(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7391722号
(P7391722)

(45)発行日　令和5年12月5日(2023.12.5)

(24)登録日　令和5年11月27日(2023.11.27)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ｚ

請求項の数　1　（全131頁）

(21)出願番号　特願2020-38344(P2020-38344)
(22)出願日　令和2年3月6日(2020.3.6)
(65)公開番号　特開2021-137366(P2021-137366A)
(43)公開日　令和3年9月16日(2021.9.16)
審査請求日　令和5年2月3日(2023.2.3)

(73)特許権者　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
審査官　下村 輝秋

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、
前記有利状態に制御可能となることを報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段と、
識別情報よりも縮小された態様による縮小識別情報の可変表示を実行可能な縮小可変表示手段と、を備え、
前記保留情報として、前記有利状態に制御可能な可変表示に関する特定保留情報を含み、
前記特定報知実行手段は、
特定タイミングにおける識別情報の可変表示である特定可変表示において、該特定可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合と、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合とで、前記特定報知を実行可能であり、
前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示において前記特定報知を実行し、
前記縮小可変表示手段は、
前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、該特定可変表示において前記特定報知が実行されたこ

とに関連して縮小識別情報を導出可能であり、
前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示に対応した縮小識別情報の可変表示の表示結果として、前記有利状態に制御されることを示唆する第１表示結果、又は、前記有利状態に制御されないことを示唆する第２表示結果を導出可能であり、
前記有利状態は、第１有利状態と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態と、を含み、
前記特定可変表示において、縮小識別情報の可変表示の表示結果として前記第２表示結果が導出された場合、前記特定保留情報に基づいて前記第２有利状態に制御可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
変動表示結果に基づいて、有利状態に制御するとともに、変動表示結果に基づいて、所定状態に制御して可変入賞手段内の特定領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、当該所定状態において特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて有利状態に制御する遊技機が提案されている（例えば特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１８－９９３０７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に記載のような遊技機では、小図柄の変動表示について考慮されていなかった。
【０００５】
本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、好適に小図柄の変動表示を行う遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（Ａ）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、
識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、
前記有利状態に制御可能となることを報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段と、
識別情報よりも縮小された態様による縮小識別情報の可変表示を実行可能な縮小可変表示手段と、を備え、
前記保留情報として、前記有利状態に制御可能な可変表示に関する特定保留情報を含み、
前記特定報知実行手段は、
特定タイミングにおける識別情報の可変表示である特定可変表示において、該特定可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合と、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合とで、前記特定報知を実行可能であり、
前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示において前記特定報知を実行し、
前記縮小可変表示手段は、
前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶

手段に記憶されている場合に、該特定可変表示において前記特定報知が実行されたことに関連して縮小識別情報を導出可能であり、
前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示に対応した縮小識別情報の可変表示の表示結果として、前記有利状態に制御されることを示唆する第１表示結果、又は、前記有利状態に制御されないことを示唆する第２表示結果を導出可能であり、
前記有利状態は、第１有利状態と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態と、を含み、
前記特定可変表示において、縮小識別情報の可変表示の表示結果として前記第２表示結果が導出された場合、前記特定保留情報に基づいて前記第２有利状態に制御可能である。

（１）他の遊技機は、
識別情報（例えば演出図柄など）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば特徴部１００ＡＫのパチンコ遊技機１など）であって、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば第２保留記憶バッファなど）と、
前記有利状態に制御可能となることを報知する特定報知（例えば予告演出、表示結果対応演出、擬似可変表示など）を実行可能な特定報知実行手段（例えばステップＡＫＳ１０８の予告演出処理、ステップＡＫＳ１１０の表示結果対応演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１など）と、
識別情報よりも縮小された態様による縮小識別情報（例えば小図柄など）の可変表示を実行可能な縮小可変表示手段（例えば演出表示装置９の小図柄表示エリア９Ｋなど）と、を備え、
前記特定報知実行手段は、
特定可変表示（例えば特別状態最終変動など）において該特定可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合と、該特定可変表示が実行されているときに前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合と、で前記特定報知を実行可能であり、
前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示において前記特定報知を実行し、
前記縮小可変表示手段は、
前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、該特定可変表示において前記特定報知が実行されたことに関連して縮小識別情報を導出可能（例えば図１８－５（Ｂ））である。
このような構成によれば、縮小識別情報が停止したことを目立たなくすることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００７】
【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。
【図２】当り種別表を示す図である。
【図３】主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。
【図４】各乱数を示す説明図である。
【図５】当り判定テーブルおよび当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図６】タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図７】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
【図８】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９】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１０】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１１】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図１２】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
【図１３】小当り開放中処理を示すフローチャートである。

