74で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当たり種別を大当たりの種別に決定し（S75）、S81に進む。

40

【0265】

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

50

するか否かを判定することより、小当り判定の処理を行う（S 7 7）。すなわち、大当り判定用乱数（ランダム R）の値が図 8 - 4（B）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると（S 7 7 の Y）、第 2 特別図柄に関して小当りとすることに決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（S 7 7 Y）、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（S 7 8）。

【0 2 6 6】

小当りフラグをセットした後は、図 8 - 4（E）の小当り経由大当り種別判定テーブルを選択し（S 7 9）、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した大当り種別を小当り経由大当りの種別として決定する（S 8 0）。そして、S 8 1 に移行する。一方、S 7 7 で小当り判定用乱数（ランダム R）の値がいずれの小当り判定値にも一致しなければ（S 7 7 の N）、後述する S 8 2 に移行する。

10

【0 2 6 7】

S 8 1 では、S 7 5 または S 8 0 で決定した大当りの種別を示すデータを R A M 1 0 2 における大当り種別バッファに記憶し（S 8 1）、S 8 2 に進む。たとえば、大当り種別が「図柄 1 5 R 時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「0 1」が設定され、大当り種別が「図柄 4 R 時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「0 2」が設定される。一方、大当り種別が「小当り経由 1 6（1 5）R 時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「0 3」が設定される。大当り種別が小当り経由 9（8）R 時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「0 4」が設定される。大当り種別が小当り経由 5（4）R 時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「0 5」が設定される。これらのうち、小当り経由 1 6（1 5）R 時短大当り、小当り経由 9（8）R 時短大当り、および、小当り経由 5（4）R 時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態において V 入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

20

【0 2 6 8】

S 8 2 では、特別図柄の停止図柄を設定する（S 7 8）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、S 8 0 で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「1」、「5」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、S 7 5 で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（S 1 1 1）に対応した値に更新する（S 7 9）。

30

【0 2 6 9】

図 8 - 9 は、小当り開放前処理（S 1 1 8）を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、C P U 1 0 3 は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド 2 2 を制御することで可動部 8 7 2 を開放状態に動作させ、V 判定入賞装置 8 7 の作動口の開放動作を開始させる（S 4 1 1）。次に、C P U 1 0 3 は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 へ送信する（S 4 1 2）。次に、C P U 1 0 3 は、小当りの開放状態における V 入賞領域 8 7 0 への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としての V 判定入賞個数カウンタをセットする（S 4 1 3）。具体的に、S 4 1 3 では、V 判定入賞個数カウンタのカウント値を「1 0」にセットし、V 入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理（S 1 1 9）に対応した値に更新する（S 4 1 4）。

40

【0 2 7 0】

図 8 - 1 0 は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（S 1 1 9）を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、小当り開放制御タイ

50

マを－１減算更新する（Ｓ４３０）。次に、後述するＳ４３５でＶ入賞個数を計数するＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているか否かを確認する（Ｓ４３１）。Ｖ判定入賞個数カウンタは、図８－９のＳ４１３により「１０」にセットされ、１０個のＶ入賞球を計数すると、計数値が「０」となる。Ｓ４３０でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているときは、Ｓ４４１に進む。一方、Ｓ４３０でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト（タイマ値＝０）したか否かを確認する（Ｓ４３２）。

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【0277】

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

【0278】

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

【0279】

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

【0280】

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

【0281】

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

【0282】

次いで、CPU103は、S450で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始3指定コマンド、大当り開始4指定コマンド、または大当り開始5指定コマンドを送信する(S452)。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間

10

20

30

40

50

（大当たりが発生したことをたとえば、画像表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定する（S 4 5 3）。

【0 2 8 3】

また、ROM 1 0 1 に記憶されている大当たりの開放パターンデータを参照し、大当たり種別に応じて、開放回数（たとえば、1 5 回、8 回、または、4 回）、開放時間（たとえば、2 9 秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータを RAM 1 0 2 に形成される所定の記憶領域にセットする（S 4 5 4）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（S 1 1 4）に対応した値に更新し（S 4 5 5）、処理を終了する。これにより、小当たり遊技状態において V 入賞が生じたときには、大当たり遊技状態に移行する。

10

【0 2 8 4】

S 4 4 8 で V 入賞フラグがセットされていなければ、大当たり遊技状態が発生しないので、S 8 1 で大当たり仮種別バッファに記憶した小当たり経由の大当たり種別を示すデータを消去し（S 4 5 6）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（S 1 1 0）に対応した値に更新し（S 4 5 7）、処理を終了する。これにより、小当たり遊技状態において V 入賞が生じなかったときには、大当たり遊技状態に移行しない。

【0 2 8 5】

〔特徴部 0 2 T M に関する説明〕

次に、特徴部 0 2 T M に関して、図 9 - 1 ~ 図 9 - 6 6 を用いて説明する。

20

本実施形態では、大当たり遊技状態に制御されることに対応してカウント値（大当たり発生カウント値）を更新することが可能である。

また、このカウント値が所定値を超えた場合（モード切替判定値（本例では、「3」）以上）の可変表示期間は、このカウント値が所定値を超えない場合（モード切替判定値（本例では、「3」未満））の可変表示期間よりも短かくすることが可能である。

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、このカウント値と所定値との関係に関する特定表示（大当たりカウント表示）を画像表示装置 5 に表示することが可能である。

【0 2 8 6】

〔飾り図柄、小図柄〕

本実施形態における各演出用図柄（飾り図柄、小図柄）に関して詳細に説明する。

30

【0 2 8 7】

< 飾り図柄 >

本実施形態では、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示が行われる。本実施形態における飾り図柄は、数字などを示す数字図柄で構成される。

【0 2 8 8】

本実施形態における数字図柄を含む飾り図柄とは、数字「1」~「7」までに対応する飾り図柄であり、例えば、数字「1」~数字「7」を含む飾り図柄等のことである。

【0 2 8 9】

また、本実施形態では、飾り図柄のうち偶数図柄（数字「2」、「4」、「6」に対応する数字図柄）は、青色態様（本例では、青色の数字で示された飾り図柄）であり、飾り図柄のうち数字「7」を除く奇数図柄（数字「1」、「3」、「5」に対応する数字図柄）は、赤色態様（本例では、赤色の数字で示された飾り図柄）であり、飾り図柄のうち数字「7」の奇数図柄（数字「7」に対応する数字図柄）は、金色態様（本例では、金色の数字で示された飾り図柄）である。

40

【0 2 9 0】

（確定飾り図柄）

本実施形態では、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 に設けられた飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開

50

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／確定停止されるタイミングでは、図柄揃い演出が実行され、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。

【0291】

本実施形態では、表示結果や大当り種別に応じて、確定飾り図柄の種類を異ならせている（図9-3及び図9-4参照）。本実施形態では、確定飾り図柄として、はずれ図柄や偶数図柄や奇数図柄の種類が設定されている。

【0292】

<小図柄>

本実施形態では、画像表示装置5の左上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアを左から小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rとし、第2特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアも前述した小図柄表示エリア5l、5c、5rと共通とする。

【0293】

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

【0294】

[アクティブ表示、保留表示、保留記憶数]

本実施形態では、画像表示装置5の画面左下部には、第1保留記憶数（0～4個の第1保留表示02TM01）を表示する第1保留表示領域02TM01Eが設けられており、画像表示装置5の画面右下部には、第2保留記憶数（0～4個の第2保留表示02TM02）を表示する第2保留表示領域02TM02Eが設けられている。また、画像表示装置5の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示に対応した情報であり、実行されている特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示02TM03を表示するアクティブ表示領域02TM03Eが設けられている。

【0295】

なお、画像表示装置5の画面左部（第1保留表示領域02TM01Eの上部）に、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶数表示領域を設けてもよく、画像表示装置5の画面右部（第2保留表示領域02TM02Eの上部）に、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶数表示領域02TM06Eを設けてもよい。

【0296】

ここで、第1保留表示領域02TM01Eには、第1保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示され、第2保留表示領域02TM02Eには、第2保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示される。

【0297】

[時短状態]

本実施形態では、時短状態は、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。

【0298】

本実施形態における時短状態は、（A）所定回数の特図ゲームが実行されたことや、（

10

20

30

40

50

B) 大当り遊技状態に制御されたことや、(C) 特定種別の小当り遊技状態に制御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)ともいう。

【0299】

本実施形態では、時短状態の種類として、a時短状態とb時短状態とが設けられている。a時短状態では、(A) 10000回の第2特別図柄の特図ゲームが実行されたことや、(B) 大当り遊技状態に制御されたことや、(C) 後述する通常小当りに対応した小当り遊技状態に制御されたことのいずれか1つの終了条件が成立したときに終了する。

【0300】

また、b時短状態では、(A) 10000回の第2特別図柄の特図ゲームが実行されたことや、(B) 大当り遊技状態に制御されたことのいずれか1つの終了条件が成立したときに終了する。b時短状態では、a時短状態と異なり(C) 通常小当りに対応した小当り遊技状態に制御されたことが終了条件となっていない(図9-21(3) No. 3-1参照)。

【0301】

[当り種別テーブル]

図9-1は、当り種別テーブルを示す図である。当り種別テーブルのうち、図9-1(1)は大当り種別テーブルを示す図であり、図9-1(2)は小当り経由大当り種別テーブルを示す図である。当り種別テーブルには、大当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態(遊技状態)、大当りにおける開放回数(ラウンド数)、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。

【0302】

本実施形態では、大当り種別として、「図柄3R通常大当り」、「図柄10Ra時短大当り」、「図柄10Rb時短大当り」、「通常小当り経由10Ra時短大当り」、「時短小当り経由10Ra時短大当り」が設けられている。

【0303】

小当りは、第1特別図柄または第2特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる(特別図柄の小当り判定)。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が1回で開放時間が0.04秒という開放パターン(以下、適宜「第1開放パターン」と称する。)と、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターン(以下、適宜「第2開放パターン」と称する。)とのいずれかの開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。

【0304】

小当りにおいては、小当り遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約10個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、賞球が払出され得ることが設定されている。

【0305】

V判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入(V入賞)した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、V判定入賞装置87の開放パターンが異なる「通常小当り経由10Ra時短大当り」、および、「時短小当り経由10Ra時短大当り」が含まれる。

【0306】

本実施形態では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」に対応した小当りは、V判定入賞装置87の開放パターンが第1開放パターンとなっており、遊技球をV判定入賞装置87に入賞させることは極めて困難であり、大当りを発生させることが期待できない。また、a時短状態に制御されているときに発生したこの小当りにおいてV入賞させることができなかった場合、当該小当りの終了後にa時短状態に制御されずに通常状態に制御され

る（図9-24参照）。従って、この「通常小当り経由10Ra時短大当り」に対応した小当りは、実質的に時短状態から通常状態に制御される小当りとなる。以下では、この小当りを、適宜「通常小当り」や「転落小当り」や「第1小当り」と称する。

【0307】

また、本実施形態では、「時短小当り経由10Ra時短大当り」に対応した小当りは、V判定入賞装置87の開放パターンが第2開放パターンとなっており、遊技球をV判定入賞装置87に入賞させることは極めて容易であり、大当りを発生させることが期待できる。また、a時短状態に制御されているときに発生したこの小当りにおいてV入賞させることができた場合、当該小当りに対応した大当りの終了後にa時短状態に制御される。従って、この「時短小当り経由10Ra時短大当り」に対応した小当りは、実質的に次回も時短状態に制御される小当りとなる。以下では、この小当りを、適宜「時短小当り」や「継続小当り」や「第2小当り」と称する。

10

【0308】

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

【0309】

このように、大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを經由してV入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。

20

【0310】

図9-1(1)に示すように、「図柄3R通常大当り」は、大入賞口が3回(3R)開放される大当りである。「図柄3R時短大当り」後に制御される遊技状態は、通常状態である。

【0311】

また、「図柄10Ra時短大当り」は、大入賞口が10回(10R)開放される大当りである。「図柄10Ra時短大当り」後に制御される遊技状態は、a時短状態である。

【0312】

a時短状態は、前述した終了条件のうち、第2特別図柄の変動表示回数が10000回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が10004回という終了条件（不図示）との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というa時短状態の終了条件の回数は、「時短小当り」が発生した場合にV判定入賞装置87に進入した遊技球が約100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/41.1という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というa時短状態の終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約100%という割合で小当りを発生させる可能性がある回数としており、実質的に次の小当りが確定している状態である。但し、a時短状態において発生する小当りとして「通常小当り」と「時短小当り」とがある本実施形態において、「通常小当り」が発生してしまった場合には、大当りが発生することなく、通常状態に制御されてしまう。

30

40

【0313】

また、「図柄10Rb時短大当り」は、大入賞口が10回(10R)開放される大当りである。「図柄10Ra時短大当り」後に制御される遊技状態は、b時短状態である。

【0314】

「図柄10Rb時短大当り」後のb時短状態は、前述した終了条件のうち、第2特別図柄の変動表示回数が10000回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が10004回という終了条件（不図示）との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というb時短状態の終了条件の回数は、「時短小当り」が発生した場合にV判定入賞装置87に進入した

50

遊技球が約100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/41.1という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数10000回というb時短状態の終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約100%という割合で小当りを発生させる可能性がある回数としており、実質的に次の小当りが確定している状態である。但し、b時短状態において発生する小当りには「通常小当り」と「時短小当り」とがある本実施形態において、「通常小当り」が発生してしまった場合であっても、大当りが発生することなく、継続してb時短状態に制御される。よって、b時短状態は、実質的に「時短小当り」に当選するまで第2特別図柄の変動表示が実行される遊技状態であり、約100%という割合で小当り経由大当りを発生させ、実質的に次の大当りが確定している状態である。

10

【0315】

図9-1(2)に示すように、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は、V判定入賞装置87が1回(0.04秒×1回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が9回(9R)の計10回(10R)開放される大当りである。また、「時短小当り経由10Ra時短大当り」は、V判定入賞装置87が(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が9回(9R)の計10回(10R)開放される大当りである。これらの小当り経由時短大当りは、1ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は10回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄10R時短大当りと同様またはそれに近い大当り種別と感じる。

【0316】

20

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

【0317】

30

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

【0318】

[乱数値]

40

図9-2(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9-2(A)に示すように、本実施形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。

【0319】

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

50

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。

【0320】

尚、本実施形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図9-2(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。

【0321】

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。

【0322】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0323】

〔表示結果判定テーブル〕

図9-2(B)((B1)及び(B2))は、第1特別図柄用の表示結果判定テーブル及び第2特別図柄用の表示結果判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

【0324】

図9-2(B1)は、〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブルを示す説明図である。〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第1特別図柄について大当たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値MR1と比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値が設定されているテーブルである。図9-2(B1)における、上段が大当たり判定テーブル部であり、下段が小当たり判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示し、下段に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。

【0325】

本例では、第1特別図柄の大当たり確率は、 $1/319.7$ となっている。また、第1特別図柄の小当たり確率は、 $1/200$ に設定されている。

【0326】

図9-2(B2)は、〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブルを示す説明図である。〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第2特別図柄について大当たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値MR1と比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値が設定されているテーブルである。図9-2(B2)における、上段が大当たり判定テーブル部であり、下段が小当たり判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示し、下段に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。

【0327】

本例では、第2特別図柄の大当たり確率は、 $1/319.7$ となっている。また、第2特別図柄の小当たり確率は、 $1/41.1$ に設定されている。

【0328】

本実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とに小当りを設ける例を示したが、このような形態に限らず、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方に小当りを設ける構成を採用してもよい。例えば、第2特別図柄に小当りを設ける一方で、第1特別図柄に小当りを設けないようにしてもよい。

【0329】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞（第1始動入賞）、または、第2始動入賞口への始動入賞（第2始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路104のカウント値（乱数値MR1）を抽出する。

【0330】

第1始動入賞については、抽出値を「第1特別図柄用」表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を「第1特別図柄用」表示結果判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第1特別図柄に関して小当りにすることに決定する。

【0331】

第2始動入賞については、抽出値を「第2特別図柄用」表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を「第2特別図柄用」表示結果判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中にV入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することとも意味する。

【0332】

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

【0333】

〔大当り種別判定テーブル〕

図9-3、及び、図9-4は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルおよび小当り経由大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【0334】

図9-3は、遊技状態が通常状態であるときに大当りと判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる大当り種別判定テーブルと、遊技状態が通常状態であるときに小当りと判定された場合の小当り経由大当りの大当り種別を決定するために用いる小当り経由大当り種別判定テーブルである。

【0335】

図9-4は、遊技状態がa時短状態およびb時短状態であるときに大当りと判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる大当り種別判定テーブルと、遊技状態がa時短状態およびb時短状態であるときに小当りと判定された場合の小当り経由大当りの小当り経由大当り種別を決定するために用いる小当り経由大当り種別判定テーブルである。

【0336】

これらの大当り種別判定テーブル、および、小当り経由大当り種別判定テーブルには、各大当り種別（小当り経由大当り種別）に対応した、各大当り後に実行される時短制御の

10

20

30

40

50

回数と、確定飾り図柄の種類と、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値である大当り判定値とが設定されている。

【0337】

＜通常状態の大当り種別判定テーブル＞

図9-3(A1)は、遊技状態が通常状態であるときに第1特別図柄により大当りと判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる「第1特別図柄用」大当り種別判定テーブルである。図9-3(A2)は、遊技状態が通常状態であるときに第2特別図柄により大当りと判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる「第2特別図柄用」大当り種別判定テーブルである。

【0338】

(「第1特別図柄用」大当り種別判定テーブル)

図9-3(A1)の「第1特別図柄用」大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄3R通常大当り」と「図柄10Ra時短大当り」と「図柄10Rb時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【0339】

本例では、「第1特別図柄用」大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～119まで(40%)が「図柄3R通常大当り」、120～239まで(40%)が「図柄10Ra時短大当り」、240～299まで(20%)が「図柄10Rb時短大当り」に割り当てられている。

【0340】

また、図9-3(A1)には、各大当り種別のそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「図柄3R通常大当り」は0回、「図柄10Ra時短大当り」は10000回、「図柄10Rb時短大当り」は10000回である。

【0341】

また、図9-3(A1)には、各大当り種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「図柄3R通常大当り」は偶数図柄、「図柄10Ra時短大当り」は数字図柄「7」を除く奇数図柄、「図柄10Rb時短大当り」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

【0342】

(「第2特別図柄用」大当り種別判定テーブル)

図9-3(A2)の「第2特別図柄用」大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10Ra時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【0343】

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

【0344】

また、図9-3(A2)には、大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「図柄10Ra時短大当り」は時短制御回数が10000回である。

【0345】

また、図9-3(A2)には、各大当り種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「図柄10Ra時短大当り」は、確定飾り図柄の種類が数字図柄「7」である奇数図柄である。

【0346】

＜通常状態の小当り経由大当り種別判定テーブル＞

図9-3(B1)は、遊技状態が通常状態であるときに第1特別図柄により小当りと判

10

20

30

40

50

定された場合の小当り経由大当りの小当り経由大当り種別を決定するために用いる〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルである。図9-3(B2)は、遊技状態が通常状態であるときに第2特別図柄により小当りと判定された場合の小当り経由大当りの小当り経由大当り種別を決定するために用いる〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルである。

【0347】

(〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブル)

図9-3(B1)の〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「通常小当り経由10Ra時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

10

【0348】

本例では、〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~299まで(100%)が「通常小当り経由10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【0349】

また、図9-3(B1)には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は時短制御回数が10000回である。

【0350】

また、図9-3(B1)には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は、確定飾り図柄の種類がはずれ図柄である。なお、本実施形態では、「通常小当り」の発生時にV入賞が発生した場合には、大当り遊技状態に制御された後に通常状態に制御される(図9-19参照)。

20

【0351】

(〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブル)

図9-3(B2)の〔第2特別図柄用〕小当り大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「通常小当り経由10Ra時短大当り」と「時短小当り経由10Ra時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

30

【0352】

本例では、〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~74まで(25%)が「通常小当り経由10Ra時短大当り」、75~299まで(75%)が「時短小当り経由10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【0353】

また、図9-3(B2)には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は10000回、「時短小当り経由10Ra時短大当り」も10000回である。

40

【0354】

また、図9-3(B2)には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「通常小当り経由10Ra時短大当り」ははずれ図柄や後述する特殊図柄等であり、「時短小当り経由10Ra時短大当り」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

【0355】

本実施形態では、通常状態において大当りや小当り経由大当りが発生した場合の大当りファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この大当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、ファンファーレ演出と称する。

【0356】

50

また、通常状態において小当りが発生した場合の小当りファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この小当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、小当りファンファーレ演出と称する。

【0357】

また、本実施形態では、通常状態に実行される変動表示のいずれの変動パターンにおいても、図柄確定期間が0.5秒に設定されている（不図示）。

【0358】

＜a時短状態、b時短状態の大当り種別判定テーブル＞

図9-4（A1）は、遊技状態が時短状態（a時短状態又はb時短状態）であるときに第1特別図柄により大当りと判定された場合の「第1特別図柄用」大当り種別判定テーブルである。図9-4（A2）は、遊技状態が時短状態であるときに第2特別図柄により大当りと判定された場合の「第2特別図柄用」大当り種別判定テーブルである。

【0359】

（「第1特別図柄用」大当り種別判定テーブル）

図9-4（A1）の「第1特別図柄用」大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄3Rb時短大当り」と「図柄10Ra時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【0360】

本例では、「第1特別図柄用」大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～239まで（80%）が「図柄3Rb時短大当り」、240～299まで（20%）が「図柄10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【0361】

また、図9-4（A1）には、各大当り種別のそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「図柄3Rb時短大当り」は10000回、「図柄10Ra時短大当り」は10000回である。

【0362】

また、図9-4（A1）には、各大当り種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「図柄3Rb時短大当り」は数字図柄「3」である奇数図柄、「図柄10Ra時短大当り」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

【0363】

図9-4（A1）に示したように、遊技状態が時短状態（a時短状態又はb時短状態）であるときに第1特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄3Rb時短大当り」又は「図柄10Ra時短大当り」のいずれかの大当り種別に判定されることによって、遊技状態が時短状態であるときに第1特別図柄により大当りと判定された場合に、適切な演出制御を行うことができる。

【0364】

具体的には、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」に当選した場合に、実質的に次回の大当りが確定しているb時短状態に制御される本実施形態では、初当りの10ラウンド分の賞球（1500個）と、実質的に次回確定している大当りの10ラウンド分の賞球（1500個）との合計3000個の賞球が付与されることを報知する演出（後述する3000報知演出）が初当り時に実行され、遊技者は合計3000個の賞球が付与されることを認識している（図9-54参照）。

【0365】

また、b時短状態に制御されたにも関わらず、いずれかの理由で第2特別図柄の変動表示が実行されなかった場合に、初当りに当選した変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する第1特別図柄の保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）の変動表示が実行されてしまうことがある。このときに実行された第1特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」と判定されていた場合に発生する大当り（以下、適宜「イレギュラー特1大当り」と称する。）の大当り種別に応じて、付与される／付

10

20

30

40

50

与される予定の賞球数が異なる。

【0366】

(A) イレギュラー特1大当りの大当り種別が「図柄3Rb時短大当り」であった場合には、

(A1) 初当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

(A2) イレギュラー特1大当りの3ラウンド分の賞球(450個)

(A3) イレギュラー特1大当り後に制御されるb時短状態で実質的に次回確定している大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

の合計3450個の賞球が付与されることが実質的に確定となる。

【0367】

(B) イレギュラー特1大当りの大当り種別が「図柄10Ra時短大当り」であった場合には、

(B1) 初当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

(B2) イレギュラー特1大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

の合計3000個の賞球が付与されることが実質的に確定となる。

【0368】

なお、イレギュラー特1大当り後に制御されるa時短状態では、次回の大当りは実質的に確定していないので、ここでは(B3)として10ラウンド分の賞球(1500個)が付与されることが実質的に確定となるものとしていない。

【0369】

このように、初当り時の3000報知演出によって、合計3000個の賞球が付与されることを遊技者に認識させる本実施形態において、イレギュラー特1大当りが発生してしまった場合であっても、遊技状態が時短状態であるときに第1特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄3Rb時短大当り」又は「図柄10Ra時短大当り」のいずれかの大当り種別に判定される構成を採用することによって、3000個以上の賞球を付与することが可能となり、初当り時の3000報知演出の演出内容に対して矛盾が起きないようにすることができ、付与される賞球数の点でも遊技者が不利になり過ぎることを防ぐことができる。

【0370】

また、本実施形態では、遊技状態が時短状態(a時短状態又はb時短状態)であるときに第1特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄10Rb時短大当り」の大当り種別に判定されない。

【0371】

(C) イレギュラー特1大当りの大当り種別が「図柄10Rb時短大当り」であった場合には、

(C1) 初当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

(C2) イレギュラー特1大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

(A3) イレギュラー特1大当り後に制御されるb時短状態で実質的に次回確定している大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

の合計4500個の賞球が付与されることが実質的に確定となり、初当り時の3000報知演出の演出内容に対して矛盾が起きてしまうととも、付与される賞球数の点でも遊技者が過度に有利になってしまうので、遊技状態が時短状態であるときに第1特別図柄により大当りと判定された場合の大当り種別として「図柄10Rb時短大当り」が設けられていない。

【0372】

([第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル)

図9-4(A2)の[第2特別図柄用]大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10Ra時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【0373】

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

【0374】

また、図9-4（A2）には、大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「図柄10Ra時短大当り」は時短制御回数が10000回である。

【0375】

また、図9-4（A2）には、大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「図柄10Ra時短大当り」は、確定飾り図柄の種類が数字図柄「7」である奇数図柄である。

10

【0376】

＜a時短状態、b時短状態の小当り経由大当り種別判定テーブル＞

図9-4（B1）は、遊技状態が時短状態（a時短状態、b時短状態）であるときに第1特別図柄により小当りと判定された場合の〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルである。図9-4（B2）は、遊技状態が時短状態であるときに第2特別図柄により小当りと判定された場合の〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルである。

【0377】

（〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブル）

20

図9-4（B1）の〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「通常小当り経由10Ra時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【0378】

本例では、〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～299まで（100%）が「通常小当り経由10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【0379】

また、図9-4（B1）には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は時短制御回数が10000回である。

30

【0380】

また、図9-4（B1）には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は、確定飾り図柄の種類がはずれ図柄である。

【0381】

（〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブル）

図9-4（B2）の〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「通常小当り経由10Ra時短大当り」と「時短小当り経由10Ra時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

40

【0382】

本例では、〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～74まで（25%）が「通常小当り経由10Ra時短大当り」、75～299まで（75%）が「時短小当り経由10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【0383】

また、図9-4（B2）には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は10000回、「時短小当り経由10Ra時短大当り」も10000回で

50

ある。

【0384】

また、図9-4(B2)には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「通常小当り経由10Ra時短大当り」のa時短状態の場合ははずれ図柄で、b時短状態の場合は特殊図柄（本例では、「END」の文字が示された特殊図柄）であり、「時短小当り経由10Ra時短大当り」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

【0385】

本実施形態では、a時短状態またはb時短状態において大当りや小当り経由大当りが発生した場合の大当りファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この大当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、大当りファンファーレ演出と称する。

10

【0386】

また、a時短状態またはb時短状態において小当りが発生した場合の小当りファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この小当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、小当りファンファーレ演出と称する。

【0387】

また、a時短状態またはb時短状態に実行される変動表示のいずれの変動パターンにおいても、図柄確定期間が0.5秒に設定されている（図9-15～図9-20参照）。

【0388】

〔変動パターン判定〕

20

ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0389】

＜リーチを伴わない変動パターン＞

本実施形態において、リーチを伴わない変動パターン（「ロング変動はずれ」、「高速はずれ」、「超高速はずれ」、「高速時短小当り」、「超高速時短小当り」、「突入変動はずれ」、「突入変動大当り」、「突入変動時短小当り」、「擬似変動はずれ」、「直大当り」、「（「高速通常小当り」＝「高速はずれ」）」等）とは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」、「大当り」、「時短小当り」、又は「通常小当り」のいずれかとなることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。

30

【0390】

本実施形態において、変動表示結果が「はずれ」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は1000msであり、「超高速はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は2000msであり、「ロング変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は10000msであり、「突入変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30200msであり、「擬似変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は2800msである。

40

【0391】

また、変動表示結果が「大当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「直大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は10000msであり、「突入変動大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は40000msである。

【0392】

また、変動表示結果が「時短小当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は5000msであり、「超高速時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は500msであり、「突入変動時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は

50

3 0 5 0 0 m s である。

【0 3 9 3】

また、変動表示結果が「通常小当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速通常小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は1 0 0 0 m s である。

【0 3 9 4】

b 時短中の通常小当りの変動パターンについて

なお、本実施形態では、b 時短状態において変動表示結果が「通常小当り」となる場合に、「高速通常小当り」の変動パターンと判定される。この「高速通常小当り」の変動パターンは、「高速はずれ」の変動パターンと同様の演出態様の変動パターンであり、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄の組み合わせ（例えば、「2 4 5」等）が停止表示される。b 時短状態で「通常小当り」が発生したときに、V 入賞が発生しなくても、継続してb 時短状態に制御される（即ち、通常状態に制御されない（転落しない））本実施形態において（図9-24参照）、b 時短状態では変動表示結果が「通常小当り」となったことを報知する必要がないので、変動表示結果が「はずれ」となるときと同様の変動パターンを用いている。

【0 3 9 5】

＜「超高速時短小当り」の演出例＞

変動パターンが「超高速時短小当り」であるときの演出例に関して、図9-5を用いて説明する。

【0 3 9 6】

図9-5は、変動パターンが「超高速時短小当り」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【0 3 9 7】

図9-5（1）及び（2）は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像や第3飾り図柄に関して、後述する図9-28（1）及び（2）と同様なので説明を省略する。

【0 3 9 8】

次いで、図9-5（3）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を縮小表示させるべきタイミングで、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、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果が「時短小当り」となることに対応した第3飾り図柄の組合せ（本例では、「7 7 7」）である。

【0 3 9 9】

次いで、図9-5（4）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「時短小当り」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「7 7 7」）を停止表示させる（即ち、即ち、第3飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行している）。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【0 4 0 0】

次いで、図9-5（5）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「7 7 7」）を確定停止させる（即ち、即ち、第3飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行している）。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「7 7 7」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【0 4 0 1】

次いで、図9-5（6）に示すように、CPU103が小当り遊技状態の小当り遊技を

10

20

30

40

50

開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に小当り遊技開始画像を表示させる。この小当り遊技開始画像は、V入賞させるための「Vを狙え!!」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む小当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【0402】

〔突入変動〕

本実施形態では、大当り発生カウント値＝3であるときのa時短状態の1変動目（即ち、初めて制御された「超高速HYPER RUSH」の1変動目）において実行される変動パターンは、変動パターン（前半部）と変動パターン（後半部）とで構成されている。変動パターン（前半部）では、例えば、「突入変動」の変動パターンが実行される。本実施形態では、変動パターン（前半部）において「突入変動」の変動パターンが実行された後に各変動表示結果に応じた変動パターン（後半部）が実行される。

10

【0403】

変動パターン（後半部）では、当該変動表示の表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示が実行される。この演出を「表示結果報知変動演出」と称する。変動パターン（後半部）の表示結果報知変動演出では、例えば、変動表示結果が「はずれ」の場合には「超高速はずれ」の変動パターン（200ms）の変動表示、変動表示結果が「時短小当り」の場合には「超高速時短小当り」の変動パターン（500ms）の変動表示等が実行される。

【0404】

変動パターン（前半部）の「突入変動」とは、現在制御されている演出モードを示唆する情報が表示された後で、飾り図柄の擬似変動演出（飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止し、その後も、飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止する擬似変動を繰り返す演出）が実行され、所定のタイミングで現在制御されている演出モードを示唆する情報が再び表示されるとともに現在制御されている演出モードが開始されることを示唆する情報が表示される変動パターンである（図9-7～図9-9参照）。以下では、擬似変動のうち飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止するまでの一連の演出を適宜「単位擬似変動」と称する。従って、擬似変動演出とは、複数回の単位擬似変動が実行される演出である。

20

30

【0405】

本実施形態における「突入変動」では、現在制御されている演出モードを示唆する情報とは、「超高速」の文字や「超高速HYPER RUSH」の文字（以下、適宜「モード開始示唆演出」と称する。）であり、現在制御されている演出モードが開始されることを示唆する情報とは、「超高速HYPER RUSH」の文字や「超高速HYPER RUSH突入」の文字（以下、適宜「モード開始報知演出」と称する。）である。

【0406】

また、「突入変動」における飾り図柄の擬似変動演出とは、1回目の飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止するまでの期間（以下、適宜「単位擬似変動期間」と称する。）より、2回目の単位擬似変動期間の方が短く、2回目の単位擬似変動期間より、3回目の単位擬似変動期間の方が短くなっている。以降同様に擬似変動を実行する毎に単位擬似変動期間が短くなっていく構成、即ち、擬似変動の速度が加速度的に速くなっていく構成を採用している。以下では、このような擬似変動演出を適宜「加速擬似変動演出」と称する。本例では、加速擬似変動演出では、全7回の単位擬似変動が実行されるものとする。

40

【0407】

このように、初めて制御された「超高速HYPER RUSH」の1変動目の「突入変動」の変動パターンにおいて、加速擬似変動演出が実行されることによって、〔超高速HYPER RUSH〕の変動表示の消化速度が、他の演出モードの変動表示の消化速度よ

50

りも速いことを遊技者に印象付けることができる。

【0408】

本実施形態では、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、加速擬似変動演出中の飾り図柄（後述する「第3飾り図柄」）の擬似変動が実行されるときに、第3飾り図柄が仮停止する場合には、台座図柄と数字図柄とが含まれる一方で、光線エフェクト表示が含まれない構成となっている。このとき、第3飾り図柄の表示色が各色（青色、赤色、金色）で表示されるとともに、数字図柄内部の表示色が輝いて見えるような態様（以下、適宜「特殊態様」と称する。）で表示される。このように、加速擬似変動演出中の第3飾り図柄が仮停止するときに、第3飾り図柄が、光線エフェクト表示を含まない態様で表示される一方で、特殊態様で表示されることによって、現在実行されている変動が擬似変動であることを遊技者に認識させることができる。

10

【0409】

また、加速擬似変動演出が終了し、当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行されるときには、第3飾り図柄が特殊態様で表示されないことによって、現在実行されている変動が擬似変動でないこと、即ち、実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示であることを遊技者に認識させることができる。

【0410】

また、本実施形態では、大当り発生カウント値＝3となった大当り遊技状態の大当りエンディング期間の所定のタイミングで、「超高速HYPER RUSH」が開始すること（「突入変動」が開始すること）を報知する「READY」の文字が画像表示装置5に表示される。

20

【0411】

＜「突入変動はずれ」の演出例＞

変動パターンが「突入変動はずれ」であるときの演出例に関して、図9-6、及び、図9-7～図9-10を用いて説明する。

【0412】

図9-6は、変動パターンが「突入変動はずれ」であるときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図9-7～図9-10は、変動パターンが「突入変動はずれ」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【0413】

先ず、図9-7（1）に示すように、大当り遊技状態（大当り発生カウント値＝3）の大当りエンディング期間の所定のタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に「READY」の文字を表示させる。

30

【0414】

次いで、図9-7（2）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させたタイミング（図9-6に示すT1のタイミング）で、演出制御用CPU120は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速」の文字を表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【0415】

次いで、図9-7（3）～（7）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて10秒が経過したタイミングから17.5秒が経過したタイミングまでの期間（図9-6に示すT2～T3の期間（7.5秒間））で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出（1回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図9-7（3）、（6）、及び（7）に示すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

40

【0416】

図9-7（7）に示すように、演出制御用CPU120は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH」の文字を表示させる

50

。「超高速HYPER RUSH」の文字は、第3飾り図柄よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、「超高速HYPER RUSH」の文字、第3飾り図柄の順で表示されているように見える。

【0417】

このときの「超高速HYPER RUSH」の文字の表示態様は、加速擬似変動演出が終了した後のモード開始報知演出で表示される「超高速HYPER RUSH」の文字の表示態様よりも視認性が低下した状態で表示されている。本例では、加速擬似変動演出中の「超高速HYPER RUSH」の文字は、薄い白文字の態様で表示される一方で、加速擬似変動演出が終了した後のモード開始報知演出中の「超高速HYPER RUSH」の文字は、濃い黒文字の態様で表示されている。

10

【0418】

次いで、図9-7(8)～図9-8(11)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて17.5秒が経過したタイミングから21秒が経過したタイミングまでの期間(図9-6に示すT3～T4の期間(3.5秒間))で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出(2回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図9-8(10)及び(11)に示すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【0419】

図9-8(11)に示すように、演出制御用CPU120は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH」の文字を表示させる。

20

【0420】

次いで、図9-8(12)以降に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて21秒が経過したタイミング(図9-6に示すT4のタイミング)以降で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出(3回目～8回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。

【0421】

そして、図9-9(13)～(15)に示すように、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出(7回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。

30

【0422】

次いで、図9-9(16)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて25.5秒が経過したタイミング(図9-6に示すT9のタイミング)で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rから第3飾り図柄を消去するとともに、モード開始報知演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH」の文字(濃い黒文字の態様)を表示させる。

40

【0423】

次いで、図9-9(17)に示すように、演出制御用CPU120は、モード開始報知演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH突入」の文字(濃い黒文字の態様)を表示させる。

【0424】

次いで、図9-9(18)～図9-10(21)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて30秒が経過したタイミングから30.2秒が経過したタイミングまでの期間(図9-6に示すT10～T11の期間)で、演出制御用CPU120は、モード開始報知演出を終了し、画像表示装置5の画面中央部から「超高速HYPER RUSH突入」の文字を消去し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5R

50

において第3飾り図柄の変動表示を実行し、表示結果が「はずれ」となる確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「145」）を停止（停止表示、確定停止）させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「145」）を確定停止させる。

【0425】

このとき、演出制御用CPU120は、擬似変動ではなく実際に当該変動表示の表示結果を報知するための第3飾り図柄の変動表示が実行されていることに基づいて、第3飾り図柄が停止（停止表示、確定停止）するときに、第3飾り図柄を特殊態様で表示させずに、光線エフェクト表示を含む態様で表示させている。また、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている（後述する図9-28参照）。 10

【0426】

本実施形態では、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、少ない変動表示の回数で「通常小当り」に当選してしまった場合に、他の演出モードと比較して変動表示期間が極端に短い変動パターン（「超高速はずれ」（0.2秒））が選択される割合が高い[超高速HYPER RUSH]に制御されていることによって、大当りを複数回発生させて初めて制御させることができる[超高速HYPER RUSH]を十分に遊技することなく終了させてしまう虞がある。

【0427】

このような状況が発生してしまうことを鑑みて、初めて制御された[超高速HYPER RUSH]の1変動目において、100%の割合で「突入変動」の変動パターン（30秒以上）が実行されることによって、早い段階で[超高速HYPER RUSH]から転落してしまった場合でも、少なくとも30秒以上の[超高速HYPER RUSH]の制御期間を確保することができる。 20

【0428】

また、初めて制御された[超高速HYPER RUSH]の1変動目において、100%の割合で「突入変動」の変動パターン（加速擬似変動演出）が実行されることによって、早い段階で[超高速HYPER RUSH]から転落してしまった場合でも、[超高速HYPER RUSH]での第3飾り図柄の変動表示と類似した態様の飾り図柄の擬似変動が複数回実行されることによって、擬似変動ではあるものの少なくとも複数回以上の[超高速HYPER RUSH]における第3飾り図柄の変動表示を遊技することができる。 30

【0429】

また、本実施形態では、大当り発生回数に応じて、大当りエンディング期間の長さを変えることが可能であるので、例えば、大当り発生カウント値=3の大当り（即ち、初めて「超高速HYPER RUSH」に制御される直前的大当り）の大当りエンディング期間を30秒に設定し、この期間に、大当り後に[超高速HYPER RUSH]に初めて制御されることを示唆する情報（「超高速」の文字、「超高速HYPER RUSH」の文字、「超高速HYPER RUSH突入」の文字等）を表示させることが可能である。

【0430】

しかしながら、パチンコ遊技機では、大当り遊技状態（大当りエンディング期間）に飾り図柄の変動表示を行うことや、それに類似した演出態様の演出を行うことは禁止されている。そのため、大当りエンディング期間に、[超高速HYPER RUSH]に初めて制御されることを示唆する情報を表示させることは可能であるものの、加速擬似変動演出を実行することができずに、[超高速HYPER RUSH]の変動表示の消化速度が、他の演出モードの変動表示の消化速度よりも速いことを遊技者に報知することができない。 40

【0431】

そのため、本実施形態では、加速擬似変動演出や[超高速HYPER RUSH]に初めて制御されることを示唆する情報の表示を、大当りエンディング期間ではなく[超高速HYPER RUSH]に制御された1変動目に実行している。 50

【0432】

〔擬似変動はずれ〕

本実施形態における「擬似変動はずれ」の変動パターンとは、飾り図柄（後述する「第3飾り図柄」）の単位擬似変動が連続して3回実行され、3回目の単位擬似変動の終了後に表示結果が「はずれ」であることを報知するための第3飾り図柄の変動表示が実行され、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである（図9-12および図9-13参照）。即ち、3回の単位擬似変動と1回の当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行される変動パターンである。この当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行される演出を、「表示結果報知変動演出」と称する。

10

【0433】

本実施形態における「擬似変動はずれ」の変動パターンにおける飾り図柄の擬似変動演出とは、1回目の単位擬似変動期間と2回目の単位擬似変動期間と3回目の単位擬似変動期間とが、いずれも飾り図柄が擬似変動を行う期間（200ms）+飾り図柄が仮停止する期間（500ms）の700msに設定されている。即ち、3回全ての単位擬似変動の速度が同じ速さ（等速）で実行される構成を採用している。以下では、このような擬似変動演出を適宜「等速擬似変動演出」と称する。

【0434】

本実施形態では、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、等速擬似変動演出中の飾り図柄の擬似変動が実行されるときに、第3飾り図柄が仮停止する場合には、台座図柄と数字図柄と光線エフェクト表示とが含まれる構成となっている。このとき、第3飾り図柄の表示色が各色（青色、赤色、金色）で表示されるとともに、数字図柄内部の表示色が輝いて見えるような態様（以下、適宜「特殊態様」と称する。）で表示される。このように、等速擬似変動演出中の第3飾り図柄が仮停止するとき、第3飾り図柄が特殊態様で表示されることによって、現在実行されている変動が擬似変動であることを遊技者に認識させることができる。

20

【0435】

また、等速擬似変動演出が終了し、当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行されるときには、第3飾り図柄が特殊態様で表示されないことによって、現在実行されている変動が擬似変動でないことを遊技者に認識させることができる。

30

【0436】

＜「擬似変動はずれ」の演出例＞

変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときの演出例に関して、図9-11、及び、図9-12～図9-13を用いて説明する。

【0437】

図9-11は、変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図9-12～図9-13は、変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【0438】

まず、図9-12（1）～（3）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させたタイミングから0.7秒経過するタイミングまでの期間（図9-11に示すT1～T2の期間）で、演出制御用CPU120は、等速擬似変動演出（1回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図9-12（3）に示すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

40

【0439】

このとき、演出制御用CPU120は、演出モードが〔超高速HYPER RUSH〕であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている（後述する図9-28参照）。

【0440】

50

次いで、図 9-12 (4) ~ (6) に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を開始させて 0.7 秒経過したタイミングから 1.4 秒経過したタイミングまでの期間 (図 9-11 に示す T2 ~ T3 の期間) で、演出制御用 CPU 120 は、等速擬似変動演出 (2 回目の単位擬似変動) を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、第 3 飾り図柄の擬似変動を実行する。図 9-12 (6) に示すように、第 3 飾り図柄が仮停止しているときには、第 3 飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【0441】

次いで、図 9-12 (7) ~ 図 9-13 (9) に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を開始させて 1.4 秒経過したタイミングから 2.1 秒経過したタイミングまでの期間 (図 9-11 に示す T3 ~ T4 の期間) で、演出制御用 CPU 120 は、等速擬似変動演出 (3 回目の単位擬似変動) を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、第 3 飾り図柄の擬似変動を実行する。図 9-13 (9) に示すように、第 3 飾り図柄が仮停止しているときには、第 3 飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【0442】

次いで、図 9-13 (10) ~ (13) に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を開始させて 2.1 秒が経過したタイミングから 2.8 秒が経過したタイミングまでの期間 (図 9-6 に示す T4 ~ T5 の期間) で、演出制御用 CPU 120 は、等速擬似変動演出を終了し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R における第 3 飾り図柄の擬似変動を終了し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において第 3 飾り図柄の変動表示を実行し、表示結果が「はずれ」となる確定第 3 飾り図柄の組合せ (本例では、「145」) を停止 (停止表示、確定停止) させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の組合せ (本例では、「145」) を確定停止させる。

【0443】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、擬似変動ではなく実際に当該変動表示の表示結果を報知するための第 3 飾り図柄の変動表示が実行されていることに基づいて、第 3 飾り図柄が停止 (停止表示、確定停止) するときに、第 3 飾り図柄を特殊態様で表示させていない。

【0444】

〔直大当り〕

本実施形態では、大当り発生カウント値 ≥ 3 であるときの a 時短状態 (即ち、「超高速 HYPER RUSH」) または b 時短状態 (即ち、「無敵 RUSH」) において、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当り」である場合に、「直大当り」の変動パターンが実行される。

【0445】

「直大当り」の変動パターンとは、変動表示が開始された後に飾り図柄が非表示となり、飾り図柄が非表示の状態を継続して変動表示が終了される変動パターンである。この変動パターンでは、変動表示が終了するときに、変動表示結果が「大当り」となることを示す小図柄の組み合わせが確定停止される (図 9-14 参照)。

【0446】

本実施形態では、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 に発光装置が備えられており、大当り発生カウント値 ≥ 3 であるときの a 時短状態 (即ち、「超高速 HYPER RUSH」) または b 時短状態 (即ち、「無敵 RUSH」) において、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当り」であることに基づいた大当りが発生した場合に、大当り遊技状態に制御されたタイミングで、特別可変入賞球装置 7 を発光させることが可能である。

【0447】

＜「直大当り」の演出例＞

変動パターンが「直大当り」であるときの演出例に関して、図 9-14 を用いて説明する。

【0448】

図9-14は、変動パターンが「直大当り」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【0449】

まず、図9-14(1)に示すように、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、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。

【0450】

このとき、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている(後述する図9-28参照)。

【0451】

次いで、図9-14(2)に示すように、CPU103が次の第2特別図柄の変動表示(4個の保留記憶のうち1個目の保留記憶に対応した変動表示)を開始させたタイミングで、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から第3飾り図柄を消去する。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【0452】

次いで、図9-14(3)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、第3飾り図柄を消去した状態で、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、表示結果が「大当り」となることを示す小図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる(即ち、第3飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行していない)。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示02TM03を消去させる。

【0453】

次いで、図9-14(4)に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に大当りラウンド遊技開始画像を表示させる。この大当りラウンド遊技開始画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示(本例では、「Round1」の文字)と、大入賞口へ入賞させるための「アタッカーを狙え!!」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、特別可変入賞球装置7を発光させている。

【0454】

本実施形態では、時短状態に制御されているときには、第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高く、表示結果が「小当り」と判定されることによって大当りが発生する状況が多い。しかしながら、時短状態に制御されているときに、表示結果が「大当り」と判定されてしまうと、通常状態のときに当選した方がよかったという残念感を抱かせてしまう。

【0455】

このような状況が発生したときに、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことを示す情報(「アタッカーを狙え!!」の文字(小当り経由大当りの場合「Vを狙え!!」の文字))を画像表示装置5の画面に表示させておくとともに、特別可変入賞球装置7を発光させることによって画像表示装置5から大入賞口の方へ遊技者の意識を向けて、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことに対する残念感を軽減できる。

【0456】

<ノーマルリーチを伴う変動パターン>

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン(「高速ノーマルリーチは

10

20

30

40

50

れ」、「高速ノーマルリーチ時短小当り」等）とは、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（チャレンジ演出、転落演出等）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【0457】

本実施形態において、変動表示結果が「はずれ」である場合のノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は3000msである。

【0458】

また、変動表示結果が「時短小当り」である場合のノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は7000msである。

【0459】

＜スーパーリーチを伴う変動パターン＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチCはずれ」、「スーパーリーチA時短小当り」、「スーパーリーチA大当り」、「スーパーリーチB通常小当り」、「スーパーリーチC時短小当り」）では、「大当り」、「時短小当り」、又は「通常小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。

【0460】

（スーパーリーチA（チャレンジ演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチAはずれ」や「スーパーリーチA時短小当り」や「スーパーリーチA大当り」の変動パターンでは、変動表示の開始とともにリーチ状態が成立し、味方キャラクタが岩に対して爆弾を投げるアクションを行うことにより「時短小当り」や「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチA演出（以下、適宜「チャレンジ演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタがチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行される。失敗演出では、図柄表示エリアにおいて、はずれ図柄が停止表示される。一方、最終表示結果が「時短小当り」や「大当り」となる場合には、味方キャラクタがチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行される（図9-58参照）。失敗演出では、図柄表示エリアにおいて、大当り図柄が停止表示される（図柄揃い演出が実行される）。

【0461】

（スーパーリーチB（転落煽り演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチBはずれ」や「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンでは、変動表示が開始されると、転落示唆表示（本例では、「！」を含む三角形のオブジェクトと、「WARNING」の文字とを含む画像）が表示された後に、リーチ状態が成立し、図柄表示エリア5Cに仮停止した特殊図柄（時短状態が終了することを示唆する「END」の文字の特殊図柄）に対してプッシュボタン31Bを操作することにより「通常小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチB演出（以下、適宜「転落煽り演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、仮停止していた特殊図柄を破壊することに成功し、図柄表示エリア5Cにははずれ図柄が確定停止する演出（転落回避演出）が実行される。一方、最終表示結果が「通常小当り」となる場合には、仮停止していた特殊図柄を破壊することに失敗し、図柄表示エリア5Cに特殊図柄が確定停止する演出（転落確定演出）が実行される（図9-61参照）。

【0462】

（スーパーリーチC（ボタン即当り演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチCはずれ」や「スーパーリーチC時短小当り」の変動パターンでは、変動表示が開始された後

10

20

30

40

50

にリーチが成立せずに、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の各領域にプッシュボタン 3 1 B を模した操作促進表示と、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバーとを表示させ、プッシュボタン 3 1 B を 1 回操作するごとに各図柄表示エリアに飾り図柄が停止表示（例えば、図柄表示エリア 5 R → 5 L → 5 C の順で停止）し、プッシュボタン 3 1 B を合計 3 回操作することで図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に飾り図柄の組合せが停止表示することにより、「時短小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ C 演出（以下、適宜「ボタン即当り演出」と称する。）が実行される。

【0463】

ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に最終表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）が停止表示する演出（図柄はずれ演出）が実行される。一方、最終表示結果が「時短小当り」となる場合には、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に最終表示結果が「時短小当り」となる飾り図柄の組合せ（7 の奇数図柄「7 7 7」）が停止表示する演出（図柄揃い演出）が実行される（不図示）。

10

【0464】

上記の実施形態では、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチ A ～スーパーリーチ C を設ける例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチ A ～スーパーリーチ C とは異なる種類のスーパーリーチを設けてもよい。

【0465】

例えば、スーパーリーチとしてスーパーリーチ D を設けるものとする。スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチ D はずれ」や「スーパーリーチ D 時短小当り」や「スーパーリーチ D 大当り」の変動パターンでは、変動表示の開始とともにリーチ状態が成立し、味方キャラクタが敵キャラクタとバトルを行うことにより「時短小当り」や「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ D 演出（以下、適宜「バトル演出」と称する。）が実行される。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「時短小当り」や「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。このバトル演出で登場する味方キャラクタは、後述する可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタと関連付けられているものとする。

20

30

【0466】

ここでは、後述するドリーム R U S H、超高速 H Y P E R R U S H、無敵 R U S H（図 9-25 参照）中における変動パターン判定について説明する。具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される〔大当り用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「時短小当り」にすることが事前決定されたときに使用される〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「通常小当り」にすることが事前決定されたときに使用される〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

40

【0467】

〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「ロング変動はずれ」、「高速はずれ」、「高速ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチ A はずれ」、「スーパーリーチ B はずれ」、「超高速はずれ」、「スーパーリーチ C はずれ」、「突入変動はずれ」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0468】

〔大当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「スーパーリーチ A 大当り」、「突入変動大当り」、「直大当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

50

【0469】

【時短小当り用】変動パターン判定テーブルにおいては、「高速時短小当り」、「高速ノーマルリーチ時短小当り」、「スーパーリーチA時短小当り」、「突入変動時短小当り」、「超高速時短小当り」、「スーパーリーチC時短小当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0470】

【通常小当り用】変動パターン判定テーブルにおいては、「スーパーリーチB通常小当り」、「突入変動通常小当り」、「高速通常小当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

10

【0471】

本実施形態では、大当りとして、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してV入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれるので、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、異なる変動パターンを用いている。しかしながら、このような形態に限らず、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、共通の変動パターンを用いてもよい。

【0472】

< [a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用]、[保留0個用]変動パターン判定テーブル>

20

図9-15（1）～（4）は、本実施形態における[a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用]の[保留0個用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、a時短状態において大当り発生カウント値＝1、2である場合、演出モードとして「ドリームRUSH」に制御される（図9-25参照）。即ち、図9-15（1）～（4）は、本実施形態における[a時短状態（ドリームRUSH）用]の[保留0個用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【0473】

図9-15（1）に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「ロング変動はずれ」の変動パターン、701～800までが「高速はずれ」の変動パターン、801～900までが「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、901～950までが「スーパーリーチAはずれ」の変動パターン、951～997までが「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。

30

【0474】

図9-15（2）に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチA大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0475】

図9-15（3）に示すように、[時短小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までが「高速時短小当り」の変動パターン、301～500までが「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターン、501～997までが「スーパーリーチA時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

40

【0476】

図9-15（4）に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0477】

< [a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用]、[保留1～4個用]変動パター

50

ン判定テーブル>

図 9-16 (1) ~ (4) は、本実施形態における [a 時短状態 (大当り発生カウント値 = 1、2) 用] の [保留 1 ~ 4 個用] の変動パターン判定テーブルの具体例である。即ち、図 9-16 (1) ~ (4) は、本実施形態における [a 時短状態 (ドリーム R U S H) 用] の [保留 1 ~ 4 個用] の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【0478】

図 9-16 (1) に示すように、[はずれ用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 800 までは「高速はずれ」の変動パターン、801 ~ 900 までは「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、901 ~ 950 までは「スーパーリーチ A はずれ」の変動パターン、951 ~ 997 までは「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。

10

【0479】

図 9-16 (2) に示すように、[大当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 997 までは「スーパーリーチ A 大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0480】

図 9-16 (3) に示すように、[時短小当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 300 までは「高速時短小当り」の変動パターン、301 ~ 500 までは「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターン、501 ~ 997 までは「スーパーリーチ A 時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

20

【0481】

図 9-16 (4) に示すように、[通常小当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 997 までは「スーパーリーチ B 通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0482】

< [a 時短状態 (大当り発生カウント値 = 3) 用]、[1 変動目] 変動パターン判定テーブル>

図 9-17 (1) ~ (4) は、本実施形態における [a 時短状態 (大当り発生カウント値 = 3) 用] の [1 変動目用] の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、a 時短状態において大当り発生カウント値 = 3 である場合、演出モードとして「超高速 H Y P E R R U S H」に制御される (図 9-25 参照)。即ち、図 9-17 (1) ~ (4) は、本実施形態における [初当り後に初めて制御された a 時短状態 (超高速 H Y P E R R U S H) の 1 変動目用] の変動パターン判定テーブルの具体例である。

30

【0483】

図 9-17 (1) に示すように、[はずれ用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 997 までは「突入変動はずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【0484】

図 9-17 (2) に示すように、[大当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 997 までは「突入変動大当り」の変動パターンに割り当てられている。

40

【0485】

図 9-17 (3) に示すように、[時短小当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 997 までは「突入変動時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0486】

図 9-17 (4) に示すように、[通常小当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 997 までは「突入変動通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

50

【0487】

< [a時短状態（大当り発生カウント値＝3～10000）、[保留0個]用]変動パターン判定テーブル>

図9-18（1）～（4）は、本実施形態における[a時短状態（大当り発生カウント値＝3～10000）用]の[保留0個用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。なお、大当り発生カウント値＝3の場合、1変動目を除く。また、本例では、a時短状態において大当り発生カウント値＝3～10000である場合、演出モードとして「超高速HYPER RUSH」に制御される（図9-25参照）。即ち、図9-18（1）～（4）は、本実施形態における[a時短状態（超高速HYPER RUSH）用]の[保留0個用]の変動パターン判定テーブルの具体例である（大当り発生カウント値＝3の場合、1変動目を除く）。

10

【0488】

図9-18（1）に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「擬似変動はずれ」の変動パターンに割り当てられており、701～900までが「超高速はずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～950までが「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、951～997までが「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。

【0489】

図9-18（2）に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。

20

【0490】

図9-18（3）に示すように、[時短小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「超高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられており、701～997までが「スーパーリーチC時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0491】

図9-18（4）に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

30

【0492】

< [a時短状態（大当り発生カウント値＝3～10000）、[保留1～4個]用]変動パターン判定テーブル>

図9-19（1）～（4）は、本実施形態における[a時短状態（大当り発生カウント値＝3～10000）用]の[保留1～4個用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。なお、大当り発生カウント値＝3の場合、1変動目を除く。また、本例では、a時短状態において大当り発生カウント値＝3～10000である場合、演出モードとして「超高速HYPER RUSH」に制御される（図9-25参照）。即ち、図9-19（1）～（4）は、本実施形態における[a時短状態（超高速HYPER RUSH）用]の[保留1～4個用]の変動パターン判定テーブルの具体例である（大当り発生カウント値＝3の場合、1変動目を除く）。

40

【0493】

図9-19（1）に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～900までが「超高速はずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～975までが「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、976～997までが「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。

【0494】

図9-19（2）に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、

50

MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0495】

図9-19(3)に示すように、[時短小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「超高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられており、701～997までが「スーパーリーチC時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0496】

図9-19(4)に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

10

【0497】

< [b時短状態用] 変動パターン判定テーブル >

図9-20(1)～(4)は、本実施形態における[b時短状態用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、b時短状態である場合、演出モードとして「無敵RUSH」に制御される(図9-25参照)。即ち、図9-20(1)～(4)は、本実施形態における[b時短状態(無敵RUSH)用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【0498】

図9-20(1)に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「高速はずれ」の変動パターンに割り当てられている。

20

【0499】

図9-20(2)に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0500】

図9-20(3)に示すように、[時短小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

30

【0501】

図9-20(4)に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「高速通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0502】

このように、遊技状態がa時短状態に制御されている期間において、大当り発生カウント値=3～10000(モード切替判定値以上)の場合は、変動表示期間が1000msよりも短い「超高速非リーチはずれ」の変動パターンが実行される割合が約80%である。一方で、大当り発生カウント値=1、2(モード切替判定値未満)の場合は、変動表示期間が1000msよりも短い「超高速非リーチはずれ」の変動パターンが実行される割合が0%である。従って、大当り発生カウント値がモード切替判定値の「3」以上の場合は、大当り発生カウント値がモード切替判定値の「3」未満の場合よりも、変動表示期間が1000msよりも短い変動パターンが実行される割合が高くなっている。

40

【0503】

[遊技状態別の当り後の制御テーブル]

図9-21は、本実施形態における遊技状態別の当り後の制御テーブルを示す説明図である。図9-21(1)は、遊技状態が通常状態であるときに表示結果が「大当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果(大当り種別)に応じて示している。また、図9-21(2)は、遊技状態がa時短状態であるときに表示結果が「小当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果(小当り種別)とV入賞の

50

発生有無とに応じて示している。また、図 9-21 (3) は、遊技状態が b 時短状態であるときに表示結果が「小当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果（小当り種別）と V 入賞の発生有無とに応じて示している。

【0504】

図 9-21 (1) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、

(No. 1-1) 表示結果が「図柄 3 R 通常大当り」となった場合は、大当り後に通常状態に制御され、

(No. 1-2) 表示結果が「図柄 10 R a 時短大当り」となった場合は、大当り後に a 時短状態に制御され、

(No. 1-3) 表示結果が「図柄 10 R b 時短大当り」となった場合は、大当り後に b 時短状態に制御される。

10

【0505】

図 9-21 (2) に示すように、遊技状態が a 時短状態であるときに、

(No. 2-1) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、

(No. 2-2) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に通常状態に制御され、

(No. 2-3) 表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、

(No. 2-4) 表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に a 時短状態に制御される。

20

【0506】

図 9-21 (3) に示すように、遊技状態が b 時短状態であるときに、

(No. 3-1) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に b 時短状態に制御され、

(No. 3-2) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に通常状態に制御され、

(No. 3-3) 表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、

(No. 3-4) 表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に a 時短状態に制御される。

30

【0507】

このように、遊技状態が a 時短状態であるときに、(No. 2-1) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御される一方で、遊技状態が b 時短状態であるときに、(No. 3-1) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中に V 入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に b 時短状態に制御される。

【0508】

[特別図柄停止処理]

図 9-22 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理 (S113) を示すフローチャートである。

40

【0509】

まず、CPU103 は、大当りフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S02 TM1010)。

【0510】

本実施形態では、大当りフラグは、RAM102 の所定領域に設けられ、図 5 の特別図柄通常処理 (S110) において、特図ゲームの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたことに基づいてオン状態にセットされる。一方、特図ゲームにおいて確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されたことに基づいてクリアされてオフ状態となる。

50

【0511】

大当りフラグがオンである場合には（ステップS02TM1010でYES）、CPU103は、大当り開始時演出待ち時間を設定し（ステップS02TM1020）、ステップS02TM1030に処理を進める。ステップS02TM1020の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、RAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【0512】

次いで、CPU103は、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へ送信するための設定を行い（ステップS02TM1030）、大当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップS02TM1040）、ステップS02TM1050に処理を進める。

10

【0513】

本実施形態では、大当り開始指定コマンドは、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定するコマンド（大当りファンファーレコマンド）であり、主基板11から演出制御基板12へ供給される演出制御コマンドに含まれている。大当り開始指定コマンドでは、可変表示結果や大当り種別の決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。ステップS02TM1030の処理では、大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大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る。

20

【0514】

次いで、CPU103は、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新し（ステップS02TM1050）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S114）に対応した値に更新し（ステップS02TM1060）、そのまま処理を終了する。

【0515】

本実施形態では、所定の数値データとしての大当り発生カウント値は、大当り発生カウンタの格納値である。大当り発生カウンタは、RAM102の所定領域に設けられ、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて当該遊技状態において大当りに制御すると決定された回数を特定可能にカウントする。

30

【0516】

本例では、大当り発生カウンタには、初期状態として「0」のカウント初期値が設定されており、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、格納値である大当り発生カウント値が「1」加算されることにより更新される。そして、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定された回数が所定の上限値としてのリミット値（本実施形態では、10000回）に達したとき（リミット到達時：大当り発生カウント値＝10000）には、大当り発生カウンタがクリアされて、大当り発生カウント値が「0」に初期化される。その後、再びリミット値に到達するまで、初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、大当り発生カウント値が「1」加算される。

40

【0517】

なお、上記の実施形態では、大当り発生カウント値を1加算することにより更新する例を示したが、このような形態に限らず、大当り発生カウント値を1減算することにより更新してもよい。

【0518】

例えば、大当り発生カウンタには、初期状態として「10000」のカウント初期値が設定されており、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、格納値である大当り発生カウント値が「1」減算されることにより更新される。そして、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定された回数が所定の上限値としてのリミット値（本実施形態では

50

、１００００回）に達したとき（リミット到達時：大当り発生カウンタ値＝０）には、大当り発生カウンタがクリアされて、大当り発生カウンタ値が「１００００」に初期化される。その後、再びリミット値に到達するまで、初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、大当り発生カウンタ値が「１」減算される。

【０５１９】

また、ステップＳ０２ＴＭ１０１０において大当りフラグがオフである場合には（ステップＳ０２ＴＭ１０１０で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Ｓ０２ＴＭ１１１０）。

【０５２０】

本実施形態では、小当りフラグは、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられ、図５の特別図柄通常処理（Ｓ１１０）において、特図ゲームの可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されたことに基づいてオン状態にセットされる。一方、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されたことに基づいてクリアされてオフ状態となる。

【０５２１】

小当りフラグがオフである場合には（ステップＳ０２ＴＭ１１１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ１２１０）、そのまま処理を終了する。

【０５２２】

小当りフラグがオンである場合には（ステップＳ０２ＴＭ１１１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、小当り開始時演出待ちを設定し（ステップＳ０２ＴＭ１１２０）、ステップＳ０２ＴＭ１１３０に処理を進める。ステップＳ０２ＴＭ１１２０の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【０５２３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、小当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２へ送信するための設定を行い（ステップＳ０２ＴＭ１１３０）、小当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップＳ０２ＴＭ１１４０）、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（Ｓ１１８）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ１１５０）、そのまま処理を終了する。

【０５２４】

本実施形態では、小当り開始指定コマンドは、小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定するコマンド（小当りファンファーレコマンド）であり、主基板１１から演出制御基板１２へ供給される演出制御コマンドに含まれている。小当り開始指定コマンドでは、可変表示結果や小当り種別の決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。ステップＳ０２ＴＭ１１３０の処理では、小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小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る。

【０５２５】

〔大当り終了処理〕

図９－２３は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（Ｓ１１７）を示すフローチャートである。

【０５２６】

まず、ＣＰＵ１０３は、大当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Ｓ０２ＴＭ２０１０）。

【０５２７】

本実施形態では、図５の大当り開放後処理（Ｓ１１６）において、特図プロセスフラグの値を“７”に更新するときに、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。ステップＳ０２ＴＭ２０１０の処理

10

20

30

40

50

では、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1減算することにより更新し、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（本実施形態では「0」）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る。

【0528】

大当り終了時演出待ち時間が経過していない場合には（ステップS02TM2010でNO）、CPU103は、そのまま処理を終了する。

【0529】

大当り終了時演出待ち時間が経過している場合には（ステップS02TM2010でYES）、CPU103は、大当り発生カウント値が、所定の上限値としてのリミット値（本例では、10000回）に対応して予め定められた特定値としてのリミット到達判定値（本例では、「10000」）に達したか否かを判定する（ステップS02TM2020）。

10

【0530】

大当り発生カウント値がリミット到達判定値（本例では、「10000」）に達している場合には（ステップS02TM2020でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタをクリアして、その格納値である大当り発生カウント値を「0」に初期化し（ステップS02TM2030）、ステップS02TM2110に処理を進める。

【0531】

大当り発生カウント値がリミット到達判定値（本例では、「10000」）に達していない場合には（ステップS02TM2020でNO）、CPU103は、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りであるか否かを判定する（ステップS02TM2040）。

20

【0532】

ステップS02TM2040の処理では、RAM102における大当り種別バッファに記憶された大当りの種別を示すデータを参照し、大当り種別が小当り経由大当りであるか否かを判定する。本例では、大当り種別が「通常小当り経由10Ra時短大当り」又は「時短小当り経由10Ra時短大当り」のいずれかであるか否かを判定する。

【0533】

ステップS02TM2040の処理で、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りである場合には（ステップS02TM2040でYES）、CPU103は、当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」であるか否かを判定する（ステップS02TM2050）。

30

【0534】

当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」である場合には（ステップS02TM2050でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「0」に初期化し（ステップS02TM2100）、ステップS02TM2110に処理を進める。

【0535】

当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」でない場合には（ステップS02TM2050でNO）、CPU103は、ステップS02TM2060に処理を進める。

40

【0536】

ステップS02TM2040の処理で、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りでない場合には（ステップS02TM2040でNO）、CPU103は、大当り種別が「図柄3R通常大当り」であるか否かを判定する（ステップS02TM2080）。

【0537】

大当り種別が「図柄3R通常大当り」である場合には（ステップS02TM2080でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「0」に初期化し（ステップS02TM2090）、ステップS02TM2110に処理を進める。

50

【0538】

大当り種別が「図柄3R通常大当り」でない場合には（ステップS02TM2080でNO）、CPU103は、ステップS02TM2060に処理を進める。

【0539】

ステップS02TM2050でNOと判定された場合や、ステップS02TM2080でNOと判定された場合には、CPU103は、当該大当りの大当り種別に対応した時短フラグをセットし（ステップS02TM2060）、時短回数カウンタに「10000」をカウント初期値として設定し（ステップS02TM2070）、ステップS02TM2110に処理を進める。

【0540】

本実施形態では、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、a時短フラグと、b時短フラグとがある。なお、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。

【0541】

a時短フラグは、通常状態中に発生した「図柄10Ra時短大当り」、a時短状態中に発生した「時短小当り経由10Ra時短大当り」、又はb時短状態中に発生した「時短小当り経由10Ra時短大当り」のいずれかの当り後のa時短状態に制御されているときにセットされている。このa時短フラグは、大当り遊技状態が終了するときにセットされ、a時短状態が終了するとき（a時短状態中に大当りとなったタイミング、規定回数（10000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。

【0542】

b時短フラグは、通常状態中に発生した「図柄10Rb時短大当り」の大当り後のb時短状態に制御されているときにセットされている。このb時短フラグは、大当り遊技状態が終了するときにセットされ、b時短状態が終了するとき（b時短状態中に大当りとなったタイミング、規定回数（10000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。

【0543】

ステップS02TM2030の処理の後や、ステップS02TM2070の処理の後や、ステップS02TM2090の処理の後や、ステップS02TM2100の処理の後には、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（ステップS02TM2110）、そのまま処理を終了する。

【0544】

このように、「通常小当り」でV入賞が発生し、大当り遊技状態に制御されてしまったイレギュラーな場合であっても、大当り終了処理において、ステップS02TM2050でYESと判定されて、時短フラグをセットする処理（ステップS02TM2060）をスキップすることによって、大当り遊技状態の後に時短状態に制御されることなく通常状態に制御することが可能となる。

【0545】

また、ステップS02TM2080でYESと判定されて、大当り発生カウンタをクリアする処理（ステップS02TM2090）が実行されることによって、通常状態時に「図柄3R通常大当り」が発生した場合には、当該大当りの終了後に通常状態に制御されるので、大当り終了時に大当り発生カウンタ値が初期化される。また、ステップS02TM2050でYESと判定されて、大当り発生カウンタをクリアする処理（ステップS02TM2100）が実行されることによって、「通常小当り経由10Ra大当り」が発生した場合には、当該大当りの終了後に通常状態に制御されるので、大当り終了時に大当り発生カウンタ値が初期化される。

【0546】

〔小当り終了処理〕

図9-24は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（S120）を示すフロ

10

20

30

40

50

ーチャートである。

【0547】

先ず、CPU103は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し（ステップS02TM3010）、V入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値=0）したか否かを確認する（ステップS02TM3020）。

【0548】

V入賞有効期間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS02TM3020でNO）、CPU103は、すでにV入賞が検出されたときにセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM3030）。

【0549】

V入賞フラグがセットされている場合には（ステップS02TM3030でYES）、CPU103は、そのまま処理を終了する。

【0550】

一方、V入賞フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM3030でNO）、CPU103は、V入賞有効期間中にV入賞領域870に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する（ステップS02TM3040）。

【0551】

V入賞スイッチがオン状態となっていない場合には（ステップS02TM3040でNO）、CPU103は、そのまま処理を終了する。

【0552】

一方、V入賞スイッチがオン状態となっている場合には（ステップS02TM3040でYES）、CPU103は、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする（ステップS02TM3050）。

【0553】

そして、CPU103は、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし（ステップS02TM3060）、そのまま処理を終了する。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞が発生したことを認識することができる。

【0554】

ステップS02TM3020でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしている場合には、CPU103は、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする（ステップS02TM3070）。これにより、演出制御用CPU120は、小当りが終了したことを認識することができる。

【0555】

次いで、CPU103は、ソレノイド22の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域870（V入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行う（ステップS02TM3080）。

【0556】

次いで、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM3090）。

【0557】

V入賞フラグがセットされている場合には（ステップS02TM3090でYES）、CPU103は、大当たりとすることに決定し、大当たりフラグをセットする（ステップS02TM3100）。

【0558】

次いで、CPU103は、S81で大当たり種別バッファに記憶した小当り経由の大当たり種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当たり種別バッファに正式に記憶させる（ステップS02TM3110）。

【0559】

10

20

30

40

50

次いで、CPU103は、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新し（ステップS02TM3120）、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（ステップS02TM3130）。

【0560】

なお、上記の実施形態では、小当り遊技状態が終了するタイミングに実行される小当り終了処理において、V入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新する処理（ステップS02TM3120）が実行される例を示したが、このような形態に限らず、小当り遊技状態に制御されているときに実行される小当り開放中処理において、V入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新する処理が実行されてもよい。

10

【0561】

また、上記の実施形態では、大当り発生カウント値を1加算することにより更新する例を示したが、このような形態に限らず、大当り発生カウント値を1減算することにより更新してもよい。ステップS02TM1050のときに示した手法と同様の手法で実現可能であるので、説明を省略する。

【0562】

次いで、CPU103は、ステップS02TM3110で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始指定コマンドを送信する（ステップS02TM3140）。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。

20

【0563】

次いで、CPU103は、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（例えば、大当りが発生したことを画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS02TM3150）。

【0564】

次いで、CPU103は、ROM101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（例えば、3回、10回等）、開放時間（例えば、29秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする（ステップS02TM3160）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

30

【0565】

次いで、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S114）に対応した値に更新し（ステップS02TM3170）、そのまま処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【0566】

ステップS02TM3090でV入賞フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM3090でNO）、CPU103は、時短フラグのうちb時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM3180）。

40

【0567】

b時短フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM3180でNO）、CPU103は、ステップS02TM3200に処理を進める。これにより、b時短フラグがセットされていない、即ち、a時短状態中または通常状態中に発生した小当りでV入賞が発生していない場合に、ステップS02TM3200以降の処理が実行されることとなる。

【0568】

一方で、b時短フラグがセットされている場合には（ステップS02TM3180でYES）、CPU103は、当該小当りの小当り種別が「通常小当り」であるか否かを判定

50

する（ステップS02TM3190）。

【0569】

当該小当りの小当り種別が「通常小当り」である場合には（ステップS02TM3190でYES）、CPU103は、ステップS02TM3200に処理を進める。これにより、b時短フラグがセットされており、小当り種別が「時短小当り」である小当りでV入賞が発生していない場合、即ち、b時短状態中に発生した時短小当りでV入賞が発生しなかった場合に、ステップS02TM3200以下の処理が実行されることとなる。

【0570】

ステップS02TM3180でNOと判定された場合や、ステップS02TM3190でNOと判定された場合には、CPU103は、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットし（ステップS02TM3200）、時短回数カウンタをクリアし、時短回数カウント値を「0」に初期化し（S02TM3210）、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「0」に初期化し（ステップS02TM3220）、ステップS02TM3230に処理を進める。

【0571】

ステップS02TM3190でYESと判定された場合や、ステップS02TM3220の処理の後には、CPU103は、S81で大当り種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（ステップS02TM3230）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（ステップS02TM3240）、そのまま処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【0572】

このように、V入賞フラグがセットされておらず、b時短フラグがセットされており、小当り種別が「通常小当り」である場合に（ステップS02TM3180でYES→ステップS02TM3190でYES）、即ち、b時短状態中に発生した通常小当りでV入賞させられなかった場合に、時短フラグをリセットし、時短回数カウンタをクリアするステップS02TM3200～ステップS02TM3210の一連の処理をスキップすることによって、b時短状態中であれば通常小当りが発生しても、通常状態に制御される（転落する）ことなく、b時短状態の制御を継続して行うことが可能となる。

【0573】

〔遊技フロー〕

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第1フラグ、第2フラグ、及び第3フラグがセットされていないときの演出モードを〔通常モード〕としており、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第1フラグがセットされているときの演出モードを〔ドリームRUSH〕としており、遊技状態がb時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第2フラグがセットされているときの演出モードを〔無敵RUSH〕としており、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第3フラグがセットされているときの演出モードを〔超高速HYPER RUSH〕としている（図9-25参照）。

【0574】

図9-25に示す遊技フローの例では、演出モードが〔通常モード〕であるときに大当りが発生し、大当り遊技状態の終了後に通常状態、a時短状態、又はb時短状態のいずれかに制御され、通常状態に制御された場合には、〔通常モード〕に移行し、a時短状態に制御された場合には、〔ドリームRUSH〕に移行し、b時短状態に制御された場合には、〔無敵RUSH〕に移行する。

【0575】

この遊技フローでは、遊技中のイレギュラーな状況についての説明を省略する。遊技中

10

20

30

40

50

のイレギュラーな状況の一例として、

- ・通常状態中に特図 2 で大当たりや小当たりが発生した状況
- ・通常状態中に発生した小当たりで V 入賞した状況
- ・時短状態中に特図 1 で大当たりや小当たりが発生した状況
- ・通常小当たりで V 入賞した状況
- ・時短小当たりで V 入賞しなかった状況
- ・時短 1 0 0 0 0 回の全ての変動表示で表示結果が「はずれ」となる状況
- ・大当たり発生回数が 1 0 0 0 0 回となる状況

等の状況がある。これらのイレギュラーな状況の具体例は一例に過ぎず、ここに記載していない他の状況も含まれるものとする。

10

【0576】

(1) <通常時>

演出制御用 CPU 120 は、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御され、第 1 フラグ、第 2 フラグ、及び第 3 フラグのいずれもセットされていないとき、演出モードを「通常モード」としている。

【0577】

(2) <初当たり>

前述した (1) の状態で、表示結果が「大当たり」となる変動表示が実行されると、大当たり遊技状態に制御される。本実施形態では、第 1 特別図柄の大当たり種別として (2A) 「図柄 3 R 通常大当たり」と、(2B) 「図柄 3 R a 時短大当たり」と、(2C) 「図柄 1 0 R b 時短大当たり」とがある。

20

【0578】

(2A) → (1)

大当たり種別が「図柄 3 R 通常大当たり」である場合の大当たりが終了すると、(1) の状態に制御される。

【0579】

(2B) → (3)

大当たり種別が「図柄 3 R a 時短大当たり」である場合の大当たりが終了すると、(3) の状態に制御される。

【0580】

(2C) → (4)

大当たり種別が「図柄 1 0 R b 時短大当たり」である場合の大当たりが終了すると、(4) の状態に制御される。

30

【0581】

(3) <a 時短 1 0 0 0 0 回>

演出制御用 CPU 120 は、遊技状態が a 時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第 1 フラグがセットされており、1 0 0 0 0 回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを「ドリーム RUSH」としている。

【0582】

(4) <b 時短 1 0 0 0 0 回>

演出制御用 CPU 120 は、遊技状態が b 時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第 2 フラグがセットされており、1 0 0 0 0 回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを「無敵 RUSH」としている。

40

【0583】

(5) <大当たり>

前述した (3) 若しくは (4)、又は、後述する (7) の状態で、いずれかの変動表示において表示結果が「大当たり」又は「時短小当たり」となると、大当たり遊技状態（小当たり経由の大当たり遊技状態を含む）に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当たり」となった場合の第 2 特別図柄の大当たり種別として「図柄 1 0 R a 時短大当たり」があり、表示結果が「時短小当たり」となった場合の第 2 特別図柄の小当たり経由大当たり種別として「時短小

50

当り經由10Ra時短大当り」がある。

【0584】

(5) → (3)

大当り発生回数が「2」である場合の大当りが終了すると、(3)の状態に制御される。

【0585】

(5) → (7)

大当り発生回数が「3」以上(「3」～「10000」)である場合の大当りが終了すると、(7)の状態に制御される。

【0586】

(7) <a時短10000回>

演出制御用CPU120は、遊技状態がa時短状態(低確／高ベース状態)に制御され、第3フラグがセットされており、10000回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを[超高速HYPER RUSH]としている。

【0587】

(6) <転落小当り>

前述した(3)又は(7)の状態、いずれかの変動表示において表示結果が「通常小当り」となると、小当り遊技状態に制御される。本実施形態では、表示結果が「通常大当り」となった場合の小当り遊技において、V判定入賞装置87の開放パターンが第1開放パターンとなっており、遊技球をV判定入賞装置87に入賞させることは極めて困難であり、大当りを発生させることが実質的に不可能である。

【0588】

(6) → (1)

小当り種別が「通常小当り」である場合にV入賞が発生しないまま小当りが終了すると、(1)の状態に制御される。

【0589】

[第1フラグ、第2フラグ、第3フラグ]

次に、本実施形態における第1フラグ、第2フラグ、及び第3フラグを説明する。

【0590】

<第1フラグ>

大当り終了後にa時短状態に制御される種別の大当り(「図柄10Ra時短大当り」、「時短小当り經由a時短大当り」等)が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。また、このときの大当り発生カウント値は1又は2であるものとする。大当り遊技状態の終了後に、大当り発生カウント値が1又は2であり、且つ、遊技状態がa時短状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第1フラグをセットする。

【0591】

遊技状態がa時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り(小当り經由大当りを含む)が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第1フラグをリセット(消去)する。

【0592】

また、遊技状態がa時短状態(低確／高ベース状態)に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態(低確／低ベース状態)に制御される。10000回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶(本例では最大4個)に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り(小当り經由大当りを含む)が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶(本例では最大4個)に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用CPU120は、第1フラグをリセットする。

10

20

30

40

50

【0593】

<第2フラグ>

大当り終了後にb時短状態に制御される種別の大当り（「図柄10Rb時短大当り」、等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。大当り遊技状態の終了後に、遊技状態がb時短状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第2フラグをセットする。

【0594】

遊技状態がb時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第2フラグをリセット（消去）する。

10

【0595】

また、遊技状態がb時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。10000回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用CPU120は、第2フラグをリセットする。

20

【0596】

<第3フラグ>

大当り終了後にa時短状態に制御される種別の大当り（「時短小当り経由a時短大当り」等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。また、このときの大当り発生カウント値は3以上であるものとする。大当り遊技状態の終了後に、大当り発生カウント値が3以上であり、且つ、遊技状態がa時短状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第3フラグをセットする。

【0597】

遊技状態がa時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第3フラグをリセット（消去）する。

30

【0598】

また、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。10000回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用CPU120は、第3フラグをリセットする。

40

【0599】

〔演出モード〕

図9-25に示したように、本例では、演出モードとして〔通常モード〕と〔ドリームRUSH〕と〔無敵RUSH〕と〔超高速HYPER RUSH〕とが設けられている。本実施形態における演出モードのうち、〔ドリームRUSH〕、〔無敵RUSH〕、及び〔超高速HYPER RUSH〕の演出例を以下に説明する。

【0600】

50

<ドリーム R U S H>

本実施形態では、遊技状態が a 時短状態又は通常状態に制御され、第 1 フラグがセットされているときにおける演出モードを「ドリーム R U S H」(以下、適宜「ドリーム R U S H」モード)と称する。)としている(図 9-25(3)参照)。図 9-26 は、演出モードが「ドリーム R U S H」であるときの画像表示装置 5 に表示される演出画像を示す説明図である。

【0601】

図 9-26(1)～(4)に示すように、演出制御用 CPU 120 は、演出モードが「ドリーム R U S H」であることに基づいて、画像表示装置 5 の画面中央上部に第 1 ロゴ表示(本例では、「ドリーム R U S H」の文字)を表示させている。また、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第 2 始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【0602】

(「ドリーム R U S H」における飾り図柄の変動表示)

本実施形態では、演出モードが「ドリーム R U S H」である場合の飾り図柄は、数字などを示す数字図柄で構成され、青色の偶数図柄(数字「2」、「4」、「6」に対応する数字図柄)と、数字「7」を除く赤色の奇数図柄(数字「1」、「3」、「5」に対応する数字図柄)と、数字「7」の金色の奇数図柄(数字「7」に対応する数字図柄)とで構成されている。以下では、演出モードが「ドリーム R U S H」である場合の飾り図柄を適宜「第 1 飾り図柄」と称する。なお、第 1 飾り図柄は、数字図柄と、後述する台座図柄とで構成されてもよい。

【0603】

また、本実施形態では、演出モードが「ドリーム R U S H」である場合の第 1 飾り図柄の変動表示は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 1 飾り図柄が縦方向にスクロール表示される。縦方向のスクロール表示とは、画面上部から画面下部に向かうスクロール表示である。このスクロール表示が実行されているときには、飾り図柄の視認性は著しく低下しており、本例では、飾り図柄を視認することは実質的に不可能であるものとする。

【0604】

また、演出モードが「ドリーム R U S H」である場合の第 1 飾り図柄の変動表示が実行されるときに、変動開始時と変動終了時とで第 1 飾り図柄の大きさ(サイズ)は変わらないものとする。

【0605】

(「ドリーム R U S H」における飾り図柄の変動表示の演出例)

図 9-26(1)に示すように、演出制御用 CPU 120 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、直前に実行された変動表示の確定第 1 飾り図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。

【0606】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、第 2 保留表示領域 02 T M 02 E に、通常態様の第 2 保留表示 02 T M 02 を 1 個表示させており、アクティブ表示領域 02 T M 03 E に、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示 02 T M 03 を表示させていない。

【0607】

次いで、図 9-26(2)に示すように、CPU 103 が、表示結果が「はずれ」となる第 2 特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 1 飾り図柄の変動表示を開始させる。

【0608】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域02TM03Eに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示02TM03を新たに表示させている。

【0609】

次いで、図9-26(3)に示すように、変動パターンにおける第1飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「はずれ」となる第1飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

10

【0610】

次いで、図9-26(4)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第1飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「412」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【0611】

([ドリームRUSH]における第1ロゴ表示)

本実施形態では、第1ロゴ表示を所定の周期で変化させることによって現在制御されている演出モードの名称を強調する第1ロゴ周期変化演出を実行可能である。第1ロゴ周期変化演出は、第1ロゴ表示を所定の方向に向かって変化させる演出である。

20

【0612】

図9-27(A)に示すように、演出制御用CPU120は、第1ロゴ周期変化演出を実行すると、第1ロゴ表示(「ドリームRUSH」の文字)を所定の周期で、第1ロゴ表示の左端から右端に向かって発光させる。第1ロゴ周期変化演出の変化周期は、5秒間に設定されている。このように、第1ロゴ表示を左端から右端に向かって発光させることによって、[ドリームRUSH]中において、演出上の興趣を向上させるとともに、第2始動入賞口へ入賞させるための右打ちを示唆している。

【0613】

30

([ドリームRUSH]における第1システム表示)

上記の実施形態では、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像(「右打ち」の文字と矢印画像)を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像とは異なる画像を表示させてもよい。

【0614】

例えば、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に第1システム表示を表示させてもよい。第1システム表示は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。第1システム表示の動作の周期間隔は、例えば、3秒間に設定される。

40

【0615】

([ドリームRUSH]における第1回転対応表示)

上記の実施形態では、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像で表示される例を示したが、このような形態に限らず、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像

50

とは異なる表示態様で表示されてもよい。

【0616】

例えば、〔ドリームRUSH〕に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像として表示されてもよい。このときの回転動作を行う第2保留表示やアクティブ表示を、第1回転対応表示と称する。この第1回転対応表示の回転周期は、例えば、3秒間に設定される。

【0617】

<無敵RUSH>

本実施形態では、遊技状態がb時短状態又は通常状態に制御され、第2フラグがセットされているときにおける演出モードを〔無敵RUSH〕（以下、適宜「〔無敵RUSH〕モード」と称する。）としている（図9-25（4）参照）。 10

【0618】

演出制御用CPU120は、演出モードが〔無敵RUSH〕であることに基づいて、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に「Congratulations」の文字を含むテロップ表示を表示させている（〔無敵RUSH〕の背景画像）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。 20

【0619】

（〔無敵RUSH〕における飾り図柄の変動表示）

本実施形態では、演出モードが〔無敵RUSH〕である場合の飾り図柄は、演出モードが〔ドリームRUSH〕である場合の飾り図柄と同様の数字図柄で構成されている。但し、演出モードが〔無敵RUSH〕である場合の飾り図柄は、演出モードが〔ドリームRUSH〕である場合の飾り図柄よりも小さい態様で、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2に表示される（図9-55及び図9-56参照）。以下では、演出モードが〔無敵RUSH〕である場合の飾り図柄を、適宜「第2飾り図柄」と称する。

【0620】

また、本実施形態では、演出モードが〔無敵RUSH〕である場合の第2飾り図柄の変動表示は、演出モードが〔ドリームRUSH〕である場合の第1飾り図柄の変動表示と同様に、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄が縦方向にスクロール表示される。なお、演出モードが〔無敵RUSH〕である場合の第2飾り図柄の変動表示は、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄が更新表示されたり、第2飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりしてもよい。 30

【0621】

<超高速HYPER RUSH>

本実施形態では、遊技状態がa時短状態又は通常状態に制御され、第3フラグがセットされているときにおける演出モードを〔超高速HYPER RUSH〕（以下、適宜「〔超高速HYPER RUSH〕モード」と称する。）としている（図9-25（7）参照）。図9-28は、演出モードが〔超高速HYPER RUSH〕であるときの画像表示装置5に表示される演出画像を示す説明図である。 40

【0622】

図9-28（1）～（4）に示すように、演出制御用CPU120は、演出モードが〔超高速HYPER RUSH〕であることに基づいて、画像表示装置5の画面中央上部に第2ロゴ表示（本例では、「超高速HYPER RUSH」の文字）を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【0623】

（〔超高速HYPER RUSH〕における飾り図柄の変動表示）

本実施形態では、演出モードが〔超高速HYPER RUSH〕である場合の飾り図柄は、数字などを示す数字図柄と、この数字図柄の形状に対応した台座図柄とで構成されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄のうち、中央（図柄表示エリア5C）の飾り図柄には、台座図柄と数字図柄の間（本例では、数字図柄の中心裏）から画面枠まで光線エフェクト表示が表示される。光線エフェクト表示は、台座図柄よりも表示優先度の高い画像である。また、数字図柄は、光線エフェクト表示よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、数字図柄、光線エフェクト表示、台座図柄の順で表示されているように見える。以下では、演出モードが〔超高速HYPER RUSH〕である場合の飾り図柄を、適宜「第3飾り図柄」と称する。

【0624】

10

また、本実施形態では、演出モードが〔超高速HYPER RUSH〕である場合の第3飾り図柄の変動表示は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄が拡大／縮小される。本実施形態では、以下に示す（1）→（2）→（3）の順で第3飾り図柄の変動表示（拡大／縮小）が実行される。

【0625】

（1）変動表示が開始すると、直前に実行されていた変動表示の表示結果に対応して確定停止していた第3飾り図柄が、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて拡大表示される（以下、このときの第3飾り図柄を適宜「第3飾り図柄（サイズ：大）」と称する。）このとき、第3飾り図柄の視認性が低下するとともに、光線エフェクト表示が消去される。本例では、第3飾り図柄が拡大表示されるときに、第3飾り図柄の表示色（青色、赤色、金色）を白色に変化させることによって、第3飾り図柄の視認性を低下させている。なお、第3飾り図柄の透過率を変化させることが可能な構成を採用し、第3飾り図柄が拡大表示されるときに、レイヤ透過率を0％ではない値にすることによって、第3飾り図柄の視認性を低下させてもよい。