【図１４】小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図１５】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図１６】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図１７－１】画面構成例を示す図である。
【図１７－２】始動入賞時コマンドの構成例を示す図である。
【図１７－３】変動パターンの構成例を示す図である。
【図１７－４】変動パターンの決定例を示す図である。
【図１７－５】各種演出の実行期間や実行タイミングを示す図である。
【図１７－６】各種演出の実行期間や実行タイミングを示す図である。
【図１７－７】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１７－８】確定演出図柄の決定例などを示す図である。
【図１７－９】小図柄決定処理を示すフローチャートである。
【図１７－１０】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図１７－１１】最終変動演出処理を示すフローチャートである。
【図１７－１２】獲得演出処理を示すフローチャートである。
【図１７－１３】獲得演出が実行される場合の表示例を示す図である。
【図１７－１４】キャラパネル画像の設定例を示す図である。
【図１７－１５】保留関連データ記憶部の構成例などを示す図である。
【図１７－１６】当り予告タイミングの決定例などを示す図である。
【図１７－１７】獲得キャラクタ決定処理を示すフローチャートである。
【図１７－１８】獲得キャラクタ数の決定例を示す図である。
【図１７－１９】当り予告用キャラクタやハズレ予告用キャラクタの決定例を示す図である。
【図１７－２０】獲得演出の制御例を示す図である。
【図１７－２１】小図柄変更設定処理を示すフローチャートである。
【図１７－２２】期待度アップ演出処理を示すフローチャートである。
【図１７－２３】期待度アップ演出が実行される場合の表示例を示す図である。
【図１７－２４】当り予告期待度アップやハズレ予告期待度アップの決定例を示す図である。
【図１７－２５】期待度アップ条件の設定例を示す図である。
【図１７－２６】予告演出処理を示すフローチャートである。
【図１７－２７】予告演出制御パターンの構成例を示す図である。
【図１７－２８】期待度アップ演出が終了した後の表示例を示す図である。
【図１７－２９】期待度アップ演出が終了した後の表示例を示す図である。
【図１８－１】特徴部１００ＡＫの変動パターンの構成例を示す図である。
【図１８－２】特徴部１００ＡＫの変動パターンの決定例を示す図である。
【図１８－３】特徴部１００ＡＫの各種演出の実行期間や実行タイミングを示す図である。
【図１８－４】特別状態最終変動以降で停止表示される小図柄の一例を示している。
【図１８－５】小図柄が停止表示されるタイミング等を示すタイミングチャートである。
【図１８－６】特徴部１００ＡＫの演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１８－７】特徴部１００ＡＫの獲得演出処理を示すフローチャートである。
【図１８－８】特徴部１００ＡＫの表示例を示す図である。
【図１８－９】特徴部１００ＡＫの変形例における特別状態最終変動のタイミングチャート等である。
【図１９－１】特徴部９３ＡＫの当り決定割合を示す説明図である。
【図１９－２】特徴部９３ＡＫの当り振分を示す図である。
【図１９－３】特徴部９３ＡＫの第２特別図柄の変動表示に対応した変動パターン一覧を示す図である。
【図１９－４】特徴部９３ＡＫの第２特別図柄の変動表示に対応した変動パターンの決定割合の一例を示す図である。

【図１９－５】特徴部９３ＡＫの特別状態に制御された以降の変動表示例を示すタイミングチャートである。
【図１９－６】特徴部９３ＡＫの表示例を示す図である。
【図１９－７】特徴部９３ＡＫの変形例の変動表示例を示すタイミングチャートである。
【図１９－８】特徴部９３ＡＫの擬似可変表示パターンを示す図である。
【図１９－９】特徴部９３ＡＫのチャンス目を示す図である。
【図１９－１０】特徴部９３ＡＫの擬似可変表示パターンの決定割合の一例を示している。
【図１９－１１】特徴部９３ＡＫの擬似可変表示パターンを示す図である。
【図１９－１２】特徴部９３ＡＫの擬似可変表示パターンの決定割合の一例を示している。
【図１９－１３】特徴部９３ＡＫの変動演出制御パターン設定処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機等のその他の遊技機であってもよい。
【０００９】
図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。パチンコ遊技機１は、縦長の方形状に形成された外枠と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠と、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠２とを有する。
【００１０】
ガラス扉枠の下部表面には打球供給皿３を形成する上皿がある。打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技媒体としての遊技球を貯留する余剰球受皿４、および遊技媒体としての遊技球を打球として打球発射装置から発射するときに操作する打球操作ハンドル５が設けられている。打球操作ハンドル５は、操作ノブともいう。ガラス扉枠２の奥手には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域７が形成された遊技盤６が着脱可能に取付けられている。遊技領域７には、多数の遊技釘が植設されている。図１の遊技領域７には、遊技釘のうち一部の遊技釘が示されている。打球発射装置は、発射モータにより駆動されるものであり、打球操作ハンドル５の回動操作位置に応じて、遊技球を打出す力（発射強度）が調整される。これにより、遊技者は、遊技領域７において希望する場所を狙って遊技球を発射することが可能である。
【００１１】
遊技領域７の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示や単に変動ともいう）可能な演出表示装置９が設けられている。遊技領域７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、正面から見て演出表示装置９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、正面から見て演出表示装置９よりも右側の領域に主に設けられている。
【００１２】
第１経路に遊技球を流下させるために演出表示装置９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演出表示装置９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７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７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。
【００１３】
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７内における演出表示装置９の端面や遊技釘の配列等により区分けされていればよい。
【００１４】

打球操作ハンドル５の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域７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。

【００１５】

遊技領域７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１３が設けられている。第１始動入賞口１３は、演出表示装置９の下方に配置されている。第１始動入賞口１３には、進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、内部に第１始動入賞口スイッチ１３ａが設けられている。

【００１６】

遊技領域７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、ゲート３２、可変入賞球装置１５、および、Ｖ判定入賞装置８７が設けられている。Ｖ判定入賞装置８７は、Ｖ入賞装置ともいう。可変入賞球装置１５は、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口１４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、ゲート３２の内部にはゲートスイッチ３２ａが、第２始動入賞口１４の内部には第２始動入賞口スイッチ１４ａ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。以下では、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞（進入）することを第１始動入賞、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞（進入）することを第２始動入賞とも称する。

【００１７】

第１始動入賞口１３は、変動表示手段（可変表示手段）としての第１特別図柄の変動表示（可変表示）を開始するための始動入賞装置として、遊技球（始動入賞球）が進入（入賞）可能な入賞口構造物である。第２始動入賞口１４は、変動表示手段（可変表示手段）としての第２特別図柄の変動表示（可変表示）を開始するための始動入賞装置として、遊技球（始動入賞球）が進入（入賞）可能な入賞口構造物である。

【００１８】

ゲート３２は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球がゲート３２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。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第１始動入賞口１３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１３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１４、およびゲート３２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１４、およびゲート３２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。

【００１９】

なお、右遊技領域に打分けられた遊技球が第１始動入賞口１３に進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は左遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。逆に、左遊技領域に打分けられた遊技球がゲート３２、および、第２始動入賞口１４に進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【００２０】

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。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る。

【００２１】

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り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（減速構造）が形成されている。

【００２２】

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。

【００２３】

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口するので、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。Ｖ判定入賞装置８７の作動口は、大当り可変入賞球装置２０の大入賞口とは別個に設けられ、第２大入賞口としてのＶ大入賞口にもなる。また、Ｖ判定入賞装置８７は、Ｖ入賞装置あるいはＶアタッカーともいう。