20

【0626】

（2）次いで、直前に拡大表示されていた第3飾り図柄が、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて縮小表示される（以下、このときの第3飾り図柄を適宜「第3飾り図柄（サイズ：小）」と称する。）このときの第3飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果に対応した第3飾り図柄の組合せである。また、第3飾り図柄の拡大表示のときと同様に、第3飾り図柄の視認性が低下しているとともに、光線エフェクト表示が消去されている。本例では、第3飾り図柄が縮小表示されるときに、第3飾り図柄の表示色（青色、赤色、金色）を白色に変化させることと、第3飾り図柄のサイズを縮小することによって、第3飾り図柄の視認性を低下させている。このように第3飾り図柄の視認性を低下させることによって、当該変動表示の表示結果に対応した第3飾り図柄の組合せが表示される（2）の状態であっても、遊技者はこのタイミングで当該変動表示の表示結果を認識することが困難となる。

30

【0627】

（3）次いで、直前に縮小表示されていた第3飾り図柄が、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて停止表示される（以下、このときの第3飾り図柄を適宜「第3飾り図柄（サイズ：中）」と称する。）このとき、第3飾り図柄の視認性が向上するとともに、光線エフェクト表示が表示される。本例では、第3飾り図柄が停止表示されるときに、第3飾り図柄の表示色を白色から各色（青色、赤色、金色）に変化させることによって、第3飾り図柄の視認性を向上させている。

40

【0628】

本例では、拡大表示／縮小表示が実行されているときには、飾り図柄の表示サイズや表示色に関して視認性は低下するものの、視認すること自体は可能であるものとする。

【0629】

（〔超高速HYPER RUSH〕における飾り図柄の変動表示の演出例）

図9-28（1）に示すように、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、

50

「245」)を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。

【0630】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域02TM02Eに、通常態様の第2保留表示02TM02を1個表示させており、アクティブ表示領域02TM03Eに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示02TM03を表示させていない。

【0631】

次いで、図9-28(2)に示すように、CPU103が、表示結果が「はずれ」となる第2特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第3飾り図柄の表示色(青色、赤色、金色)を白色に変化させるとともに、光線エフェクト表示を消去させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、直前に実行されていた変動表示の表示結果(本例では、「はずれ」)に対応した第3飾り図柄の組合せ(本例では、「245」)である。

【0632】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域02TM03Eに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示02TM03を新たに表示させている。

【0633】

次いで、図9-28(3)に示すように、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、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果(本例では、「はずれ」)に対応した第3飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)である。

【0634】

次いで、図9-28(4)に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【0635】

次いで、図9-28(5)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「412」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【0636】

このように、図9-26(2)に示したように、[ドリームRUSH]において飾り図柄の変動表示が実行される場合、変動表示を開始してから終了するまでの期間において、飾り図柄が視認できなくなるタイミングがある。一方で、図9-28(2)～(5)に示したように、[超高速HYPER RUSH]において飾り図柄の変動表示が実行される場合、変動表示を開始してから終了するまでの期間において、飾り図柄が視認できなくなるタイミングがなく、いずれのタイミングにおいても視認することが可能となっている。

【0637】

([超高速HYPER RUSH]における第2ロゴ表示)

本実施形態では、第2ロゴ表示を所定の周期で変化させることによって現在制御されている演出モードの名称を強調する第2ロゴ周期変化演出を実行可能である。第2ロゴ周期

10

20

30

40

50

変化演出は、第2ロゴ表示を所定の方向に向かって変化させる演出である。

【0638】

図9-27(B)に示すように、演出制御用CPU120は、第2ロゴ周期変化演出を実行すると、第2ロゴ表示(「超高速HYPER RUSH」の文字)を所定の周期で、第2ロゴ表示の左端から右端に向かって発光させる。第2ロゴ周期変化演出の変化周期は、0.5秒間に設定されている。このように、第2ロゴ表示を左端から右端に向かって発光させることによって、[超高速HYPER RUSH]中において、演出上の興趣を向上させるとともに、第2始動入賞口へ入賞させるための右打ちを示唆している。

【0639】

([超高速HYPER RUSH]における第2システム表示)

上記の実施形態では、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像(「右打ち」の文字と矢印画像)を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像とは異なる画像を表示させてもよい。

【0640】

例えば、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に第2システム表示を表示させてもよい。第2システム表示は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。第2システム表示の動作の周期間隔は、例えば、0.3秒間に設定される。

【0641】

([超高速HYPER RUSH]における第2回転対応表示)

上記の実施形態では、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像で表示される例を示したが、このような形態に限らず、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像とは異なる表示態様で表示されてもよい。

【0642】

例えば、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像として表示されてもよい。このときの回転動作を行う第2保留表示やアクティブ表示を、第2回転対応表示と称する。この第2回転対応表示の回転周期は、例えば、0.3秒間に設定される。

【0643】

[役物]

本実施形態では、画像表示装置5の近傍(上部)に役物である可動体02TM100を備える。可動体02TM100は、演出制御基板12の制御に従って、初期位置と、中間演出位置(可動体の一部が露出した位置)と、最大演出位置(可動体の全部が露出した位置)との間において動作する。以下では、中間演出位置や最大演出位置を適宜「演出位置」と称する。

【0644】

例えば、可動体02TM100は、初期位置→中間演出位置→初期位置と動作したり、初期位置→最大演出位置→初期位置と動作したり、初期位置→中間演出位置→最大演出位置→初期位置と動作したり、最大演出位置→中間演出位置→初期位置と動作したりしてもよい。

【0645】

本実施形態では、図9-29に示すように、可動体02TM100が初期位置にあると

10

20

30

40

50

きに、可動体 0 2 T M 1 0 0 は、画像表示装置 5 の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置にあるときは、画像表示装置 5 の領域に重複せず、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与えない構成となっている。

【0 6 4 6】

一方で、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置から演出位置（中間演出位置、最大演出位置）に動作する過程や、可動体 0 2 T M 1 0 0 が演出位置にあるときに、可動体 0 2 T M 1 0 0 は、画像表示装置 5 の前方に位置するようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置から演出位置に動作する過程や、可動体 0 2 T M 1 0 0 が演出位置にあるときには、画像表示装置 5 の領域に重複し、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。本例では、後述する第 1 変化演出が実行される場合に、可動体 0 2 T M 1 0 0 は中間演出位置に動作し、後述する第 2 変化演出が実行される場合に、可動体 0 2 T M 1 0 0 は最大演出位置に動作するものとする。以下では、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する演出を適宜「中間動作演出」と称し、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する演出を適宜「最大動作演出」と称する。

10

【0 6 4 7】

また、本実施形態では、可動体 0 2 T M 1 0 0 は、味方キャラクタを模したデザインを含む正六角形の形状となっている。この可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタは、スーパーリーチ演出（本例では、スーパーリーチ A 演出）に登場する味方キャラクタと共通のキャラクタとなっている。

20

【0 6 4 8】

なお、可動体 0 2 T M 1 0 0 に可動体 L E D を設けて、初期位置から演出位置に移動する際、または、演出位置にあるときの所定のタイミング（例えば、プッシュボタン 3 1 B が操作されたタイミング等）で可動体 L E D を白色に発光させる発光演出を実行可能な構成としてもよい。また、発光演出の態様として複数種類の異なる演出態様を設けてもよい。例えば、可動体 0 2 T M 1 0 0 に設けられた可動体 L E D が白色に発光する演出態様の他に赤色に発光する演出態様があってもよい。

【0 6 4 9】

【ロゴパネル】

本実施形態では、画像表示装置 5 の近傍（上部）にロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 を備える。このロゴパネルには、「X X X」の文字（本遊技機の名称等）が示されており、ロゴパネルの「X X X」の文字部分が発光するものとする。

30

【0 6 5 0】

<役物とロゴパネルの位置関係>

本実施形態では、可動体 0 2 T M 1 0 0 の前方側（遊技者側）に、ロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 が配置されている。図 9-29（1）に示すように、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置にあるときは、可動体 0 2 T M 1 0 0 は、ロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 の後方側（遊技機側）に位置しているため、遊技者からの視認性は低下した状態となっている。

【0 6 5 1】

40

一方で、図 9-29（2 A）に示すように、可動体 0 2 T M 1 0 0 が中間演出位置にあるときは、可動体 0 2 T M 1 0 0 の一部（本例では、可動体の下 2 / 3 程度）は、ロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 が配置されている領域の下方に位置しているため、遊技者から視認可能な状態となっている。また、図 9-29（2 B）に示すように、可動体 0 2 T M 1 0 0 が最大演出位置にあるときは、可動体 0 2 T M 1 0 0 の全部（本例では、可動体の全体）は、ロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 が配置されている領域の下方に位置しているため、遊技者から視認可能な状態となっている。

【0 6 5 2】

このように、可動体 0 2 T M 1 0 0 が中間演出位置にあるときは、可動体における味方キャラクタの一部のみが、遊技者から視認可能な状態となっている。一方で、可動体 0 2

50

T M 1 0 0 が最大演出位置にあるときは、可動体における味方キャラクタの全部が、遊技者から視認可能な状態となっている。

【0653】

〔変化演出〕

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる青色態様（本例では、青色の丸形表示）又は赤色態様（本例では、赤色の丸形表示）のいずれかで表示する予告演出の一例である。

【0654】

具体的には、変化演出のうち、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行が保留されている保留記憶の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。変化演出が実行されるタイミングや保留表示の変化パターンについては、後述する図9-39（B1）～図9-40（B4）で詳しく説明する。また、本実施形態では、変化演出として、演出態様が異なる第1変化演出と、第2変化演出と、第3変化演出とが実行可能である。

【0655】

＜第1変化演出＞

第1変化演出とは、以下に示す（1A）～（1D）で構成される一連の演出である。

（1A）画像表示装置5の画面全体に波状のエフェクト表示（以下、適宜「波状エフェクト表示」と称する。）が表示される変化前兆演出

（1B）可動体02 T M 1 0 0 が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出

（1C）可動体02 T M 1 0 0 の味方キャラクタに関連したキャラクタが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出

（1D）味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して1個の爆弾を投げることによって対応表示の表示態様を変化させる第1作用変化演出

【0656】

なお、（1D）において、味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して1個の爆弾を投げる演出を「第1作用演出」と称し、1個の爆弾が投げられた対応表示の表示態様を変化させる演出を「第1対応表示変化演出」と称する。

【0657】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理（図9-38参照）のステップS02 T M 4 0 6 0 と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル（図9-41参照）とに示すように、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することが可能であり、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができない構成を採用している。

【0658】

本実施形態では、主に第2特別図柄の変動表示が実行される時短状態（a時短状態、b時短状態）において選択される変動パターンは、主に第1特別図柄の変動表示が実行される通常状態において選択される変動パターンよりも、変動表示期間が短い変動パターンが多くなっており、時短状態において第1変化演出を実行するための期間を確保することが困難であるので、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができない構成を採用している。

【0659】

しかしながら、このような形態に限らず、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第2特別図柄

10

20

30

40

50

に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができる構成を採用してもよい。例えば、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができる構成を採用した場合に、第1変化演出を実行するための期間を確保するために、複数回の変動表示にわたって第1変化演出を実行するようにしてもよい。

【0660】

上記の実施形態では、変化前兆演出が実行された後に、100%の割合で中間動作演出、キャラクタ登場演出、第1作用変化演出が実行されて、対応表示の表示態様が変化する例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出が実行された後に、100%とは異なる割合で中間動作演出、キャラクタ登場演出、第1作用変化演出が実行され、対応表示の表示態様が変化しない場合があってもよい。

10

【0661】

例えば、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に（ステップS02TM4040でYES）、変化前兆演出のみしか実行されず、第1変化演出のうちの間動作演出以降の演出が実行されないガセ変化前兆演出の実行有無を決定する処理を行う。このとき、3%の割合でガセ変化前兆演出を実行することに決定し、97%の割合でガセ変化前兆演出を実行しないことに決定する。

【0662】

（第1変化演出の演出例）

図9-30は、第1変化演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、第1変化演出が実行される例を示している。

20

【0663】

先ず、図9-30（1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、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変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eに、通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させる。

【0664】

次いで、図9-30（2）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始してから1秒が経過したタイミングで、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1A）変化前兆演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示02TM200を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置に位置させている。

30

【0665】

次いで、図9-30（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1A）変化前兆演出を終了し、画像表示装置5の画面全体から波状エフェクト表示02TM200を消去させるとともに、第1変化演出の（1B）中間動作演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト表示02TM200Bを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置から中間演出位置に動作させる。

40

【0666】

次いで、図9-30（4）に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1B）中間動作演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト表示02TM200Bを消去させるとともに、第1変化演出の（1C）キャラクタ登場演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30B（本例では、可動体02TM100の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を中間演出位置から初期位置に動作させる。

50

【0667】

次いで、図9-30(5)に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の(1C)キャラクタ登場演出を終了し、画像表示装置5の画面中央部から味方キャラクタ02TM30Bを消去させるとともに、第1変化演出の(1D)第1作用変化演出を実行し、画像表示装置5の画面右下部に、通常態様のアクティブ表示02TM03に対して1個の爆弾を投げる味方キャラクタ02TM30Cを表示させる。

【0668】

次いで、図9-30(6)に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の(1D)第1作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下部から味方キャラクタ02TM30Cを消去させるとともに、アクティブ表示領域02TM03Eに第1作用エフェクト表示02TM211を表示させる。この第1作用エフェクト表示は、アクティブ表示02TM03よりも大きい画像であって、アクティブ表示02TM03よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、第1作用エフェクト表示のみが表示されているように見える。

10

【0669】

次いで、図9-31(7)に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の(1D)第1作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下部に味方キャラクタ02TM30Aを表示させるとともに、アクティブ表示領域02TM03Eから第1作用エフェクト表示02TM211を消去させ、通常態様のアクティブ表示02TM03を青色態様のアクティブ表示02TM03Bに変化させる。

20

【0670】

<第2変化演出>

第2変化演出とは、以下に示す(2A)～(2D)で構成される一連の演出である。

(2A)画像表示装置5の画面全体に波状のエフェクト表示(以下、適宜「波状エフェクト表示」と称する。)が表示される変化前兆演出

(2B)可動体02TM100が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出

(2C)可動体02TM100の味方キャラクタに関連したキャラクタが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出

(2D)味方キャラクタが対応表示(アクティブ表示、保留表示)に対して3個の爆弾を投げることによって対応表示の表示態様を変化させる第2作用変化演出

30

【0671】

なお、(2D)において、味方キャラクタが対応表示(アクティブ表示、保留表示)に対して3個の爆弾を投げる演出を「第2作用演出」と称し、3個の爆弾が投げられた対応表示の表示態様を変化させる演出を「第2対応表示変化演出」と称する。

【0672】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理(図9-38参照)のステップS02TM4060と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル(図9-41参照)とに示すように、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第2変化演出を実行することが可能であり、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第2変化演出を実行することができない構成を採用している。

40

【0673】

本実施形態では、主に第2特別図柄の変動表示が実行される時短状態(a時短状態、b時短状態)において選択される変動パターンは、主に第1特別図柄の変動表示が実行される通常状態において選択される変動パターンよりも、変動表示期間が短い変動パターンが多くなっており、時短状態において第2変化演出を実行するための期間を確保することが困難であるので、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第2変化演出を実行することができない構成を採用している。

【0674】

しかしながら、このような形態に限らず、第1特別図柄に対応した変動表示が実行され

50

るときに、第2変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第2変化演出を実行することができる構成を採用してもよい。例えば、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第2変化演出を実行することができる構成を採用した場合に、第2変化演出を実行するための期間を確保するために、複数回の変動表示にわたって第2変化演出を実行するようにしてもよい。

【0675】

上記の実施形態では、変化前兆演出が実行された後に、100%の割合で最大動作演出、キャラクタ登場演出、第2作用変化演出が実行されて、対応表示の表示態様が変化する例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出が実行された後に、100%とは異なる割合で最大動作演出、キャラクタ登場演出、第2作用変化演出が実行され、対応表示の表示態様が変わらない場合があってもよい。

10

【0676】

例えば、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に（ステップS02TM4040でYES）、変化前兆演出のみしか実行されず、第2変化演出のうちの最大動作演出以降の演出が実行されないガセ変化前兆演出の実行有無を決定する処理を行う。このとき、3%の割合でガセ変化前兆演出を実行することに決定し、97%の割合でガセ変化前兆演出を実行しないことに決定する。

【0677】

（第2変化演出の演出例）

20

図9-32は、第2変化演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、第2変化演出が実行される例を示している。

【0678】

まず、図9-32（1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、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変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eに、通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させる。

30

【0679】

次いで、図9-32（2）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始してから1秒が経過したタイミングで、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（2A）変化前兆演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示02TM200を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置に位置させている。

【0680】

次いで、図9-32（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第2変化演出の（2A）変化前兆演出を終了し、画像表示装置5の画面全体から波状エフェクト表示02TM200を消去させるとともに、第2変化演出の（2B）最大動作演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト表示02TM200Bを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置から最大演出位置に動作させる。

40

【0681】

次いで、図9-32（4）に示すように、演出制御用CPU120は、第2変化演出の（2B）最大動作演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト表示02TM200Bを消去させるとともに、第2変化演出の（2C）キャラクタ登場演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30B（本例では、可動体02TM100の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02T

50

M 1 0 0 を最大演出位置から初期位置に動作させる。

【 0 6 8 2 】

次いで、図 9-32 (5) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 変化演出の (2 C) キャラクタ登場演出を終了し、画像表示装置 5 の画面中央部から味方キャラクター 0 2 T M 3 0 B を消去させるとともに、第 1 変化演出の (2 D) 第 2 作用変化演出を実行し、画像表示装置 5 の画面右下部に、通常態様のアクティブ表示 0 2 T M 0 3 に対して 3 個の爆弾を投げる味方キャラクター 0 2 T M 3 0 C を表示させる。

【 0 6 8 3 】

次いで、図 9-32 (6) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 変化演出の (2 D) 第 2 作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面右下部から味方キャラクター 0 2 T M 3 0 C を消去させるとともに、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E に第 2 作用エフェクト表示 0 2 T M 2 1 2 を表示させる。この第 2 作用エフェクト表示は、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 よりも大きい画像であって、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、第 2 作用エフェクト表示のみが表示されているように見える。また、第 2 作用エフェクト表示は、第 1 作用エフェクト表示よりも大きい画像である。

【 0 6 8 4 】

次いで、図 9-33 (7) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 変化演出の (2 D) 第 2 作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面右下部に味方キャラクター 0 2 T M 3 0 A を表示させるとともに、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から第 2 作用エフェクト表示 0 2 T M 2 1 2 を消去させ、通常態様のアクティブ表示 0 2 T M 0 3 を赤色態様のアクティブ表示 0 2 T M 0 3 R に変化させる。

【 0 6 8 5 】

このように、第 2 変化演出の (2 D) 第 2 作用変化演出は、第 1 変化演出の (1 D) 第 1 作用変化演出よりも、味方キャラクターが投げる爆弾の数やアクティブ表示領域に表示される作用エフェクト表示の大きさの点で強調された態様で実行されている。

【 0 6 8 6 】

なお、上記の実施形態では、味方キャラクターが投げる爆弾の数やアクティブ表示領域に表示される作用エフェクト表示の大きさの点で、第 2 変化演出の方が第 1 変化演出よりも強調されている例を示したが、このような形態に限らず、他の手法で第 2 変化演出の方が第 1 変化演出よりも強調されてもよい。

【 0 6 8 7 】

例えば、第 1 変化演出は演出実行時の背景画像が白色の背景画像で実行され、第 2 変化演出は演出実行時の背景画像が赤色の背景画像で実行される構成を採用することによって、背景画像の点で第 2 変化演出の方が第 1 変化演出よりも強調されてもよい (赤色 > 白色)。

【 0 6 8 8 】

また、第 1 変化演出は演出実行時に味方キャラクター (小) が表示され、第 2 変化演出は演出実行時に味方キャラクター (小) よりも表示サイズが大きい味方キャラクター (大) が表示される構成を採用することによって、味方キャラクターの表示サイズの点で第 2 変化演出の方が第 1 変化演出よりも強調されてもよい (味方キャラクター (大) > 味方キャラクター (小))。

【 0 6 8 9 】

なお、上記の実施形態では、対応表示 (保留表示又はアクティブ表示) を、通常態様とは異なる青色態様又は赤色態様の 2 種類の表示態様で表示させることが可能な例を示したが、このような形態に限らず、対応表示を、通常態様とは異なる 2 種類未満の表示態様で表示させてもよいし、通常態様とは異なる 3 種類以上の表示態様で表示させてもよい。

【 0 6 9 0 】

例えば、対応表示を、通常態様とは異なる 3 種類以上の表示態様で表示させることが可能な構成を採用した場合、対応表示を、通常態様とは異なる青色態様、赤色態様、緑色態

10

20

30

40

50

様、又は金色態様の4種類の表示態様で表示させてもよい。このとき、青色態様<緑色態様<赤色態様<金色態様の順で大当たり期待度が高くなる。

【0691】

<第3変化演出>

第3変化演出とは、(i)その始動入賞に対応したn番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング(始動入賞時のタイミング)、(ii)その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置(アクティブ表示領域側)にシフトするタイミング($n \geq 2$ の場合)、及び、(iii)その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング(その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング)で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した対応表示(保留表示又はアクティブ表示)を、通常態様とは異なる態様で表示させる演出である。

10

【0692】

第3変化演出には、(i)始動入賞時のタイミングで、当該始動入賞に対応した保留表示の態様を通常態様とは異なる表示態様で表示する演出と、(ii)または(iii)のシフトタイミングで、保留表示の表示態様を変化させる演出とが含まれる。また、第3変化演出には、第1変化演出や第2変化演出のように、特別図柄(これに対応した飾り図柄)の変動表示中に、対応表示に作用する(例えば、味方キャラクタが爆弾を投げる等する)ことにより表示態様を変化させる演出(以下、適宜「作用演出」と称する。)が含まれない。

【0693】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理(図9-38参照)のステップS02TM4060と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル(図9-41参照)とに示すように、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときと、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときいずれの場合であっても、第3変化演出を実行することができる構成を採用している。

20

【0694】

本実施形態では、主に第2特別図柄の変動表示が実行される時短状態(a時短状態、b時短状態)において選択される変動パターンは、変動表示期間が極端に短い変動パターンが多くなっており、時短状態において作用演出を伴う変化演出(第1変化演出、第2変化演出)を実行するための期間を確保することが困難であるものの、時短状態において作用演出を伴わない第3変化演出を実行するための期間を確保することは容易であるので、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときと、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときいずれの場合であっても、第3変化演出を実行することができる構成を採用している。

30

【0695】

しかしながら、このような形態に限らず、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第3変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第3変化演出を実行することができない構成を採用してもよい。

【0696】

[先読み予告演出]

本実施形態では、大当たり期待度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり期待度を予告する予告演出や、実行前の可変表示(実行が保留されている可変表示)における大当たり期待度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、前述した保留変化演出の他に第1先読み演出や第2先読み演出が実行可能である。

40

【0697】

<第1先読み演出>

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて第1先読み演出を実行可能である。第1先読み演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示の表示結果が「時短小当り

50

」であることを、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄を用いることによって示唆する先読み予告演出の一種である。

【0698】

第1先読み演出とは、以下に示す(A)、(B)で構成される一連の演出である。

(A) <第1先読みカウンタ=2となる変動表示>において、図柄表示エリア 5 L に表示された飾り図柄に固定アイコン(本例では、「HOLD」の文字を含むアイコン)が重畳表示され、この飾り図柄が固定される(数字図柄が更新されない)第1先読みA演出

(B) <第1先読みカウンタ=1となる変動表示>において、図柄表示エリア 5 L、5 C に表示された飾り図柄に固定アイコン(本例では、「HOLD」の文字を含むアイコン)が重畳表示され、これらの飾り図柄が固定される(数字図柄が更新されない)第1先読みB演出

なお、第1先読みカウンタについては、図9-38において詳しく後述する。

【0699】

本実施形態では、第1先読みA演出で固定される飾り図柄と、第1先読みB演出で固定される飾り図柄とが、共通の数字図柄を含む飾り図柄である。そのため、予告対象となっている変動表示が実行されたときに、図柄表示エリア 5 L、5 C においてリーチ状態が成立した状態で変動表示が開始される構成である。

【0700】

始動入賞時演出決定処理(図9-38参照)において、この第1先読み演出を実行することに決定した場合に、第1先読みカウンタ=1のときに実行される変動表示において、第1先読みA演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア 5 L、5 C に停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。このようにすることによって、第1先読みA演出と第1先読みB演出とで固定される飾り図柄の種類が共通となり、予告対象となっている変動表示においてリーチ状態とすることができる。

【0701】

また、予告対象となっている変動表示の表示結果が「時短小当り」と判定されている場合、予告対象となっている変動表示において、第1先読み演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。このようにすることによって、第1先読み演出で固定される飾り図柄と、予告対象となっている変動表示において最終的に確定停止される飾り図柄とを共通の種類の飾り図柄とすることができ、飾り図柄を用いた先読み予告演出としての適切な演出制御を実現させることができる。

【0702】

また、予告対象となっている変動表示の表示結果が「はずれ」と判定されている場合、予告対象となっている変動表示において、第1先読み演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア 5 L、5 C に停止させる確定飾り図柄として決定し、第1先読み演出で固定された飾り図柄と異なる種類の飾り図柄を、図柄表示エリア 5 R に停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。

【0703】

上記の実施形態では、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、第1先読み演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、第1先読み演出とは異なる演出が実行されてもよい。

【0704】

例えば、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が巨大化する図柄巨大化演出が実行されることによって、予告対象となっている特別図柄の変動表示の表示結果が「時短小当り」であるか否かを示唆してもよい。

【0705】

図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、図柄表示エリア 5 L、5 C

、5 Rにおいて飾り図柄が破壊される（切り裂かれる）図柄破壊演出が実行されることによって、予告対象となっている特別図柄の変動表示の表示結果が「時短小当り」であるか否かを示唆してもよい。

【0706】

（第1先読み演出の演出例）

図9-34及び図9-35は、第1先読み演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【0707】

本例では、演出モードが[超高速HYPER RUSH]（大当り発生カウント値＝3以上、a時短状態）であるときに、第2保留記憶数が4の状態で、第2保留表示が4つ表示されている。また、これらの4つの保留記憶のうち変動順位が3番目の位置にある保留記憶の表示結果が「時短小当り」と判定され、この保留記憶に対応した始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理（図9-38参照）において、第1先読み演出を実行することに決定し、第1先読みカウンタに3がセットされている。

【0708】

まず、図9-34（1）に示すように、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、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域02TM02Eに、通常態様の第2保留表示02TM02を4つ表示させている。

【0709】

このとき、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている（図9-28参照）。

【0710】

次いで、図9-34（2）に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第1先読みカウンタ＝2）を開始させたときに、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、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【0711】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出を実行することに決定しており、第1先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、第1先読み演出の第1先読みA演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lの第3飾り図柄（本例では、「7」）に固定アイコン02TM41を重畳表示させる。

【0712】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つずつシフトさせる。

【0713】

次いで、図9-34（3）に示すように、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、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「772」）である。

【0714】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みA演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lの第3飾り図柄（本例では、「7」）に固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

【0715】

次いで、図9-34(4)に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ(本例では、「772」)を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【0716】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みA演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lの第3飾り図柄(本例では、「7」)に固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

10

【0717】

次いで、図9-34(5)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「772」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「772」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【0718】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みA演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lの第3飾り図柄(本例では、「7」)に固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

20

【0719】

次いで、図9-34(6)に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示(第1先読みカウンタ=1)を開始させたときに、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、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【0720】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出を実行することに決定しており、第1先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、第1先読み演出の第1先読みB演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄(本例では、「7」と「7」)のそれぞれに固定アイコン02TM41を重畳表示させる。

30

【0721】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつシフトさせる。

【0722】

次いで、図9-34(7)に示すように、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、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ(本例では、「771」)である。

40

【0723】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みB演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄(本例では、「7」と「7」)のそれぞれに固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

【0724】

次いで、図9-34(8)に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5

50

L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「771」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【0725】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みB演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれに固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

【0726】

次いで、図9-35（9）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「771」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「771」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【0727】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みB演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれに固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

【0728】

次いで、図9-35（10）に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第1先読みカウンタ=0）を開始させたときに、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、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【0729】

このとき、演出制御用CPU120は、先読み予告演出である第1先読み演出の第1先読みB演出を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれから固定アイコン02TM41を消去させる。

【0730】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつつシフトさせる。

【0731】

次いで、図9-35（11）に示すように、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、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）である。

【0732】

次いで、図9-35（12）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、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、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【0733】

次いで、図9-35（13）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、

アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 を消去させる。

【 0 7 3 4 】

＜第 2 先読み演出＞

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて第 2 先読み演出を実行可能である。第 2 先読み演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示の表示結果が「時短小当り」であることを、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄を用いずに示唆する先読み予告演出の一種である。

【 0 7 3 5 】

第 2 先読み演出では、画像表示装置 5 の画面全体に第 2 先読み画像が表示されることによって、予告対象となっている変動表示で表示結果が「時短小当り」となることを示唆する。本例では、第 2 先読み画像とは、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、停止表示した表示結果が「時短小当り」となることを示す第 3 飾り図柄の組合せを模した画像（本例では、「7 7 7」）の一部を含む画像である。以下では、この第 2 先読み画像に含まれる第 3 飾り図柄を模した画像を、適宜「擬似第 3 飾り図柄」と称する。但し、この擬似第 3 飾り図柄は、実行中の変動表示に対応していないので第 3 飾り図柄とは異なる画像である。

【 0 7 3 6 】

本実施形態では、擬似第 3 飾り図柄は、数字図柄と台座図柄とが含まれる一方で、光線エフェクト表示が含まれない画像である。しかしながら、このような形態に限らず、擬似第 3 飾り図柄は、数字図柄と台座図柄と光線エフェクト表示との少なくともいずれか一方が含まれる飾り図柄であってもよい。

【 0 7 3 7 】

なお、上記の実施形態では、第 2 先読み画像として、擬似第 3 飾り図柄の一部が含まれる画像例を示したが、このような形態に限らず、第 2 先読み画像として、他の画像を用いてもよい。

【 0 7 3 8 】

例えば、第 2 先読み画像が、表示結果が「時短小当り」となることを示唆する「V」の文字を含む画像や「F E V E R」の文字を含む画像であってもよい。また、スーパーリーチにおける成功演出や勝利演出に関連する味方キャラクタを含む画像であってもよい。

【 0 7 3 9 】

本実施形態では、始動入賞時演出決定処理において、第 2 先読み演出を実行することに決定した場合にセットされる第 2 先読みカウンタの値が、第 2 先読みカウンタ = 1, 2 となったときの変動表示において、第 2 先読み演出が実行される。しかしながら、このような形態に限らず、第 2 先読みカウンタ = 1、2、3、4 のいずれの値となる変動表示においても、第 2 先読み演出が実行されてもよい。なお、第 2 先読みカウンタについては、図 9 - 3 8 において詳しく後述する。

【 0 7 4 0 】

本実施形態では、画像表示装置 5 の画面全体に第 2 先読み画像が表示されるとき、第 2 先読み画像は、他の演出画像（第 3 飾り図柄、画面上部の「超高速 H Y P E R R U S H」の文字等）よりも表示優先度の低い画像である。そのため、遊技者からは、他の演出画像、第 2 先読み画像の順で表示されているように見える。

【 0 7 4 1 】

しかしながら、このような形態に限らず、第 2 先読み画像は、他の演出画像よりも表示優先度（表示レイヤ）の高い画像である構成を採用してもよい。この場合、第 2 先読み画像が透過可能な画像とすることによって、第 2 画像が他の演出画像よりも前面に表示されるものの、第 2 先読み画像が透過しているので、現在実行されている変動表示に関連する演出画像（他の演出画像等）を視認することが可能となる。

【 0 7 4 2 】

本実施形態では、演出モードが「超高速 H Y P E R R U S H」であるときに、第 2 先読み演出が実行され、第 2 先読み画像が画像表示装置 5 に表示された場合には、第 3 飾り

10

20

30

40

50

図柄の表示態様（拡大表示／縮小表示）によって、第2先読み画像の視認性が変化する。第3飾り図柄が拡大表示されているときには、第2先読み画像の視認性は低下する。即ち、第3飾り図柄が拡大表示されているときには、第2先読み画像に含まれる擬似第3飾り図柄の視認性は低下する。また、第3飾り図柄が縮小表示されているときには、第2先読み画像の視認性は向上する。即ち、第3飾り図柄が縮小表示されているときには、第2先読み画像に含まれる擬似第3飾り図柄の視認性は向上する。

【0743】

（第2先読み演出の演出例）

図9-36及び図9-37は、第2先読み演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【0744】

本例では、演出モードが[超高速HYPER RUSH]（大当り発生カウント値＝3以上、a時短状態）であるときに、第2保留記憶数が4の状態、第2保留表示が4つ表示されている。また、これらの4つの保留記憶のうち変動順位が3番目の位置にある保留記憶の表示結果が「時短小当り」と判定され、この保留記憶に対応した始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理（図9-38参照）において、第2先読み演出を実行することに決定し、第2先読みカウンタに3がセットされている。

【0745】

まず、図9-36（1）に示すように、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、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域02TM02Eに、通常態様の第2保留表示02TM02を4つ表示させている。

【0746】

このとき、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている（図9-28参照）。

【0747】

次いで、図9-36（2）に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第2先読みカウンタ＝2）を開始させたときに、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、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【0748】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を実行することに決定しており、第2先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、第2先読み演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像02TM42を表示させる。

【0749】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつつシフトさせる。

【0750】

次いで、図9-36（3）に示すように、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、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「415」）である。

【0751】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を継続して実行し、画像表示装

10

20

30

40

50

置 5 の画面全体に第 2 先読み画像 0 2 T M 4 2 を表示させている。

【 0 7 5 2 】

次いで、図 9-36 (4) に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「はずれ」となる第 3 飾り図柄の組合せ（本例では、「4 1 5」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r では、小図柄の変動表示を実行している。

【 0 7 5 3 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 先読み演出を終了し、画像表示装置 5 の画面全体から第 2 先読み画像 0 2 T M 4 2 を消去させている。

【 0 7 5 4 】

次いで、図 9-36 (5) に示すように、CPU 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、確定第 3 飾り図柄の組合せ（本例では、「4 1 5」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「4 1 5」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 を消去させる。

【 0 7 5 5 】

次いで、図 9-36 (6) に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示（第 2 先読みカウンタ = 1）を開始させたときに、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 3 飾り図柄の変動表示を開始させ、第 3 飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。

【 0 7 5 6 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 先読み演出を実行することに決定しており、第 2 先読みカウンタの値として 1 がセットされていることに基づいて、第 2 先読み演出を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に第 2 先読み画像 0 2 T M 4 2 を表示させる。

【 0 7 5 7 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 保留記憶数が 2 となったことに伴い、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E に通常態様のアクティブ表示 0 2 T M 0 3 を表示させるとともに、第 2 保留表示領域 0 2 T M 0 2 E に表示されていた通常態様の第 2 保留表示 0 2 T M 0 2 をアクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E 側に 1 つずつシフトさせる。

【 0 7 5 8 】

次いで、図 9-36 (7) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 3 飾り図柄を縮小表示させる。このときの第 3 飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第 3 飾り図柄の組合せ（本例では、「3 4 2」）である。

【 0 7 5 9 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 先読み演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面全体に第 2 先読み画像 0 2 T M 4 2 を表示させている。

【 0 7 6 0 】

次いで、図 9-36 (8) に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「はずれ」となる第 3 飾り図柄の組合せ（本例では、「3 4 2」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r では、小図柄の変動表示を実行している。

【 0 7 6 1 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 先読み演出を終了し、画像表示装置 5 の画面全体から第 2 先読み画像 0 2 T M 4 2 を消去させている。

【 0 7 6 2 】

10

20

30

40

50

次いで、図 9-37 (9) に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、確定第 3 飾り図柄の組合せ（本例では、「3 4 2」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「3 4 2」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 を消去させる。

【0763】

次いで、図 9-37 (10) に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示（第 2 先読みカウンタ = 0）を開始させたときに、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 3 飾り図柄の変動表示を開始させ、第 3 飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。

10

【0764】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、第 2 保留記憶数が 1 となったことに伴い、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E に通常態様のアクティブ表示 0 2 T M 0 3 を表示させるとともに、第 2 保留表示領域 0 2 T M 0 2 E に表示されていた通常態様の第 2 保留表示 0 2 T M 0 2 をアクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E 側に 1 つずつシフトさせる。

【0765】

次いで、図 9-37 (11) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 3 飾り図柄を縮小表示させる。このときの第 3 飾り図柄の組合せは、表示結果が「時短小当り」となることを示す第 3 飾り図柄の組合せ（本例では、「7 7 7」）である。

20

【0766】

次いで、図 9-37 (12) に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「時短小当り」となることを示す第 3 飾り図柄の組合せ（本例では、「7 7 7」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r では、小図柄の変動表示を実行している。

【0767】

次いで、図 9-37 (13) に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、確定第 3 飾り図柄の組合せ（本例では、「7 7 7」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「7 7 7」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 を消去させる。

30

【0768】

〔始動入賞時演出決定処理〕

CPU 103 は、始動入賞が発生したときに、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かの判定結果、及び、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドと、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す変動カテゴリコマンドと、保留記憶数が 1 増加したことを指定する保留記憶数加算指定コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンド、又は、第 2 保留記憶数加算指定コマンド）と、を演出制御用 CPU 120 に送信する。

40

【0769】

図 9-38 は、始動入賞時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、図 7 に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップ S 161）において、始動入賞時演出決定処理を実行する。

【0770】

始動入賞時演出決定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく 1 セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、並びに、第 1 保留記憶数加算指定コマンド、又は、

50

第 2 保留記憶数加算指定コマンド)を新たに受信したか否かを確認する(ステップ S 0 2 T M 4 0 1 0)。

【0771】

具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、始動入賞時コマンド格納領域に 1 セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数加算指定コマンド(第 1 保留記憶数加算指定コマンド、又は、第 2 保留記憶数加算指定コマンド)が新たに格納されているか否かを判定する。1 セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していない場合(ステップ S 0 2 T M 4 0 1 0 で N O)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【0772】

1 セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信している場合(ステップ S 0 2 T M 4 0 1 0 で Y E S)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれかであるか否かを判定する(ステップ S 0 2 T M 4 0 1 5)。

【0773】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示とは、現在実行中の変動表示や、当該始動入賞に対応した保留記憶以外の保留記憶の変動表示である。従って、ステップ S 0 2 T M 4 0 1 5 の処理では、始動入賞時に、現在実行中の変動表示や、当該始動入賞に対応した保留記憶以外の保留記憶の変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」であるか否かを判定している。

【0774】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれかである場合(ステップ S 0 2 T M 4 0 1 5 で Y E S)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【0775】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれでもない場合(ステップ S 0 2 T M 4 0 1 5 で N O)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、後述する変化先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する(ステップ S 0 2 T M 4 0 2 0)。変化先読み禁止フラグがセットされている場合(ステップ S 0 2 T M 4 0 2 0 で Y E S)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 0 2 T M 4 0 9 0 に処理を進める。

【0776】

本実施形態では、変化先読み禁止フラグは、少なくとも 1 回以上の変化演出(保留変化演出、アクティブ変化演出)が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。変化先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップ S 0 2 T M 4 0 3 0 ~ ステップ S 0 2 T M 4 0 8 0 の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶や現在実行中のアクティブ表示に対して変化演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して保留表示やアクティブ表示を変化させる変化演出の実行を制限することができる。この変化先読み禁止フラグは、変化先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

【0777】

変化先読み禁止フラグがセットされていない場合(ステップ S 0 2 T M 4 0 2 0 で N O)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル(図 9-39 (A) 参照)に基づいて決定する(ステップ S 0 2 T M 4 0 3 0)。

【0778】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様であるか否かを判定する(ステップ S 0 2 T M 4 0 4 0)。アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合(ステップ S 0 2 T M 4 0 4 0 で Y E S)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、

10

20

30

40

50

ステップ S 0 2 T M 4 0 9 0 に処理を進める。

【 0 7 7 9 】

アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップ S 0 2 T M 4 0 4 0 で N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターン決定テーブル（図 9 - 3 9（B 1）～図 9 - 4 0（B 4）参照）に基づいて決定する（ステップ S 0 2 T M 4 0 5 0）。

【 0 7 8 0 】

ここで、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップ S 0 2 T M 4 0 4 0 で N O）とは、アクティブ表示の最終表示態様が青色態様または赤色態様のいずれかである場合である。アクティブ表示の最終表示態様が青色態様または赤色態様のいずれかである場合には、保留表示またはアクティブ表示に対して変化演出を行い通常態様以外の態様で表示される。即ち、少なくとも 1 回以上の変化演出が実行されるということになるので、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップ S 0 2 T M 4 0 4 0 で N O）には、いずれの変化パターンで保留表示またはアクティブ表示を変化させるかを決定する必要がある。従って、ステップ S 0 2 T M 4 0 4 0 で N O の場合には、ステップ S 0 2 T M 4 0 5 0 の処理において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターン決定テーブルに基づいて決定している。

【 0 7 8 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変化演出の演出態様を、変化演出の演出態様決定テーブル（図 9 - 4 1（1）及び（2）参照）に基づいて決定する（ステップ S 0 2 T M 4 0 6 0）。

【 0 7 8 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する変化先読みカウンタをセットし（ステップ S 0 2 T M 4 0 7 0）、変化先読み禁止フラグをセットする（ステップ S 0 2 T M 1 0 8 0）。

【 0 7 8 3 】

本実施形態では、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタが設定されている。本例では、先読み予告演出のうち変化演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「変化先読みカウンタ」と称し、先読み予告演出のうち第 1 先読み演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「第 1 先読みカウンタ」と称し、先読み予告演出のうち第 2 先読み演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「第 2 先読みカウンタ」と称する。

【 0 7 8 4 】

ステップ S 0 2 T M 4 0 2 0 で Y E S の場合や、ステップ S 0 2 T M 4 0 4 0 で Y E S の場合や、ステップ S 0 2 T M 4 0 8 0 の後には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり発生カウント値が 3 以上であるか否かを判定する（ステップ S 0 2 T M 4 0 9 0）。大当たり発生カウント値が 3 以上でない場合には、即ち、大当たり発生カウント値が 1 又は 2 である場合には（ステップ S 0 2 T M 4 0 9 0 で N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 0 7 8 5 】

大当たり発生カウント値が 3 以上である場合、即ち、大当たり発生カウント値が 3 ～ 1 0 0 0 である場合には（ステップ S 0 2 T M 4 0 9 0 で Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 保留記憶数の値が 3 以上であるか否かを判定する（ステップ S 0 2 T M 4 1 0 0）。第 2 保留記憶数の値が 3 以上でない場合（ステップ S 0 2 T M 4 1 0 0 で N O）、即ち、第 2 保留記憶数の値が 0 ～ 2 である場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 0 7 8 6 】

第 2 保留記憶数の値が 3 以上である場合（ステップ S 0 2 T M 4 1 0 0 で Y E S）、即

ち、第2保留記憶数の値が3又は4である場合には、演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「はずれ」又は「時短小当り」のいずれかであるか否かを判定する（ステップS02TM4110）。図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「はずれ」又は「時短小当り」のいずれでもない場合（ステップS02TM4110でNO）、即ち、図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「大当り」又は「通常小当り」のいずれかである場合には、後述する第1先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM4120）。第1先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップS02TM4120でYES）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM4170に処理を進める。

【0787】

10

本実施形態では、第1先読み禁止フラグは、第1先読み演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。第1先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップS02TM4130～ステップS02TM4160の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶に対して第1先読み演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して第1先読み演出の実行を制限することができる。この第1先読み禁止フラグは、第1先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

【0788】

20

第1先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップS02TM4120でNO）、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の実行有無を、第1先読み演出の実行有無決定テーブル（図9-39（B1）参照）に基づいて決定する（ステップS02TM4130）。

【0789】

次いで、演出制御用CPU120は、第1先読み演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS02TM4140）。第1先読み演出を実行することに決定していない場合（ステップS02TM4140でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM4170に処理を進める。

【0790】

30

第1先読み演出を実行することに決定している場合（ステップS02TM4140でYES）、演出制御用CPU120は、第1先読みカウンタをセットし（ステップS02TM4150）、第1先読み禁止フラグをセットし（ステップS02TM4160）、ステップS02TM4170に処理を進める。

【0791】

ステップS02TM4120でYESの場合、ステップS02TM4140でNOの場合、又はステップS02TM4160の後には、演出制御用CPU120は、後述する第2先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM4170）。第2先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップS02TM4170でYES）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0792】

40

本実施形態では、第2先読み禁止フラグは、第2先読み演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。第2先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップS02TM4180～ステップS02TM4210の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶に対して第2先読み演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して第2先読み演出の実行を制限することができる。この第2先読み禁止フラグは、第2先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

【0793】

50

第2先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップS02TM4170でNO

）、演出制御用CPU120は、第2先読み演出の実行有無を、第2先読み演出の実行有無決定テーブル（図9-39（B2）参照）に基づいて決定する（ステップS02TM4180）。

【0794】

次いで、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS02TM4190）。第2先読み演出を実行することに決定していない場合（ステップS02TM4190でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0795】

第2先読み演出を実行することに決定している場合（ステップS02TM4190でYES）、演出制御用CPU120は、第2先読みカウンタをセットし（ステップS02TM4200）、第2先読み禁止フラグをセットし（ステップS02TM4210）、そのまま処理を終了する。

【0796】

このように、ステップS02TM4015の処理で、当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれでもない場合に、対応表示（保留表示、アクティブ表示）に対しての変化演出の実行有無を決定する処理（ステップS02TM4020～ステップS02TM4080）や、第1先読み演出や第2先読み演出の実行有無を決定する処理（ステップS02TM4090～ステップS02TM4210）をスキップすることによって、先に「大当り」や「時短小当り」となることが決定されている変動表示がある状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示において先読み予告演出を実行することに決定してしまう不適切な演出制御が実行されてしまうことを防ぐことができる。