【００２４】

作動口から遊技球が進入可能なＶ判定入賞装置８７の内部においては、遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域となる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８７１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入賞部を有し、Ｖ入賞部から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【００２５】

Ｖ入賞領域８７０の入賞部となるＶ入賞部の最上端には、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２４により駆動され、Ｖ入賞部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入賞部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入賞部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、遊技球を下方へ誘導可能な入賞球領域の内部に落下可能な状態となる。

【００２６】

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１５ａ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１５ａ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、入賞球領域に進入することになる。入賞球領域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１５ｂにより検出される。これにより、小当り遊技状態において作動口からＶ判定入賞装置８７の内部に進入した遊技球は、１個の遊技球がＶ入賞スイッチ１５ａにより検出され、その後の遊技球がＶ判定入賞ス

イッチ１５ｂにより検出される。
【００２７】
小当り遊技状態において作動口が開放されたＶ判定入賞装置８７は、Ｖ入賞スイッチ１５ａおよびＶ判定入賞スイッチ１５ｂ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の内部に進入した遊技球は、遊技盤６の内部に配置された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。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、遊技球がＶ入賞領域８７０に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。
【００２８】
パチンコ遊技機１において、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いる。さらに、Ｖ判定入賞装置８７内に遊技球が進入すると、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。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における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になる。
【００２９】
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。
【００３０】
Ｖ判定入賞装置８７の前面側の一部には、「Ｖ」という文字形状で構成されたＬＥＤよるなる発光体であるＶランプ８７５が設けられている。Ｖランプ８７５は、小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞領域８７０に入賞したときに基本的に白色で発光される。Ｖランプ８７５は、たとえば、基本的に白色で発光可能であるが、保留連を報知するときのように、遊技状況に応じた演出により、青色、赤色、および、虹色に発光色が変化可能である。なお、Ｖランプ８７５は、遊技者により視認可能な位置であれば、Ｖ判定入賞装置８７において、前面部に設けられてもよく、内部に設けられてもよい。また、Ｖランプ８７５は、Ｖ判定入賞装置８７とは異なる位置（たとえば、Ｖ判定入賞装置８７の近傍位置等）に設けられてもよい。
【００３１】
可変入賞球装置１５は、第２始動入賞口１４を遊技球が進入可能な遊技者にとって有利な状態（開状態）と、第２始動入賞口１４を遊技球が進入不可能な遊技者にとって不利な状態（閉状態）とに変化する可変入賞球装置としての役物であり、入口部分にチューリップ状の開成翼片（左右一対形状）を備え、開成翼片の上方に、開成翼片が閉鎖状態での遊技球の進入を制限するストッパ部材が設けられている。この開成翼片は、ソレノイド１６により駆動される。可変入賞球装置１５は、普通図柄の表示結果が当りになると一定期間（たとえば、１秒間）開成することによって、遊技者にとって不利な状態から有利な状態に変化する。なお、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。以下、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とを総称して始動入

賞口または始動口ということがある。

【００３２】

右遊技領域では、可変入賞球装置１５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１５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。

【００３３】

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１５、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。

【００３４】

遊技領域７における演出表示装置９の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての特別図柄を変動表示する変動表示手段として、第１特別図柄を変動表示する第１特別図柄表示器８ａと、第２特別図柄を変動表示する第２特別図柄表示器８ｂとが設けられている。第１特別図柄と第２特別図柄は、いずれも特別図柄に含まれる。第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂのそれぞれは、数字や文字その他の記号を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば７セグメントＬＥＤ）で構成されている。演出表示装置９は、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成されている。演出表示装置９の表示画面において、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に同期して、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄の変動表示等の各種画像を表示する表示領域が設けられている。このような表示領域には、たとえば「左」、「中」、「右」の３つの装飾用（演出用）の演出図柄（飾り図柄とも呼ばれる）を変動表示する図柄表示領域（図柄表示エリア）が形成される。

【００３５】

第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂのそれぞれは、主基板（遊技制御基板）３１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ５６０によって制御される。演出表示装置９は、演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００によって制御される。第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行し、第２特別図柄表示器８ｂで第２特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行すれば、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。以下、第１特別図柄と第２特別図柄とを総称して、特別図柄ということがあり、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂとを総称して、特別図柄表示器（変動表示部）ということがある。

【００３６】

なお、この実施の形態では、２つの特別図柄表示器８ａ，８ｂを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を１つのみ備えるものであってもよい。特別図柄表示器を１つのみ備える場合には、始動入賞口を１つのみ設ければよい。また、特別図柄表示器を１つのみ備える場合であっても、始動入賞口を２つ（複数）設け、いずれの始動入賞口に遊技球が入賞したときにも、１つの特別図柄表示器を変動表示させる制御をしてもよい。また、特別図柄表示器を２つ（複数）備える場合に、始動入賞口を１つ設け、所定の順番で２つの特別図柄表示器を変動表示させる（たとえば１回の始動入賞ごとに変動表示させる特別図柄表示器を切替える等）制御をしてもよい。

【００３７】

遊技領域７の下方には、大当り可変入賞球装置２０が設けられている。大当り可変入賞球装置２０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位置に配置されている。また、大当り可変入賞球装置２０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。

【００３８】

大当り可変入賞球装置２０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２１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）。大当り可変入賞球装置２０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。大当り可変入賞球装置２０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。

【００３９】

第１始動入賞口１３、第２始動入賞口１４、大当り可変入賞球装置２０、および、Ｖ判定入賞装置８７のいずれかに遊技球が入賞すると、それぞれに応じて予め定められた数の賞球が払出される。なお、ゲート３２を遊技球が通過した場合にも賞球を払出すようにしてもよい。また、第１始動入賞口１３、および、第２始動入賞口１４のうちの少なくともいずれかについては、遊技球が入賞しても賞球が払出されないようにしてもよい。

【００４０】

遊技盤６の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する４つのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周には、前面枠に設けられた枠ＬＥＤ２８が設けられている。

【００４１】

大当りは、第１特別図柄表示器８ａ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特別図柄表示器８ｂ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１３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特別図柄表示器８ａに大当り図柄が導出表示される。第２始動入賞口１４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特別図柄表示器８ｂに大当り図柄が導出表示される。このように、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂ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」や「特別図柄大当り」と称する。