【0797】

〔始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図9-39～図9-42は、始動入賞時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図9-39（A）は、ステップS02TM4030においてアクティブ表示の最終表示態様を決定するときに参照されるアクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの一例である。図9-39（B1）～図9-40（B4）は、ステップS02TM4050において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを決定するときに参照される変化パターン決定テーブルの一例である。図9-41は、ステップS02TM4060において変化演出の演出態様を決定するときに参照される変化演出の演出態様決定テーブルの一例である。図9-42（1）は、ステップS02TM4130において第1先読み演出の実行有無を決定するときに参照される第1先読み演出の実行有無決定テーブルの一例である。図9-42（2）は、ステップS02TM4180において第2先読み演出の実行有無を決定するときに参照される第2先読み演出の実行有無決定テーブルの一例である。

【0798】

＜アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル＞

図9-39（A）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-39（A）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、「通常態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0799】

図9-39（A）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、90%の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、8%の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、2%の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【0800】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、75%の割合で通常態様となり、15%の割合で青色態様となり、10%の割合で赤色態様となる。

【0801】

＜変化パターン決定テーブル＞

図9-39（B1）及び（B2）、並びに、図9-40（B3）及び（B4）は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって保留記憶数が n （ $n: 1 \sim 4$ ）となった場合には、（i）その始動入賞に対応した n 番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ii）その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ $n \geq 2$ の場合）、及び、（iii）その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【0802】

なお、図9-39（B1）及び（B2）、並びに、図9-40（B3）及び（B4）の説明において、アクティブシフトとは、保留表示が保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示が表示されること）をいう。

【0803】

本実施形態では、前述した（i）～（iii）のいずれかのタイミングで、始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示）を通常態様とは異なる態様で表示させる保留変化演出を実行可能である。本例において、この保留変化演出には、（i）始動入賞時のタイミングで、当該始動入賞に対応した保留表示の態様を通常態様とは異なる表示態様で表示する演出と、（ii）または（iii）のシフトタイミングで、保留表示の表示態様を変化させる演出とが含まれる。なお、このような形態に限らず、保留変化演出には、特別図柄（これに対応した飾り図柄）の変動表示中に、保留表示に作用する（例えば、保留表示に矢が刺さる等する）ことにより表示態様を変化させる演出が含まれてもよい。

【0804】

図9-39（B1）及び（B2）、並びに、図9-40（B3）及び（B4）では、変化パターン毎に、（i）～（iii）の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）がどのような表示態様になるかを示している。同図に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示している。

【0805】

（〔保留1個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「1」である場合には、図9-39（B1）に示す保留1個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン101～変化パターン105のいずれかに判定値が割り振られている。

【0806】

変化パターン101は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常という変化パターンである。

【0807】

以下、同様に、変化パターン102は通常→青色、変化パターン103は青色→青色、変化パターン104は青色→赤色、変化パターン105は赤色→赤色の変化パターンであ

る。

【0808】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン101が5%、変化パターン102が5%、変化パターン103が90%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0809】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン101が10%、変化パターン102が2%、変化パターン103が10%、変化パターン104が8%、変化パターン105が70%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

10

【0810】

（〔保留2個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「2」である場合には、図9-39（B2）に示す保留2個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン201～変化パターン208のいずれかに判定値が割り振られている。

【0811】

変化パターン201は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常という変化パターンである。

20

【0812】

以下、同様に、変化パターン202は通常→通常→青色、変化パターン203は通常→青色→青色、変化パターン204は青色→青色→青色、変化パターン205は通常→青色赤色、変化パターン206は青色→青色→赤色、変化パターン207は青色→赤色→赤色、変化パターン208は赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【0813】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン201が10%、変化パターン202が5%、変化パターン203が5%、変化パターン204が80%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

30

【0814】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン201が10%、変化パターン202が2%、変化パターン203が2%、変化パターン204が10%、変化パターン205が1%、変化パターン206が8%、変化パターン207が8%、変化パターン208が60%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

40

【0815】

（〔保留3個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「3」である場合には、図9-40（B3）に示す保留3個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン301～変化パターン308のいずれかに判定値が割り振られている。

【0816】

変化パターン301は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクテ

50

ィブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【0817】

以下、同様に、変化パターン302は通常→通常→青色→青色、変化パターン303は通常→青色→青色→青色、変化パターン304は青色→青色→青色→青色、変化パターン305は通常→青色→赤色→赤色、変化パターン306は青色→青色→赤色→赤色、変化パターン307は青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン308は赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【0818】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン301が6%、変化パターン302が2%、変化パターン303が2%、変化パターン304が90%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0819】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン301が10%、変化パターン302が2%、変化パターン303が2%、変化パターン304が10%、変化パターン305が1%、変化パターン306が8%、変化パターン307が8%、変化パターン308が60%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0820】

（〔保留4個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「4」である場合には、図9-40（B4）に示す保留4個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン401～変化パターン412のいずれかに判定値が割り振られている。

【0821】

変化パターン401は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンで、即ち通常→通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【0822】

以下、同様に、変化パターン402は通常→通常→通常→青色→青色、変化パターン403は通常→通常→青色→青色→青色、変化パターン404は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン405は青色→青色→青色→青色→青色、変化パターン406は通常→通常→青色→赤色→赤色、変化パターン407は通常→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン408は通常→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン409は青色→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン410は青色→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン411は青色→赤色→赤色→赤色→赤色、変化パターン412は赤色→赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【0823】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン401が10%、変化パターン402が10%、変化パターン403が10%、変化パターン404が10%、変化パターン405が60%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0824】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変

10

20

30

40

50

化パターン401が20%、変化パターン402が5%、変化パターン403が5%、変化パターン404が5%、変化パターン405が20%、変化パターン406が2%、変化パターン407が2%、変化パターン408が2%、変化パターン409が7%、変化パターン410が6%、変化パターン411が6%、変化パターン412が20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0825】

＜変化演出の演出態様決定テーブル＞

図9-41(1)及び(2)は、変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-41(1)及び(2)に示すように、この実施の形態では、変化パターンにおける変化タイミングに応じて、変化演出の演出態様の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

10

【0826】

図9-41(1)は、[第1特別図柄用]の変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【0827】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→青色」である場合には、20%の割合で第1変化演出を実行することに決定し、0%の割合で第2変化演出を実行することに決定し、80%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【0828】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→赤色」である場合には、15%の割合で第1変化演出を実行することに決定し、80%の割合で第2変化演出を実行することに決定し、5%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

20

【0829】

変化パターンにおける変化タイミングが「青色→赤色」である場合には、40%の割合で第1変化演出を実行することに決定し、50%の割合で第2変化演出を実行することに決定し、10%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【0830】

図9-41(2)は、[第2特別図柄用]の変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【0831】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→青色」である場合には、100%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

30

【0832】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→赤色」である場合には、100%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【0833】

変化パターンにおける変化タイミングが「青色→赤色」である場合には、100%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【0834】

＜第1先読み演出の演出態様決定テーブル＞

図9-42(1)は、第1先読み演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-42(1)に示すように、この実施の形態では、図柄指定コマンドによって指定される表示結果に応じて、第1先読み演出の実行有無の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

40

【0835】

表示結果が「はずれ」である場合には、90%の割合で第1先読み演出を実行しないことに決定し、10%の割合で第1先読み演出を実行することに決定する。

【0836】

また、表示結果が「時短小当り」である場合には、70%の割合で第1先読み演出を実行しないことに決定し、30%の割合で第1先読み演出を実行することに決定する。

50

【0837】

＜第2先読み演出の演出態様決定テーブル＞

図9-42(2)は、第2先読み演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-42(2)に示すように、この実施の形態では、図柄指定コマンドによって指定される表示結果に応じて、第2先読み演出の実行有無の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【0838】

表示結果が「はずれ」である場合には、95%の割合で第2先読み演出を実行しないことに決定し、5%の割合で第2先読み演出を実行することに決定する。

【0839】

また、表示結果が「時短小当り」である場合には、80%の割合で第1先読み演出を実行しないことに決定し、20%の割合で第1先読み演出を実行することに決定する。

【0840】

このように、表示結果が「はずれ」の場合、第1先読み演出の実行割合は10%であり、第2先読み演出の実行割合は5%である。また、表示結果が「時短小当り」の場合、第1先読み演出の実行割合は30%であり、第2先読み演出の実行割合は20%である。このように、第1先読み演出の方が第2先読み演出より実行割合が高くなっている。

【0841】

また、先読み予告演出のうち図柄巨大化演出の方が、保留先読み予告演出よりも実行割合が高くなるようにしてもよい。また、第1先読み演出と図柄巨大化演出の実行割合の合算値が、第2先読み演出と保留先読み予告演出の実行割合の合算値よりも高くなるようにしてもよい。

【0842】

[大当りカウント表示]

本実施形態では、大当り発生カウンタのカウント値（以下、適宜「大当り発生カウント値」と称する。）が所定値（以下、適宜「モード切替判定値」と称する。）以上である場合に、a時短状態中の演出モードが切り替わる構成を採用している。

【0843】

本例では、モード切替判定値を「3」に設定している。大当り発生回数が初当りから数えて1～2回のとき（即ち、大当り発生カウント値<モード切替判定値のとき）、a時短状態の演出モードとして「ドリームRUSH」に制御可能であり、大当り発生回数が初当りから数えて3回以上のとき（即ち、大当り発生カウント値 $\geq$ モード切替判定値のとき）、a時短状態の演出モードとして「超高速HYPER RUSH」に制御可能である。

【0844】

本実施形態では、大当り発生カウント値がモード切替判定値以下の場合に、所定期間にわたって、画像表示装置5の画面内に大当りカウント表示を表示可能である。大当りカウント表示は、初当りから数えた大当り発生回数（大当り発生カウント値）を報知することが可能であるとともに、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数（モード切替判定値-大当り発生カウント値）を報知することが可能である。そのため、大当りカウント表示によって、変動表示期間の短い（変動速度が速い）変動パターンが実行される割合が高い「超高速HYPER RUSH」に移行するまで、残り何回の大当りが発生すればよいかを遊技者に好適に示すことができる。

【0845】

また、本実施形態では、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数を、大当りのエンディング期間に大当りカウント表示を用いずに報知する必要大当り回数報知演出を実行可能である。必要大当り回数報知演出は、画像表示装置5の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示が表示される。必要大当り回数表示には、「超高速HYPER RUSHまであとn回」の文字（n=1、2）が含まれる（図9-51(8)、及び、図9-56(23)参照）。

【0846】

10

20

30

40

50

本例では、大当り発生カウント値＝１の大当り時には、モード切替判定値に到達するまであと２回の大当りが必要であるので、大当り発生カウント値＝１の大当り時に実行される必要大当り回数報知演出を、適宜「必要大当り回数報知演出〔２回〕」と称する。また、大当り発生カウント値＝２の大当り時には、モード切替判定値に到達するまであと１回の大当りが必要であるので、大当り発生カウント値＝２の大当り時に実行される必要大当り回数報知演出を、適宜「必要大当り回数報知演出〔１回〕」と称する。

【０８４７】

本実施形態では、大当り発生カウント値が３以下である場合（即ち、大当り発生カウント値が１、２、３である場合）に、特定種別の大当り遊技状態（本例では、「図柄１０Ｒ a時短大当り」、「図柄１０Ｒ b時短大当り」、「時短小当り経由１０Ｒ a時短大当り」）のラウンド期間中や、特定種別の小当り遊技状態（本例では、「時短小当り」）の小当り遊技期間において、画像表示装置５の画面左部や画面中央部に大当りカウント表示が表示される。また、a時短状態中の演出モードが〔ドリームＲＵＳＨ〕に制御されている期間（変動表示開始待ち期間、変動表示期間）において、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示が表示される。

【０８４８】

大当りカウント表示は、画面下部から画面上部に向かって第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部、及び到達部の４つの部分で構成されている。大当りカウント表示の第１カウント部、第２カウント部、及び、第３カウント部には、「Ｖ」の文字や「ＷＩＮ」の文字が表示される。また、大当りカウント表示の到達部には、「ＰＲＥＭＩＵＭ
ＦＥＶＥＲ」の文字が表示される。以下では、大当りカウント表示の第１カウント部を、適宜「大当りカウント表示（第１カウント部）」や「第１カウント部」と称する。また、大当りカウント表示の第２カウント部、第３カウント部、及び到達部についても同様である。また、大当りカウント表示の第１カウント部、第２カウント部、及び第３カウント部の少なくともいずれか一方を、適宜「カウント部」と称する。

【０８４９】

<大当りカウント表示の表示態様>

本実施形態では、大当りカウント表示のうち、到達部の表示サイズがいずれのカウント部の表示サイズよりも大きい。また、大当りカウント表示のカウント部のうち、第３カウント部の表示サイズが第１カウント部や第２カウント部の表示サイズよりも大きく、第２カウント部の表示サイズが第１カウント部の表示サイズよりも大きい。即ち、第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部、到達部の順で表示サイズが大きくなっている。そのため、カウント部に表示される情報（「Ｖ」の文字、「ＷＩＮ」の文字等）は、第１カウント部に表示される情報、第２カウント部に表示される情報、第３カウント部に表示される情報の順で表示サイズが大きくなっている（強調されて表示されている）。また、到達部に表示される情報（「ＰＲＥＭＩＵＭ
ＦＥＶＥＲ」の文字）は、いずれのカウント部に表示される情報（「Ｖ」の文字、「ＷＩＮ」の文字等）よりも表示サイズが大きくなっている（強調されて表示されている）。

【０８５０】

上記の実施形態では、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせる方法として、表示サイズを異ならせることによって強調度合いを異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、他の方法を用いて大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【０８５１】

例えば、大当りカウント表示の各部が発光することが可能な構成を採用した場合に、第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部、到達部の順で発光輝度を高くすることによって、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【０８５２】

また、大当りカウント表示の各部が点滅することが可能な構成を採用した場合に、第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部、到達部の順で点滅間隔を短くすることに

10

20

30

40

50

よって、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【0853】

上記の実施形態では、大当りカウント表示の各部の表示態様を異ならせることによって強調度合いを異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、大当りカウント表示の全体の表示態様を異ならせることによって強調度合いを異ならせてもよい。

【0854】

例えば、大当りカウント表示の透過率を任意の値に設定できる構成である場合に、大当り発生カウント値＝1に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率90%の表示態様で表示され、大当り発生カウント値＝2に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率50%の表示態様で表示され、大当り発生カウント値＝3に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率0%の表示態様で表示されてもよい。

10

【0855】

本実施形態では、大当りカウント表示のカウント部（第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部）は、初期態様と、第1変化態様と、第2変化態様との3種類の表示態様で表示可能である。本実施形態では、カウント部を初期態様から第1変化態様に変化させる演出をV変化演出と称し、カウント部を第1変化態様から第2変化態様に変化させる演出をWIN変化演出と称する。

【0856】

第1カウント部に対して実行されるV変化演出とWIN変化演出の一連の演出を、適宜「1段目演出」と称し、第2カウント部に対して実行されるV変化演出とWIN変化演出の一連の演出を、適宜「2段目演出」と称し、第3カウント部に対して実行されるV変化演出とWIN変化演出の一連の演出を、適宜「3段目演出」と称する。

20

【0857】

カウント部が初期態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「V」の白文字となっており、カウント部が第1変化態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「V」の赤文字となっており、カウント部が第2変化態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「WIN」の赤文字となっている。

【0858】

本実施形態では、カウント部に対してV変化演出が実行される場合に、画像表示装置5の画面中央部に表示されている大当りの発生に関連する大当り発生表示（本例では、図9-51（5）に示す「V」の赤文字）が、初期態様のカウント部に表示されている「V」の白文字に作用することによって、第1変化態様のカウント部に表示されている「V」の赤文字に変化するものとする。

30

【0859】

また、大当りカウント表示の到達部は、初期態様と、変化態様との2種類の表示態様で表示可能である。本実施形態では、到達部を初期態様から変化態様に変化させる演出を到達部変化演出と称する。

【0860】

到達部が初期態様で表示される場合、到達部に表示される情報が「PREMIUM FEVER」の白文字となっており、到達部が変化態様で表示される場合、到達部に表示される情報が「PREMIUM FEVER」の赤文字となっている。

40

【0861】

< [大当り時] 大当りカウント表示の表示タイミング、変化タイミング >

本実施形態では、大当り中演出決定処理（図9-43参照）において、大当りカウント表示を表示することに決定している場合、大当り発生カウント値＝1、2、3となる大当りが発生する毎に大当り遊技状態において、大当りカウント表示を表示可能であり、大当り発生カウント値に対応する各カウント部の表示態様を、初期態様から第1変化態様、第2変化態様の順で変化させる。

【0862】

50

本実施形態では、大当り発生カウント値が2以上の大当りは、主に第2特別図柄の変動表示が実行される時短状態（a時短状態、b時短状態）に制御されているときに発生した大当りである。時短状態中に第2特別図柄の変動表示が実行されたときに、表示結果が「大当り」となったことによって発生した大当りよりも、表示結果が「小当り」となってV入賞を経由して大当りとなる小当り経由大当りの方が発生する確率が高い（図9-2（B2）参照）。そのため、本例では、大当り発生カウント値が2以上の大当りが発生することを説明する場合に、小当り経由大当りが発生する例を用いて説明するが、表示結果が「大当り」となったことによって発生した大当りの場合も同様であるので説明を省略する。

【0863】

（1）＜大当り発生カウント値＝1の大当り発生時＞

10

（1-1）大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、1ラウンド目の右打ち報知が終了したタイミング～2ラウンド目が終了したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、各カウント部と到達部は、いずれも初期態様で表示されている（図9-51（5）参照）。

【0864】

（1-2）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始したタイミング～第1所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第1カウント部に対してV変化演出が実行され、第1カウント部が、初期態様から第1変化態様に変化する。また、第2カウントと第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図9-51（6）参照）。

20

【0865】

（1-3）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間が経過したタイミング～第2所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第1カウント部に対してWIN変化演出が実行され、第1カウント部が、第1変化態様から第2変化態様に変化する。また、第2カウントと第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図9-51（7）参照）。

【0866】

（2）＜大当り発生カウント値＝2の大当り発生時＞

30

（2-1）小当り遊技状態の小当り遊技期間と大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、小当り遊技期間のV入賞が発したタイミング～大当りラウンド期間の2ラウンド目が終了するまでの期間）に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第1カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第2カウント部と第3カウント部と及び到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図9-56（20）参照）。

【0867】

（2-2）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始したタイミング～第1所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第2カウント部に対してV変化演出が実行され、第2カウント部が、初期態様から第1変化態様に変化する。また、第1カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図9-56（21）参照）。

40

【0868】

（2-3）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間が経過したタイミング～第2所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第2カウント部に対してWIN変化演出が実行され、第2カウント部が、第1変化態様から第2変化態様に変化する。また、第1カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（

50

図 9-56 (22) 参照)。

【0869】

(3) <大当り発生カウント値 = 3 の大当り発生時>

(3-1) 小当り遊技状態の小当り遊技期間と大当り遊技状態の大当りラウンド期間 (本例では、小当り遊技期間のV入賞が発したタイミング~大当りラウンド期間の2ラウンド目が終了するまでの期間) に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第1カウント部と第2カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている (図 9-59 (11) 参照)。

【0870】

(3-2) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間 (本例では、3ラウンド目が開始したタイミング~第1所定期間が経過したタイミングの期間) に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第3カウント部に対してV変化演出が実行され、第3カウント部が、初期態様から第1変化態様に変化する。また、第1カウント部と第2カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、到達部は、継続して初期態様で表示されている (図 9-59 (12) 参照)。

【0871】

(3-3) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間 (本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間が経過したタイミング~第2所定期間が経過したタイミングの期間) に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第3カウント部に対して第2変化演出が実行され、第3カウント部が、第1変化態様から第2変化態様に変化する。第1カウント部と第2カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、到達部は、継続して初期態様で表示されている (図 9-59 (13) 参照)。

【0872】

(3-4) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間 (本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間及び第2所定期間が経過したタイミング~第3所定期間が経過したタイミングの期間) に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、到達部に対して到達部変化演出が実行され、到達部が、初期態様から変化態様に変化する。第1カウント部と第2カウント部と第3カウント部は、継続して第2変化態様で表示されている (図 9-59 (14) 参照)

【0873】

< [時短状態時] 大当りカウント表示の表示タイミング >

本実施形態では、大当り発生カウント値 = 1、2 となる大当りが発生した後に制御される a 時短状態において、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示を表示可能である。

【0874】

本例では、大当り発生カウント値 = 1、2 となる大当りが発生した後に制御される a 時短状態 = [ドリーム RUSH] において、後述する大当りカウント表示フラグがセットされていることに基づいて、変動表示開始待ち期間や変動表示期間に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示を表示可能である (図 9-58 (1) 及び (2)、並びに、図 9-61 (1) ~ (3) 参照)。

【0875】

但し、大当り発生カウント値 = 1、2 となる大当りが発生した後に制御される a 時短状態 = [ドリーム RUSH] において、大当りカウント表示フラグがセットされた状態の変動表示期間であってもスーパーリーチ演出が実行されている期間においては、画像表示装置5の画面左部から大当りカウント表示を消去し、表示させていない (図 9-58 (3) 及び (8)、並びに、図 9-61 (4) ~ (7) 参照)。スーパーリーチ演出に発展している場合、表示結果が「時短小当り」となり (小当り経由) 大当りが発生するか否かを報知する演出や、表示結果が「通常小当り」となり通常状態に転落してしまうか否かを報知

10

20

30

40

50

する演出を行っている。現在の大当り発生回数（大当り発生カウント値）を報知する情報（大当りカウント表示）は、実行中の変動表示の表示結果を報知するスーパーリーチ演出に関連する情報（スーパーリーチ演出の演出画像）よりも、遊技者にとって優先度は低いので、スーパーリーチ演出に発展しているときに、大当りカウント表示を表示させていない。

【0876】

なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出に発展しているときには、大当りカウント表示を表示させない例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチ演出に発展しているときにも、大当りカウント表示を表示させてもよい。

【0877】

＜〔時短状態時〕大当りカウント表示の表示態様＞

本実施形態では、大当り発生カウント値＝1、2となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態において、画像表示装置5の画面左部に表示される大当りカウント表示は、a時短状態に制御される前の大当りで表示されていたときの消去される直前の表示態様と同様の表示態様で表示される。

【0878】

本例では、大当り発生カウント値＝1となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態＝〔ドリームRUSH〕において、大当り（大当りカウント＝1）で表示されていたときに消去される直前の大当りカウント表示の表示態様（第1カウント部が第2変化態様で表示されており、第2カウントと第3カウント部と到達部がいずれも初期態様で表示されている（図9-51（7）参照））と同様の表示態様で、大当りカウント表示が画像表示装置5の画面左部に表示される。

【0879】

また、大当り発生カウント値＝2となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態＝〔ドリームRUSH〕において、大当り（大当りカウント＝2）で表示されていたときに消去される直前の大当りカウント表示の表示態様（第1カウント部と第2カウント部が第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部が初期態様で表示されている（図9-56（22）参照））と同様の表示態様で、大当りカウント表示が画像表示装置5の画面左部に表示される。

【0880】

〔大当り中演出決定処理〕

図9-43は、大当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の大当り中演出処理（ステップS176）において、図9-43に示す大当り中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当り中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図9-43に示す大当り中演出決定処理により決定する。

【0881】

まず、演出制御用CPU120は、当該大当りの大当り種別が「図柄3R通常大当り」であるか否かを判定する（ステップS02TM5010）。

【0882】

当該大当りの大当り種別が「図柄3R通常大当り」である場合には（ステップS02TM5010でYES）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0883】

当該大当りの大当り種別が「図柄3R通常大当り」でない場合（ステップS02TM5010でNO）、即ち、大当り種別が「図柄10Ra時短大当り」、「図柄10Rb時短大当り」、「時短小当り経由10Ra時短大当り」等のいずれかの大当り種別である場合には、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が3以下であるか否かを判定する（ステップS02TM5020）。

【0884】

10

20

30

40

50

大当り発生カウント値が3以下でない場合（ステップS02TM5020でNO）、即ち、大当り発生カウント値が4以上（4～10000）である場合には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0885】

大当り発生カウント値が3以下である場合（ステップS02TM5020でYES）、即ち、大当り発生カウント値が1～3のいずれかである場合には、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップS02TM5030）、大当りカウント表示フラグをセットする（ステップS02TM5040）。

【0886】

大当りカウント表示フラグとは、大当り開始時または小当りにおけるV入賞発生時に、大当りカウント表示が表示されることに決定された場合に、セットされるフラグの一種である。この大当りカウント表示フラグは、大当り遊技状態や小当り遊技状態や時短状態に大当りカウント表示を表示することを示すフラグであり、前述した第1フラグ、又は、第2フラグが消去（リセット）されるタイミングと同様のタイミングで消去される。

【0887】

ステップS02TM5040の処理の後に、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が1であるか否かを判定する（ステップS02TM5050）。

【0888】

大当り発生カウント値が1である場合には（ステップS02TM5050でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出（V変化演出、WIN変化演出）を実行することに決定し（ステップS02TM5060）、必要大当り回数報知演出〔2回〕を実行することに決定し（ステップS02TM5070）、そのまま処理を終了する。

【0889】

大当り発生カウント値が1でない場合には（ステップS02TM5050でNO）、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が2であるか否かを判定する（ステップS02TM5080）。

【0890】

大当り発生カウント値が2である場合には（ステップS02TM5080でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出（V変化演出、WIN変化演出）を実行することに決定し（ステップS02TM5090）、必要大当り回数報知演出〔1回〕を実行することに決定し（ステップS02TM5100）、そのまま処理を終了する。

【0891】

大当り発生カウント値が2でない場合には（ステップS02TM5080でNO）、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が3であるか否かを判定する（ステップS02TM5110）。大当り発生カウント値が3でない場合には（ステップS02TM5110でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0892】

大当り発生カウント値が3である場合には（ステップS02TM5110でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示の第3カウント部に対して3段目演出（V変化演出、WIN変化演出）を実行することに決定し（ステップS02TM5120）、到達部変化演出を実行することに決定し（ステップS02TM5130）、そのまま処理を終了する。

【0893】

〔小当り中演出決定処理〕

図9-44は、小当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の小当り中演出処理（ステップS174）において、図9-44に示す小当り中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信すると、小当り中に実行さ

10

20

30

40

50

せる演出（及び実行させない演出）を、図 9-44 に示す小当り中演出決定処理により決定する。

【0894】

本例では、小当り遊技状態に制御されているときに実行される小当り開放中処理において、V入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新する処理が実行されているものとする。

【0895】

まず、演出制御用CPU120は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM6010）。V入賞フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM6010でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

10

【0896】

V入賞フラグがセットされている場合には（ステップS02TM6010でYES）、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が3以下であるか否かを判定する（ステップS02TM6020）。

【0897】

大当り発生カウント値が3以下でない場合（ステップS02TM6020でNO）、即ち、大当り発生カウント値が4以上（4～10000）である場合には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0898】

大当り発生カウント値が3以下である場合（ステップS02TM6020でYES）、即ち、大当り発生カウント値が1～3（初当り時（大当り発生カウント値＝1）の小当り経由大当りはイレギュラー）である場合には、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップS02TM6030）、大当りカウント表示フラグをセットし（ステップS02TM6040）、そのまま処理を終了する。

20

【0899】

〔変動開始待ち時演出決定処理〕

図 9-45 は、変動表示の開始待ち期間に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図 7 に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち演出処理（ステップS170）において、図 9-45 に示す変動開始待ち時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、客待ちデモコマンドを受信すると、変動表示開始待ち期間に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図 9-45 に示す変動開始待ち時演出決定処理により決定する。

30

【0900】

まず、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM7010）。大当りカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM7010でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0901】

大当りカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップS02TM7010でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップS02TM7020）、そのまま処理を終了する。

40

【0902】

〔変動開始時演出決定処理〕

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

【0903】

演出制御用CPU120は、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド

50

（第 1 保留記憶数減算指定コマンド又は第 2 保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当たり、又は、はずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別等）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という 1 セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ 00 から受信したに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。

【0904】

また、演出制御用 CPU 120 は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から受信したに基づいて、特別図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

10

【0905】

図 9-46 は、変動開始時に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、図 7 に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップ S171）において、図 9-46 に示す変動開始時演出判定処理を実行する。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記 1 セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部 123 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図 9-46 に示す変動開始時演出判定処理により決定する。

20

【0906】

まず、演出制御用 CPU 120 は、大当たりカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S02TM8010）。大当たりカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップ S02TM8010 で NO）、演出制御用 CPU 120 は、そのまま処理を終了する。

【0907】

大当たりカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップ S02TM8010 で YES）、演出制御用 CPU 120 は、大当たりカウント表示を継続して表示する（ステップ S02TM8020）。

30

【0908】

このように、この変動開始時演出判定処理では、変動開始待ち時演出決定処理（図 9-45 参照）において表示することに決定された大当たりカウント表示を、変動開始時に継続して表示するか否かを判定している。

【0909】

〔変動中演出判定処理〕

図 9-47 は、変動表示の実行期間に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、図 7 に示した演出制御プロセス処理の可変表示中演出処理（ステップ S172）において、図 9-47 に示す変動中演出判定処理を実行する。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、変動表示の実行期間に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図 9-47 に示す変動中演出判定処理により決定する。

40

【0910】

まず、演出制御用 CPU 120 は、大当たりカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S02TM9010）。大当たりカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップ S02TM9010 で NO）、演出制御用 CPU 120 は、そのまま処理を終了する。

【0911】

大当たりカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップ S02TM9010 で YES）、演出制御用 CPU 120 は、大当たりカウント表示を継続して表示し（ステッ

50

ブ S 0 2 T M 8 0 2 0)、変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングであるか否かを判定する (ステップ S 0 2 T M 9 0 3 0)。

【 0 9 1 2 】

C P U 1 0 3 が、図 5 に示した特別図柄プロセス処理の、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や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を判定する処理が含まれている特別図柄変動処理 (S 1 1 2) において、現在実行されている変動表示の経過時間に関する情報を取得することが可能である。そして、ステップ S 0 2 T M 9 0 3 0 で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その情報に基づいて、現在の変動時間が変動パターンにおけるスーパーリーチへの発展タイミングであるか否かを判定する。

10

【 0 9 1 3 】

変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングでない場合には (ステップ S 0 2 T M 9 0 3 0 で N O)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 0 9 1 4 】

変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングである場合には (ステップ S 0 2 T M 9 0 3 0 で Y E S)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当りカウント表示を消去し (ステップ S 0 2 T M 9 0 4 0)、そのまま処理を終了する。

【 0 9 1 5 】

このように、この変動中演出判定処理では、変動開始待ち時演出決定処理 (図 9 - 4 5 参照) において表示することに決定された大当りカウント表示を、変動中に継続して表示するか否かや、変動中に消去するか否か等を判定している。

20

【 0 9 1 6 】

〔初当りが「図柄 3 R 通常大当り」の場合の演出例〕

〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄 3 R 通常大当り」の初当りが発生した場合の演出例に関して、図 9 - 4 8 ~ 図 9 - 4 9 を用いて説明する。

【 0 9 1 7 】

図 9 - 4 8 は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄 3 R 通常大当り」の初当りが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 9 - 4 9 は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄 3 R 通常大当り」の初当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

30

【 0 9 1 8 】

本例では、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、表示結果が「大当り」 (「図柄 3 R 通常大当り」) となる第 1 特別図柄の変動表示が実行された後に、大当り遊技状態に制御され、その後、演出モードが〔通常モード〕に制御されるものとする。

【 0 9 1 9 】

先ず、図 9 - 4 9 (1) に示すように、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を終了させるタイミング (図 9 - 4 8 に示す T 1 のタイミング) で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「大当り」 (図柄 3 R 通常大当り) となる確定飾り図柄の組合せ (本例では、「2 2 2」) を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ (本例では、「2 2 2」) を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 を消去させる。

40

【 0 9 2 0 】

このとき、特別図柄停止処理 (図 9 - 2 2 参照) において、大当り発生カウント値が 1 に更新されている。

【 0 9 2 1 】

次いで、図 9 - 4 9 (2) に示すように、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態を開始させるタイミング (図 9 - 4 8 に示す T 2 のタイミング) で、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードを〔通常モード〕とする制御を終了させ、画像

50

表示装置 5 の画面全体に大当り開始画像（本例では、「F E V E R」の文字）を表示させる。

【0922】

次いで、図 9-49（3）に示すように、CPU 103 が大当り遊技状態のラウンド遊技（1 ラウンド目）を開始させたタイミング（図 9-48 に示す T 3 のタイミング）で、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に大当りラウンド遊技画像を表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示（本例では、「Round 1」の文字）と、付与された総賞球数を示す賞球数表示（本例では、「TOTAL 00000」の文字）とを含む画像である。

【0923】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第 2 始動入賞口や大入賞口（ここでは大入賞口）へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【0924】

次いで、図 9-49（4）に示すように、CPU 103 が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図 9-48 に示す T 4 のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面全体に大当り終了画像（本例では、付与された総賞球数を示す総賞球数表示（「TOTAL 00450」の文字）、味方キャラクタ）を表示させる。

【0925】

このとき、大当り終了処理（図 9-23 参照）において、大当り発生カウンタがクリアされている。

【0926】

次いで、図 9-49（5）に示すように、CPU 103 が大当り遊技状態を終了させるタイミング（図 9-48 に示す T 5 のタイミング）で、演出制御用 CPU 120 は、演出モードを「通常モード」に制御させ、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、直前に実行された変動表示で確定停止した確定飾り図柄の組合せと共通の確定飾り図柄の組合せ（本例では、「222」）を表示させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「222」）を表示させる。このとき、背景画像として「通常モード」に対応した背景画像（本例では、太陽と山を含む晴れ背景画像）を表示させる。

【0927】

〔初当りが「図柄 10 R a 時短大当り」の場合の演出例〕

〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄 10 R a 時短大当り」の初当りが発生した場合の演出例に関して、図 9-50～図 9-52 を用いて説明する。

【0928】

図 9-50 は、「通常モード」に制御されているときに、「図柄 10 R a 時短大当り」の初当りが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 9-51 及び図 9-52 は、「通常モード」に制御されているときに、「図柄 10 R a 時短大当り」の初当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【0929】

本例では、演出モードが「通常モード」に制御されているときに、表示結果が「大当り」（「図柄 10 R a 時短大当り」）となる第 1 特別図柄の変動表示が実行された後に、大当り遊技状態に制御され、その後、演出モードが「ドリーム RUSH」に制御されるものとする。

【0930】

先ず、図 9-51（1）に示すように、演出モードが「通常モード」に制御されているときに、CPU 103 が第 1 特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図 9-50 に示す T 1 のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は

10

20

30

40

50

、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、表示結果が「大当り」（図柄 1 0 R a 時短大当り）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「5 5 5」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「5 5 5」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 を消去させる。

【0 9 3 1】

このとき、特別図柄停止処理（図 9 - 2 2 参照）において、大当り発生カウント値が 1 に更新されている。

【0 9 3 2】

次いで、図 9 - 5 1（2）に示すように、CPU 1 0 3 が大当り遊技状態を開始させるタイミング（図 9 - 5 0 に示す T 2 のタイミング）で、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出モードを「通常モード」とする制御を終了させ、画像表示装置 5 の画面全体に大当り開始画像（本例では、「ドリーム F E V E R」の文字）を表示させる。

【0 9 3 3】

次いで、図 9 - 5 1（3）に示すように、CPU 1 0 3 が大当り遊技状態のラウンド遊技（1 ラウンド目）を開始させたタイミング（図 9 - 4 8 に示す T 3 のタイミング）で、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 9 - 4 9（3）で説明したように画像表示装置 5 の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させるとともに、画像表示装置 5 の画面全体に強調右打ち促進画像を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、大入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像であり、常時右打ち促進画像よりも、文字及び矢印画像が強調されている。

【0 9 3 4】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面全体に大当りラウンド遊技開始画像を表示させている。しかしながら、この大当りラウンド遊技開始画像は、強調右打ち促進画像よりも表示優先度の低い画像である。そのため、遊技者からは、強調右打ち促進画像、大当りラウンド遊技開始画像の順で表示されているように見える。但し、本例では、大当りラウンド遊技開始画像と強調右打ち促進画像の表示領域は共通（画像表示装置 5 の画面全体）のため、遊技者からは、強調右打ち促進画像のみが視認できる。

【0 9 3 5】

次いで、図 9 - 5 1（4）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面全体から強調右打ち促進画像を消去させる（図 9 - 5 0 に示す T 4 のタイミング）。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面全体に大当りラウンド遊技開始画像を継続して表示させている。この大当りラウンド遊技開始画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示（本例では、「Round 1」の文字）と、大入賞口へ入賞させるための「アタッカーを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【0 9 3 6】

次いで、図 9 - 5 1（5）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面全体から大当りラウンド遊技開始画像を消去させるとともに、画像表示装置 5 の画面左部に初期態様の大当りカウント表示 0 2 T M 3 0 0 を表示させる（図 9 - 5 0 に示す T 5 のタイミング）。

【0 9 3 7】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央部に大当り発生表示（本例では、「V」の赤文字）を表示させる。

【0 9 3 8】

次いで、図 9 - 5 1（6）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当りカウント表示 0 2 T M 3 0 0 を画像表示装置 5 の画面中央部に移動させるとともに、第 1 カウント部に対して V 変化演出を実行し、第 1 カウント部を初期態様（「V」の白文字）から第 1 変化態様（「V」の赤文字）に変化させる（図 9 - 5 0 に示す T 6 のタイミング）。

10

20

30

40

50

【0939】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 00300」の文字）を表示させる。

【0940】

次いで、図9-51（7）に示すように、演出制御用CPU120は、第1カウント部に対してWIN変化演出を実行し、第1カウント部を第1変化態様（「V」の白文字）から第2変化態様（「V」の赤文字）に変化させる（図9-50に示すT7のタイミング）。

10

【0941】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 00330」の文字）を表示させる。

【0942】

次いで、図9-51（8）に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図9-50に示すT8のタイミング）で、大当たり終了指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、必要大当たり回数報知演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当たり回数に関連した必要大当たり回数表示（「超高速HYPER RUSHまであと2回」の文字）を表示させる。

20

【0943】

次いで、図9-52（9）に示すように、演出制御用CPU120は、必要大当たり回数報知演出を終了させ、画像表示装置5の画面全体から必要大当たり回数表示を消去させるとともに、画像表示装置5の画面全体に演出モード突入画像（本例では、「ドリームRUSH」の文字を含む画像）を表示させる（図9-50に示すT9のタイミング）。

【0944】

〔初当たりが「図柄10Rb時短大当たり」の場合の演出例〕

〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄10Rb時短大当たり」の初当たりが発生し、その後〔無敵RUSH〕に制御されているときに、「時短小当たり経由10Ra時短大当たり」の大当たりが発生した場合の演出例に関して、図9-53～図9-56を用いて説明する。

30

【0945】

図9-53は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄10Rb時短大当たり」の初当たりが発生し、その後〔無敵RUSH〕に制御されているときに、「時短小当たり経由10Rb時短大当たり」の大当たりが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図9-54～図9-56は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄10Rb時短大当たり」の初当たりが発生し、その後〔無敵RUSH〕に制御されているときに、「時短小当たり経由10Rb時短大当たり」の大当たりが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

40

【0946】

本例では、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、表示結果が「大当たり」（「図柄10Rb時短大当たり」）となる第1特別図柄の変動表示が実行された後に、大当たり遊技状態に制御され、その後、演出モードが〔無敵RUSH〕に制御され、この〔無敵RUSH〕中に、表示結果が「時短小当たり」となる第2特別図柄の変動表示が実行され、当該小当たりにおいてV入賞が発生し、大当たり遊技状態に制御されるものとする。

【0947】

先ず、図9-54（1）に示すように、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図9-53に

50

示すT1のタイミング)で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「大当たり」(図柄10Rb時短大当たり)となる確定飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【0948】

このとき、特別図柄停止処理(図9-22参照)において、大当たり発生カウント値が1に更新されている。

【0949】

次いで、図9-54(2)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態を開始させるタイミング(図9-53に示すT2のタイミング)で、大当たり開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、演出モードを「通常モード」とする制御を終了させ、3000報知演出の第1パートを実行し、画像表示装置5の画面全体に「ドリームFEVER」の文字を表示させる。

【0950】

次いで、図9-54(3)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第2パートを実行し、画像表示装置5の画面全体に「ドリームFEVER」の文字を表示させた状態で、画像表示装置5の画面全体に画面がヒビ割れた様子のヒビ画像を重畳表示させる(図9-53に示すT3のタイミング)。ヒビ画像は、「ドリームFEVER」の文字より表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、ヒビ画像、「ドリームFEVER」の文字の順で表示されているように見える。

【0951】

次いで、図9-54(4)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第3パートを実行し、画像表示装置5の画面全体から「ドリームFEVER」の文字とヒビ画像を消去させるとともに、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト表示02TM200Bを表示させる(図9-53に示すT4のタイミング)。

【0952】

次いで、図9-54(5)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第4パートを実行し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト表示02TM200Bを消去させるとともに、画像表示装置5の画面下部に「3000」の文字を表示させる(図9-53に示すT5のタイミング)。

【0953】

上記の実施形態では、3000報知演出が実行されるときに役物が動作しない例を示したが、このような形態に限らず、3000報知演出が実行されるときに役物が動作してもよい。例えば、3000報知演出の第4パートが実行されるときに、可動体02TM100を初期位置から最大演出位置に動作させてもよい。

【0954】

次いで、図9-54(6)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第5パートを実行し、画像表示装置5の画面全体に「3000FEVER」の文字を表示させる(図9-53に示すT6のタイミング)。

【0955】

このように、本実施形態では、「図柄10Rb時短大当たり」が発生したときに、第1パートから第5パートまでで構成される3000報知演出が実行されることによって、当該初当たりの10ラウンド分の賞球(1500個)と、実質的に次回確定している大当たりの10ラウンド分の賞球(1500個)との合計3000個の賞球が付与されることを報知することができる。

【0956】

次いで、図9-54(7)~図9-55(11)に示す内容は、前述した図9-51(3)~(7)に示した内容と同様であるので、説明を省略する。

10

20

30

40

50

【0957】

次いで、図9-55(12)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部から大当りカウント表示02TM300を消去させるとともに、当該大当り遊技状態終了後にb時短状態(「無敵RUSH」)に制御されることを報知する特別報知演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「3000FEVER」の文字を表示させ、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に「Congratulations」の文字を含むテロップ表示を表示させる(図9-53に示すT12のタイミング)。

【0958】

このテロップ表示は、演出モードが「無敵RUSH」であるときに表示されるテロップ表示と同様の画像であり、「無敵RUSH」に制御される前の大当りラウンド期間中からテロップ表示が表示されることによって、当該大当り遊技状態終了後にb時短状態(「無敵RUSH」)に制御されることを報知することができる。

10

【0959】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示(本例では、「Round4」の文字)を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示(本例では、「TOTAL 00450」の文字)を表示させる。

【0960】

次いで、図9-55(13)に示すように、CPU103が大当り遊技状態を終了させ、b時短状態を開始させるタイミング(図9-53に示すT13のタイミング)で、演出制御用CPU120は、演出モードを「無敵RUSH」に制御させ、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、直前に実行された変動表示で確定停止した確定飾り図柄の組合せと共通の種類の確定第2飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「777」)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右下部に時短開始時右打ち促進画像を表示させている。この時短開始時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

20

【0961】

このとき、演出制御用CPU120は、「無敵RUSH」に制御されていることに基づいて、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に「Congratulations」の文字を含むテロップ表示を表示させる。

30

【0962】

また、本実施形態では、「無敵RUSH」に制御されている期間は、画像表示装置5の画面右下部に、(直前の大当りにおいて付与された賞球数に対応した)賞球数表示(本例では、「TOTAL 01500」の文字)が表示される。「図柄10Rb時短大当り」後に制御されるb時短状態では、実質的に次回の大当りが確定しているので、直前の大当りにおいて付与された賞球数に対応した賞球数表示を大当り後も継続して表示させておくことによって、b時短状態の特別感を向上させる。

【0963】

次いで、図9-55(14)に示すように、第2始動入賞口への新たな始動入賞が発生したことに基づいて、CPU103が、表示結果が「はずれ」となる第2特別図柄の変動表示を開始すると(図9-53に示すT14のタイミング)、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

40

【0964】

次いで、図9-55(15)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミング(図9-53に示すT14のタイミング)で、図柄確定指定コマン

50

ドを受信した演出制御用CPU120は、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、表示結果が「はずれ」であることを示す確定第2飾り図柄の組合せ（本例では、「142」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「142」）を確定停止させる。

【0965】

この後、 m ($m \geq 1$) 回の変動表示が実行され、いずれの表示結果も「はずれ」となったものとする。そして、図9-55（16）以降に示すように、次の変動表示において、表示結果が「時短小当り」となるものとする。

【0966】

次いで、図9-55（16）に示すように、CPU103が、表示結果が「時短小当り」となる第2特別図柄の変動表示を開始すると（図9-53に示すT16のタイミング）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

【0967】

次いで、図9-56（17）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図9-53に示すT17のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、表示結果が「時短小当り」であることを示す確定第2飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。

【0968】

次いで、図9-56（18）に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させるタイミング（図9-53に示すT18のタイミング）で、小当り開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に強調右打ち促進画像を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、V入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【0969】

上記の実施形態では、大当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、大当りファンファーレ期間が終了した後の大当りラウンド遊技期間に表示され、小当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、小当りファンファーレ期間に表示される例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、大当りファンファーレ期間に表示されてもよく、小当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、小当りファンファーレ期間に表示されてもよい。

【0970】

次いで、図9-56（19）に示すように、CPU103が小当り遊技期間を開始させるタイミング（図9-53に示すT19のタイミング）で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体から強調右打ち促進画像を消去させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に画像表示装置5に小当り遊技開始画像を表示させる。この小当り遊技開始画像は、V入賞させるための「Vを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む小当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【0971】