【００４２】

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。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入賞と称する。小当りが発生した場合には、Ｖ入賞を条件として大当りが発生可能となる。小当り遊技状態は、小当りが発生した場合に、Ｖ判定入賞装置８７において、作動口が開放する遊技状態である。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」や「小当り経由大当り」と称する。

【００４３】

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）である。大当り遊技状態では、大当り可変入賞球装置２０の大入賞口が開放状態と閉鎖状態とを所定回数繰り返す繰返し継続制御が行われる場合がある。大当り遊技状態では、Ｖ入賞装置であるＶ判定入賞装置８７の作動口をＶ大入賞口とする繰返し継続制御が行われ、Ｖ大入賞口が開放状態と閉鎖状態とを所定回繰り返す場合がある。繰返し継続制御において、大当り可変入賞球装置２０の大入賞口が開放されている状態や、Ｖ判定入賞装置８７のＶ大入賞口が開放されている状態は、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。

【００４４】

大当り遊技状態では、大当り可変入賞球装置２０の大入賞口が開放状態とされた場合に、所定の開放状態の終了条件が成立したことに応じて、大入賞口が閉鎖状態とされる。大入賞口における開放状態の終了条件は、大入賞口が開放状態とされてから、所定期間（た

とえば２９秒間）が経過したときに、または、所定個数（たとえば９個）の入賞球が発生したときに、成立するように設定された開放終了条件であればよい。大入賞口の開放終了条件が成立した場合のうち、継続権が発生した場合には、大当り可変入賞球装置２０の大入賞口が再び開放状態とされる。大当り可変入賞球装置２０の大入賞口を開放状態とするラウンドの継続権は、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最終ラウンド（８ラウンドまたは１０ラウンド）に達するまで繰返し発生可能である。

【００４５】

大当り遊技状態では、Ｖ判定入賞装置８７のＶ大入賞口が開放状態とされた場合に、所定の開放状態の終了条件が成立したことに応じて、Ｖ大入賞口が閉鎖状態とされる。第２大入賞口としてのＶ大入賞口における開放状態の終了条件は、Ｖ大入賞口が開放状態とされてから、所定期間（例えば２９秒間）が経過したとき、または、所定個数（たとえば１０個）の入賞球が発生したときに、成立するように設定された開放終了条件であればよい。開放終了条件は、大入賞口における開放状態の場合とＶ大入賞口における開放状態の場合とで、一部または全部が相違していてもよいし、一部または全部が共通していてもよい。Ｖ大入賞口の開放終了条件が成立した場合のうち、継続権が発生した場合には、Ｖ入賞装置であるＶ判定入賞装置８７においてＶ大入賞口となる作動口が再び開放状態とされる。Ｖ入賞装置のＶ大入賞口を開放状態とするラウンドの継続権は、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最終ラウンド（５ラウンドまたは１０ラウンド）に達するまで繰返し発生可能である。最終ラウンドに達する開放回数は、大入賞口が開放状態とされる場合とＶ大入賞口が開放状態とされる場合とで、一部または全部が相違していてもよいし、一部または全部が共通していてもよい。

【００４６】

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始動条件または第２始動条件が成立した後、変動表示の開始条件が成立したことに基づいて開始され、特図変動時間などの変動表示時間が経過すると、表示結果として最終的な停止図柄である確定特別図柄を導出する。第１始動条件は、第１特別図柄の変動表示に対応する第１実行条件であり、たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第１始動入賞口１３を通過する第１始動入賞の発生に基づいて成立可能である。第２始動条件は、第２特別図柄の変動表示に対応する第２実行条件であり、たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第２始動入賞口１４を通過する第２始動入賞の発生に基づいて成立可能である。変動表示の開始条件は、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であるときに、成立可能である。遊技球の通過は、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ることによる入賞を含む概念である。また、表示結果の導出は、識別情報としての表示図柄を最終的に停止表示させる確定表示のことである。

【００４７】

第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４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。このような変動表示に関する情報の記憶は、保留記憶と呼ばれる。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。

【００４８】

第１特別図柄については、第１始動入賞口１３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１４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。

【００４９】

第２始動入賞口１４への第２始動入賞が発生したときには、既に第１始動入賞の保留記憶があったとしても、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。

【００５０】

第１特別図柄表示器８ｂおよび第２特別図柄表示器８ｂの上方には、第２始動入賞口１４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１つの表示器からなる第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられている。第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂは、有効始動入賞がある毎に、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂを点灯し、第２特別図柄表示器８ｂでの変動表示が開始される毎に、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂを消灯する。第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂのさらに上方には、第１始動入賞口１３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特別図柄保留記憶表示器１８ａが設けられている。第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ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特別図柄表示器８ａ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。

【００５１】

演出表示装置９の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器１０が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器１０は、たとえば７セグメントＬＥＤといった、０～９の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器で実現されている。すなわち、普通図柄表示器１０は、０～９の数字または記号を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。

【００５２】

遊技球がゲート３２を通過すると、普通図柄表示器１０の表示の変動表示が開始される。普通図柄表示器１０における停止図柄が、たとえば、図柄「７」といった、当り図柄に含まれる所定の図柄である場合に当りとなり、可変入賞球装置１５が遊技者にとって不利な閉状態から所定時間に限って遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つのＬＥＤによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２への遊技球の通過がある毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯するＬＥＤを１増やす。そして、普通図柄表示器１０の変動表示が開始される毎に、点灯するＬＥＤを１減らす。

【００５３】

パチンコ遊技機１には、スティックコントローラ１２２が取り付けられている。スティックコントローラ１２２は、遊技者が把持して、たとえば、前後左右といった、複数方向に傾倒する操作が可能である。スティックコントローラ１２２にはトリガボタン１２５が設けられ、スティックコントローラ１２２の操作桿の内部にはトリガセンサ１２１が内蔵されている。トリガボタン１２５は、遊技者がスティックコントローラ１２２の操作桿を、たとえば、左手といった、操作手で把持した状態において、たとえば、人差し指といった、所定の操作指で押引操作すること等により所定の指示操作が可能である。トリガセンサ１２１は、トリガボタン１２５に対する押引操作等による所定の指示操作といった、遊技者の動作を検知可能である。スティックコントローラ１２２の下部における下皿の本体内部等には傾倒方向センサユニット１２３が設けられ、スティックコントローラ１２２にはバイブレータ用モータ１２６が内蔵されている。傾倒方向センサユニット１２３は、操作桿に対する傾倒操作といった、遊技者の動作を検知可能である。バイブレータ用モータ１２６は、スティックコントローラ１２２を振動動作させるための偏心モータである。

【００５４】

パチンコ遊技機１の上皿において打球供給皿３を形成する部材には、プッシュボタン１２０が設けられている。プッシュボタン１２０は、たとえば、スティックコントローラ１２２の上方といった、上皿本体の上面における手前側の所定位置に配置され、遊技者が押下操作等により所定の指示操作が可能である。プッシュボタン１２０は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるよ

うに構成されていればよい。プッシュボタン１２０の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュセンサ１２４が設けられている。プッシュセンサ１２４は、プッシュボタン１２０に対する押下操作といった、遊技者の動作を検知可能である。

【００５５】

パチンコ遊技機１においては、遊技状況に応じた遊技球の発射により、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。遊技者は、パチンコ遊技機１における遊技状況に応じた遊技球の発射として、左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けることができればよい。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。

【００５６】

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１３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り替えて、開放される大当り可変入賞球装置２０を狙い遊技を行う。大当り遊技状態が終了した後は、演出表示装置９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打ち促進報知が行われる。具体的には、演出表示装置９の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。右打ち促進報知は、右打ち報知ともいう。

【００５７】

大当り遊技状態中は、開放状態とされた大当り可変入賞球装置２０の大入賞口やＶ判定入賞装置８７のＶ大入賞口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、特別状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当り遊技終了後、特別状態となっていれば特別状態が開始されることを報知する特別状態開始報知が演出表示装置９の画面上で行われる。また、特別状態中には、右打ち促進報知も行われる。特別状態が終了した後には、特別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り替えて第１始動入賞口１３に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、特別状態が終了した場合には、演出表示装置９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が行われるようにしてもよい。左打ち促進報知は、左打ち報知ともいう。

【００５８】

大当り遊技終了後の特別状態中は、右打ちにより第２始動入賞口１４を有する可変入賞球装置１５を狙い遊技を行う。第２始動入賞口１４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、右打ちのまま大当り可変入賞球装置２０やＶ判定入賞装置８７を狙い遊技を行う。また、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞し、表示結果が小当り表示結果である小当り図柄となれば、小当り遊技状態においてＶ判定入賞装置８７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８７を狙い遊技を行う。小当り遊技状態の開始時には、演出表示装置９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、たとえば、小当りに応じてＶ判定入賞装置８７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といった、遊技状況に応じた特定のタイミングで、右打ち促進報知も行われる。

【００５９】

小当り遊技状態によりＶ判定入賞装置８７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８７の内部に落下し、Ｖ入賞領域８７０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、演出表示装置９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、演出表示装置９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大当り可変入賞球装置２０またはＶ判定入賞装置８７が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま大当り可変入賞球装置２０やＶ判定入賞装置８７を狙い遊技を行う。

【００６０】

小当り遊技状態においてＶ判定入賞装置８７を狙い遊技を行ったときに、遊技球がＶ入賞領域８７０に進入せず、Ｖ入賞領域８７０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、演出表示装置９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、演出表示装置９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、特別状態が継続しているときに、遊技者は、引続き右打ちのまま可変入賞球装置１５を狙い遊技を行う。特別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１３に遊技球が入賞するように遊技を行う。特別状態の終了時には、演出表示装置９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。

【００６１】

図２は、当り種別表を示している。当り種別表には、当り種別ごとに、当り発生条件、当り後制御状態、開放回数などが示されている。当り後制御状態は、大当り遊技状態が終了した後に制御可能な遊技状態である。開放回数は、大当り遊技となるラウンドの実行回数が、各ラウンドにおける開放時間を含めて示されている。図２に示す当り種別表では、当り種別として、第１特図大当りＡ、第１特図大当りＢ、第１特図大当りＣ、第２特図大当り、小当り経由大当りＸ、小当り経由大当りＹ、小当り経由大当りＺが設けられている。

【００６２】

小当りは、可変入賞球装置１５に設けられた第２始動入賞口１４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１０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８７の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後に制御される遊技状態は、大当り遊技状態に制御されなければ、小当り前と同じである。小当り遊技状態中には、Ｖ判定入賞装置８７の内部に進入した遊技球に応じて賞球が払い出される。特別図柄の表示結果が大当り図柄や小当り図柄にはならない場合に、その特別図柄の表示結果はハズレ図柄となる。

【００６３】

小当りにより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、小当り経由大当りが発生する。小当り経由大当りには、当り後制御状態や開放回数の一方または両方が相違する複数種類の大当り遊技状態に応じて、小当り経由大当りＸ、小当り経由大当りＹ、小当り経由大当りＺが含まれる。小当り経由大当りＸは、大当り遊技状態においてＶ判定入賞装置８７の作動口がＶ大入賞口として開放されるラウンドを実行可能であり、そのラウンド数が１０ラウンドとなる。小当り経由大当りＸにおける小当りは、第１小当りともいう。小当り経由大当りＹは、大当り遊技状態においてＶ判定入賞装置８７の作動口がＶ大入賞口として開放されるラウンドを実行可能であり、そのラウンド数が１０ラウンドとなる。小当り経由大当りＹにおける小当りは、第２小当りともいう。小当り経由大当りＺは、大当り遊技状態において大当り可変入賞球装置２０の大入賞口が開放されるラウンドを実行可能であり、そのラウンド数が５ラウンドとなる。小当り経由大当りＺにおける小当りは、第３小当りともいう。図２の「開放回数」では、小当り遊技状態に対応してＶ判定入賞装置８７の作動口が開放される場合を「Ｖ入賞装置」で示し、大当り遊技状態に対応してＶ判定入賞装置８７の作動口がＶ大入賞口として開放される場合を「Ｖ大入賞口」で示している。