次いで、図9-56（20）に示すように、小当り遊技中のV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されたタイミング（図9-53に示すT20のタイミング）で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に大当り発生表示（本例では、「V」の文字）を表示させる。

【0972】

10

20

30

40

50

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示02TM300を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第1カウント部が第2変化態様であり、第2カウント部、第3カウント部、及び到達部が初期態様で表示されている。

【0973】

CPU103が小当り遊技状態を終了させるタイミングで、小当り終了処理（図9-24参照）において、大当り発生カウント値が1から2に更新されている。

【0974】

次いで、図9-56（21）に示すように、CPU103が小当り遊技状態を終了させ、大当り遊技状態を開始させた後のタイミング（図9-53に示すT21のタイミング）で、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示02TM300を画像表示装置5の画面中央部に移動させるとともに、第2カウント部に対してV変化演出を実行し、第2カウント部を初期態様（「V」の白文字）から第1変化態様（「V」の赤文字）に変化させる。

【0975】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 01800」の文字）を表示させる。

【0976】

次いで、図9-56（22）に示すように、演出制御用CPU120は、第2カウント部に対してWIN変化演出を実行し、第2カウント部を第1変化態様（「V」の赤文字）から第2変化態様（「WIN」の赤文字）に変化させる（図9-53に示すT22のタイミング）。

【0977】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 01830」の文字）を表示させる。

【0978】

次いで、図9-56（23）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図9-53に示すT23のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、必要大当り回数報知演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示（「超高速HYPER RUSHまであと1回」の文字）を表示させる。

【0979】

次いで、図9-56（24）に示すように、演出制御用CPU120は、必要大当り回数報知演出を終了させ、画像表示装置5の画面全体から必要大当り回数表示を消去させるとともに、画像表示装置5の画面全体に演出モード突入画像（本例では、「ドリームRUSH」の文字を含む画像）を表示させる。

【0980】

このように、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合、[1回目の大当り]中に、大当りカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出が実行され、当該大当り遊技状態終了後にb時短状態（[無敵RUSH]）に制御されることを報知する特別報知演出が実行され、1回目の大当り後に制御されたb時短状態中に発生した[2回目の大当り]（時短小当り経由10Ra時短大当り）中に、大当りカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出（V変化演出、WIN演出）が実行されている。

【0981】

[1回目の大当り]において特別報知演出が実行されることによって、大当りカウント

10

20

30

40

50

表示に対して２段目演出まで実行されること、即ち、大当り発生カウント値がモード切替判定値に到達するまで残り１になることが実質的に確定していることを報知することができる。遊技者に、当該「図柄１０Ｒｂ時短大当り」に対する特別感を与えることができる。

【０９８２】

このように、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、遊技者が大当りカウント表示において目指すべき値（モード切替判定値の３）の過半数（２／３）をクリアすることができるので、初当り時の他の大当り種別よりも「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の特別感が向上する。

【０９８３】

上記の実施形態では、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、〔１回目の大当り〕中に、大当りカウント表示の第１カウント部に対して１段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ演出）が実行され、１回目の大当り後に制御されたｂ時短状態中に発生した〔２回目の大当り〕（時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り）中に、大当りカウント表示の第２カウント部に対して２段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ演出）が実行される例を示した。

【０９８４】

しかしながら、このような形態に限らず、〔１回目の大当り〕中に、大当りカウント表示の第１カウント部に対して１段目演出が実行され、１回目の大当り後に制御されたｂ時短状態中に発生した〔２回目の大当り〕（時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り）中とは異なるタイミングで、大当りカウント表示の第２カウント部に対して２段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ演出）が実行されてもよい。

【０９８５】

大当りカウント表示に対して２段目演出が実行される実行タイミングの一例として、以下に（１）～（３）を示す。

（１）〔１回目大当り〕中の大当りラウンド期間（例えば、１段目演出の直後のタイミング）

（２）〔１回目大当り〕中の大当りエンディング期間

（３）〔１回目大当り〕後のｂ時短状態に制御されている期間（例えば、ｂ時短１変動目）

【０９８６】

例えば、上述した（１）の場合、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、〔１回目の大当り〕中に、大当りカウント表示の第１カウント部に対して１段目演出が実行された後に、大当りカウント表示の第２カウント部に対して２段目演出が実行されてもよい。

【０９８７】

即ち、大当り後にｂ時短状態に制御される「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、実質的に次回の大当りも確定している状態であるので、実際には〔２回目の大当り〕が発生していないものの、〔１回目の大当り〕の時点で、大当りカウント表示に対して１段目演出とともに、２段目演出が実行されてもよい。

【０９８８】

〔大当り発生カウント値＝３となる大当りが発生した場合の演出例〕

大当り発生カウント値＝２の状態で〔ドリームＲＵＳＨ〕に制御されているときに、大当り発生カウント値＝３となる「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」の大当りが発生した場合の演出例に関して、図９－５７～図９－５９を用いて説明する。

【０９８９】

図９－５７は、大当り発生カウント値＝２の状態で〔ドリームＲＵＳＨ〕に制御されているときに、大当り発生カウント値＝３となる「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図９－５８及び図９－５９は、大当り発生カウント値＝２の状態で〔ドリームＲＵＳＨ〕に制御されているときに、大当り発生カウント値＝３となる「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【0990】

本例では、大当り発生カウント値＝2の状態では演出モードが「ドリームRUSH」に制御されているときに、表示結果が「時短小当り」（「時短小当り経由10Ra時短大当り」）、変動パターンが「スーパーリーチA時短小当り」となる第2特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいてV入賞が発生し、大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態で大当り発生カウント値が3（モード切替判定値）になったものとする。また、大当り発生カウント値＝2の状態に対応した大当りカウント表示が表示されているものとする。

【0991】

先ず、図9-58（1）に示すように、大当り発生カウント値＝2、且つ、演出モードが「ドリームRUSH」に制御されている状態で、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させたタイミング（図9-57に示すT1のタイミング）で、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において第1飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eに、通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させる。

【0992】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示02TM300を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第1カウント部及び第2カウント部が第2変化態様であり、第3カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

【0993】

次いで、図9-58（2）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図9-57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の図柄表示エリア5L及び5Rに第1飾り図柄（本例では、「7」）を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、第1飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、第1飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【0994】

次いで、図9-58（3）に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング（図9-57に示すT3のタイミング）で、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、「BOMBチャレンジ」の文字と、岩を模した画像とを表示させる。

【0995】

このとき、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rで実行されていた第1飾り図柄の変動表示を縮小した態様の縮小第1飾り図柄の変動表示を、画像表示装置5の画面左上部で実行させている。

【0996】

このとき、演出制御用CPU120は、変動中演出判定処理（図9-47参照）において、大当りカウント表示を消去することと判定されたことに基づいて、画像表示装置5の画面左部から大当りカウント表示02TM300を消去させる。

【0997】

次いで、図9-58（4）に示すように、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に、「岩を爆発させて大当りをGET!!」の文字と、岩を模した画像とを表示させる（図9-57に示すT4のタイミング）。

【0998】

次いで、図9-58（5）に示すように、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に、爆弾を投げるアクションを行う味方キ

10

20

30

40

50

ャラクタを表示させる（図 9-57 に示す T5 のタイミング）。

【0999】

次いで、図 9-58（6）に示すように、演出制御用 CPU120 は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、爆弾が爆発したことを模した画像を表示させる（図 9-57 に示す T6 のタイミング）。

【1000】

次いで、図 9-58（7）に示すように、演出制御用 CPU120 は、チャレンジ演出の成功演出を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、味方キャラクタがチャレンジに成功したことを示す画像（本例では、「成功」の文字、及びピースサインをする味方キャラクタ）を表示させる（図 9-57 に示す T7 のタイミング）。

10

【1001】

次いで、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミング（図 9-57 に示す T8 のタイミング）で、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の画面全体に、味方キャラクタがチャレンジに成功したことを示す画像を表示させた状態で、図柄表示エリア 5L、5C、5R において、表示結果が「時短小当り」となることを示す第 1 飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア 5l、5c、5r では、小図柄の変動表示を継続して実行している。

【1002】

次いで、図 9-58（8）に示すように、CPU103 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU120 は、図柄表示エリア 5L、5C、5R において、表示結果が「時短小当り」であることを示す確定第 1 飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。

20

【1003】

次いで、図 9-59（9）及び（10）に示す内容は、前述した図 9-56（18）及び（19）に示した内容と同様であるので、説明を省略する。

【1004】

次いで、図 9-59（11）に示すように、小当り遊技中の V 判定入賞装置 87 の作動口が開放されたときにおいて、V 入賞領域 870 に遊技球が入賞して所定の有効期間中に V 入賞スイッチ 87a で遊技球が検出されたタイミング（図 9-57 に示す T11 のタイミング）で、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に大当り発生表示（本例では、「V」の文字）を表示させる。このとき、CPU103 が小当り終了処理（図 9-24 参照）において大当り発生カウント値を 2 から 3 に更新されていることに基づいて、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の画面下部に「3 連続勝利！！」の文字を表示させる。

30

【1005】

このとき、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の画面左部に大当りカウント表示 02TM300 を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第 1 カウント部及び第 2 カウント部が第 2 変化態様であり、第 3 カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

40

【1006】

次いで、図 9-59（12）に示すように、CPU103 が小当り遊技状態を終了させ、大当り遊技状態を開始させた後のタイミング（図 9-57 に示す T12 のタイミング）で、演出制御用 CPU120 は、大当りカウント表示 02TM300 を画像表示装置 5 の画面中央部に移動させるとともに、第 3 カウント部に対して V 変化演出を実行し、第 3 カウント部を初期態様（「V」の白文字）から第 1 変化態様（「V」の赤文字）に変化させる。

【1007】

このとき、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の画面左上部に、現在実行され

50

ているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 3」の文字）を表示させ、画像表示装置 5 の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03300」の文字）を表示させる。

【1008】

次いで、図 9-59（13）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 3 カウント部に対して WIN 変化演出を実行し、第 3 カウント部を第 1 変化態様（「V」の赤文字）から第 2 変化態様（「WIN」の赤文字）に変化させる（図 9-57 に示す T13 のタイミング）。

【1009】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03330」の文字）を表示させる。

10

【1010】

次いで、図 9-59（14）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、到達部に対して到達部変化演出を実行し、到達部を初期態様（「PREMIUM FEVER」の白文字）から変化態様（「PREMIUM FEVER」の赤文字）に変化させる（図 9-57 に示す T14 のタイミング）。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面左部と画面右部に 2 種類の味方キャラクタを表示させる。

【1011】

20

このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03360」の文字）を表示させる。

【1012】

次いで、図 9-59（15）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、大当たりカウント表示 02TM300 を消去させる（図 9-57 に示す T15 のタイミング）。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面全体に、当該大当たりが大当たり発生カウント値 $\geq$ モード切替判定値（3）であることを報知する到達大当たり表示（本例では、「PREMIUM FEVER」の文字）を表示させる。

30

【1013】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 4」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03450」の文字）を表示させる。

【1014】

次いで、図 9-56（16）に示すように、CPU 103 が大当たり遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図 9-57 に示す T16 のタイミング）で、大当たり終了指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面全体に、「超高速 HYPER RUSH」が開始すること（「突入変動」が開始すること）を報知する「READY」の文字を表示させる。

40

【1015】

〔通常小当たりが発生した場合の演出例〕

大当たり発生カウント値 = 2 の状態で〔ドリーム RUSH〕に制御されているときに、「通常小当たり」の小当たりが発生し、この小当たりにおいて V 入賞させることができなかった場合の演出例に関して、図 9-60～図 9-62 を用いて説明する。

【1016】

図 9-60 は、大当たり発生カウント値 = 2 の状態で〔ドリーム RUSH〕に制御されているときに、「通常小当たり」の小当たりが発生し、この小当たりにおいて V 入賞させることができなかった場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 9

50

－ 6 1 及び図 9－6 2 は、大当り発生カウント値＝2 の状態で「ドリーム R U S H」に制御されているときに、「通常小当り」の小当りが発生し、この小当りにおいて V 入賞させることができなかった場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【1 0 1 7】

本例では、大当り発生カウント値＝2 の状態で演出モードが「ドリーム R U S H」に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」、変動パターンが「スーパーリーチ B 通常小当り」となる第 2 特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいて V 入賞が発生せず、通常状態に制御されたものとする。また、大当り発生カウント値＝2 の状態に対応した大当りカウント表示が表示されているものとする。

【1 0 1 8】

先ず、図 9－6 1 (1) に示すように、大当り発生カウント値＝2、且つ、演出モードが「ドリーム R U S H」に制御されている状態で、CPU 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示を開始させたタイミング（図 9－6 0 に示す T 1 のタイミング）で、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において第 1 飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E に、通常態様のアクティブ表示 0 2 T M 0 3 を表示させる。

【1 0 1 9】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面左部に大当りカウント表示 0 2 T M 3 0 0 を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第 1 カウント部及び第 2 カウント部が第 2 変化態様であり、第 3 カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

【1 0 2 0】

次いで、図 9－6 1 (2) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央部に転落示唆表示 0 2 T M 4 0 0（本例では、「！」を含む三角形のオブジェクトと、「WARNING」の文字とを含む画像）を表示させる（図 9－6 0 に示す T 2 のタイミング）。

【1 0 2 1】

次いで、図 9－6 1 (3) に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図 9－6 0 に示す T 3 のタイミング）で、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央部から転落示唆表示 0 2 T M 4 0 0 を消去させるとともに、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に第 1 飾り図柄（本例では、「2」）を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r では、小図柄の変動表示を継続している。即ち、第 1 飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア 5 L に対応した小図柄表示エリア 5 l、及び、第 1 飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア 5 R に対応した小図柄表示エリア 5 r においても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【1 0 2 2】

次いで、図 9－6 1 (4) に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング（図 9－6 0 に示す T 4 のタイミング）で、演出制御用 CPU 1 2 0 は、転落煽り演出を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R においてリーチ状態が成立した状態で、図柄表示エリア 5 C に特殊図柄（本例では、「END」の文字の飾り図柄）を仮停止させる。このときの特殊図柄は、透過率が高い表示態様（例えば、5 0 % の透過率）で表示されており、仮停止したことを示唆する表示態様となっている。

【1 0 2 3】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動中演出判定処理（図 9－4 7 参照）において、大当りカウント表示を消去することに判定されたことに基づいて、画像表示装置 5 の画面左部から大当りカウント表示 0 2 T M 3 0 0 を消去させる。

【1 0 2 4】

10

20

30

40

50

次いで、図 9-61 (5) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に、「破壊しろ！」の文字と、プッシュボタン 31B を操作するように促す操作促進表示 02TM31B とを表示させる（図 9-60 に示す T5 のタイミング）。

【1025】

次いで、図 9-61 (6) に示すように、遊技者によってプッシュボタン 31B の操作が行われたタイミング（図 9-60 に示す T6 のタイミング）で、演出制御用 CPU 120 は、図柄表示エリア 5C において、表示結果が「通常小当り」となることを示す特殊図柄を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア 5L、5C、5R では、小図柄の変動表示を継続して実行している。

【1026】

次いで、図 9-61 (7) に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図 9-60 に示す T7 のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、図柄表示エリア 5L、5C、5R において、表示結果が「通常小当り」であることを示す確定第 1 飾り図柄の組合せ（本例では、「2 [END] 2」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5L、5C、5R において、小図柄の組合せ（本例では、「222」）を確定停止させる。

【1027】

次いで、図 9-61 (8) に示すように、CPU 103 が小当り遊技状態を開始させるタイミング（図 9-60 に示す T8 のタイミング）で、小当り開始指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面全体にリザルト画像を表示させる。このリザルト画像は、付与された総賞球数表示（本例では、「TOTAL 03000」）と、味方キャラクタを含む画像である。

【1028】

この小当り遊技状態では、V 判定入賞装置 87 の作動口が、開放回数が 1 回で開放時間が 0.04 秒という第 1 開放パターンで開放するので、V 入賞させることは極めて困難であり、本例でも、V 入賞が発生しないまま小当り遊技状態が終了してしまったものとする。

【1029】

次いで、図 9-62 (9) に示す内容は、図 9-49 (5) に示す内容と同様であるので、説明を省略する。

【1030】

〔発射間隔と保留消化速度〕

本実施形態では、遊技者が打球操作ハンドル 30 の操作を行うことによって、打球発射装置から遊技球が発射されて遊技領域に打込むことが可能である。そして、この遊技領域に打込まれた遊技球が、始動入賞口に進入（入賞）することによって、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。また、保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 12 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。

【1031】

そのため、時間あたりの打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれる遊技球の数が多ければ多いほど、遊技球の始動入賞口への入賞の機会が増加し、大当り（小当り）となるか否か等の抽選が行われる機会も増加するので、遊技者にとってより一層有利な状態での遊技を提供することができる。

【1032】

しかしながら、パチンコ遊技機では、60 秒間に 101 個以上の遊技球を打球発射装置から発射させることを禁止にしている。即ち、60 秒間に 100 個までの遊技球を打球発射装置から発射させることが可能である。遊技領域に打込まれる遊技球の数を最も多くするには、60 秒間に 100 個の遊技球を打球発射装置から発射させる構成を採用すること

10

20

30

40

50

となる。この構成を採用した場合、遊技球の発射間隔は遊技球 1 個あたり 0.6 秒（秒／個）となる。

【1033】

また、遊技球を遊技領域に打込むことによって、始動入賞を発生させるためには、遊技球を始動入賞口に進入させる必要がある。本パチンコ遊技機は、閉鎖状態と開放状態とに変化する可能な始動入賞口（例えば、第 2 始動入賞口）を形成する入賞球装置（例えば、可変入賞球装置）を備える構成であるので、第 2 始動入賞口に遊技球を進入させる場合、以下に示す（1）～（3）のステップを踏む必要がある。

（1）通過ゲートを通り→普通図柄の抽選

（2）普通図柄の表示結果が「普図当り」→可変入賞球装置を開放状態

（3）開放状態となった可変入賞球装置への進入

さらに、（X）遊技盤 2 の表面には遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられており、（Y）遊技球がいずれの入賞口にも進入しなかった場合、遊技領域の最下方に設けられているアウト口に取り込まれるので、発射された全ての遊技球が（1）～（3）のステップをクリアして始動入賞口に進入することは、実質的に不可能である。

【1034】

そのため、遊技球 1 個あたりの発射間隔を 0.6 秒とした場合、上述した（X）及び（Y）、並びに、（1）～（4）のステップを考慮すると、遊技球の始動入賞口への進入間隔（以下、適宜「入賞間隔」と称する。）は $0.6 + \alpha$ （ $\alpha > 0$ ）秒となる。

【1035】

また、本実施形態では、現在実行されている変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する特別図柄の保留記憶（実行が保留（本例では最大 4 個）されている可変表示）がある場合、特別図柄の変動表示が実行される期間（変動表示期間）と、この変動表示に対応した図柄確定期間とが経過したタイミングで、次の保留記憶の変動表示が開始される。以下では、このように、変動表示期間と図柄確定期間とを合わせた期間であって、次の保留記憶が開始されるまでの期間を適宜「保留消化期間」と称する。

【1036】

<発射間隔と保留消化期間の関係テーブル>

図 9-63 は、本実施形態における発射間隔と保留消化期間の関係テーブルを示す説明図である。図 9-63 では、発射間隔と、入賞間隔（以下、適宜「Int01」と称する。）と、変動表示期間と、図柄確定期間と、保留消化期間（以下、適宜「Int02」と称する。）と、「Int01」と「Int02」の関係との関係を示している。本例では、遊技者が打球操作ハンドル 30 の操作を行うことによって、打球発射装置から 60 秒間に 100 個の遊技球が発射されて右遊技領域に打込まれ、発射された遊技球のうちいずれかの遊技球が第 2 始動入賞口に入賞する場合について説明する。

【1037】

（（A）変動表示期間＜0.2 秒の場合）

図 9-63（A）に示すように、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が極端に短い（0.2 秒より短い）変動パターン（変動表示期間：0.05 秒）が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が 0.6 秒であり、「Int01」入賞間隔が $0.6 + \alpha$ 秒であり、変動表示期間が 0.05 秒であり、図柄確定期間が 0.5 秒であり、「Int02」保留消化期間が 0.55 秒である。また、「Int01」と「Int02」の関係は、「Int01」＞「Int02」である。

【1038】

（（A）の場合の保留記憶数を示すタイムチャート）

図 9-64 は、（A）の場合における、「Int01」入賞間隔と、「Int02」保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【1039】

本例では、入賞間隔の $0.6 + \alpha$ 秒における「 α 」の値は、各入賞間隔に対して固有の

値であるものとする。例えば、図 9-64 に示す 1 回目の始動入賞に対応した入賞間隔の α の値は 0.5 秒であり、その次の始動入賞に対応した入賞間隔の α の値は 1.3 秒である。図 9-65 及び図 9-66 に関しても同様である。

【1040】

図 9-64 に示すように、(A) の場合、即ち、 $[Int01] > [Int02]$ である場合には、入賞間隔 (0.6 + α 秒) よりも保留消化期間 (0.55 秒) の方が短くなっているため、新たな始動入賞が発生する前に保留消化期間が終了している。そのため、第 2 保留記憶数は、始動入賞が発生したタイミングだけ「1」となるものの、それ以外の期間では「0」である。

【1041】

((B) 変動表示期間 = 0.2 秒の場合)

図 9-63 (B) に示すように、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が適度に短い変動パターン (変動表示期間: 0.2 秒) が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が 0.6 秒であり、 $[Int01]$ 入賞間隔が 0.6 + α 秒であり、変動表示期間が 0.2 秒であり、図柄確定期間が 0.5 秒であり、 $[Int02]$ 保留消化期間が 0.7 秒である。また、 $[Int01]$ と $[Int02]$ の関係は、 $[Int01] \leq [Int02]$ である。

【1042】

((B) の場合の保留記憶数を示すタイムチャート)

図 9-65 は、(B) の場合における、 $[Int01]$ 入賞間隔と、 $[Int02]$ 保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【1043】

図 9-65 に示すように、(B) の場合、即ち、 $[Int01] \leq [Int02]$ である場合には、保留消化期間 (0.55 秒) よりも入賞間隔 (0.6 + α 秒) の方が短くなっているため、保留消化期間が終了する前に新たな始動入賞が発生している。そのため、第 2 保留記憶数は時間が経過するとともに増加している (第 2 保留記憶数が最大で「4」)。

【1044】

((C) 変動表示期間 > 0.2 秒の場合)

第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が長い (0.2 秒より長い) 変動パターン (変動表示期間: 1 秒) が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が 0.6 秒であり、 $[Int01]$ 入賞間隔が 0.6 + α 秒であり、変動表示期間が 1 秒であり、図柄確定期間が 0.5 秒であり、 $[Int02]$ 保留消化期間が 1.5 秒である。また、 $[Int01]$ と $[Int02]$ の関係は、 $[Int01] < [Int02]$ である。

【1045】

((C) の場合の保留記憶数を示すタイムチャート)

図 9-66 は、(C) の場合における、 $[Int01]$ 入賞間隔と、 $[Int02]$ 保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【1046】

図 9-66 に示すように、(C) の場合、即ち、 $[Int01] < [Int02]$ である場合には、保留消化期間 (1.5 秒) よりも入賞間隔 (0.6 + α 秒) の方が短くなっているため、保留消化期間が終了する前に新たな始動入賞が発生している。そのため、第 2 保留記憶数は時間が経過するとともに増加している (第 2 保留記憶数が最大で「4」)。

【1047】

図 9-64 に示したように、変動表示期間が極端に短い (0.2 秒より短い) 変動パターン (変動表示期間: 0.05 秒) が主に選択される構成が採用された場合、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現できるものの、第 2 保留記憶を貯めることができないので、実行前の可変表示 (実行が保留されている可変表示) における大当たり期待度

10

20

30

40

50

を予告する先読み予告演出等を実行することができずに、先読み予告演出の点で興趣の低下を招いてしまう。

【1048】

また、図9-66に示したように、変動表示期間が長い変動パターン（変動表示期間：1秒）が主に選択される構成が採用された場合、第2保留記憶を貯めることが可能であるので、実行前の可変表示における先読み予告演出等を実行することができるものの、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現することができずに、保留記憶の消化スピードの点で興趣の低下を招いてしまう。

【1049】

一方で、図9-65に示したように、変動表示期間が適度に短い変動パターン（変動表示期間：0.2秒）が主に選択される構成が採用された場合、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現しながら、第2保留記憶を貯めることが可能であるので、実行前の可変表示における先読み予告演出等を実行することができ、先読み予告演出の点と保留記憶の消化スピードの点で興趣を向上させることができる。

【1050】

このように、60秒間に100個までの遊技球を打球発射装置から発射させることが可能なパチンコ遊技機において、本実施形態のように、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、変動表示期間が0.2秒であり、図柄確定期間が0.5秒である「超高速はずれ」の変動パターンが実行される割合が高い構成を採用することによって、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現しながら、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における先読み予告演出等を実行することが可能なパチンコ遊技機を実現することができる。

【1051】

（効果02-1）

図9-15及び図9-16、並びに、図9-18及び図9-19に示したように、時短状態において、大当り発生カウント値がモード切替判定値に達したとき（大当り発生カウント値＝3）に、変動表示期間が図柄確定停止期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」の変動パターンの変動表示が実行される割合は、大当り発生カウント値がモード切替判定値に達していないとき（大当り発生カウント値＝1、2）に、変動表示期間が図柄確定停止期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」の変動パターンの変動表示が実行される割合より高い。

【1052】

また、図9-51、図9-55、図9-56、図9-58、及び図9-59に示したように、大当り発生カウント値とモード切替判定値との関係に関する大当りカウント表示02TM300、必要大当り回数表示（「超高速HYPER RUSHまであとX回」）を画像表示装置5に表示している。

【1053】

このような遊技機によれば、大当り発生カウント値がモード切替判定値に達したときに、モード切替判定値に達していないときよりも変動表示期間が所定期間（図柄確定停止期間0.5秒）よりも短くなる割合が高くなるため、時短状態において変動表示が実行される頻度が高められ、遊技者にとってさらに有利な状態となる。従って、遊技者は、時短状態に制御される場合、大当り遊技状態に何回制御されるかに高い関心を持つことになり、大当り遊技状態を連続させるように意欲を持って遊技を行うことになる。また、このような変動表示の制御が行われることを前提として、大当り発生カウント値とモード切替判定値との関係に関する大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示が表示されることにより、遊技者の関心に沿った演出情報が提供され、時短状態に制御されたときの興趣を一層向上させることができる。

【1054】

（効果02-2）

図9-1（1）及び図9-3（A1）に示したように、通常状態に制御されているとき

に実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が偶数図柄となったことに基づいて「図柄 3 R 通常大当り」に制御された場合、3 R 大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行することなく低ベース状態に制御され、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が 7 以外の奇数図柄となったことに基づいて「図柄 10 R a 時短大当り」に制御された場合、10 R 大当り遊技状態の終了後に a 時短状態に制御され、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が 7 の奇数図柄となったことに基づいて「図柄 10 R b 時短大当り」に制御された場合、10 R 大当り遊技状態の終了後に b 時短状態に制御可能される。

【1055】

このような遊技機によれば、通常状態に制御されているときに実行された変動表示に基づいて、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されない場合と、時短状態に制御される場合とがあり、さらに、時短状態に制御される場合には、a 時短状態に制御されるときと、b 時短状態に制御されるときとがあるため、通常状態において実行される変動表示の表示結果に遊技者を注目させることができる。

【1056】

(効果 02-3)

図 9-51~図 9-52、及び、図 9-54~図 9-56 に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が奇数図柄（「555」、「777」等）となったことに基づいて 10 R 大当りに制御される場合、大当りカウント表示 02 T M 300 や必要大当り回数表示の態様を少なくとも 1 段階変化させている。

【1057】

このような遊技機によれば、大当り発生カウント値と大当りカウント表示 02 T M 300 や必要大当り回数表示の態様とが関連していることから、遊技者は大当りカウント表示 02 T M 300 や必要大当り回数表示の態様に注目することになり、通常状態で実行された変動表示の表示結果に基づいて大当りカウント表示 02 T M 300 や必要大当り回数表示の態様に変化することから、通常状態で実行される変動表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【1058】

(効果 02-4)

図 9-54~図 9-56 に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が 7 の奇数図柄（「777」）となったことに基づいて 10 R 大当りに制御される場合、大当りカウント表示 02 T M 300 や必要大当り回数表示の態様を 1 段階変化させており、b 時短状態で実行された変動表示に基づく次の大当り遊技状態中にもう 1 段階変化させている。

【1059】

このような遊技機によれば、大当り遊技状態終了後の遊技者にとっての有利度と大当りカウント表示 02 T M 300 や必要大当り回数表示の態様に変化するときの段階数とが関連付けられることにより、大当りカウント表示 02 T M 300 や必要大当り回数表示の態様変化に対する関心を一層高めることができる。

【1060】

(効果 02-5)

図 9-54~図 9-56 に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が 7 の奇数図柄（「777」）となったことに基づいて 10 R 大当りに制御される場合、初当りの 10 ラウンド分の賞球（1500 個）と、実質的に確定している次回大当りの 10 ラウンド分の賞球（1500 個）との合計 3000 個の賞球が付与されることを示唆する 3000 報知演出が実行されている。

【1061】

このような遊技機によれば、通常状態で実行された変動表示に基づいて大当り遊技状態に制御されたときに、その大当り遊技状態で付与される 1500 個の賞球と、その大当り遊技状態の終了後に制御される b 時短状態で実行される変動表示に基づく大当り遊技状態

10

20

30

40

50

で付与される1500個の賞球との合計3000個の賞球が付与されることが示唆されるため、b時短状態に制御される前に遊技者の期待感を増大させることができる。

【1062】

(効果02-6)

図9-4(A1)に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7の奇数図柄揃い(「図柄10Rb時短大当り」となったことに基づいて10R大当りに制御された場合、大当り遊技状態の後のb時短状態[無敵RUSH]において実行された第1特別図柄の変動表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が7以外の奇数図柄揃い(「333」等)(「図柄3Rb時短大当り」となったことに基づいて3R大当り遊技状態に制御されたときに、大当り遊技状態の終了後にb時短状態[無敵RUSH]を継続させている。

10

【1063】

このような遊技機によれば、せっかくb時短状態に制御されたにもかかわらず、第1特別図柄の変動表示が実行されてしまったことによって、b時短状態が終了してしまうことを防止して、遊技者に不満を与えないようにすることができる。特に、b時短状態に制御されたにもかかわらず第1特別図柄の変動表示が実行され、これに基づいて大当り遊技状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、b時短状態に制御可能とすることで、特別図柄の種類によらず大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。

【1064】

20

(効果02-7)

図9-4(A1)に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が「図柄10Rb時短大当り」となったことに基づいて10R大当りに制御された場合、大当り遊技状態の後のb時短状態[無敵RUSH]において実行された第1特別図柄の変動表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が7の奇数図柄揃い(「777」等)(「図柄10Ra時短大当り」となったことに基づいて10R大当り遊技状態に制御されたときに、通常小当りが発生してV入賞しなかった場合に通常状態に制御されるa時短状態[ドリームRUSH]に制御されている。

【1065】

このような遊技機によれば、b時短状態に制御されたにもかかわらず第1特別図柄の変動表示が実行され、「図柄10Ra時短大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、a時短状態に制御させることで、特別図柄の種類によらず大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。なお、このような事態が発生したときに、少なくともb時短状態には制御されないようにすることで、遊技者が過度に有利になってしまうことを防止することができる。

30

【1066】

(効果02-8)

図9-55~図9-56に示したように、大当り発生カウント値に応じて、第2カウント部に表示される情報(「V」の文字、「WIN」の文字)>第1カウント部に表示される情報(「V」の文字、「WIN」の文字)の順で表示サイズが大きく強調されて表示されている。また、大当り発生カウント値に応じて、第2カウント部>第1カウント部の順で発光輝度を高くすることが可能であり、点滅間隔も短くすることが可能である(不図示)。

40

【1067】

このような遊技機によれば、大当りカウント表示の態様によって大当り発生カウント値がモード切替判定値に達するまでの残り回数を示唆することができ、大当りカウント表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【1068】

(効果02-9)

50

図 9-18 及び図 9-19 に示したように、a 時短状態 [超高速 HYPER RUSH] に制御されているときに、表示結果が「はずれ」（はずれ図柄）となる変動表示であって、変動表示期間が、図柄確定停止期間 0.5 秒より短い「超高速はずれ（0.2 秒）」変動パターンの変動表示を実行することが可能である。

【1069】

また、図 9-19 に示したように、a 時短状態 [超高速 HYPER RUSH] に制御されているときに実行される、表示結果が「はずれ」となる変動表示のうち、少なくとも保留記憶数が 1 以上である場合、「超高速はずれ（0.2 秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い。

【1070】

このような遊技機によれば、a 時短状態 [超高速 HYPER RUSH] に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」（小当たり経由大当たりも含む）とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。

【1071】

（効果 02-10）

図 9-15 及び図 9-16 に示したように、a 時短状態 [ドリーム RUSH] に制御されているときに参照される変動パターンテーブルにおいて、「超高速はずれ（0.2 秒）」の変動パターンに対応する乱数が含まれていない。

【1072】

このような遊技機によれば、a 時短状態のうち [ドリーム RUSH] と [超高速 HYPER RUSH] とを変動表示期間の相違により特徴づけることが可能であり、大当たり遊技状態が連続して発生することを遊技者に重視させるとともに、a 時短状態 [超高速 HYPER RUSH] の特殊性を遊技者に実感させることができる。

【1073】

（効果 02-11）

図 9-17（1）に示したように、a 時短状態 [超高速 RUSH] に初めて制御されたときの 1 回目の変動表示において、表示結果が「はずれ」となる場合に、変動表示期間が 30.2 秒である「突入変動はずれ（突入演出 + 超高速はずれ）」の変動パターンの変動表示が実行される。

【1074】

図 9-18（1）及び図 9-19（1）に示したように、「突入変動はずれ（突入演出 + 超高速はずれ）」の変動パターン（30.2 秒）は、継続して a 時短状態 [超高速 RUSH] に制御されたときの変動表示において、表示結果が「はずれ」となる場合に実行されるいずれの変動パターン（「擬似変動はずれ」（2.8 秒）、「超高速はずれ」（0.2 秒）、「スーパーリーチ C はずれ」（10 秒）、「スーパーリーチ B はずれ」（20 秒）のいずれの変動パターン）よりも長い変動表示期間である。

【1075】

図 9-7 ~ 図 9-10 に示したように、「突入変動はずれ（突入演出 + 超高速はずれ）」の変動パターンの変動表示では、加速擬似変動演出やモード開始示唆演出が実行されている。

【1076】

このような遊技機によれば、「超高速はずれ」（0.2 秒）の変動パターンよりも長い変動表示期間が確保されている「突入変動はずれ」（30.2 秒）によって、a 時短状態 [超高速 HYPER RUSH] に突入したことを遊技者に示唆することができる。

【1077】

（効果 02-12）

図 9-17（1）、図 9-18（1）、及び図 9-19（1）に示したように、「突入

10

20

30

40

50

変動はずれ」(30.2秒)の変動パターンは、変動開始～30秒経過するまでの第1期間において、加速擬似変動演出やモード開始示唆演出が実行されており、この第1期間から0.7秒経過するまでの第2期間において、実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示期間(0.2秒)と図柄確定停止期間(0.5秒)とが設けられている。

【1078】

また、図9-28(2)～(5)、及び、図9-9(18)～図9-10(21)に示したように、第2期間における実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示は、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンと共通の演出態様となっている。

【1079】

このような遊技機によれば、「突入変動はずれ」の変動パターンによって、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に突入したことを遊技者に示唆するとともに、実際の変動表示期間は「超高速はずれ」の変動パターンほど短くないにもかかわらず、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に突入して1回目の変動表示から変動表示期間が極めて短くなっていることを実感させることができる。

【1080】

(効果02-13)

図9-6に示したように、単位擬似変動表示期間を、7.5秒、3.5秒、2秒、1秒、0.7秒、0.5秒、0.3秒と、徐々に短くする加速擬似変動演出が実行されており、図9-7～図9-10に示したように、「突入変動はずれ」(30.2秒)の変動パターンでは、変動開始～30秒経過するまでの第1期間において、加速擬似変動演出の実行後にモード開始報知演出が実行されている。

【1081】

このような遊技機によれば、「突入変動はずれ」(30.2秒)の変動パターンの変動開始～30秒経過するまでの第1期間を有効に利用して、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に移行したときに変動表示期間が短くなることを認識させるとともに、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に対応した演出モードに移行することを報知することができる。

【1082】

(効果02-14)

図9-34及び図9-35に示したように、図柄表示エリア5L, 5C, 5Rを含む画面中央領域において、実行されている変動表示に対応する飾り図柄を用いる(確定停止していない飾り図柄に「HOLD」の文字を含む固定アイコンを重畳表示させる)第1先読み演出が実行されている。

【1083】

また、図9-36及び図9-37に示したように、第2先読み画像(画像表示装置5の図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて、停止表示した表示結果が「時短小当り」となることを示す擬似第3飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)の一部を含む画像)を表示させる第2先読み演出が実行されている。

【1084】

図9-42(1)及び(2)に示したように、表示結果が「はずれ」の場合、第1先読み演出の実行割合は10%であり、第2先読み演出の実行割合は5%である。また、表示結果が「時短小当り」の場合、第1先読み演出の実行割合は30%であり、第2先読み演出の実行割合は20%である。このように、第1先読み演出の方が第2先読み演出より実行割合が高くなっている。

【1085】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」(小当り経由大当り)とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、比較的高い割合で実行される第1示唆演出は、飾り図柄を用いた演出であっ

て、遊技者が注目し易い図柄表示エリアにおいて実行されることから、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における変動表示期間の短さを実感させつつ大当り遊技状態に制御される期待感を高めることができる。

【1086】

（効果02-15）

先読み予告演出のうち図柄巨大化演出の方が、保留先読み予告演出よりも実行割合が高くなっている（不図示）。また、第1先読み演出と図柄巨大化演出の実行割合の合算値（割合）が、第2先読み演出と保留先読み予告演出の実行割合の合算値よりも高くなっている（不図示）。このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における変動表示期間の短さを実感させることができる。

10

【1087】

（効果02-16）

図9-28に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、第3飾り図柄の変動表示は、画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、画面の奥から手前に向かう態様（第3飾り図柄が拡大表示された後に縮小表示される態様）であり、「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに、

（1）直前に実行された変動表示に対応して停止された第3飾り図柄よりもサイズが大きく且つ透過度が高い態様で表示（拡大表示）され、

（2）直前に実行された変動表示に対応して停止された第3飾り図柄よりもサイズが小さく且つ透過度が高い態様で表示（縮小表示）され

20

（3）直前に実行された変動表示に対応して停止された第3飾り図柄とサイズが同じ且つ透過度も同じ態様で表示される（停止表示）。

【1088】

このような遊技機によれば、表示結果が「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに、遊技者が注目している範囲内に第3飾り図柄が表示されている期間を長くすることができるとともに、遊技者が注目している範囲内で第3飾り図柄の透過度が変化するため、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における可変表示の高速性をより強く感じさせることができる。

【1089】

（効果02-17）

図9-28に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、第3飾り図柄の変動表示は、画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、画面の奥から手前に向かう態様（第3飾り図柄が拡大表示された後に縮小表示される態様）であり、「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに第3飾り図柄の組合せとして、

前述した（1）のとき、直前の変動表示に対応する第3飾り図柄の組合せ、

前述した（2）のとき、当該変動表示に対応する第3飾り図柄の組合せ、

前述した（3）のとき、当該変動表示に対応する第3飾り図柄の組合せ、
が表示されている。

30

【1090】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、先に実行された「超高速はずれ」の変動表示に使用された第3飾り図柄の少なくとも一部が、後に実行される「超高速はずれ」の変動表示にも使用されることにより、「超高速はずれ」の変動表示によるスピード感を実感させつつ、「超高速はずれ」の変動表示にともなって提示される演出情報が過多となり遊技者が煩雑さを感じてしまうことを防止するようにしている。

40

【1091】

（効果02-18）

50

図 9-28 に示したように、a 時短状態 [超高速 HYPER RUSH] に制御されているときに、図柄表示エリアに表示される第 3 飾り図柄は、数字図柄と、数字図柄の背景側に付加され、数字図柄の輪郭に対応した台座図柄と、数字図柄の背景側であって台座図柄の手前側に付加され、画面全体に表示される放射状の光線エフェクト表示とによって構成されている。一方で、図 9-26 に示したように、a 時短状態 [ドリーム RUSH] に制御されているときに、第 1 飾り図柄は、数字図柄のみで構成されている。

【1092】

このような遊技機によれば、a 時短状態 [超高速 HYPER RUSH] において飾り図柄がより強調されることにより、変動表示期間が短い状況下で飾り図柄を認識し易くするとともに、飾り図柄が変動表示を行う際のスピード感を際立たせることができる。

10

【1093】

(効果 02-19)

図 9-18 (1) に示したように、a 時短状態 [超高速 HYPER RUSH] に制御されているときに、保留記憶数が 0 である場合に、「超高速はずれ」(0.2 秒)の変動パターンよりも変動表示期間が長い「擬似変動はずれ」(2.8 秒)の変動パターンを選択することが可能である。

【1094】

また、図 9-11、並びに、図 9-12 及び図 9-13 に示したように、「擬似変動はずれ」(2.8 秒)の変動パターンの変動表示が実行されるとき、[変動表示相当期間 0.2 秒 + 図柄確定停止相当期間 0.5 秒 = 0.7 秒]の周期となる単位擬似変動(飾り図柄の仮停止及び再変動)を 4 回実行する等速擬似変動演出が実行されている。

20

【1095】

このような遊技機によれば、a 時短状態 [超高速 HYPER RUSH] に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」(小当り経由大当り)とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、保留記憶数が 0 の場合は、変動表示期間が長い「擬似変動はずれ」の変動パターンの変動表示が実行されることにより、変動表示が実行されていない状況となることをできるだけ回避するとともに、あたかも複数回の変動表示が実行されているかのように遊技者に見せることで、a 時短状態 [超高速 HYPER RUSH] におけるスピード感を損なわせないようにしている。

30

【1096】

(効果 02-20)

図 9-18 (1) に示したように、a 時短状態 [超高速 HYPER RUSH] に制御されているときに、保留記憶数が 0 である場合に、「擬似変動はずれ」(2.8 秒)の変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高くなっている。

【1097】

このような遊技機によれば、a 時短状態 [超高速 HYPER RUSH] における変動表示の実行頻度とスピード感をできるだけ損なわせないようにすることができる。

40

【1098】

(効果 02-21)

図 9-15 に示したように、a 時短状態 [ドリーム RUSH] に制御されているときに、保留記憶数が 0 である場合に、「擬似変動はずれ」(2.8 秒)の変動パターンは選択されず、「ロング変動はずれ」(10 秒)の変動パターンを選択可能である。

【1099】

このような遊技機によれば、a 時短状態 [超高速 HYPER RUSH] における「擬似変動はずれ」(2.8 秒)の変動パターンの特徴を明確にすることができるとともに、a 時短状態 [ドリーム RUSH] に制御されているときも、変動表示が実行されていない状況をできるだけ回避することができる。

50

【1100】

(効果02-22)

図9-27に示したように、第1ロゴ表示を変化させる第1ロゴ周期変化演出と、第2ロゴ表示を変化させる第2ロゴ周期変化演出とが実行可能であり、第2ロゴ周期変化演出における変化周期(0.5s)は、第1ロゴ周期変化演出における変化周期(5s)よりも短い。

【1101】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」(小当たり経由大当たり)とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行される割合が高いa時短状態[超高速HYPER RUSH]において、第2ロゴ表示の態様が変化する頻度が高いことにより、a時短状態[超高速HYPER RUSH]における変動表示期間の短さを強調することができる。

10

【1102】

(効果02-23)

図9-27に示したように、第1ロゴ表示を変化させる第1ロゴ周期変化演出と、第2ロゴ表示を変化させる第2ロゴ周期変化演出とが実行可能であり、第1ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様に変化しており、第2ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様に変化している。

20

【1103】

このような遊技機によれば、第1ロゴ表示によって、a時短状態[ドリームRUSH]に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技球を発射すべき領域が右遊技領域であることを報知することが可能となり、また、第2ロゴ表示によって、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技球を発射すべき領域が右遊技領域であることを報知することが可能となる。

【1104】

(効果02-24)

a時短状態[ドリームRUSH]に制御されているときに、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に第1システム表示を表示可能である。第1システム表示は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。

30

【1105】

また、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に第2システム表示を表示可能である。第2システム表示は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。

【1106】

第2システム表示における矢印の移動周期は0.3秒であり、第1システム表示における矢印の移動周期は3秒である(不図示)。

40

【1107】

このような遊技機によれば、第1システム表示や第2システム表示によって、遊技者が遊技球を発射すべき領域を報知するとともに、a時短状態[超高速HYPER RUSH]における可変表示期間の短さをより強調することができる。

【1108】

(効果02-25)

a時短状態[ドリームRUSH]に制御されているときに、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行

50

う丸形のオブジェクトの動画像としての第1回転対応表示を表示可能である。

【1109】

また、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像としての第2回転対応表示を表示可能である。

【1110】

第2回転対応表示の回転周期は0.3秒に設定されており、第1回転対応表示の回転周期は3秒に設定されている(不図示)。

【1111】

このような遊技機によれば、対応表示(保留表示、アクティブ表示)が回転することによって、a時短状態に制御されていることを認識させるとともに、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときは、a時短状態[ドリームRUSH]に制御されているときよりも対応表示が速く回転することにより、変動表示期間の短さをより強調することができる。

【1112】

(効果02-26)

図9-14に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]において、表示結果が「大当り」となる「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴う大当りラウンド遊技を開始させている。

【1113】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い可変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」(小当り経由大当り)とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、a時短状態[超高速HYPER RUSH]では、大当り遊技状態に制御されるときに飾り図柄を停止表示させないことが可能であるため、変動表示から大当り遊技状態までの遊技の流れを中断せず、大当り遊技状態の契機となる変動表示のスピード感を際立たせて、いきなり大当り遊技状態に制御されたかような印象を与えることができる。

【1114】

(効果02-27)

図9-5に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]において、表示結果が「時短小当り」となる変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出が実行され、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せが停止表示/確定停止されている。

【1115】

一方で、図9-14に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]において、表示結果が「大当り」(小当り経由大当りを含まない)となる変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出が実行されず、図柄表示エリア5L、5C、5Rに第3飾り図柄の組合せが表示されていない。

【1116】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」(小当り経由大当りを含む)とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、a時短状態[超高速HYPER RUSH]では、表示結果が「時短小当り」となる変動表示が実行されたときに、第3飾り図柄を図柄表示エリアに停止表示させることで、遊技の流れを明確化して、遊技球がV入賞領域870を通過するよう遊技

10

20

30

40

50

を行うことに意識を向けさせることができる。一方、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されたときには、第3飾り図柄を停止表示させないことで、変動表示から大当り遊技状態までの遊技の流れを中断せず、大当り遊技状態の契機となる変動表示のスピード感を際立たせて、いきなり大当り遊技状態に制御されたかのような印象を与えることができる。

【1117】

(効果02-28)

図9-15(2)及び図9-16(2)に示したように、a時短状態[ドリームRUSH]において、表示結果が「大当り」となるときに、「スーパーリーチA大当り」の変動パターンの変動表示が実行され、表示結果が「大当り」となることに基づいて、図柄揃い演出を含む成功演出が実行され、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「時短小当り」となることを示す第1飾り図柄の組合せが停止表示／確定停止されている。

10

【1118】

このような遊技機によれば、飾り図柄の表示の違いによってa時短状態[ドリームRUSH]とa時短状態[超高速HYPER RUSH]との差異を明確化して、a時短状態[超高速HYPER RUSH]において表示結果が「大当り」となるときの特別感を生じさせることができる。

【1119】

(効果02-29)

a時短状態[ドリームRUSH]で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、a時短状態[超高速HYPER RUSH]で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間(0.5秒)よりもファンファーレ演出の実行期間(0.1秒)の方が短い(不図示)。

20

【1120】

このような遊技機によれば、a時短状態[ドリームRUSH]に制御されたときと、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されたときとで、大当り遊技状態が開始されてから特別可変入賞球装置7が開放状態に制御されるまでを、より一層短い期間とすることができ、表示結果の報知後に賞球が付与されるまでの期間を遊技者に待機させてしまうことを防止することができる。特に、a時短状態[超高速HYPER RUSH]では、変動表示期間が短くなる制御が実行されているため、変動表示の終了後に即時に特別可変入賞球装置7を開放状態に制御させることができ、変動を開始してから大当りラウンド遊技に移行するまでを一連の流れとして遊技者に見せることができる。

30

【1121】

(効果02-30)

大入賞口を有する特別可変入賞球装置7に発光装置が備えられており、a時短状態[超高速HYPER RUSH]やb時短状態[無敵RUSH]において、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」であることに基づいた大当りが発生した場合に、大当り遊技状態に制御されたタイミングで、特別可変入賞球装置7を発光させることが可能である(不図示)。

【1122】

時短状態に制御されているときには、第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高く、表示結果が「小当り」と判定されることによって大当りが発生する状況が多い。しかしながら、時短状態に制御されているときに、表示結果が「大当り」と判定されてしまうと、通常状態のときに当選した方がよかったという残念感を抱かせてしまう。

40

【1123】

このような状況が発生したときに、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことを示す情報(「アタッカーを狙え!!」の文字)を画像表示装置5の画面に表示させておくとともに、特別可変入賞球装置7を発光させることによって画像表示装置5から大入賞口の方へ遊技者の意識を向けて、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことに対する残念感を軽減することができる。

50

【1124】

(効果02-31)

図9-32及び図9-33に示したように、(2A)画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出と、(2B)可動体02TM100が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出と、(2C)可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30Bが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出と、(2D)味方キャラクタが対応表示(アクティブ表示、保留表示)に対して3個の爆弾を投げる第2作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化(通常態様→赤色態様)させる第2対応表示変化演出(第2作用変化演出)と、で構成される一連の第2変化演出が実行されている。

10

【1125】

このような遊技機によれば、可動体02TM100と、可動体02TM100の味方キャラクタに関連した画像(味方キャラクタ02TM30B)と、対応表示(保留表示、アクティブ表示)との連携によって、第2作用変化演出のうち、第2作用演出と、第2作用変化演出のうち、第2対応表示変化演出とが実行されることにより、単に対応表示に作用する演出や対応表示が変化する演出のみを実行する場合と比較して、対応表示が変化する際の興趣を向上させることができる。

【1126】

(効果02-32)

図9-29～図9-31、及び、図9-58に示したように、可動体02TM100の味方キャラクタと、スーパーリーチA演出(チャレンジ演出)で登場する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。即ち、可動体02TM100の味方キャラクタと、チャレンジ演出における成功演出でチャレンジに成功する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。また、可動体02TM100の味方キャラクタと、スーパーリーチD演出(バトル演出)で登場する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。即ち、可動体02TM100の味方キャラクタと、バトル演出における勝利演出で敵キャラクタに勝利する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている(不図示)。

20

【1127】

このような遊技機によれば、可動体02TM100と、画像表示装置5に表示される味方キャラクタとの関連性により、一連の演出に一体感を持たせることができるとともに、遊技者にとって味方キャラクタが重要なキャラクタであることを認識させ、遊技者が味方キャラクタに強い関心や親しみを持つようにすることができる。

30

【1128】

(効果02-33)

図9-41(1)に示したように、第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、対応表示(保留表示、アクティブ表示)の表示態様が赤色態様に変化する場合に第1変化演出又は第2変化演出が実行される割合(95%、90%)は、対応表示の表示態様が青色態様に変化する場合に第1変化演出又は第2変化演出が実行される割合(20%)よりも高くなっている。

【1129】

図9-30及び図9-31に示したように、(1A)画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出と、(1B)可動体02TM100が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出と、(1C)可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30Bが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出と、(1D)味方キャラクタが対応表示に対して1個の爆弾を投げる第1作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第1対応表示変化演出(第1作用変化演出)と、で構成される一連の第1変化演出が実行されている。

40

【1130】

このような遊技機によれば、対応表示の表示態様を変化させる演出を多様化することが

50

できるとともに、可動体 0 2 T M 1 0 0 が動作したときに、第 1 作用演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができる。

【1 1 3 1】

(効果 0 2 - 3 4)

図 9 - 3 0 及び図 9 - 3 1 に示したように、第 1 変化演出では、(1 D) 第 1 作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第 1 対応表示変化演出(第 1 作用変化演出)が実行されている。また、図 9 - 3 2 及び図 9 - 3 3 に示したように、第 2 変化演出では、(2 D) 第 2 作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第 2 対応表示変化演出(第 2 作用変化演出)が実行されている。

【1 1 3 2】

図 9 - 4 1 (1) に示したように、第 1 特別図柄の変動表示が実行されているときに、対応表示(保留表示、アクティブ表示)の表示態様が赤色態様に変化する場合に、第 2 変化演出が実行される割合(50%~80%)は、第 1 変化演出が実行される割合(15%~40%)よりも高くなっている。

【1 1 3 3】

このような遊技機によれば、味方キャラクタが対応表示に対して爆弾を投げる作用演出を多様化することができるとともに、作用演出に登場するキャラクタに注目させることができる。また、視認性が高い味方キャラクタが対応表示に対して爆弾を投げる作用演出が実行されることによって、対応表示がより期待度の高い態様に変化する期待感を持たせることができる。

【1 1 3 4】

(効果 0 2 - 3 5)

図 9 - 3 0 (4) に示したように、可動体 0 2 T M 1 0 0 を中間演出位置から初期位置に動作させているときに、第 1 変化演出の(1 C)キャラクタ登場演出が実行され、画像表示装置 5 の画面中央部に可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 B(本例では、可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ)が表示されている。

【1 1 3 5】

また、図 9 - 3 2 (4) に示したように、可動体 0 2 T M 1 0 0 を最大演出位置から初期位置に動作させているときに、第 2 変化演出の(2 C)キャラクタ登場演出が実行され、画像表示装置 5 の画面中央部に可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 B(本例では、可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ)が表示されている。

【1 1 3 6】

このような遊技機によれば、可動体 0 2 T M 1 0 0 と味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 B の関連性を強調することができると共に、可動体 0 2 T M 1 0 0 と味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 B との連携によって、味方キャラクタによる演出効果を際立たせることができる。

【1 1 3 7】

(効果 0 2 - 3 6)

図 9 - 3 0 及び図 9 - 3 1 に示したように、(1 A) 画像表示装置 5 の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出が実行され、(1 B) 可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出が実行され、(1 C) 可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 B が画像表示装置 5 の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出が実行された後に、(1 D) 味方キャラクタが対応表示に対して 1 個の爆弾を投げる第 1 作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第 1 対応表示変化演出(第 1 作用変化演出)が実行されている。

【1 1 3 8】

また、図 9 - 3 2 及び図 9 - 3 3 に示したように、(2 A) 画像表示装置 5 の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出が実行され、(2 B) 可動体 0 2 T M 1

10

20

30

40

50

00が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出が実行され、(2C)可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30Bが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出が実行された後に、(2D)味方キャラクタが対応表示に対して3個の爆弾を投げる第2作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第2対応表示変化演出(第2作用変化演出)が実行されている。

【1139】

このような遊技機によれば、変化前兆演出によって、遊技者に可動体02TM100の動作を期待させるとともに、味方キャラクタの出現を期待させることができる。また、第1作用演出と第2作用演出の何れの作用演出が実行されるかに関心を持たせることができる。

10

【1140】

〔その他の変形例〕

(1)上記の実施形態では、(i)変動表示の表示結果が「大当たり」となったことに基づいて大当たり遊技状態に制御する〔一種大当たり〕と、(ii)変動表示の表示結果が「小当たり」となったことに基づいて小当たり遊技状態に制御してV入賞装置内のV入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、V入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当たり遊技状態に制御する〔二種大当たり〕と、を備える遊技機である。即ち、上記の実施形態における遊技機は、(i+ii)大当たり遊技状態に制御するパターンとして〔一種大当たり〕と〔二種大当たり〕とのパターンを有する〔一種+二種混合機〕である例を示したが、このよ

20

【1141】

例えば、〔V確変機〕の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。〔V確変機〕では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態(確変制御が実行される遊技状態)とを設けるものとする。また、確変状態として、a確変状態とb確変状態とを設けるものとする。大当たり種別として、確変制御が実行されない「通常大当たり」と、a確変制御が実行される「a確変大当たり」と、b確変制御が実行される「b確変大当たり」とが設けられるものとする。確変状態の種類に応じて大当たり種別を判定するときに参照するテーブルを異ならせる。

30

【1142】

a確変状態では、次回の大当たりが確定しているものの、75%の割合で「確変大当たり」となり、25%の割合で「通常大当たり」となる。一方で、b確変状態では、次回の大当たりが確定しており、100%の割合で「確変大当たり」となる。例えば、a確変状態では、75%の割合で「10R確変大当たり」となり、25%の割合で「出玉無し通常大当たり」となり、b確変状態では、100%の割合で「10R確変大当たり」となる。即ち、a時短状態は次回の大当たりが確定しているものの、実際に賞球が付与され、大当たり後に時短状態が継続する割合は75%である一方で、b時短状態は次回の大当たりが確定しており、実際に賞球が付与され、大当たり後に時短状態が継続する割合は100%である。

【1143】

例えば、通常状態における第1特別図柄の変動表示に基づく大当たりの大当たり種別として、以下に示す大当たり種別が設けられる。いずれの大当たり種別も、大当たり遊技状態の終了後における時短制御の実行有無や確変制御(a確変制御、b確変制御)の実行有無に関して内容が異なる。

40

(X1)「3R通常大当たり」(40%)

時短制御が実行されない、且つ、確変制御も実行されない

(X2)「10Ra確変大当たり」(40%)

時短制御が実行される、且つ、a確変制御も実行される

(X3)「10Rb確変大当たり」(20%)

時短制御が実行される、且つ、b確変制御も実行される

50

【1144】

a 確変状態における第2特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。

(Y1)「出玉無し通常大当り」(25%)

時短制御が実行されない、且つ、確変制御も実行されない

(Y2)「10R a 確変大当り」(75%)

時短制御が実行される、且つ、a 確変制御も実行される

【1145】

b 確変状態における第2特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。

(Z1)「10R a 確変大当り」(100%)

時短制御が実行される、且つ、a 確変制御も実行される

【1146】

このような[V 確変機]の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【1147】

(2) 上記の実施形態では、大当りカウント表示が、大当り遊技状態や時短状態の所定の期間に表示される例を示したが、このような形態に限らず、大当りカウント表示が、大当り遊技状態や時短状態の所定の期間とは異なる期間に表示されてもよい。

【1148】

例えば、大当りカウント表示が、大当り遊技状態のファンファーレ期間やエンディング期間に表示されてもよく、時短状態のスーパーリーチに発展した後の期間にも表示されてもよい。

【1149】

(3) 上記の実施形態では、b 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「高速はずれ」の変動パターンと共通の演出態様の「高速通常小当り」の変動パターンの変動表示が実行される例を示したが、このような形態に限らず、b 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「高速はずれ」の変動パターンとは異なる演出態様の変動パターンの変動表示が実行されてもよい。

【1150】

例えば、b 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「ロング通常小当り」の変動パターンを設けてもよい。この「ロング通常小当り」の変動パターンとは、変動表示期間が10000msであり、画像表示装置5の図柄表示エリア5Cに特殊図柄S(「SAFE」の文字を含む飾り図柄)が停止表示することによって、b 時短状態において「通常小当り」が発生したことを報知してもよい。b 時短状態において通常小当りが発生したこと報知することによって、この通常小当りが発生した遊技状態が、通常状態に転落してしまうa 時短状態ではなくb 時短状態の方でよかったというお得感を与えることができ、b 時短状態の特別感をより一層高めることができる。

【1151】

(4) 上記の実施形態では、対応表示(アクティブ表示、保留表示)の表示態様を青色態様や赤色態様に変化させるときに、第1変化演出と第2変化演出のいずれでも変化させることが可能な例を示したが、このような形態に限らず、対応表示の表示態様を青色態様や赤色態様に変化させるときに、第1変化演出と第2変化演出のいずれか一方のみで変化させることが可能な構成を採用してもよい。

【1152】

例えば、第1変化演出が実行された場合には、100%の割合で対応表示を青色態様に変化させてもよく、第2変化演出が実行された場合には、100%の割合で対応表示を赤色態様に変化させてもよい。また、第1変化演出が実行された場合であっても、対応表示を変化させないでもよく、第2変化演出が実行された場合であっても、対応表示を変化さ

10

20

30

40

50

せないでもよい。

【1153】

(5) 上記の実施形態では、a時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、小当り遊技状態でV入賞が極めて困難な構成とすることにより、大当り遊技状態に制御させずに、通常状態に転落させる例を示したが、このような形態に限らず、a時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、小当り遊技状態でV入賞が容易な構成とし、大当り遊技状態に制御させた後に、通常状態に転落させてもよい。

【1154】

例えば、「通常小当り」である場合にも、V判定入賞装置87の作動口が第2開放パターンで開放する構成を採用し、大当りを発生させ、10ラウンド分の賞球(1500個)を付与するものとする。但し、この場合の「通常小当り」では、大当り遊技状態の終了後に通常状態に制御するものとする。このような構成によれば、通常小当りにおいても賞球を付与させることができるので、遊技者にとって大当り遊技状態後に通常状態に制御されてしまう残念感を軽減できる。

【1155】

(6) 上記の実施形態では、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合に、初当り時に1500個の賞球が付与され、b時短状態中に発生する大当りにおいても1500個の賞球が付与される例を示したが、このような形態に限らず、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合に、初当り時に1500個の賞球が付与され、b時短状態中に発生する大当りにおいて1500個より少ない賞球が付与されてもよい。

【1156】

例えば、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合に、初当り時に1500個の賞球が付与され、b時短状態中に発生する大当りにおいて1000個の賞球が付与される。この場合、初当り時に、合計で2500個(1500個+1000個)の賞球が付与されることを報知する2500報知演出が実行されてもよい。

【1157】

(7) 上記の実施形態では、加速擬似変動演出において、第3飾り図柄の表示サイズが共通の表示サイズの状態で、単位擬似変動のスピードが速くなる例を示したが、このような形態に限らず、加速擬似変動演出において、第3飾り図柄の表示サイズが異なる表示サイズで、単位擬似変動のスピードが速くなるようにしてもよい。

【1158】

例えば、加速擬似変動演出において、単位擬似変動のスピードが速くなるにつれて、第3飾り図柄の表示サイズが大きくなるようにしてもよく、第3飾り図柄の表示サイズが小さくなるようにしてもよい。

【1159】

(8) 上記の実施形態では、「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されているときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rの第3飾り図柄を非表示とする一方で、小図柄表示エリア5l、5c、5rの小図柄を表示させている例を示したが、このような形態に限らず、「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されているときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rの第3飾り図柄を非表示するとともに、小図柄表示エリア5l、5c、5rの小図柄も非表示としてもよい。

【1160】

(9) 上記の実施形態では、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときにのみ、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンの変動表示が実行される例を示したが、このような形態に限らず、[超高速HYPER RUSH]とは異なる演出モードに制御されているときに、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行されてもよい。

【1161】

例えば、[ドリームRUSH]に制御されているときに、「超高速はずれ」の変動パタ

10

20

30

40

50

ーンの変動表示が実行可能な構成を採用してもよい。この場合、〔ドリーム R U S H〕に制御されているときに「超高速はずれ」の変動パターンが選択される割合は、〔超高速 H Y P E R R U S H〕に制御されているときに「超高速はずれ」の変動パターンが選択される割合よりも低くなるものとする。

【1162】

また、〔ドリーム R U S H〕に制御されているときの所定期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能であり、〔ドリーム R U S H〕に制御されているときの所定期間とは異なる期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能な構成を採用してもよい。

【1163】

例えば、〔ドリーム R U S H〕に制御されているときの1～50変動目の期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能であり、〔ドリーム R U S H〕に制御されているときの51変動目以降の期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行不能とする。

【1164】

(10) 上記の実施形態では、モード切替判定値を3とする例を示したが、このような形態に限らず、モード切替判定値を3とは異なる値に設定してもよい。

【1165】

例えば、モード切替判定値を3よりも大きい5に設定してもよく、モード切替判定値を3よりも小さい2に設定してもよい。

【1166】

(11) 上記の実施形態では、a時短状態〔ドリーム R U S H〕で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合と、a時短状態〔超高速 H Y P E R R U S H〕で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合とで、何れの場合も、大当たり図柄の図柄確定期間(0.5秒)よりもファンファーレ演出の実行期間(0.1秒)の方が短い例を示したが、このような形態に限らず、a時短状態〔ドリーム R U S H〕で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合と、a時短状態〔超高速 H Y P E R R U S H〕で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合とで、何れの場合も、大当たり図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が長くなるようにしてもよい。

【1167】

例えば、a時短状態〔ドリーム R U S H〕で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合と、a時短状態〔超高速 H Y P E R R U S H〕で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合とで、何れの場合も、大当たり図柄の図柄確定期間を0.5秒とし、ファンファーレ演出の実行期間を1.0秒とすることで、大当たり図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が長くなる。

【1168】

(12) 上記の実施形態では、a時短状態〔超高速 H Y P E R R U S H〕に制御されているときに、少なくとも保留記憶数が1以上であり、表示結果が「はずれ」と判定されている場合、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンが選択される割合が約90%(900/997)であり、他の何れの変動パターンが選択される割合が約10%(97/997)であることによって、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンが選択される割合が、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも遙かに大きい割合で選択される例を示したが、このような形態に限らず、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンが選択される割合が、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも遙かに大きい割合で選択されなくてもよい。

【1169】

例えば、a時短状態〔超高速 H Y P E R R U S H〕に制御されているときに、少なくとも保留記憶数が1以上であり、表示結果が「はずれ」と判定されている場合、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンが選択される割合が25%であり、他の変動パターンとして変動パターンA～変動パターンDが選択される割合が各々20%前後であり25

10

20

30

40

50

%未満であってもよい（合算で100%）。

【1170】

以上に説明した本特徴部02TMには、以下に示す各構成が含まれる。

【1171】

手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記特別状態（時短状態）において、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数（モード切替判定値＝3より1小さい「2」）を超えたとき（大当り発生カウント値≧3のとき）に所定期間より短い可変表示期間の可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）が実行される割合は、前記回数が前記所定回数（モード切替判定値＝3より1小さい「2」）を超えていないとき（大当り発生カウント値＝1，2のとき）に前記所定期間より短い可変表示期間の可変表示（「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）が実行される割合より高く、

前記演出実行手段は、前記特別状態において、前記回数が前記所定回数を超えていないときに、前記回数が前記所定回数を超えるまでの前記有利状態の制御回数に関する特定表示（大当りカウント表示02TM300，「超高速HYPER RUSHまであとX回」）を前記表示手段に表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1172】

このような遊技機によれば、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数を超えたときに、所定回数を超えていないときよりも可変表示期間が所定期間よりも短くなる割合が高くなるため、特別状態において可変表示が実行される頻度が高められ、遊技者にとってさらに有利な状態となる。従って、遊技者は、特別状態に制御される場合、有利状態に何回制御されるかに高い関心を持つことになり、有利状態を連続させるように意欲を持って遊技を行うことになる。また、このような可変表示の制御が行われることを前提として、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数を超えるまでの前記有利状態の制御回数に関する特定表示が表示されることにより、遊技者の関心に沿った演出情報が提供され、特別状態に制御されたときの興味を一層向上させることができる。

【1173】

手段2の遊技機は、

手段1の遊技機であって、

前記特別状態（時短状態）として、第1特別状態（a時短状態）と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態（b時短状態：無敵RUSH）と、があり、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

装飾識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄となる飾り図柄の組合せ）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特定表示結果として、第1特定表示結果（偶数図柄揃いの組合せ）と、該第1特定表示結果とは異なる第2特定表示結果（7を除いた奇数図柄揃いの組合せ）と、該第1特定表示結果及び該第2特定表示結果の何れとも異なる第3特定表示結果（7図柄揃いの組合せ）と、があり、

前記状態制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第1特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄3R通常大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記特別状態に制御せず（3R大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行することなく低ベース状態に制御し）、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄10Ra時短大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記第1特別状態に制御可能であり（10R大当り遊技状態の終了後にa時短状態に制御可能であり）、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄10Rb時短大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記第2特別状態に制御可能である（10R大当り遊技状態の終了後にb時短状態に制御可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【1174】

このような遊技機によれば、通常状態に制御されているときに実行された可変表示に基づいて、有利状態の終了後に特別状態に制御されない場合と、特別状態に制御される場合とがあり、さらに、特別状態に制御される場合には、第1特別状態に制御されるときと、第2特別状態に制御されるときとがあるため、通常状態において実行される可変表示の表示結果に遊技者を注目させることができる。

【1175】

手段3の遊技機は、

手段2の遊技機であって、

前記特定表示は、前記特別状態（a時短状態、b時短状態）と、前記有利状態とにおいて前記表示手段に表示可能であり、

前記演出実行手段は、

前記回数が更新されるときに、前記特定表示の態様を段階的に変化させることが可能であり（大当りカウント表示02TM300を第1段階から第3段階まで段階的に更新することが可能であるとともに、「超高速HYPER RUSHまであとX回」の残り回数を更新することが可能であり）、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果又は前記第3特定表示結果（奇数図柄揃いの組合せ）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御される場合、前記特定表示の態様を少なくとも所定段階（1段階）変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1176】

このような遊技機によれば、連続して有利状態に制御された回数と特定表示の態様とが関連していることから、遊技者は特定表示の態様に注目することになり、通常状態で実行された可変表示の表示結果に基づいて特定表示の態様が変わることから、通常状態で実行される可変表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【1177】

手段4の遊技機は、

手段3の遊技機であって、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御された場合、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果（7を除いた奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御された場合よりも、前記有利状態の後の前記特別状態（b時短状態：無敵RUSH）において実行される可変表示に基づいて前記有利状態に制御される割合が高く（a時短状態では、通常小当りが発生してV入賞しなかった場合に通常状態に制御されるが、

b時短状態では、通常小当りが発生してV入賞しなかった場合でも通常状態に制御されないため、次の大当りがほぼ確定しており）、

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御される場合、前記特定表示の態様を前記所定段階よりも多い段階変化させる（7図柄揃いによる大当り遊技状態中に1段階更新し、b時短状態で実行された変動表示に基づく次の大当り遊技状態中にもう1段階更新する）ことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1178】

このような遊技機によれば、有利状態終了後の遊技者にとっての有利度と特定表示の態様が変化するときの段階数とが関連付けられることにより、特定表示の態様変化に対する関心を一層高めることができる。

【1179】

手段5の遊技機は、

手段2から手段4の何れかに記載の遊技機であって、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御された場合、該有利状態において所定遊技価値（大入賞口への入賞に基づく1500個の賞球）を付与することが可能であり、該有利状態の後の前記特別状態（b時短状態：無敵RUSH）において実行された可変表示に基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御された場合、該有利状態において前記所定遊技価値（大入賞口への入賞に基づく1500個の賞球）を付与することが可能であり、

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されたときに、前記所定遊技価値が複数回（1500×2回）付与されることを示唆する付与演出（「3000FEVER」の文字を表示する3000報知演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1180】

このような遊技機によれば、通常状態で実行された可変表示に基づいて有利状態に制御されたときに、その有利状態で付与される所定遊技価値と、その有利状態の終了後に制御される特別状態で実行される可変表示に基づく有利状態で付与される所定遊技価値とを含めた遊技価値が付与されることが示唆されるため、特別状態に制御される前に遊技者の期待感を増大させることができる。

【1181】

手段6の遊技機は、

手段2から手段5の何れかに記載の遊技機であって、

前記可変表示手段として、特別識別情報（特別図柄）の可変表示を実行可能な特別識別情報可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B）と、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と、を含み、

前記装飾識別情報可変表示手段は、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前記表示手段（画像表示装置5）において実行可能であり、

特別識別情報として、第1特別識別情報（第1特別図柄）と、第2特別識別情報（第2特別図柄）とがあり、

前記通常状態に制御されているときに、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（通常状態（低ベース状態）では、第1特別図柄の始動条件の方が第2特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

前記特別状態に制御されているときに、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件の

10

20

30

40

50

方が、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（時短状態（高ベース状態）では、第2特別図柄の始動条件の方が第1特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

前記状態制御手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御された場合、該有利状態の後の前記第2特別状態（b時短状態：無敵RUSH）において実行された前記第1特別識別情報の可変表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果（7以外の奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（3R大当り遊技状態）に制御されたときに、該有利状態の終了後に前記第2特別状態に制御可能である（b時短状態（無敵RUSH）を継続させることが可能である）

10

ことを特徴とする遊技機。

【1182】

このような遊技機によれば、せっかく特別状態に制御されたにもかかわらず、第1特別識別情報の可変表示が実行されてしまったことにより特別状態が終了してしまうことを防止して、遊技者に不満を与えないようにすることができる。特に、第2特別状態に制御されたにもかかわらず第1特別識別情報の可変表示が実行され、これに基づいて有利状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、第2特別状態に制御可能とすることで、特別識別情報の種類によらず有利状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。

20

【1183】

手段7の遊技機は、

手段2から手段6の何れかに記載の遊技機であって、

前記可変表示手段として、特別識別情報（特別図柄）の可変表示を実行可能な特別識別情報可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B）と、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と、を含み、

前記装飾識別情報可変表示手段は、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前記表示手段（画像表示装置5）において実行可能であり、

特別識別情報として、第1特別識別情報（第1特別図柄）と、第2特別識別情報（第2特別図柄）とがあり、

30

前記通常状態に制御されているときに、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（通常状態（低ベース状態）では、第1特別図柄の始動条件の方が第2特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

前記特別状態に制御されているときに、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（時短状態（高ベース状態）では、第2特別図柄の始動条件の方が第1特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

前記状態制御手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御された場合、該有利状態の後の前記第2特別状態（b時短状態：無敵RUSH）において実行された前記第1特別識別情報の可変表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果又は前記第3特定表示結果（7の奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り遊技状態）に制御されたときに、該有利状態の終了後に前記第1特別状態（a時短状態：通常小当りが発生してV入賞しなかった場合に通常状態に制御される時短状態）に制御可能である

40

ことを特徴とする遊技機。

【1184】

50

このような遊技機によれば、第2特別状態に制御されたにもかかわらず第1特別識別情報の可変表示が実行され、第2特定表示結果又は第3特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、少なくとも第1特別状態に制御可能とすることで、特別識別情報の種類によらず有利状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。なお、このような事態が発生したときに、少なくとも第2特別状態には制御されないようにすることで、遊技者が過度に有利になってしまうことを防止することができる。

【1185】

手段8の遊技機は、

手段1から手段7の何れかに記載の遊技機であって、

前記特定表示（大当りカウント表示）を、第1強調態様（第1カウント部のみが強調された態様）と、該第1強調態様よりも強調された（該第1強調態様よりも視認性が高い）第2強調態様（第1カウント部及び第2カウント部が強調された態様）と、で表示手段に表示可能であり、

前記回数が前記所定回数（2）を超えていない場合、

前記回数が第1回数（1）を超えていないとき（大当り発生カウント値＝1のとき）に、前記特定表示を前記第1強調態様で前記表示手段に表示可能であり、

前記回数が前記第1回数（1）を超えているとき（大当り発生カウント値＝2のとき）に、前記特定表示を前記第2強調態様で前記表示手段に表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1186】

このような遊技機によれば、特定表示の態様によって連続して有利状態に制御された回数が所定回数を超えるまでの残り回数を示唆することができ、特定表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【1187】

手段9の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、を備え、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高い（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い）

ことを特徴とする遊技機。

【1188】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じる

ことなく快適に遊技を行うことができる。

【1189】

手段10の遊技機は、

手段9の遊技機であって、

前記状態制御手段は、前記有利状態の終了後に所定状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）に制御可能であり、を備え、

前記状態制御手段は、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数（2）を超えたときに前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御可能であり、

前記所定状態（大当たり発生カウント値が1又は2の場合：ドリームRUSHモードのa時短状態）において前記特殊可変表示を実行しない（はずれ用変動パターン判定テーブルに「超高速はずれ（0.2秒）」の変動パターンに対応する乱数が含まれない）

ことを特徴とする遊技機。

【1190】

このような遊技機によれば、所定状態と特別状態とを可変表示期間の相違により特徴づけることが可能であり、有利状態が連続して発生することを遊技者に重視させるとともに、特別状態の特殊性を遊技者に実感させることができる。

【1191】

手段11の遊技機は、

手段10の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記状態制御手段は、前記所定状態（大当たり発生カウント値＝1～2：ドリームRUSHモードのa時短状態）に制御されているときに実行された可変表示に基づく前記有利状態の終了後に前記特別状態（大当たり発生カウント値＝3～10000：超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御可能であり、

前記可変表示手段は、前記所定状態に制御されているときに実行された可変表示に基づいて前記特別状態に制御されたときに、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる1回目の可変表示として、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い特別可変表示（変動表示期間が30.2秒である「突入変動はずれ（突入演出＋超高速はずれ）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別可変表示の可変表示期間は、前記特別状態に制御されているときに実行された可変表示に基づく前記有利状態の終了後、再度前記特別状態に制御されたとき（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態が継続するとき）に実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる1回目の可変表示の可変表示期間（擬似変動はずれ（2.8秒）、超高速はずれ（0.2秒）、スーパーリーチCはずれ（10秒）、スーパーリーチBはずれ（20秒）、の何れの変動パターン）より長く、

前記演出実行手段は、前記特別可変表示（突入変動はずれ（30.2秒））に対応して前記特別状態に制御されることを示唆する示唆演出（加速擬似変動演出、モード開始示唆演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1192】

このような遊技機によれば、特殊可変表示よりも長い可変表示期間が確保されている特別可変表示によって、特別状態に突入したことを遊技者に示唆することができる。

【1193】

手段12の遊技機は、

手段11の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別可変表示の可変表示期間（変動表示期間30.2秒）と、該特別可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間（図柄確定期間0.5秒）とを含む期間のうちの第1期間（変動開始～変動開始から30秒）において、前記示唆演出を実行可能であり、該第1期間の後の第2期間（変動開始から30秒～変動開

10

20

30

40

50

始から30.2秒（残りの変動表示期間0.2秒）+図柄確定期間0.5秒）において、前記特殊可変表示と共通の態様（超高速はずれ（0.2秒）の変動パターンと共通態様で飾り図柄を変動表示させること）により前記所定表示結果（はずれ図柄）を表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1194】

このような遊技機によれば、特別可変表示によって、特別状態に突入したことを遊技者に示唆するとともに、実際の可変表示期間は特殊可変表示ほど短くないにもかかわらず、特別状態に突入して1回目の可変表示から可変表示期間が極めて短くなっていることを実感させることができる。

【1195】

手段13の遊技機は、

手段12の遊技機であって、

表示手段（画像表示装置5）を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

前記装飾識別情報可変表示手段は、

装飾識別情報の可変表示期間内に、装飾識別情報を仮停止させた後に可変表示させる再可変表示（単位擬似変動）を実行可能であり、

前記第1期間において、複数回の再可変表示（単位擬似変動）を実行可能であり、後の再可変表示の可変表示期間を、先の再可変表示の可変表示期間よりも短くすることが可能であり（変動表示相当期間を、7.5秒、3.5秒、2秒、1秒、0.7秒、0.5秒、0.3秒と、徐々に短くする加速擬似変動演出を実行可能であり）、

前記演出実行手段は、前記第1期間（変動開始～変動開始から30秒）において、前記特別状態に対応した演出モードに移行することを報知する（加速擬似変動演出の実行後にモード開始報知演出を実行可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【1196】

このような遊技機によれば、第1期間を有効に利用して、特別状態に移行したときに可変表示期間が短くなることを認識させるとともに、特別状態に対応した演出モードに移行することを報知することができる。

【1197】

手段14の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM102）と、

可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始動入賞時の大当り判定を実行するCPU103）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

10

20

30

40

50

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記表示手段の表示領域は、第1表示領域（飾り図柄の図柄表示エリア5L, 5C, 5Rを含む画面中央領域）と、該第1表示領域よりも画面の周縁寄りであって該第1表示領域よりも狭い領域である第2表示領域（図柄表示エリア5L, 5C, 5Rを除いた画面端側の領域）と、を含み、

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唆する示唆演出（第1先読み演出、第2先読み演出）を前記保留記憶を対象として、当該保留記憶よりも前の可変表示中に前記表示手段において実行可能であり、

前記示唆演出は、前記第1表示領域において実行され、実行されている可変表示に対応する装飾識別情報を用いる第1示唆演出（確定停止していない飾り図柄に「HOLD」の文字を含む固定アイコンを重畳表示させる第1先読み演出）と、該第1示唆演出とは異なり、かつ前記第2表示領域において実行される第2示唆演出（7図柄揃いの画像を含む第2先読み画像を表示する第2先読み演出）と、を含み、

前記第1示唆演出の実行割合は前記第2示唆演出の実行割合よりも高い（第1先読み演出の方が第2先読み演出よりも実行割合が高い）

ことを特徴とする遊技機。

【1198】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、比較的高い割合で実行される第1示唆演出は、装飾識別情報を用いた演出であって、遊技者が注目し易い第1表示領域において実行されることから、特別状態における可変表示期間の短さを実感させつつ有利状態に制御される期待感を高めることができる。

【1199】

手段15の遊技機は、

手段14の遊技機であって、

前記第1示唆演出は複数種類（第1先読み演出、図柄巨大化演出）あり、前記第2示唆演出（第2先読み演出、保留先読み演出）は複数種類あり、

全ての種類の前記第1示唆演出の実行割合の合計（第1先読み演出の実行割合+図柄巨大化演出の実行割合）が、全ての種類の前記第2示唆演出の実行割合の合計（第2先読み演出の実行割合+保留先読み演出の実行割合）よりも高いか、または、何れかの種類の前記第1示唆演出の実行割合（第1先読み演出の実行割合）が、何れかの種類の第2示唆演出の実行割合（第2先読み演出の実行割合、保留先読み演出の実行割合）よりも高い

ことを特徴とする遊技機。

【1200】

このような遊技機によれば、特別状態における可変表示期間の短さを実感させることができる。

【1201】

手段16の遊技機は、

手段14または手段15の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）において、

装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示は、装飾識別情報が画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、装飾識別情報が画面の奥から手前に向かう態様（飾り図柄が急激に拡大する態様）であり、

表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示が連続して実行されるときに、先の可変表示に対応して停止された装飾識別情報よりもサイズが大きく且つ透過度が高い態様で、後の可変表示に対応する装飾識別情報が表示された後、装飾識別情報のサイズが小さくなる

ことを特徴とする遊技機。

【1202】

10

このような遊技機によれば、表示結果が所定表示結果となる可変表示が連続して実行されるときに、遊技者が注目している範囲内に装飾識別情報が表示されている期間を長くすることができるとともに、遊技者が注目している範囲内で装飾識別情報の透過度が変化するため、特別状態における可変表示の高速性をより強く感じさせることができる。

【1203】

手段17の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

20

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

30

前記特別状態に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記特殊可変表示が連続して実行される場合（「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが連続する場合）、先の前記特殊可変表示に使用された装飾識別情報と、当該特殊可変表示の表示結果となる装飾識別情報とを用いて当該特殊可変表示を実行することが可能である（先の超高速はずれ変動で確定停止した飾り図柄の組合せが、後の超高速はずれ変動が開始されたときに一旦その組合せのまま拡大して透過性が高くなり、その後、飾り図柄の組合せが縮小したときに、飾り図柄の組合せが当該超高速はずれ変動で確定停止される飾り図柄の組合せに変化する）

40

ことを特徴とする遊技機。

【1204】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じる

50

ことなく快適に遊技を行うことができる。また、先に実行された特殊可変表示に使用された装飾識別情報が、後に実行される特殊可変表示にも使用されることにより、特殊可変表示によるスピード感を実感させつつ、特殊可変表示にともなう提示される演出情報が過多となり遊技者が煩雑さを感じてしまうことを防止するようにしている。

【1205】

手段18の遊技機は、

手段17の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、停止した前記装飾識別情報（飾り図柄）に対応して、前記装飾識別情報の背景側に付加される第1付加情報（第3飾り図柄において、数字図柄の背景側に付加され、数字図柄の輪郭に対応した台座図柄）と、前記装飾識別情報を強調し前記第1付加情報の領域外まで表示される第2付加情報（第3飾り図柄において、数字図柄の背景側であって台座図柄の手前側に付加され、画面全体に表示される放射状の光線エフェクト表示）と、を表示可能であり、

10

前記特別状態とは異なる所定状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、停止した前記装飾識別情報に対応して、少なくとも前記第2付加情報は表示されない（台座図柄と光線エフェクト表示の両方とも表示されないか、または、台座図柄は表示される一方で光線エフェクト表示は表示されない）

ことを特徴とする遊技機。

【1206】

20

このような遊技機によれば、特別状態において装飾識別情報がより強調されることにより、可変表示期間が短い状況下で装飾識別情報を認識し易くするとともに、装飾識別情報が可変表示する際のスピード感を際立たせることができる。

【1207】

手段19の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

30

始動条件（始動入賞口への入賞）は成立したが開始条件（特別図柄の変動表示が実行されておらず且つ大当り遊技状態と小当り遊技状態の何れにも制御されていないこと）は成立していない可変表示の数を保留記憶数として記憶する保留記憶手段（RAM102）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

40

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されており前記保留記憶数が0でないときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されており前記保留記憶数が0でないときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数

50

が1以上である場合、「超高速はずれ(0.2秒)」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く)、

前記特別状態に制御されており前記保留記憶数が0のときに、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示として、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い特別可変表示を実行可能であり(保留記憶数が0である場合に、「超高速はずれ(0.2秒)」変動パターンよりも変動表示期間が長い「擬似変動はずれ(2.8秒)」変動パターンを選択することが可能であり)、

前記特別可変表示において、前記特殊可変表示が実行されるときの変動識別情報の可変表示期間と共通の可変表示期間(「変動表示相当期間0.2秒+図柄確定停止相当期間0.5秒=0.7秒」の周期)となる変動識別情報の可変表示(飾り図柄の仮停止及び再変動)を複数回実行する特別制御(等速擬似変動演出)を可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1208】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、保留記憶数が0の場合は、可変表示期間が長い特別可変表示が実行されることにより、可変表示が実行されていない状況となることをできるだけ回避するとともに、あたかも複数回の特殊可変表示が実行されているかのように遊技者に見せることで、特別状態におけるスピード感を損なわせないようにしている。

【1209】

手段20の遊技機は、

手段19の遊技機であって、

前記特別状態(超高速HYPER RUSHモードのa時短状態)に制御されており前記保留記憶数が0のときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特別可変表示が最も高い割合で実行される(保留記憶数が0である場合、「擬似変動はずれ(2.8秒)」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い)

ことを特徴とする遊技機。

【1210】

このような遊技機によれば、特別状態における可変表示の実行頻度とスピード感をできるだけ損なわせないようにすることができる。

【1211】

手段21の遊技機は、

手段19または手段20の遊技機であって、

前記特別状態とは異なる所定状態(ドリームRUSHモードのa時短状態)に制御されており前記保留記憶数が0のときに、前記特別制御を実行せず、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い所定可変表示を実行可能である(「擬似変動はずれ(2.8秒)」変動パターンは選択されず、「ロング変動はずれ(10秒)」変動パターンを選択可能である)

ことを特徴とする遊技機。

【1212】

このような遊技機によれば、特別状態における特別可変表示の特徴を明確にすることができるとともに、所定状態に制御されているときも、可変表示が実行されていない状況をできるだけ回避することができる。

【1213】

手段22の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記特別状態として、第1特別状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）と、があり、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記第2特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が所定期間（1秒）より短い割合は、前記第1特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が前記所定期間（1秒）より短い割合よりも高く、

前記演出実行手段は、

前記第1特別状態に制御されているときに、前記第1特別状態に制御されていることを報知する第1特別表示（第1ロゴ表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記第1特別表示の態様を変化させる第1特定変化演出（第1ロゴ周期変化演出）を実行可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに、前記第2特別状態に制御されていることを報知する第2特別表示（第2ロゴ表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記第2特別表示の態様を変化させる第2特定変化演出（第2ロゴ周期変化演出）を実行可能であり、

前記第2特定変化演出における前記第2特別表示の態様が変化する周期は、前記第1特定変化演出における前記第1特別表示の態様が変化する周期よりも短い（第2ロゴ周期変化演出における変化周期（0.5s）は、第1ロゴ周期変化演出における変化周期（5s）よりも短い）

ことを特徴とする遊技機。

【1214】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特殊可変表示が実行される割合が高い第2特別状態において、第2特別表示の態様が変化する周期が短いことにより、第2特別状態における可変表示期間の短さを強調することができる。

【1215】

手段23の遊技機は、

手段22の遊技機であって、

遊技媒体が発射される遊技領域（２）を備え、

前記遊技領域は、第１遊技領域（左遊技領域）と、第２遊技領域（右遊技領域）とを含み、

前記通常状態（低ベース状態）に制御されているときは、前記第２遊技領域よりも前記第１遊技領域に遊技媒体を発射する方が遊技者にとって有利であり（特別図柄変動表示の始動条件が成立し易く）、

前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）に制御されているときは、前記第１遊技領域よりも前記第２遊技領域に遊技媒体を発射する方が遊技者にとって有利であり（特別図柄変動表示の始動条件が成立し易く）、

前記第１特定変化演出において、前記第１特別表示の態様は、前記第１遊技領域から前記第２遊技領域の方向に変化し（第１ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様に変化し）、

前記第２特定変化演出において、前記第２特別表示の態様は、前記第１遊技領域から前記第２遊技領域の方向に変化する（第２ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様に変化し）

ことを特徴とする遊技機。

【１２１６】

このような遊技機によれば、第１特別表示によって、第１特別状態に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技媒体球を発射すべき領域が第２遊技領域であることを報知することが可能となり、また、第２特別表示によって、第２特別状態に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技媒体を発射すべき領域が第２遊技領域であることを報知することが可能となる。

【１２１７】

手段２４の遊技機は、

手段２２または手段２３の遊技機であって、

遊技媒体が発射される遊技領域（２）を備え、

前記遊技領域は、第１遊技領域（左遊技領域）と、第２遊技領域（右遊技領域）とを含み、

前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）に制御されたときに、前記第２遊技領域に遊技媒体を発射するように指示する指示表示（「右打ち」の文字と右向きの矢印とを含む第１システム表示及び第２システム表示）を前記表示手段（画像表示装置５）に表示可能であり、

前記指示表示の態様は、前記第１遊技領域から前記第２遊技領域の方向に変化し（右向きの矢印が左から右に周期的に移動する態様であり）、

前記第２特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）における前記指示表示の態様の变化速度は、前記第１特別状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）における前記指示表示の態様の变化速度よりも大きい（第２システム表示における矢印の移動周期は０．３秒であり、第１システム表示における矢印の移動周期は３秒である）

ことを特徴とする遊技機。

【１２１８】

このような遊技機によれば、指示表示によって、遊技者が遊技媒体を発射すべき領域を報知するとともに、第２特別状態における可変表示期間の短さをより強調することができる。

【１２１９】

手段２５の遊技機は、

手段２２から手段２４の何れかに記載の遊技機であって、

始動条件は成立したが開始条件は成立していない可変表示に関する情報（保留情報）と、開始条件が成立した可変表示に関する情報（実行されている変動表示に関する情報）とを記憶する記憶手段（ＲＡＭ１０２）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記演出実行手段は、