【００６４】

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、図柄大当りともいう。図柄大当りには、第１特別図柄の変動表示に基づいて制御可能な大当り遊技状態に応じて、第１特図大当りＡ、第１特図大当りＢ、第１特図大当りＣが含まれ、第２特別図柄の変動表示に基づいて制御可能な大当り遊技状態に応じて、第２特図大当りが含

まれている。
【００６５】
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特別状態に制御される大当りである。遊技者にとって有利な有利状態には、大当り遊技状態において大当り可変入賞球装置２０の大入賞口が開放することや、Ｖ判定入賞装置８７の作動口がＶ大入賞口として開放することも、含まれていればよい。
【００６６】
特別状態は、遊技者にとって有利な有利状態のうち、大当り遊技状態とは異なる遊技状態の一例である。特別状態では、可変入賞球装置１５が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置１５に遊技球が進入する頻度を高くして第２始動入賞口１４への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する高ベース制御が行われる。「ベース」とは、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である。この割合を高める積極的な制御が「高ベース制御」であり、高ベース制御が行われる状態を高ベース状態ともいい、高ベース制御が行われない状態を低ベース状態ともいう。高ベース制御は、たとえば、特別図柄の変動開始の契機となる始動入賞の発生を高める制御として実現される。そのために、可変入賞球装置１５（いわゆる電動チューリップ）の開放頻度や開放回数を増加させ、あるいは１回の開放時間を長くすることによって、その可変入賞球装置１５に設けられた第２始動入賞口１４への入賞を容易化する制御として実現できる。可変入賞球装置１５が開状態になりやすく第２始動入賞口１４を遊技球が通過しやすい制御は、電チューサポート制御や電サポともいう。高ベース状態では、特別図柄の変動契機となる可変入賞球装置１５が開状態になる頻度を高くすることにより、その可変入賞球装置１５に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置１５への入賞が容易化（高進入化、高頻度化）される。
【００６７】
高ベース制御や電チューサポート制御としては、普通図柄短縮制御、普通図柄確変制御、開放時間延長制御、開放回数増加制御のうち、一部または全部の制御が行われる。普通図柄短縮制御は、普通図柄の変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの変動時間を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御である。普通図柄確変制御は、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御である。開放時間延長制御は、普通電動役物となる可変入賞球装置１５の開放時間を長くする制御である。開放回数増加制御は、特別図柄の変動契機となる可変入賞球装置１５の開放回数を増加させる制御である。こうした制御が行われるときには、制御が行われないときに比べて、特別図柄の変動契機となる可変入賞球装置１５が開状態となっている時間比率が高くなるので、遊技球が始動入賞しやすくなる。
【００６８】
第１特図大当りＡの当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が１００回実行されるまで特別状態を継続可能となる。第１特図大当りＢの当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が１５回実行されるまで特別状態を継続可能となる。第１特図大当りＣの当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が３回実行されるまで特別状態を継続可能となる。第２特図大当りの当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が１００回実行されるまで特別状態を継続可能となる。小当り経由大当りＸの当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が１００回実行されるまで特別状態を継続可能となる。小当り経由大当りＹの当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が１５回実行されるまで特別状態を継続可能となる。小当り経由大当りＺの当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が１５回実行されるまで特別状態を継続可能となる。このように、大当り遊技状態が終了した後には、特別状態において実行可能な特別図柄の変動表示回数が、３回、１５回、１００回のいずれかといった、当り種別に応じた回数に設定される。特別状態が終了する前に特別図柄の変動表示などに基づいて大当りが発生した場合には、大当り遊技状態が終了した後に、改めて当り種別に応じた特別図柄の変

動表示回数となるまで特別状態に制御可能となる。

【００６９】

図２に示す当り種別の設定では、当り種別が第１特図大当りＢである場合に、当り種別が第１特図大当りＣである場合よりも、当り後制御状態として特別状態であるときに実行可能な変動表示回数が多くなるので、遊技者にとって有利な大当りが発生する。当り種別が第１特図大当りＡである場合には、当り種別が第１特図大当りＢ、第１特図大当りＣのいずれかである場合よりも、当り後制御状態として特別状態であるときに実行可能な変動表示回数が多くなるので、遊技者にとって有利な大当りが発生する。このように、パチンコ遊技機１において制御可能な大当り遊技状態は、たとえば、第１特図大当りＣの場合における大当り遊技状態といった、第１有利状態となる大当り遊技状態と、第１特図大当りＡ、第１特図大当りＢのいずれかの場合における大当り遊技状態といった、第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態となる大当り遊技状態とを、含んでいる。

【００７０】

特別状態では、特別図柄や演出図柄などの変動時間が通常状態よりも短縮される時短制御が行われてもよい。これに対し、特別状態では時短制御が行われなくてもよい。特別状態では高ベース制御や電チューサポート制御が行われる一方で、時短制御が行われないことにより、たとえば、３回といった、特別状態において実行可能な特別図柄の変動表示回数が少ない場合であっても、可変入賞球装置１５が開状態になり第２始動入賞口１４を遊技球が通過しやすい期間を十分に確保することができ、遊技者は、右打ちにより第２始動入賞口１４に遊技球を通過させやすくなる。第２特別図柄の変動表示では、１／１５という割合で小当りが発生する。そのため、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、第１特別図柄の変動表示による大当りや第２特図大当りと比べて、小当り経由大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる。このような設定により、小当り経由大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由大当りの発生に対する遊技者の期待感を高められる。特別状態では右打ちにより第２始動入賞口１４に向けた遊技球の発射が促進され、通常状態とは異なる遊技性を実現することが可能になる。

【００７１】

第１始動入賞口１３は、第１経路から入賞可能に設けられている。低ベース状態である通常状態のときには、高ベース制御や電チューサポート制御が行われないので、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。大当り可変入賞球装置２０やＶ判定入賞装置８７は、第２経路から入賞可能に設けられている。大当り遊技状態のときには、大当り可変入賞球装置２０の大入賞口やＶ判定入賞装置８７のＶ大入賞口となる作動口が開放されるので、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。小当り遊技状態のときには、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放されるので、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、大当り発生の点で遊技者にとって有利である。なお、このような有利さの比較に限らず、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。たとえば、その他の入賞口が第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構成を採用してもよい。その他の入賞口は、始動入賞用でも非始動入賞用でもよい別の可変入賞口であればよい。

【００７２】

図３は、主基板（遊技制御基板）３１における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図３は、払出制御基板３７および演出制御基板８０等も示されている。主基板３１には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機１を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）５６０が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュー

タ５６０は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するＲＯＭ５４、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのＲＡＭ５５、プログラムにしたがって制御動作を行うＣＰＵ５６およびＩ／Ｏポート部５７を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ＲＯＭ５４およびＲＡＭ５５が内蔵された１チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路５０３が内蔵されている。

【００７３】

ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間において、ＲＡＭ５５の一部または全部の内容は保存される。ＲＡＭ５５の内容を保存可能な所定期間は、電力供給が停止してから、バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまでの期間であればよい。少なくとも、特別図柄プロセスフラグといった、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータと、未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存される。

【００７４】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ＣＰＵ５６がＲＯＭ５４に格納されているプログラムにしたがって制御を実行する。したがって、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０またはＣＰＵ５６が制御を実行または処理を行うということは、具体的には、ＣＰＵ５６がプログラムにしたがって制御を実行することである。主基板３１以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【００７５】

乱数回路５０３は、判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。判定用の乱数は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当りや小当りとするか否かの判定に用いられる。乱数回路５０３は、初期値と上限値とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新する。数値データの初期値は、たとえば、０であればよい。数値データの上限値は、たとえば、６５５３５であればよい。乱数回路５０３では、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる。このように、乱数回路５０３は、数値データの更新や読出による乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

【００７６】

主基板３１には、入力ドライバ回路５８と、出力回路５９とが搭載されている。入力ドライバ回路５８は、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動入賞口スイッチ１３ａ、第２始動入賞口スイッチ１４ａ、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のそれぞれからの検出信号を、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に与える。出力回路５９は、可変入賞球装置１５を開閉するソレノイド１６、大当り可変入賞球装置２０を開閉するソレノイド２１、Ｖ判定入賞装置８７（可動部８７２）を開閉するソレノイド２２、および、Ｖ入賞判定入賞装置８７（領域８７０可動部８７）を開閉するソレノイド２２、Ｖ入賞領域８７０（開閉部材）を開閉するソレノイド２４を、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの指令にしたがって駆動する。払出制御基板３７は、球払出装置９７を制御することで、出玉の払出を制御する。

【００７７】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特別図柄を変動表示する第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂおよび普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行う。

【００７８】

演出制御基板８０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００、ＲＯＭ１０２、ＲＡＭ

１０３、ＶＤＰ１０９、および、Ｉ／Ｏポート部１０５等を搭載している。ＲＯＭ１０２は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。ＲＡＭ１０３は、ワークメモリとして使用される。ＲＯＭ１０２およびＲＡＭ１０３は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されてもよい。ＶＤＰ１０９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００と協働して演出表示装置９の表示制御を行う。

【００７９】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、主基板３１から演出制御基板８０の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板７７を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置９の変動表示制御を行う他、ランプドライバ基板３５を介して、枠側に設けられている枠ＬＥＤ２８の表示制御、Ｖランプ８７５の表示制御を行うとともに、音声出力基板７０を介してスピーカ２７からの音出力の制御を行う等、各種の演出制御を行う。

【００８０】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、トリガセンサ１２１、傾倒方向センサユニット１２３、プッシュセンサ１２４から、Ｉ／Ｏポート部１０５を介して操作検出信号が入力される。トリガセンサ１２１からの操作検出信号は、スティックコントローラ１２２のトリガボタン１２５に対する押引操作といった、遊技者の操作行為となる動作の検出を示す情報信号である。傾倒方向センサユニット１２３からの操作検出信号は、スティックコントローラ１２２の操作桿に対する傾倒操作といった、遊技者の操作行為となる動作の検出を示す情報信号である。プッシュセンサ１２４からの操作検出信号は、プッシュボタン１２０に対する押下行為といった、遊技者の操作行為となる動作の検出を示す情報信号である。演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ｉ／Ｏポート部１０５を介してバイブレータ用モータ１２６に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ１２２を振動動作させる。

【００８１】

図４は、各乱数を示す説明図である。図４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。図４に示す乱数の種別として、ランダムＲと、ランダム１～５とが設けられている。各乱数は、以下のように使用される。

【００８２】

（１）ランダムＲ：大当りにするか否か、および、小当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Ｒ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に再度０から加算更新される。（２）ランダム１：当りの種類（当り種別、第１特図大当りＡ～第１特図大当りＣ、小当り経由大当りＸ～小当り経由大当りＺのいずれかの種別）および大当り図柄や小当り図柄を決定する（当り種別判定用、当り図柄決定用）。（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４の初期値を決定する（ランダム４初期値決定用）。

【００８３】

第１特別図柄に基づく大当りには、第１特図大当りＡ～第１特図大当りＣといった、複数の当り種別における大当りが含まれている。第２特別図柄に基づく小当りには、小当り経由大当りＸ～小当り経由大当りＺといった、複数の当り種別における小当りが含まれている。当り判定用乱数であるランダムＲの値に基づいて、第１特別図柄の変動表示で大当りとする決定がされたとき、または、第２特別図柄の変動表示で大当りや小当りとする決定がされたときには、当り種別判定用乱数であるランダム１の値に基づいて、当り種別が、いずれかの種別に決定される。小当り経由大当りの場合には、Ｖ入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。当り種別が決定されるときには、当り種別判定用乱数であるランダム１の値に基づいて、大当り図柄や小当り図柄となる確定特別図柄を決定する。変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数であるランダム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であるランダム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。このような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。変動パターンは、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。変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、特別状態であるときと、特別状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なるように設定されていることにより、特別状態であるときには、特別状態でないときとは異なる変動パターンを選択可能となる。