可変表示に対応した対応表示（保留表示，アクティブ表示）を前記表示手段（画像表示装置５）に表示可能であり、

前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）に制御されているときに、前記対応表示を回転させることが可能であり、

前記第２特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときは、前記第１特別状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）に制御されているときよりも前記対応表示の回転速度が大きい（第２回転対応表示の回転周期は０．３秒であり、第１回転対応表示の回転周期は３秒である）

ことを特徴とする遊技機。

10

【１２２０】

このような遊技機によれば、対応表示が回転することによって、特別状態に制御されていることを認識させるとともに、第２特別状態に制御されているときは、第１特別状態に制御されているときよりも対応表示が速く回転することにより、可変表示期間の短さをより強調することができる。

【１２２１】

手段２６の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU１０３）と、

20

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用CPU１２０）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU１２０）と、を備え、

可変表示（特別図柄の変動表示）の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

30

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記演出実行手段は、

表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（共通の飾り図柄が揃った状態で飾り図柄の組合せを停止表示させる「図柄揃い演出」を実行可能であり）

40

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）において、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させないことが可能である（図柄大当りでは「図柄揃い演出」を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴うラウンド表示を開始することが可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【１２２２】

50

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特別状態では、有利状態に制御されるときに装飾識別情報を停止表示させないことが可能であるため、可変表示から有利状態までの遊技の流れを中断せず、有利状態の契機となる可変表示のスピード感を際立たせて、いきなり有利状態に制御されたかような印象を与えることができる。

【1223】

手段27の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

可変表示（特別図柄の変動表示）の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

可変表示（特別図柄の変動表示の）の表示結果が特殊表示結果（小当り図柄）となったときに前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域（V入賞領域870）を通過したことに基いて前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記演出実行手段は、

表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（共通の飾り図柄が揃った状態で飾り図柄の組合せを停止表示させる「図柄揃い演出」を実行可能であり）、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）において、表示結果が前記特殊表示結果（小当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（小当り経由大当りでは「図柄揃い演出」を実行することが可能であり）、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させない（図柄大当りでは「図柄揃い演出」を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴うラウンド表示を開始することが可能である）ことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1224】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定

10

20

30

40

50

表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特別状態では、表示結果が特殊表示結果となる可変表示が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることで、遊技の流れを明確化して、遊技媒体が特定領域を通過するよう遊技を行うことに意識を向けさせることができる。一方、表示結果が特定表示結果となる可変表示が実行されたときには、装飾識別情報を停止表示させないことで、可変表示から有利状態までの遊技の流れを中断せず、有利状態の契機となる可変表示のスピード感を際立たせて、いきなり有利状態に制御されたかのような印象を与えることができる。

【1225】

手段28の遊技機は、

手段26または手段27の遊技機であって、

前記状態制御手段は、前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）とは異なる所定状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）に制御可能であり、

前記所定状態において、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能である（図柄大当りで「図柄揃い演出」を実行することが可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【1226】

このような遊技機によれば、装飾識別情報の表示の違いによって所定状態と特別状態との差異を明確化して、特別状態において表示結果が特定表示結果となるとき特別感を感じさせることができる。

【1227】

手段29の遊技機は、

手段28に記載の遊技機であって、

第1状態（閉鎖状態）と、該第1状態よりも遊技者にとって有利な第2状態（開放状態）に制御される特別可変手段（特別可変入賞球装置7）を備え、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）において実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、所定期間よりも短い可変表示期間となる可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）の実行割合は、前記所定状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）において実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、前記所定期間よりも短い可変表示期間となる可変表示の実行割合よりも高く、

前記有利状態の開始に対応した開始演出の終了後に、前記特別可変手段が前記第2状態に制御され（ファンファーレ演出の終了後に特別可変入賞球装置7が開放状態となり）、

前記所定状態において実行された可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときと、前記特別状態において実行された可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときとで、前記開始演出の実行期間は、前記特定表示結果の確定期間よりも短い（ドリームRUSHモードのa時短状態で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、超高速HYPER RUSHモードのa時短状態で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が短い）

ことを特徴とする遊技機。

【1228】

このような遊技機によれば、所定状態に制御されたときと、特別状態に制御されたときとで、有利状態が開始されてから特別可変手段が第2状態に制御されるまでを、より一層短い期間とすることができ、表示結果の報知後に遊技価値が付与されるまでの期間を遊技者に待機させてしまうことを防止することができる。特に、特別状態では、可変表示期間が短くなる制御が実行されているため、可変表示の終了後に即時に特別可変手段を第2状態に制御させることができ、可変表示を開始してから有利状態において遊技価値が付与さ

10

20

30

40

50

れるまでを一連の流れとして遊技者に見せることができる。

【1229】

手段30の遊技機は、

手段26から手段29のいずれかに記載の遊技機であって、

第1状態（閉鎖状態）と、該第1状態よりも遊技者にとって有利な第2状態（開放状態）に制御される特別可変手段（特別可変入賞球装置7）と、

前記特別可変手段の位置に対応して設けられる特別発光手段（特別可変入賞球装置7の周囲または開閉部に設けられる発光装置）と、を備え、

可変表示の表示結果が特殊表示結果（小当り図柄）となったときに前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域（V入賞領域870）を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）に制御されているときは、前記通常状態（低ベース状態）に制御されているときよりも前記特殊状態に制御される頻度が高く、

前記演出実行手段は、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されている場合に、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されるとき（図柄大当りが発生したとき）と、前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が前記特定領域を通過したことに基づいて前記有利状態に制御されるとき（小当り経由大当りが発生したとき）とで、何れのかときに前記特別発光手段を発光させ（特別可変入賞球装置7の発光装置を発光させ）、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されるときに、前記特別可変手段が前記第2状態に制御されることに対応して、前記特別可変手段に遊技媒体を発射するよう指示する指示表示（「アタッカーを狙え！！」の表示）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1230】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されているときに、特殊状態に基づく有利状態に制御される場合と、特定表示結果に基づく有利状態に制御される場合とで、何れかの場合に、特別発光手段の発光と、指示表示の表示とが行われるため、遊技者は、特定表示結果に基づく有利状態に制御されたことに気付きにくい。すなわち、せっかく特別状態に制御されており、特殊状態を経由した有利状態に制御され易い状況であるにもかかわらず、通常状態であっても同じ確率で発生可能な特定表示結果に基づく有利状態が発生したことに対する残念感を感じさせないようにすることができる。

【1231】

手段31の遊技機は、

手段1から手段30の何れかに記載の遊技機であって、

可動役物（可動体02TM100）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

可変表示に関する情報を記憶する記憶手段（RAM102）と、

前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（CPU103）と、を備え、

可変表示に対応した対応情報（実行されていない変動表示（保留記憶）に対応した保留表示、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

前記対応表示の表示態様として、第1態様（通常態様）と、該第1態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第2態様（赤色態様）と、があり、

前記演出実行手段は、

前記判定手段の判定結果に基づいて、前記対応表示を前記第1態様から前記第2態様に変化させる態様変化演出を実行可能であり、

前記可動役物を第1位置（初期位置）から第2位置（最大演出位置）に移動させる可動役物演出（最大動作演出）を実行可能であり、

前記可動役物演出の実行後、前記可動役物を前記第2位置から前記第1位置に移動させることに対応して、前記可動役物に関連した関連表示（可動体02TM100の味方キャラクターと同じ味方キャラクター02TM30B）を前記表示手段に表示可能であり、

前記関連表示が前記対応表示に作用する作用演出（第2作用変化演出のうち、味方キャラクター02TM30Cが保留表示又はアクティブ表示に向かって3個の爆弾を投げる第2作用演出）を実行するとともに、当該作用演出の対象となった前記対応表示を対象とする前記態様変化演出（第2作用変化演出のうち、爆弾が当たった保留表示又はアクティブ表示が通常態様から赤色態様に変化する第2対応表示変化演出）を実行可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【1232】

このような遊技機によれば、可動役物と、可動役物に関連した関連表示と、対応表示との連携によって作用演出及び態様変化演出が実行されることにより、単に対応表示に作用する演出や対応表示が変化する演出のみを実行する場合と比較して、対応表示が変化する際の興趣を向上させることができる。

【1233】

手段32の遊技機は、

手段31の遊技機であって、

前記可動役物（可動体02TM100）は特定キャラクター（味方キャラクター）を模した形状を有し、

20

前記関連表示（味方キャラクター02TM30B）は前記特定キャラクターの画像を含み、前記演出実行手段は、

前記特定キャラクターがバトルを行うバトル演出（味方キャラクターと敵キャラクターとがバトルを行うバトル演出）を前記表示手段（画像表示装置5）において実行可能であり、

前記バトル演出が実行された場合、前記有利状態に制御されるときに、前記特定キャラクターが勝利する勝利演出（味方キャラクターが敵キャラクターに勝利する勝利演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1234】

このような遊技機によれば、可動役物と、表示手段に表示される特定キャラクターとの関連性により、一連の演出に一体感を持たせることができるとともに、遊技者にとって特定キャラクターが重要なキャラクターであることを認識させ、遊技者が特定キャラクターに強い関心や親しみを持つようにすることができる。

30

【1235】

手段33の遊技機は、

手段31または手段32の遊技機であって、

前記対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様として、前記第1態様（通常態様）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、前記第2態様（赤色態様）よりも前記有利状態に制御される期待度が低い所定態様（青色態様）があり、

40

前記演出実行手段は、前記態様変化演出として、前記対応表示を前記第1態様から前記所定態様に変化させる第1態様変化演出（通常態様から青色態様への変化）と、前記対応表示を前記第1態様から前記第2態様に変化させる第2態様変化演出（通常態様から赤色態様への変化）と、を実行可能であり、

前記第2態様変化演出が実行される場合に当該第2態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記作用演出（味方キャラクターが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を投げる第1作用演出または第2作用演出）が実行される割合は、前記第1態様変化演出が実行される場合に当該第1態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記作用演出が実行される割合よりも高く、

前記演出実行手段は、

50

前記可動役物（可動体 0 2 T M 1 0 0）を、前記第 1 位置（初期位置）から、前記第 1 位置と前記第 2 位置（最大演出位置）との間の所定位置（中間演出位置）に移動させることが可能であり、

前記可動役物を前記所定位置から前記第 1 位置に移動させることに対応して前記関連表示（味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 B）を表示させ、該関連表示が前記対応表示に作用する前記作用演出を実行し、該作用演出の対象となった対応表示を対象とした前記第 1 態様変化演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 3 6 】

このような遊技機によれば、態様変化演出を多様化することができるとともに、可動役物が動作したときに、作用演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができる。

【 1 2 3 7 】

手段 3 4 の遊技機は、

手段 3 1 から手段 3 3 の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、前記作用演出として、第 1 作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を 1 個投げる第 1 作用演出）と、該第 1 作用演出よりも視認性が高い第 2 作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を 3 個投げる第 2 作用演出）と、を実行可能であり、

前記第 2 態様変化演出が実行される場合に当該第 2 態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記第 2 作用演出が実行される割合は、前記第 1 態様変化演出が実行される場合に当該第 1 態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記第 2 作用演出が実行される割合よりも高い

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 3 8 】

このような遊技機によれば、作用演出を多様化することができるとともに、作用演出に登場するキャラクタに注目させることができる。また、視認性が高い作用演出が実行されることによって、対応表示がより期待度の高い態様に変化する期待感を持たせることができる。

【 1 2 3 9 】

手段 3 5 の遊技機は、

手段 3 1 から手段 3 4 の何れかに記載の遊技機であって、

前記可動役物（可動体 0 2 T M 1 0 0）は前記特定キャラクタ（可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタ）の顔を模した形状を有し、

前記関連表示（味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 B）は前記特定キャラクタの顔の画像を含み、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、前記可動役物演出の実行後、前記可動役物が前記第 2 位置（最大演出位置）から前記第 1 位置（初期位置）に移動しているときと、前記可動役物が前記第 1 位置（初期位置）まで移動したときとで、前記関連表示（味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 B）を前記表示手段（画像表示装置 5）に継続して表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 4 0 】

このような遊技機によれば、可動役物と関連表示の関連性を強調することができると共に、可動役物と関連表示との連携によって、特定キャラクタによる演出効果を際立たせることができる。

【 1 2 4 1 】

手段 3 6 の遊技機は、

手段 3 1 から手段 3 5 の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

10

20

30

40

50

前記作用演出として、第1作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を1個投げる演出）と、該第1作用演出よりも視認性が高い第2作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を3個投げる演出）と、を実行可能であり、

前記作用演出が実行されることを示唆する示唆演出（変化前兆演出）を実行した後に、前記可動役物演出（中間動作演出）を実行し、前記第1作用演出を実行することが可能であり、

前記示唆演出を実行した後に、前記可動役物演出（最大動作演出）を実行し、前記第2作用演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

10

【1242】

このような遊技機によれば、示唆演出によって、遊技者に可動役物の動作を期待させるとともに、特定キャラクタの出現を期待させることができる。また、第1作用演出と第2作用演出の何れの作用演出が実行されるかに関心を持たせることができる。

【符号の説明】

【1243】

1 パチンコ遊技機

4A 第1特別図柄表示装置

4B 第2特別図柄表示装置

5 画像表示装置

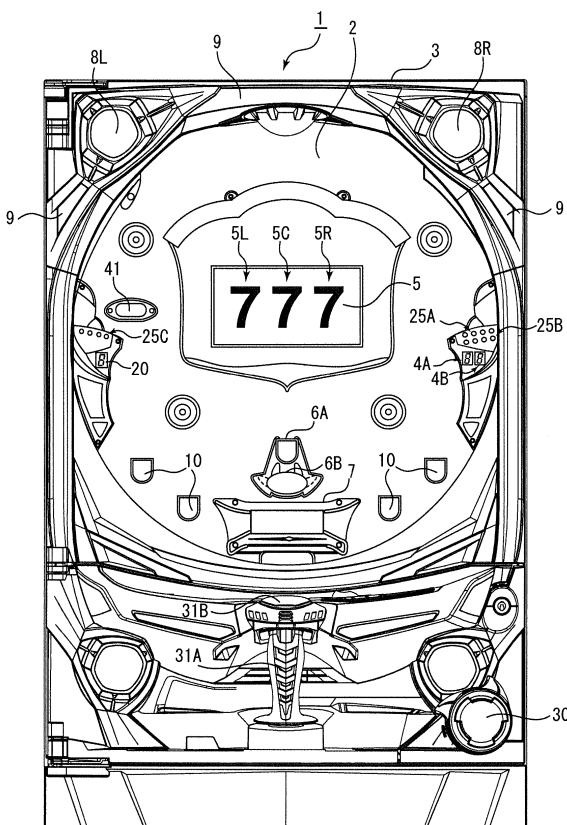
20

103 CPU

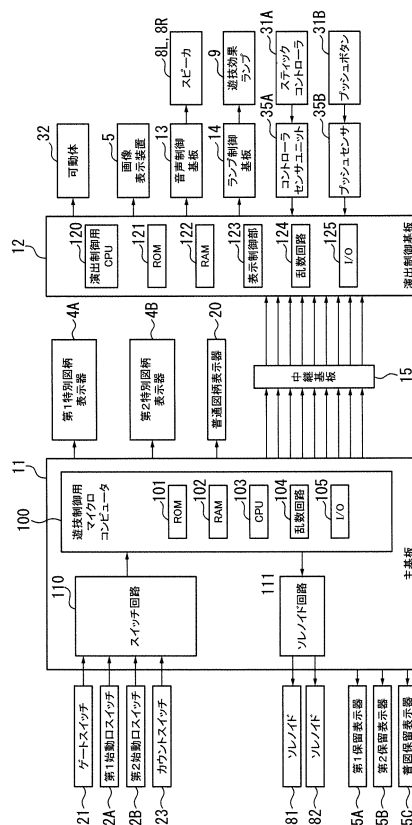
120 演出制御用CPU

【図面】

【図1】



【図2】

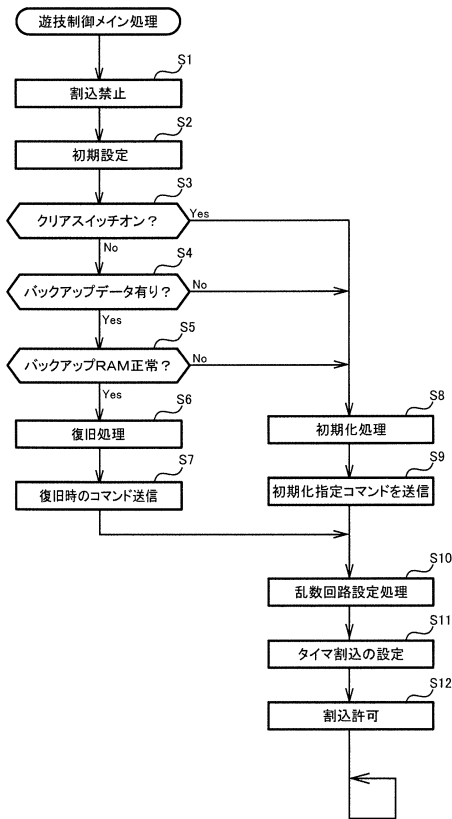


30

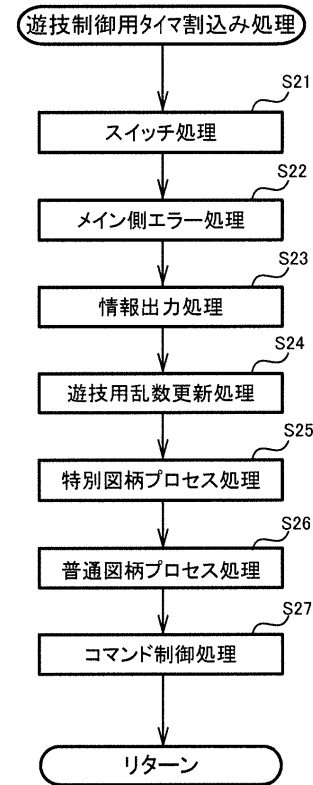
40

50

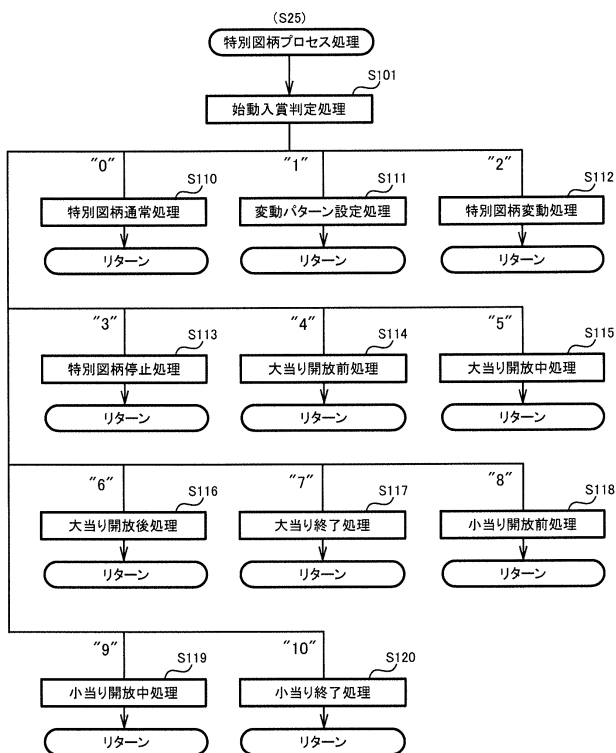
【図 3】



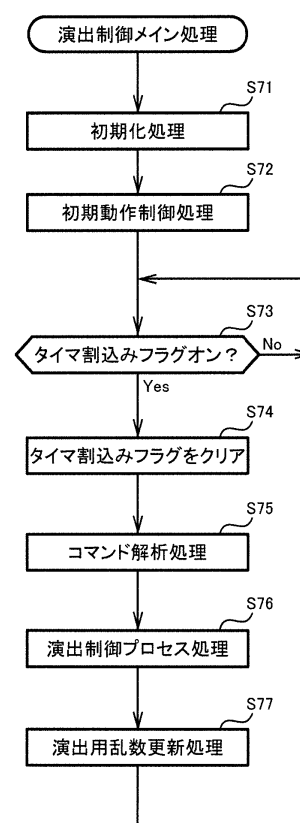
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

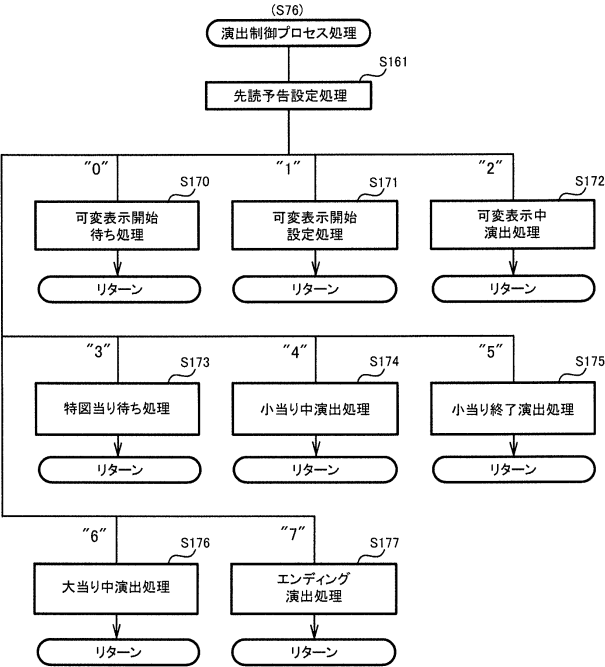
20

30

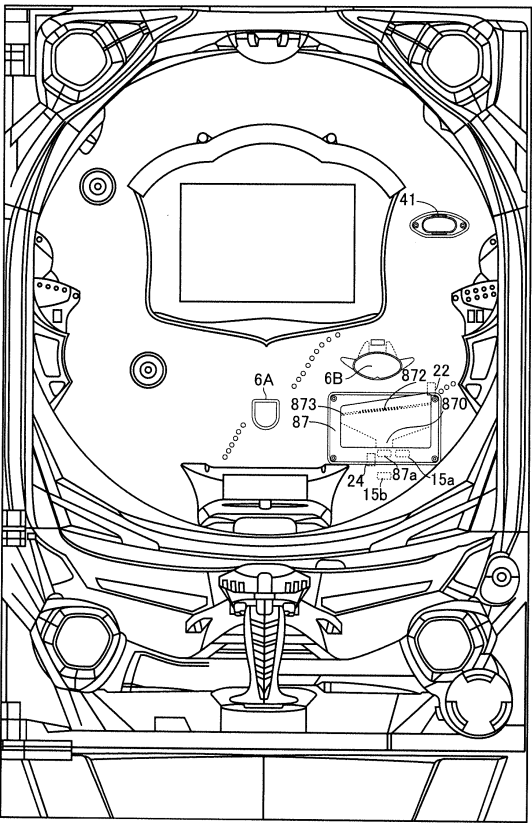
40

50

【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

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

【図 8 - 3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~99	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

10

20

30

40

50

【図 8 - 4】

(A) 第1特図当り判定テーブル

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

(B) 第2特図当り判定テーブル

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

(C) 第1図柄大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)

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

(D) 第2図柄大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

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

(E) 小当り経由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)

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

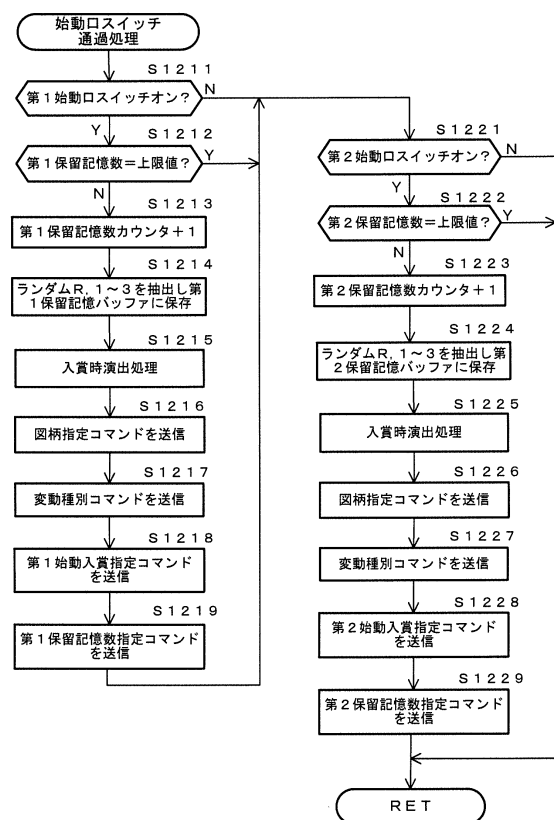
【図 8 - 6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	O1	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	O2	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	O0	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	O1	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	O2	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	× ×	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が× ×で示す数になったことの指定
C1	× ×	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が× ×で示す数になったことの指定
C2	× ×	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	× ×	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動/パターン種別)を指定
C4	O1	第1小当り開始指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	O2	第2小当り開始指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	O3	第3小当り開始指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	O1	第1小当り終了指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	O2	第2小当り終了指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	O3	第3小当り終了指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	O1	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	O2	V判定入賞球検出指定	V判定入賞球検出への入賞球(V入賞球+V入賞球以外)を検出したことの指定

【図 8 - 5】

MODE	EXT	名称	内容
80	× ×	変動パターン× ×指定	図柄の変動/パターンの指定(× × = 変動/パターン番号)
8C	O1	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
8C	O2	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
8C	O3	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
8C	O4	表示結果4指定(第1小当り)	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	O5	表示結果5指定(第2小当り)	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	O6	表示結果6指定(第3小当り)	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8D	O1	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	O2	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	O0	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
90	O0	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	O0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	O0	客待ちデモ指定	客待ちデモ表示の指定
A0	O1	大当り開始1指定(図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
A0	O2	大当り開始2指定(図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
A0	O3	大当り開始3指定(小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	O4	大当り開始4指定(小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	O5	大当り開始5指定(小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	× ×	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A2	× ×	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A3	O1	大当り終了1指定(図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを終了することの指定
A3	O2	大当り終了2指定(図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを終了することの指定
A3	O3	大当り終了3指定(小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	O4	大当り終了4指定(小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	O5	大当り終了5指定(小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを終了することの指定

【図 8 - 7】



10

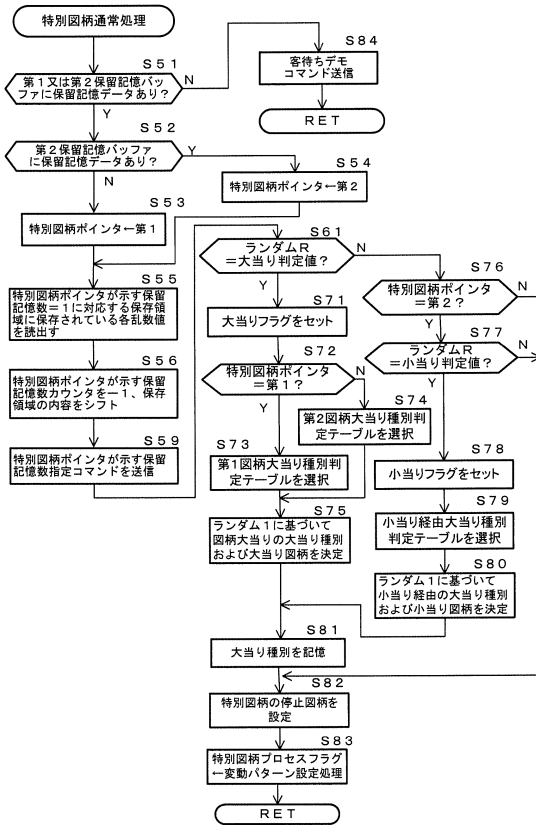
20

30

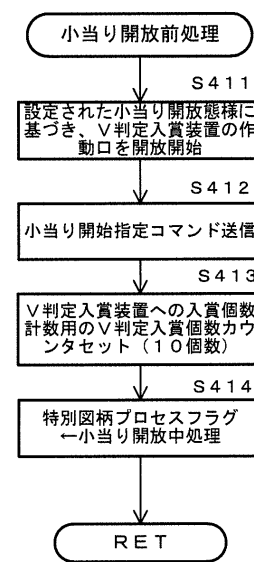
40

50

【図 8 - 8】



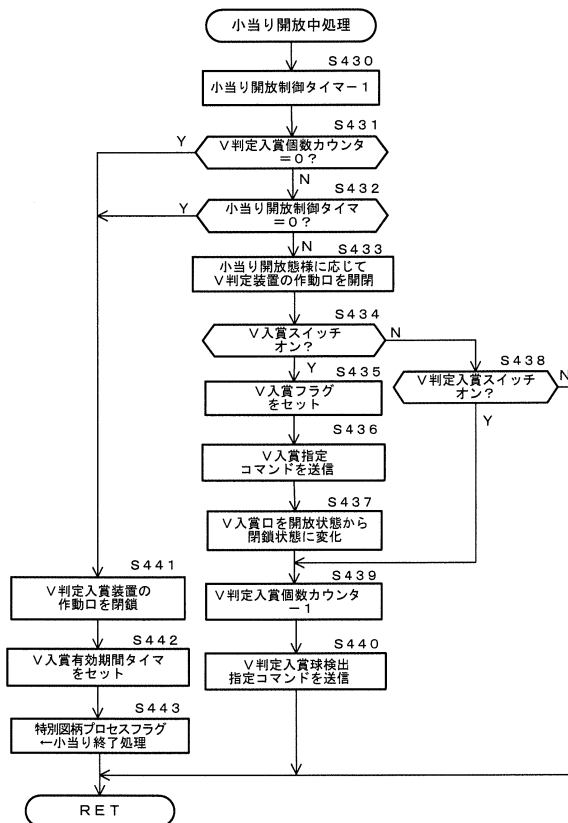
【図 8 - 9】



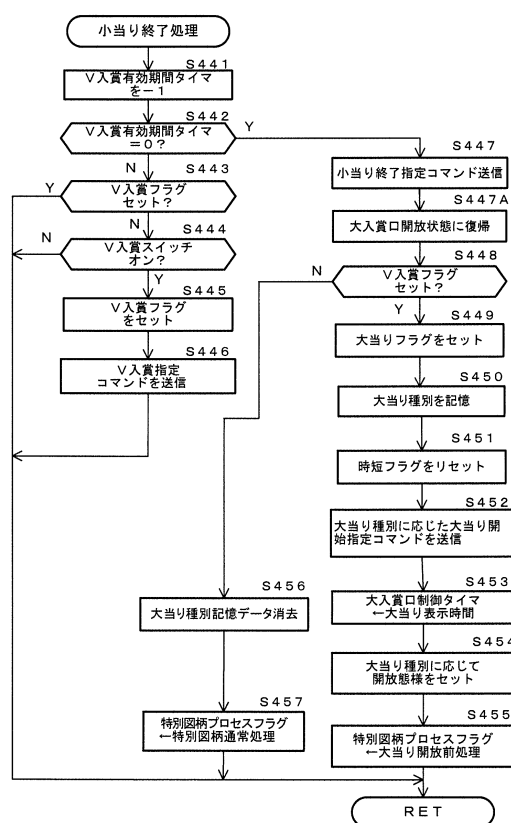
10

20

【図 8 - 10】



【図 8 - 11】



30

40

50

【図 9 - 1】

【図9-1】

当り種別テーブル

(1) 大当り種別テーブル

大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
図柄 3 R 通常大当り	第 1, 第 2 特別図柄 大当り判定	通常状態	大入賞口 3 回 (各 R 2 9 秒)
図柄 1 0 R a 時短大当り	第 1, 第 2 特別図柄 大当り判定	a 時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 0 0 0 0 回まで)	大入賞口 1 0 回 (各 R 2 9 秒)
図柄 1 0 R b 時短大当り	第 1, 第 2 特別図柄 大当り判定	b 時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 0 0 0 0 回まで)	大入賞口 1 0 回 (各 R 2 9 秒)

(2) 小当り経由大当り種別テーブル

大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
通常小当り経由 1 0 R a 時短大当り	第 2 特別図柄小当り判定 + V 入賞	a 時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 0 0 0 0 回まで)	V 入賞装置 1 回 (0.04 秒 × 1) + 大入賞口 9 回 (各 R 2 9 秒)
時短小当り経由 1 0 R a 時短大当り	第 2 特別図柄小当り判定 + V 入賞	a 時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 0 0 0 0 回まで)	V 入賞装置 1 回 (0.1 秒 × 1 0) + 大入賞口 9 回 (各 R 2 9 秒)

【図 9 - 2】

【図9-2】

(A)

乱数	範囲	用途	加算
MR 1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 2	0~299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR 4	3~23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 5	3~23	MR 4 初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

(B 1) [第1特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (MR 1 [0~65535]と比較)	
大当り	1/319.7
小当り	1/200

(B 2) [第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (MR 1 [0~65535]と比較)	
大当り	1/319.7
小当り	1/41.1

【図 9 - 3】

【図9-3】

大当り種別判定テーブル

[通常状態用]

(A 1) [第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
図柄 3 R 通常大当り	0 回	偶数図柄 「222」, 「444」等	0~119 (4 0 %)
図柄 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7 以外) 「111」, 「555」等	120~239 (4 0 %)
図柄 1 0 R b 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	239~299 (2 0 %)

(A 2) [第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
図柄 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	0~299 (1 0 0 %)

(B 1) [第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
通常小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	はずれ図柄	0~299 (1 0 0 %)

※ V 入賞しても通常

(B 2) [第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
通常小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	はずれ図柄, 特殊図柄等	0~74 (2 5 %)
時短小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	75~299 (7 5 %)

※ V 入賞しても通常

【図 9 - 4】

【図9-4】

大当り種別判定テーブル

[a 時短状態用、 b 時短状態用]

(A 1) [第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
図柄 3 R b 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(3) 「333」	0~239 (8 0 %)
図柄 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	240~299 (2 0 %)

(A 2) [第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
図柄 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	0~299 (1 0 0 %)

(B 1) [第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
通常小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	はずれ図柄	0~299 (1 0 0 %)

(B 2) [第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
通常小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	a時短：はずれ図柄 b時短：特殊図柄	0~74 (2 5 %)
時短小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	75~299 (7 5 %)

10

20

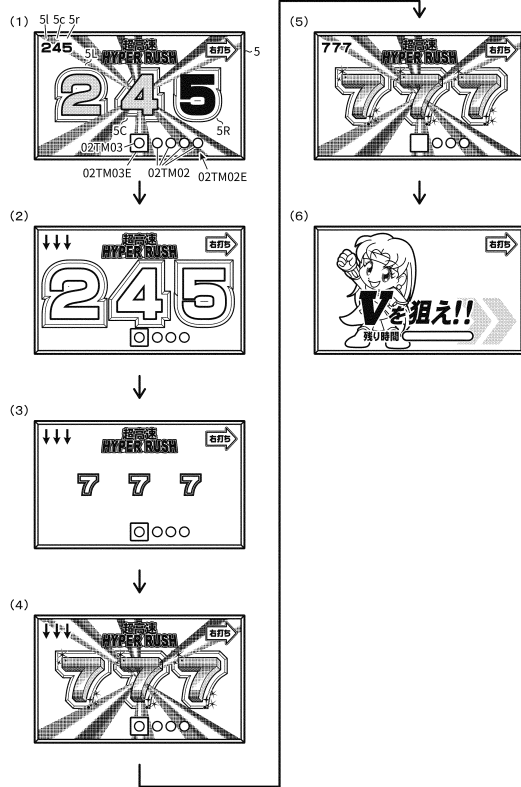
30

40

50

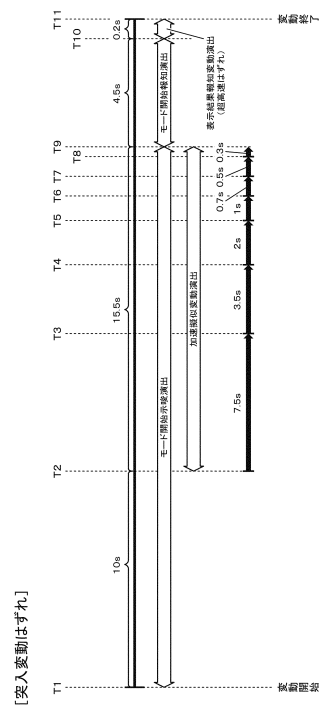
【図 9 - 5】

【図9-5】
[超高速時短小当り(超高速HYPER RUSH)]



【図 9 - 6】

【図9-6】

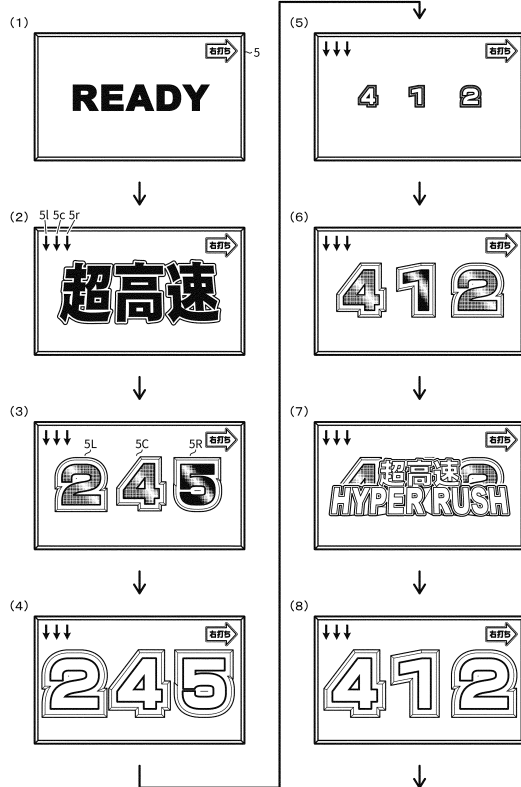


10

20

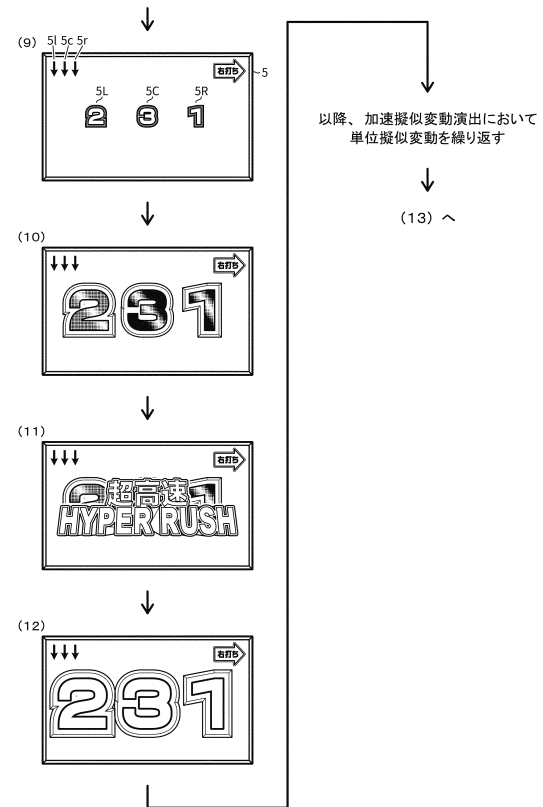
【図 9 - 7】

【図9-7】
[突入変動はすれ]



【図 9 - 8】

【図9-8】



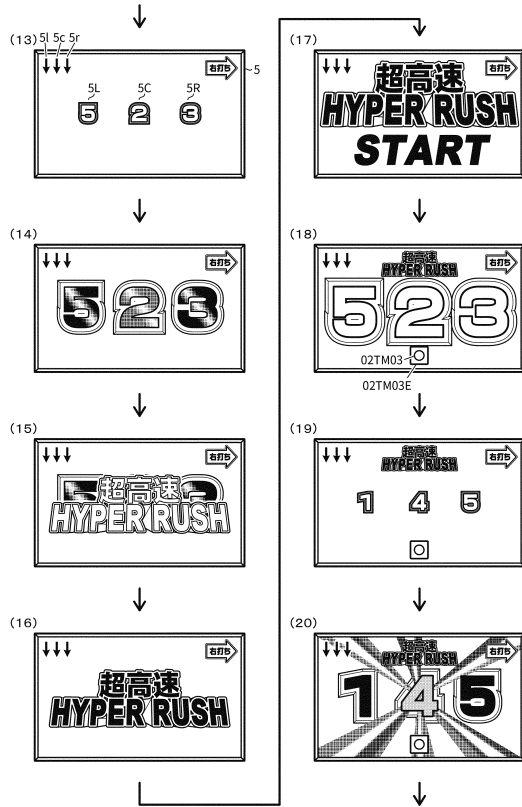
30

40

50

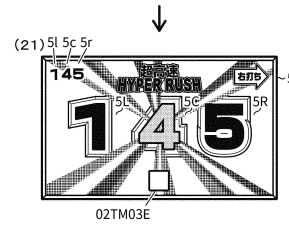
【図 9 - 9】

【図9-9】



【図 9 - 10】

【図9-10】

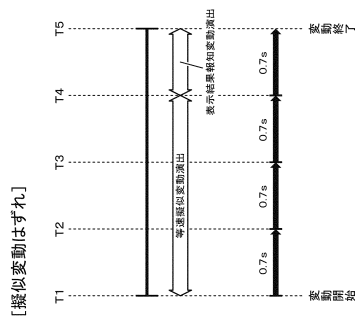


10

20

【図 9 - 11】

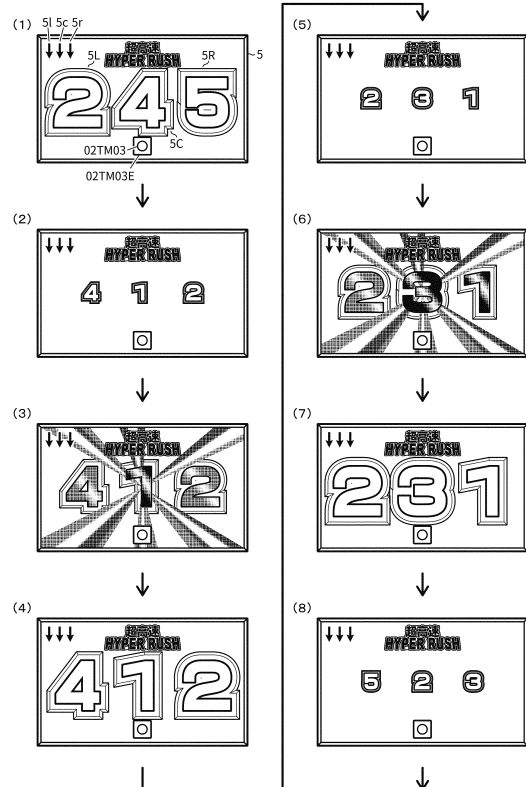
【図9-11】



【図 9 - 12】

【図9-12】

[擬似変動はずれ]



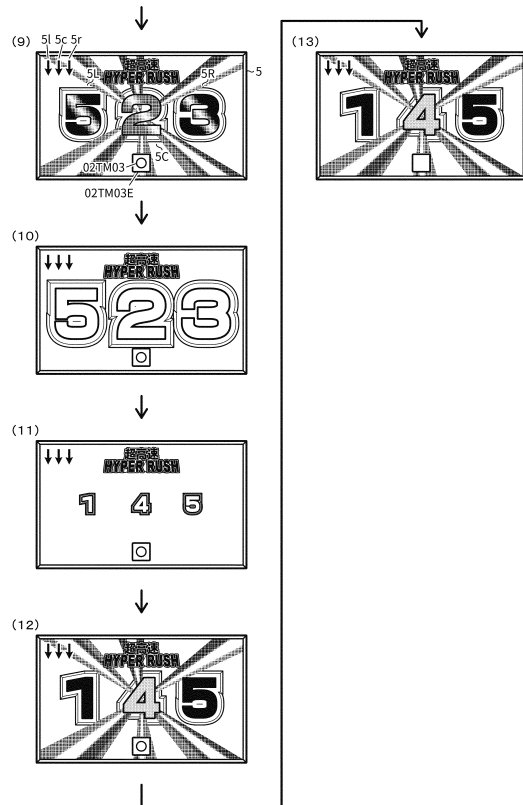
30

40

50

【図 9 - 1 3】

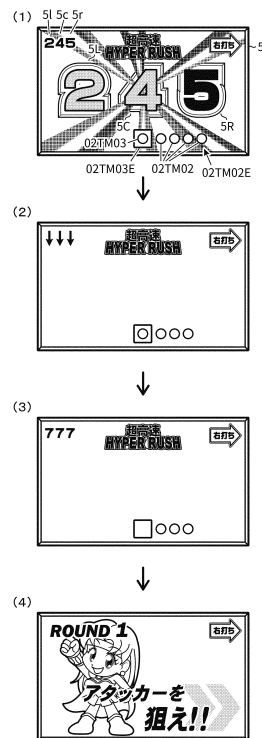
【図9-13】



【図 9 - 1 4】

【図9-14】

[直大当り(超高速HYPER RUSH)]



10

20

【図 9 - 1 5】

【図9-15】

[a 時短状態(大当り発生カウント値=1~2)用]変動パターン判定テーブル
[保留0個用]

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
ロング変動はずれ	10000	500	1~700
高速はずれ	2000	500	701~800
高速ノーマルリーチはずれ	3000	500	801~900
スーパーリーチ A はずれ (チャレンジ演出→失敗演出)	25000	500	901~950
スーパーリーチ B はずれ (転落煽り演出→転落回避演出)	20000	500	951~997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
スーパーリーチ A 大当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	1~997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速時短小当り	5000	500	1~300
高速ノーマルリーチ時短小当り	7000	500	301~500
スーパーリーチ A 時短小当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	501~997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
スーパーリーチ B 通常小当り (転落煽り演出→転落確定演出)	25000	500	1~997

【図 9 - 1 6】

【図9-16】

[a 時短状態(大当り発生カウント値=1~2)用]変動パターン判定テーブル
[保留1~4個用]

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速はずれ	2000	500	1~800
高速ノーマルリーチはずれ	5000	500	801~900
スーパーリーチ A はずれ (チャレンジ演出→失敗演出)	25000	500	901~950
スーパーリーチ B はずれ (転落煽り演出→転落回避演出)	20000	500	951~997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
スーパーリーチ A 大当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	1~997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速時短小当り	5000	500	1~300
高速ノーマルリーチ時短小当り	7000	500	301~500
スーパーリーチ A 時短小当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	501~997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
スーパーリーチ B 通常小当り (転落煽り演出→転落確定演出)	25000	500	1~997

30

40

50

【図 9 - 1 7】

【図9-17】

〔a 時短状態(大当り発生カウント値=3、1 変動目)用〕変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3の場合、1変動目

(1) 〔はずれ用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
突入変動はずれ (突入演出+超高速はずれ)	30200	500	1~997

(2) 〔大当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
突入変動大当り (突入演出+直大当り)	40000	500	1~997

(3) 〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
突入変動時短小当り (突入演出+超高速時短小当り)	30500	500	1~997

(4) 〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
突入変動通常小当り (突入演出+スーパーリーチB通常小当り)	55000	500	1~997

【図 9 - 1 9】

【図9-19】

〔a 時短状態(大当り発生カウント値=3~10000) 用〕 変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3 の場合、2 変動目以降
〔保留 1 ~ 4 個用〕

(1) 〔はずれ用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
超高速はずれ	200	500	1~900
スーパーリーチCはずれ (ボタン即当り演出→図柄はずれ演出)	10000	500	901~975
スーパーリーチBはずれ (転落演出→転落回避演出)	20000	500	976~997

(2) 〔大当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
直大当り (小図柄のみ図柄揃い、飾り図柄は非表示)	10000	500	1~997

(3) 〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
超高速時短小当り	500	500	1~700
スーパーリーチC時短小当り (ボタン即当り演出→図柄揃い演出)	15000	500	701~997

(4) 〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
スーパーリーチB通常小当り (転落演出→転落確定演出)	25000	500	1~997

【図 9 - 1 8】

【図9-18】

〔a 時短状態(大当り発生カウント値=3~10000) 用〕変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3 の場合、2 変動目以降
〔保留 0 個用〕

(1) 〔はずれ用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
擬似変動はずれ	2800	500	1~700
超高速はずれ	200	500	701~900
スーパーリーチCはずれ (ボタン即当り演出→図柄はずれ演出)	10000	500	901~950
スーパーリーチBはずれ (転落演出→転落回避演出)	20000	500	951~997

(2) 〔大当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
直大当り (小図柄のみ図柄揃い、飾り図柄は非表示)	10000	500	1~997

(3) 〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
超高速時短小当り	500	500	1~700
スーパーリーチC時短小当り (ボタン即当り演出→図柄揃い演出)	15000	500	701~997

(4) 〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
スーパーリーチB通常小当り (転落演出→転落確定演出)	25000	500	1~997

【図 9 - 2 0】

【図9-20】

〔b 時短状態(無敵R U S H)用〕変動パターン判定テーブル

(1) 〔はずれ用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速はずれ	1000	500	1~997

(2) 〔大当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
直大当り (飾り図柄、小図柄で図柄揃い)	10000	500	1~997

(3) 〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速時短小当り	5000	500	1~997

(4) 〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速通常小当り (「高速はずれ」と同様)	1000	500	1~997

※無敵R U S H中の「通常小当り」は単なるはずれ変動として見せる

10

20

30

40

50

【図 9 - 2 1】

【図9-21】

遊技状態別の当り後の制御テーブル

(1) 通常状態

No.	表示結果	当り後に制御される遊技状態
1-1	図柄 3 R 通常大当り	通常状態
1-2	図柄 1 0 R a 時短大当り	a 時短状態
1-3	図柄 1 0 R b 時短大当り	b 時短状態

(2) a 時短状態

No.	表示結果	V 入賞判定	当り後に制御される遊技状態
2-1	通常小当り	V 入賞なし	通常状態
2-2		(V 入賞あり)	通常状態
2-3	時短小当り	(V 入賞なし)	通常状態
2-4		V 入賞あり	a 時短状態

※()内はイレギュラーな状況

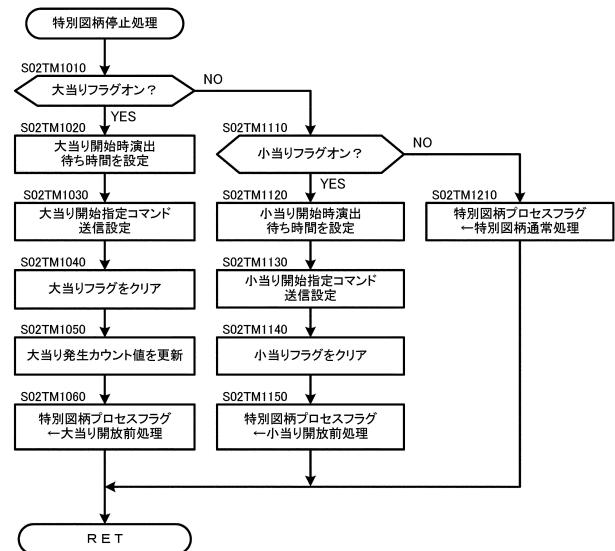
(3) b 時短状態

No.	表示結果	V 入賞判定	当り後に制御される遊技状態
3-1	通常小当り	V 入賞なし	b 時短状態
3-2		(V 入賞あり)	通常状態
3-3	時短小当り	(V 入賞なし)	通常状態
3-4		V 入賞あり	a 時短状態

※()内はイレギュラーな状況

【図 9 - 2 2】

【図9-22】

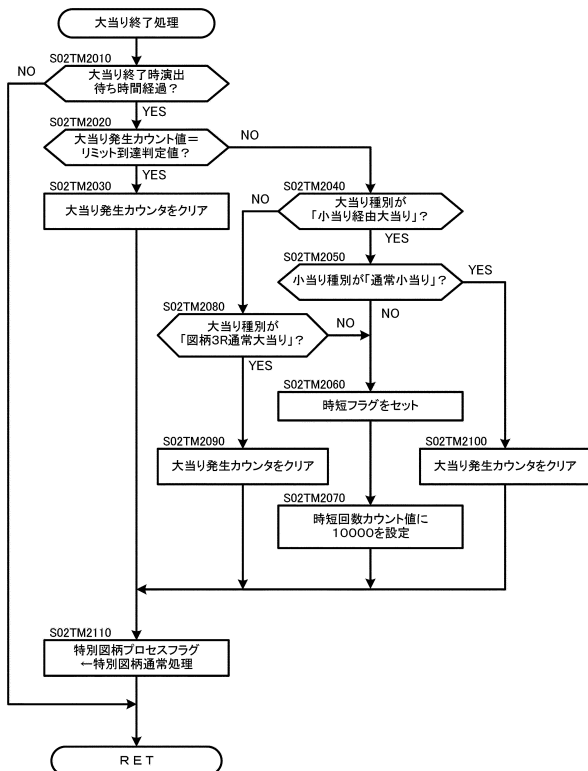


10

20

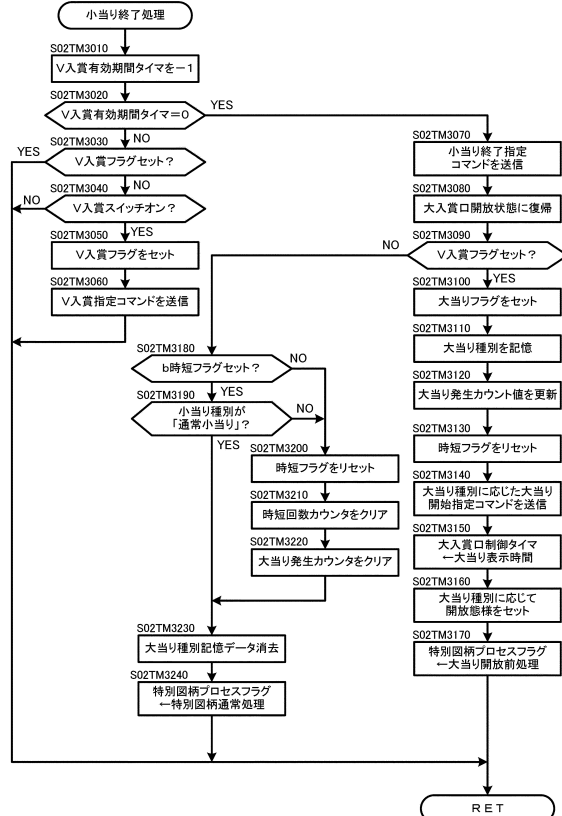
【図 9 - 2 3】

【図9-23】



【図 9 - 2 4】

【図9-24】



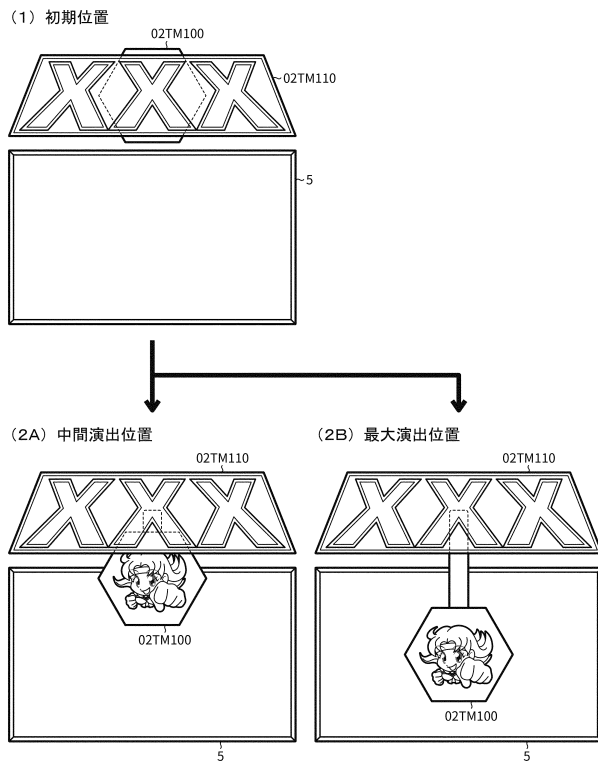
30

40

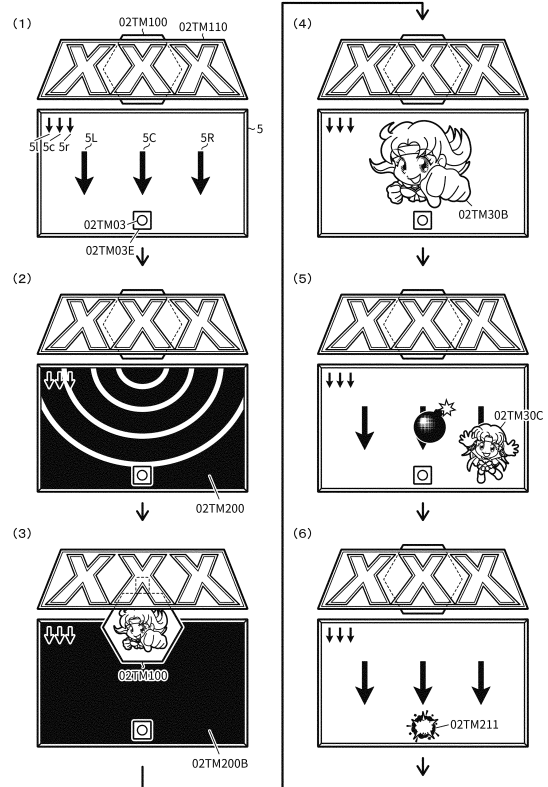
50

【図 9 - 2 9】

【図9-29】



【図 9 - 3 0】

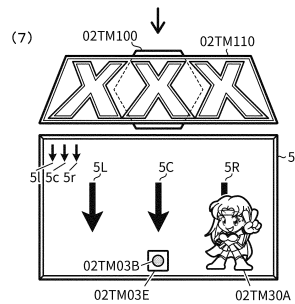
【図9-30】
[第1変化演出]

10

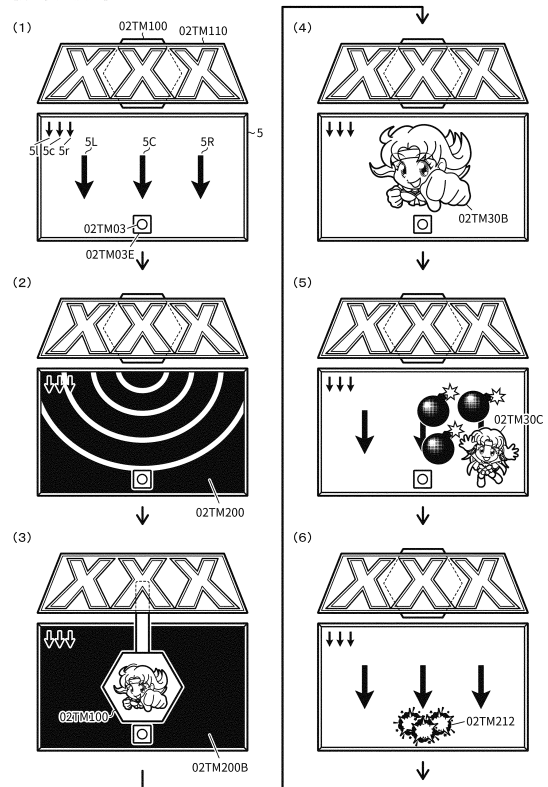
20

【図 9 - 3 1】

【図9-31】



【図 9 - 3 2】

【図9-32】
[第2変化演出]

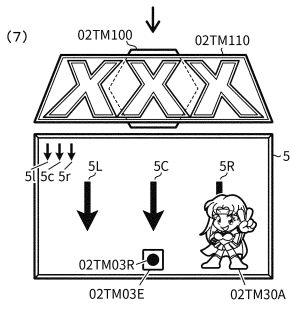
30

40

50

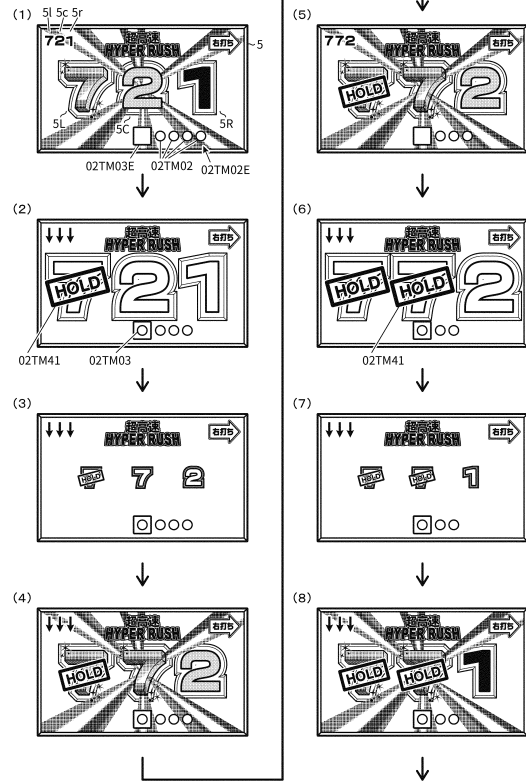
【図 9 - 3 3】

【図9-33】



【図 9 - 3 4】

【図9-34】
[第1先読み演出]

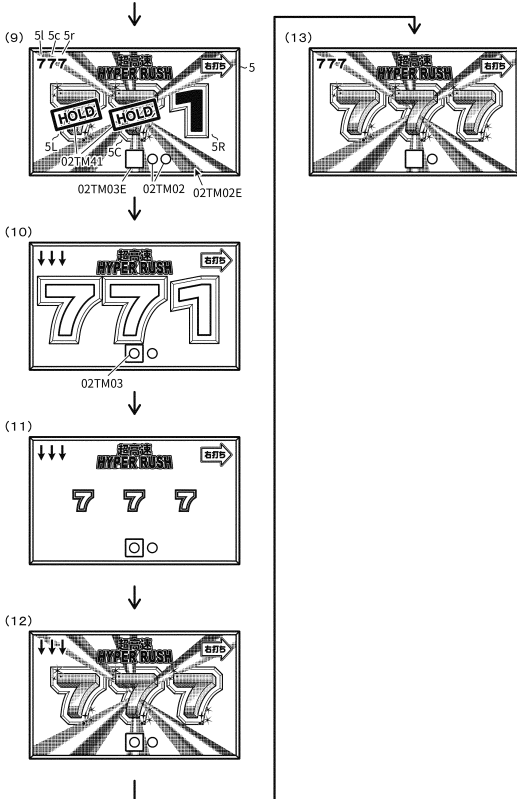


10

20

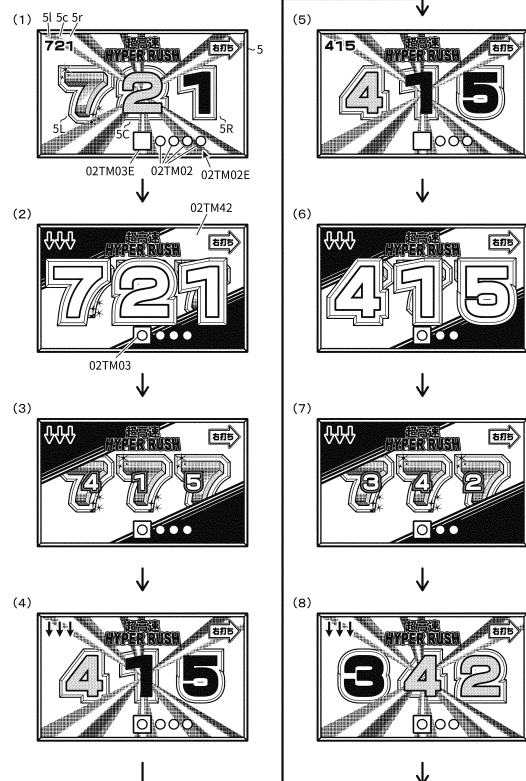
【図 9 - 3 5】

【図9-35】



【図 9 - 3 6】

【図9-36】
[第2先読み演出]



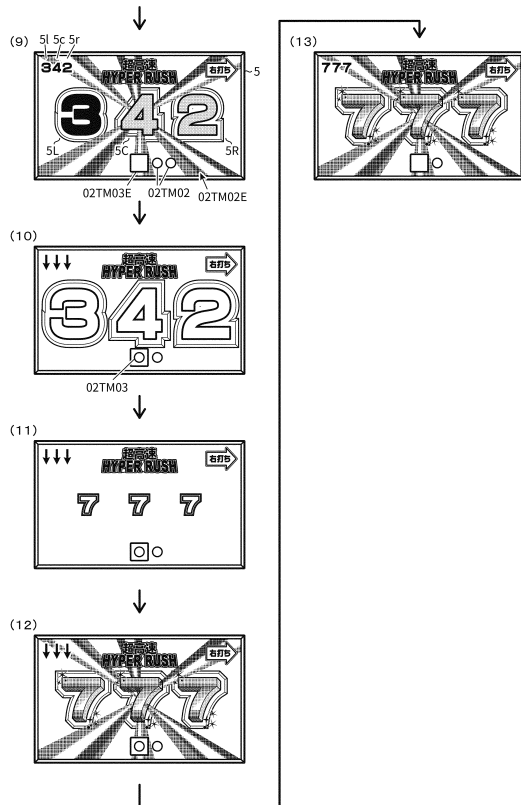
30

40

50

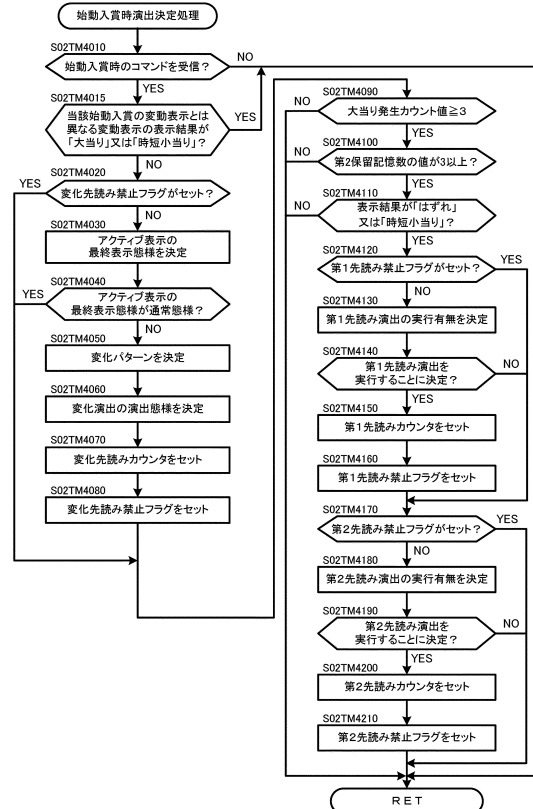
【図 9 - 37】

【図9-37】



【図 9 - 38】

【図9-38】



【図 9 - 39】

【図9-39】

(A) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様		
	通常態様	青色態様	赤色態様
はずれ	9 0 %	8 %	2 %
大当り	7 5 %	1 5 %	1 0 %

(B 1) [保留 1 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン 1 0 1	通常→通常	5 %	1 0 %
変化パターン 1 0 2	通常→青色	5 %	2 %
変化パターン 1 0 3	青色→青色	9 0 %	1 0 %
変化パターン 1 0 4	青色→赤色		8 %
変化パターン 1 0 5	赤色→赤色		7 0 %

(B 2) [保留 2 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン 2 0 1	通常→通常→通常	1 0 %	1 0 %
変化パターン 2 0 2	通常→通常→青色	5 %	2 %
変化パターン 2 0 3	通常→青色→青色	5 %	2 %
変化パターン 2 0 4	青色→青色→青色	8 0 %	1 0 %
変化パターン 2 0 5	通常→青色→赤色		1 %
変化パターン 2 0 6	青色→青色→赤色		8 %
変化パターン 2 0 7	青色→赤色→赤色		8 %
変化パターン 2 0 8	赤色→赤色→赤色		6 0 %

【図 9 - 40】

【図9-40】

(B 3) [保留 3 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン 3 0 1	通常→通常→通常→通常	6 %	1 0 %
変化パターン 3 0 2	通常→通常→青色→青色	2 %	2 %
変化パターン 3 0 3	通常→青色→青色→青色	2 %	2 %
変化パターン 3 0 4	青色→青色→青色→青色	9 0 %	1 0 %
変化パターン 3 0 5	通常→青色→赤色→赤色		1 %
変化パターン 3 0 6	青色→青色→赤色→赤色		8 %
変化パターン 3 0 7	青色→赤色→赤色→赤色		8 %
変化パターン 3 0 8	赤色→赤色→赤色→赤色		6 0 %

(B 4) [保留 4 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン 4 0 1	通常→通常→通常→通常→通常	1 0 %	2 0 %
変化パターン 4 0 2	通常→通常→通常→青色→青色	1 0 %	5 %
変化パターン 4 0 3	通常→通常→青色→青色→青色	1 0 %	5 %
変化パターン 4 0 4	通常→青色→青色→青色→青色	1 0 %	5 %
変化パターン 4 0 5	青色→青色→青色→青色→青色	6 0 %	2 0 %
変化パターン 4 0 6	通常→通常→青色→赤色→赤色		2 %
変化パターン 4 0 7	通常→青色→青色→赤色→赤色		2 %
変化パターン 4 0 8	通常→青色→赤色→赤色→赤色		2 %
変化パターン 4 0 9	青色→青色→青色→赤色→赤色		7 %
変化パターン 4 1 0	青色→青色→赤色→赤色→赤色		6 %
変化パターン 4 1 1	青色→赤色→赤色→赤色→赤色		6 %
変化パターン 4 1 2	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色		2 0 %

10

20

30

40

50

【図 9 - 4 1】

【図9-41】

変化演出の演出態様決定テーブル

(1) 〔第1特別図柄用〕変化演出の演出態様決定テーブル

変化パターンにおける 変化タイミング	変化演出		
	第1変化演出	第2変化演出	第3変化演出
通常→青色	20%	0%	80%
通常→赤色	15%	80%	5%
青色→赤色	40%	50%	10%

(2) 〔第2特別図柄用〕変化演出の演出態様決定テーブル

変化パターンにおける 変化タイミング	変化演出		
	第1変化演出	第2変化演出	第3変化演出
通常→青色	0%	0%	100%
通常→赤色	0%	0%	100%
青色→赤色	0%	0%	100%

【図 9 - 4 2】

【図9-42】

(1) 第1先読み演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第1先読み演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	90%	10%
時短小当り	70%	30%

(2) 第2先読み演出の実行有無決定テーブル

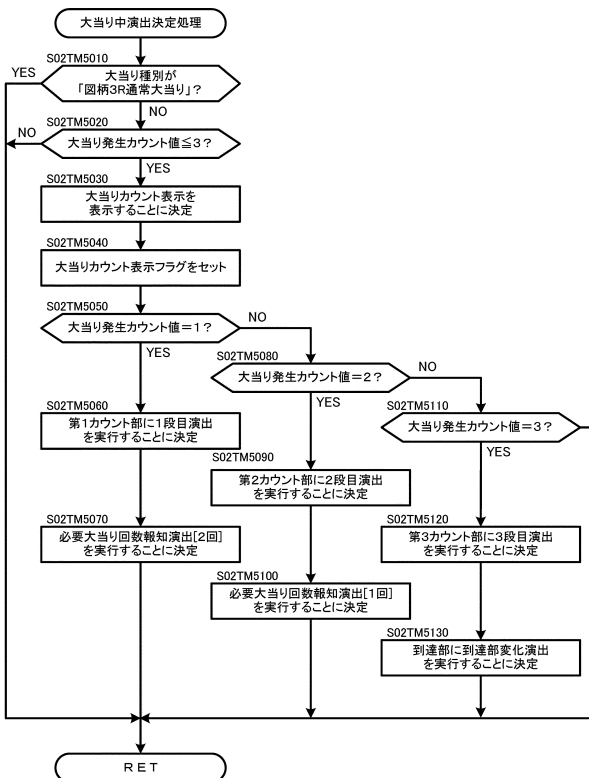
表示結果	第2先読み演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
時短小当り	80%	20%

10

20

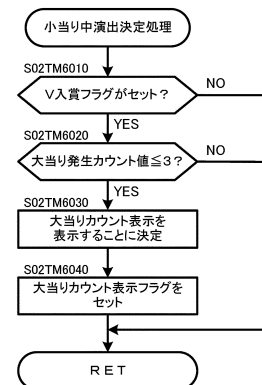
【図 9 - 4 3】

【図9-43】



【図 9 - 4 4】

【図9-44】



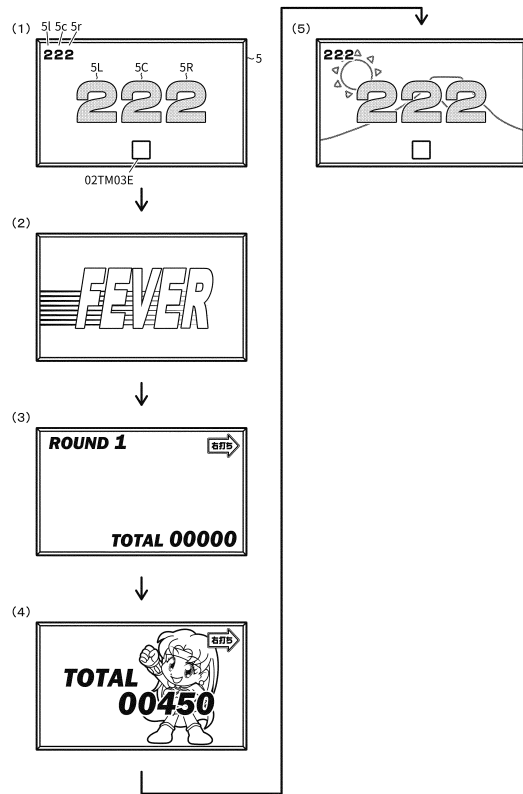
30

40

50

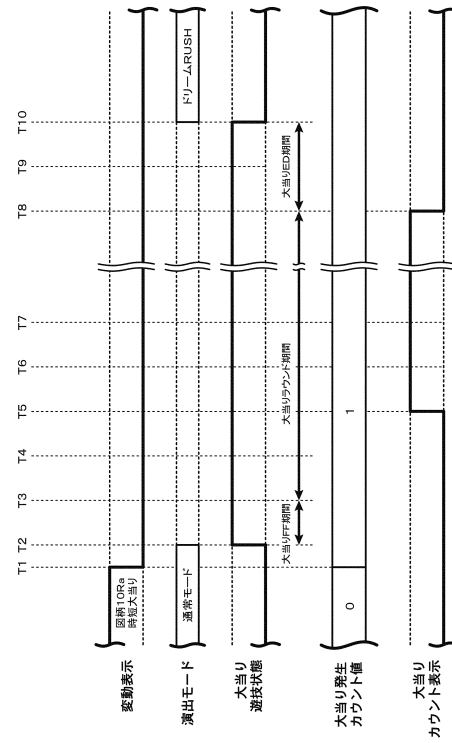
【図 9 - 4 9】

【図9-49】



【図 9 - 5 0】

【図9-50】

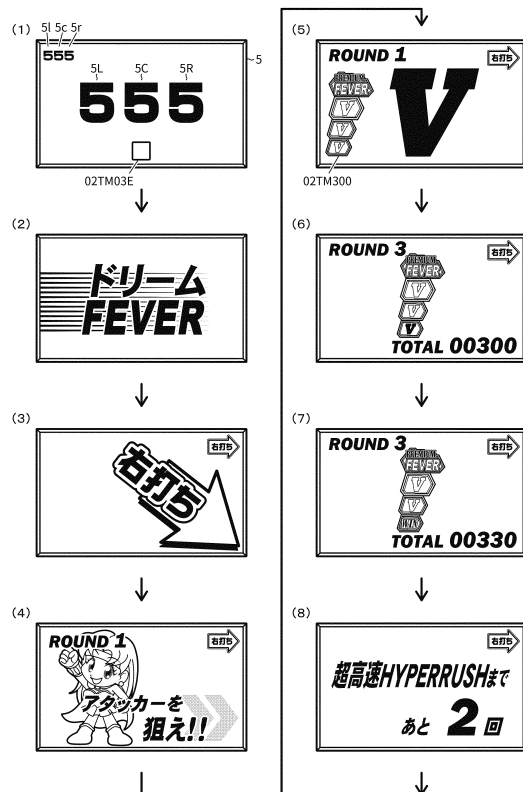


10

20

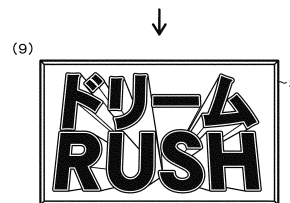
【図 9 - 5 1】

【図9-51】



【図 9 - 5 2】

【図9-52】



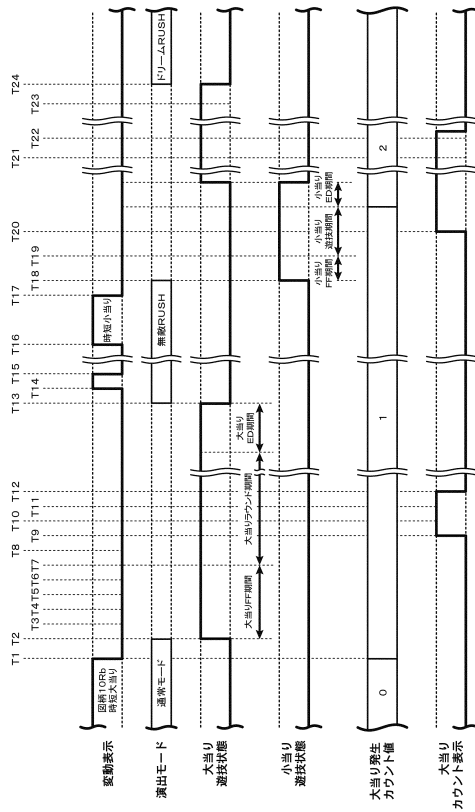
30

40

50

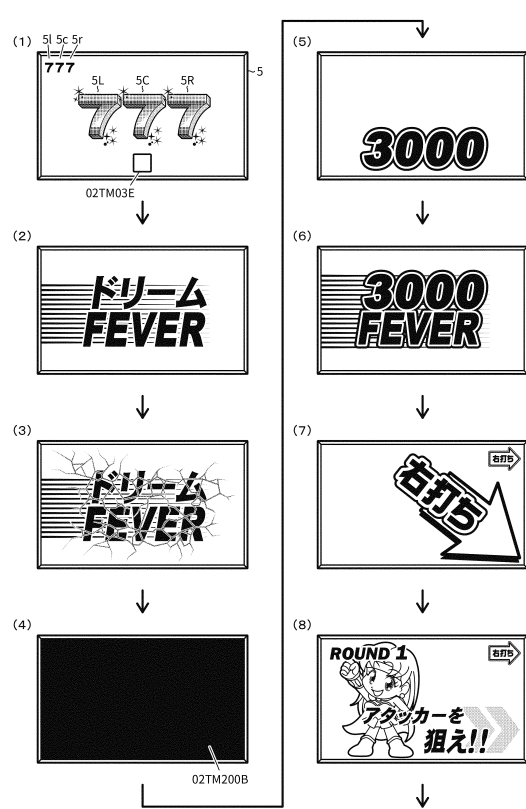
【図 9 - 5 3】

【図9-53】



【図 9 - 5 4】

【図9-54】

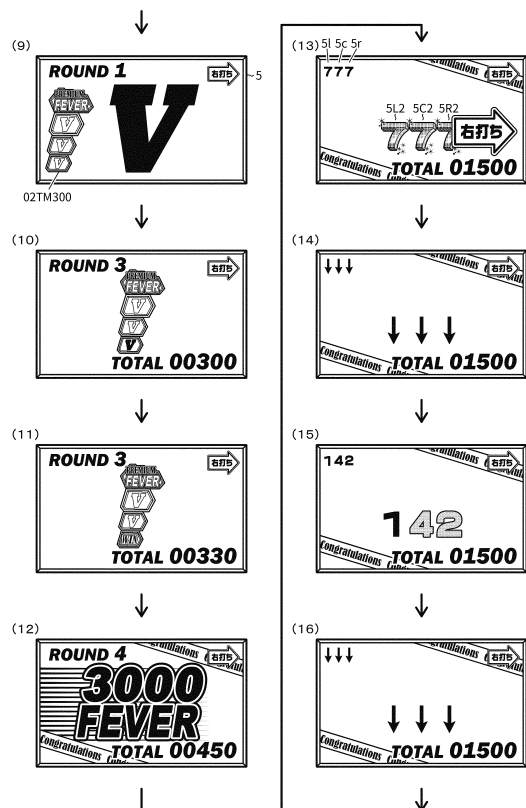


10

20

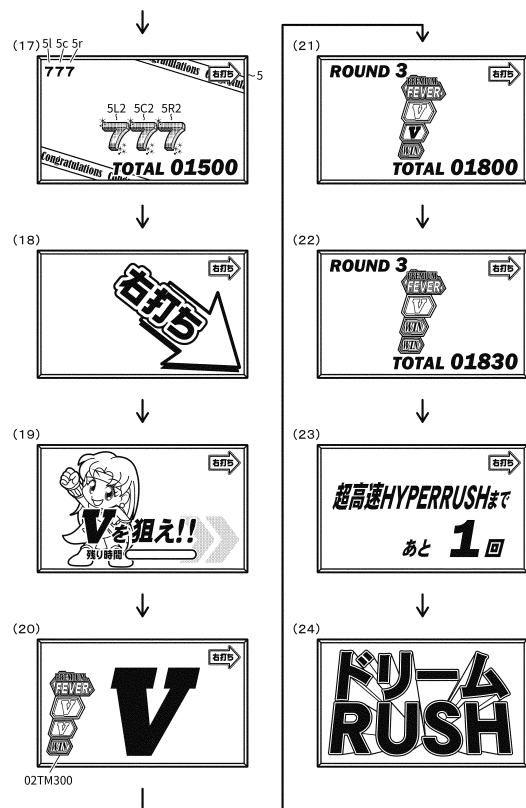
【図 9 - 5 5】

【図9-55】



【図 9 - 5 6】

【図9-56】



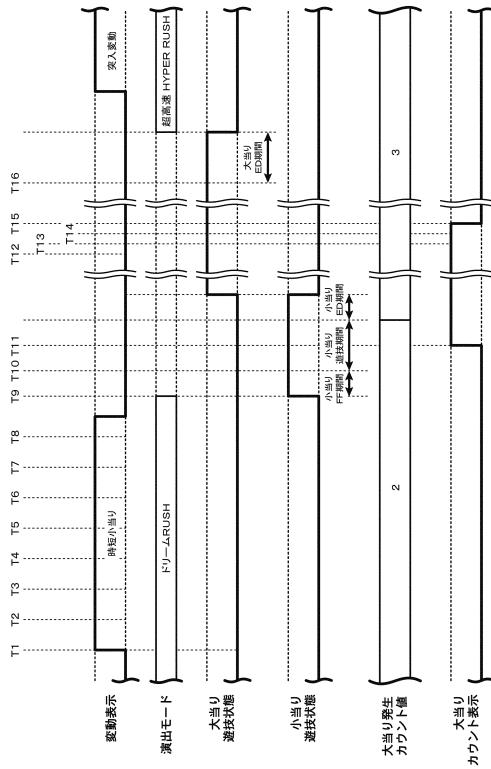
30

40

50

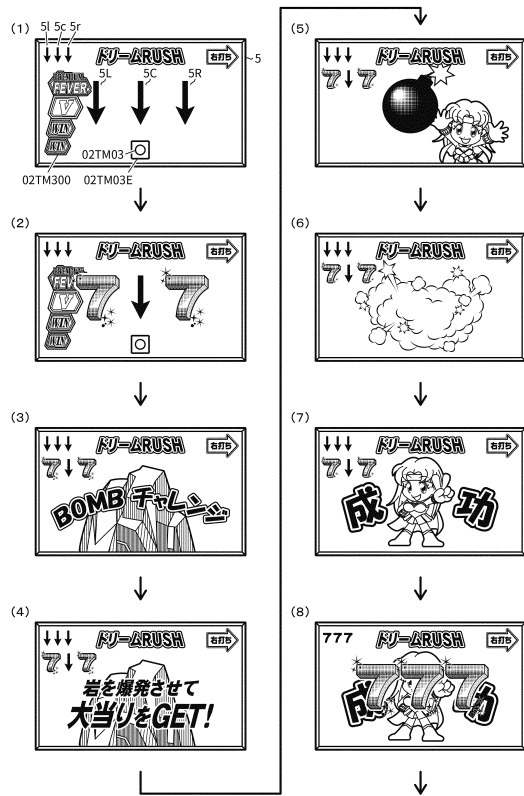
【図 9 - 5 7】

【図9-57】



【図 9 - 5 8】

【図9-58】

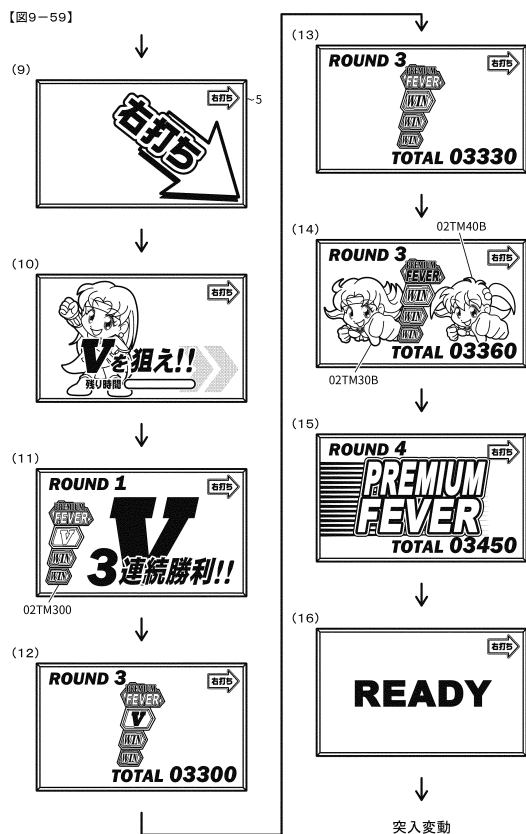


10

20

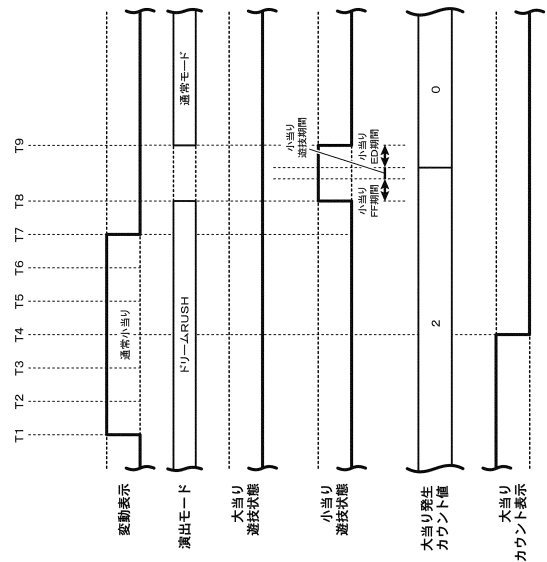
【図 9 - 5 9】

【図9-59】



【図 9 - 6 0】

【図9-60】



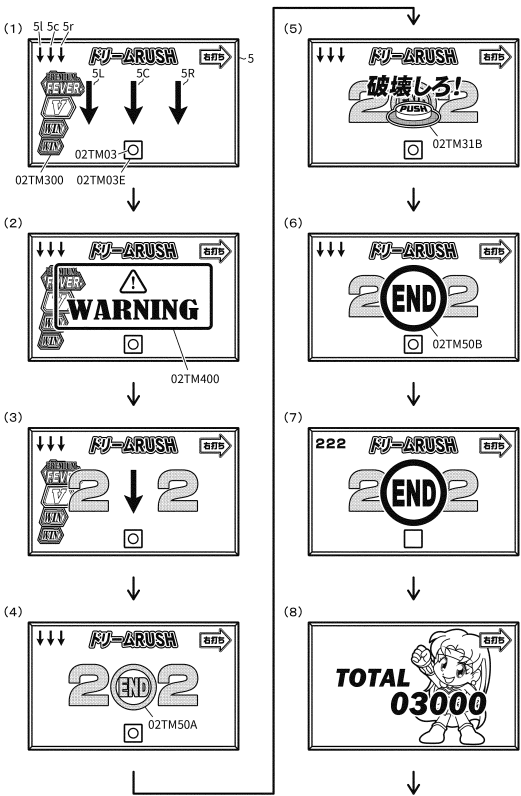
30

40

50

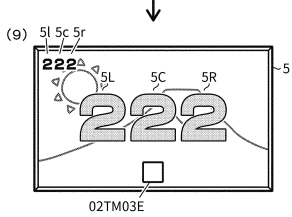
【図 9 - 6 1】

【図9-61】



【図 9 - 6 2】

【図9-62】



10

20

【図 9 - 6 3】

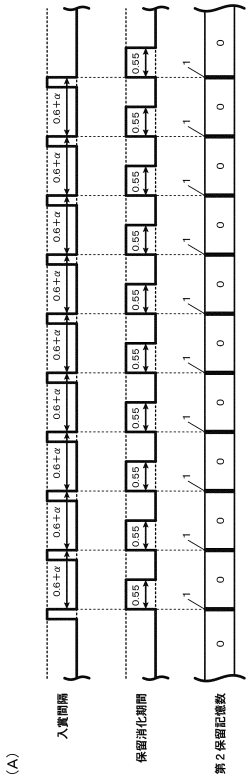
【図9-63】

発射間隔と保留消化期間の関係テーブル

	発射間隔	[Int 0 1]入賞間隔 ※第2入賞入賞口 への入賞間隔	変動表示期間	図柄確定期間	[Int 0 2]保留消化期間 (変動表示期間 + 図柄確定期間)	[Int 0 1]と[Int 0 2] の関係
(A)	0.6秒 ※100.5/分	0.6 + α秒 ※α > 0	0.05秒	0.5秒	0.55秒	Int 0 1 > Int 0 2
(B)			0.2秒	0.5秒	0.7秒	Int 0 1 ≤ Int 0 2
(C)			1.0秒	0.5秒	1.5秒	Int 0 1 < Int 0 2

【図 9 - 6 4】

【図9-64】



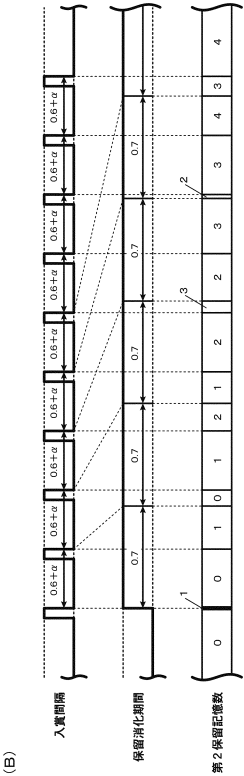
30

40

50

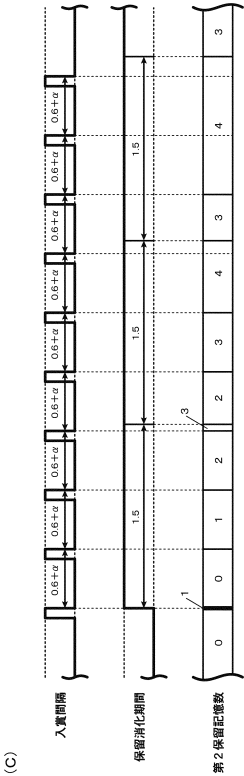
【図 9 - 6 5】

【図9-65】



【図 9 - 6 6】

【図9-66】



10

20

30

40

50