【００８４】

変動パターン種別には、小当りとなるときに選択可能な変動パターン種別と、小当りとなるときに選択不可能な変動パターン種別とが含まれている。たとえば、小当りと関連性がある演出が実行される変動パターン種別と、小当りと関連性がない演出が実行される変動パターン種別とが、予め用意されていればよい。小当りとなるときに選択可能な変動パターン種別は、小当りに関する所定の示唆演出が実行される変動パターンが含まれてもよい。このような小当りに関する所定の示唆演出が実行される変動パターンが実行されたときには、遊技者の期待感を盛上げることが可能となる。小当りとなるときに選択可能な変動パターン種別は、小当りとなるときと、小当りとならないときとの両方で選択可能であってもよい。小当りとなるときに選択可能な変動パターン種別は、小当りとなるときと、大当りとなるときとの両方で選択可能であってもよい。これにより、小当りとなるときに選択可能な変動パターン種別であっても、小当りとならないときも生じるので、実行される変動パターンの種別から小当りとなることが遊技者に予め認知されてしまうことがないようにすることができる。一方、小当りとなるときに選択不可能な変動パターン種別は、たとえば、小当りを経由せずに直接大当りとなることを示唆するような小当りと関連性がない演出がされる変動パターン等であり、小当りとなるときに選択不可能とすることにより、変動パターンの演出と、表示結果との関連性が複雑化しないようにすることができる。小当りとなるときに選択可能な変動パターンは、Ｖ判定入賞装置８７の開放制御との対応関係に基づいて、特定の変動時間に設定されたものが選択されるように設定されてもよい。このような小当りに関する所定の示唆演出が実行される変動パターンが、小当りとなるときに実行可能となるようにすれば、変動表示時における遊技者の小当りへの期待感を高めることができる。さらに、大当りを得るために所定期間内にＶ判定入賞装置８７へ遊技球を進入させる必要があるという、小当り遊技状態特有の遊技に遊技者が容易に対応可能な状態となることにより、遊技者がＶ判定入賞装置８７へ遊技球を進入させる有利状態を逃がしにくいようにすることが可能となる。

【００８５】

小当りとなるときに選択可能な変動パターンは、小当りに関する所定の示唆演出が実行されるものでなくてもよい。小当りとなるときと、はずれとなるときと、大当りとなるときとで、変動パターンを分けて設けてもよい。変動パターンは、小当りとなるときと、はずれとなるときと、大当りとなるときとで、変動パターンを分けず、いずれの変動表示結果となるときにも、選択対象の変動パターンの種類の範囲が同じとなるようにしてもよい。変動パターン種別と変動パターンとを別々に設定し、２段階の抽選処理によって変動パターンを決定するのではなく、変動パターン種別を設けずに変動パターン判定用乱数のみを用いて、１段段階で変動パターンを決定するようにしてもよい。

【００８６】

図５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、第１特図大当り種別判定テーブル、第２特図大当り種別判定テーブル、小当り経由大当り判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ＲＯＭ５４に記憶されている。図５（Ａ）に示す第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る。図５（Ｂ）に示す第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る。図５（Ｃ）に示す第１

特図大当り種別判定テーブルは、第１特別図柄により大当りと判定されたときの当り種別を決定するためのデータテーブルである。図５（Ｄ）に示す第２特図大当り種別判定テーブルは、第２特別図柄により大当りと判定されたときの当り種別を決定するためのデータテーブルである。図５（Ｅ）に示す小当り経由大当り種別判定テーブルは、第２特別図柄により小当りと判定されたときの当り種別を決定するためのデータテーブルである。

【００８７】

第１特図当り判定テーブルは、当り判定用乱数であるランダムＲの値と比較される大当り判定値が設定されていればよい。第１特図当り判定テーブルにおける大当り判定値の設定による大当り確率は、第１特別図柄の変動表示において大当りとなる割合を示す。第２特図当り判定テーブルは、当り判定用乱数であるランダムＲの値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ればよい。第２特図当り判定テーブルにおける大当り判定値の設定による大当り確率は、第２特別図柄の変動表示において大当りとなる割合を示す。第２特図当り判定テーブルにおける小当り判定値の設定による小当り確率は、第２特別図柄の変動表示において小当りとなる割合を示す。

【００８８】

ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞である第１始動入賞、または、第２始動入賞口１４への始動入賞である第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５０３からランダムＲのカウント値を抽出する。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大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大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。この場合に、抽出値がいずれかの大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。小当りにすることの決定は、小当り経由の大当りにすることの仮決定を意味する。小当りの場合には、Ｖ入賞が生じなければ大当りに制御されないため、大当りが発生可能であるものの未だ大当りが確定しない仮決定となる。

【００８９】

大当りにするか否かの決定は、大当り遊技状態に移行させるか否かの決定と、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の決定とを、含んでいる。小当りにするか否かの決定は、小当り遊技状態に移行させるか否かの決定と、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の決定とを、含んでいる。第１特別図柄については、小当りとする判定がされないように設定されているが、第１特別図柄について、所定の確率で小当りとする判定がされるように設定してもよい。

【００９０】

第１特図大当り種別判定テーブル、第２特図大当り判定テーブル、小当り経由大当り判定テーブルはそれぞれ、当り種別判定用乱数であるランダム１の値と比較される当り種別判定値が設定されていればよい。第１特図大当り種別判定テーブルにおける当り種別判定値は、第１特図大当りＡ～第１特図大当りＣのそれぞれに対応して設定されていればよい。図５（Ｃ）に示す第１特図大当り種別判定テーブルでは、５／１００の割合で第１特図大当りＡに決定され、４５／１００の割合で第１特図大当りＣに決定され、５０／１００の割合で第１特図大当りＣに決定されるように、当り種別判定値が設定されている。第２特図大当り種別判定テーブルにおける当り種別判定値は、第２特図大当りに対応して設定されていればよい。図５（Ｄ）に示す第２特図大当り種別判定テーブルでは、１００／１００の割合で第２特図大当りに決定されるように、当り種別判定値が設定されている。小当り経由大当り種別判定テーブルにおける当り種別判定値は、小当り経由大当りＸ～小当り経由大当りＺのそれぞれに対応して設定されていればよい。図５（Ｅ）に示す小当り経由大当り種別判定テーブルでは、３０／１００の割合で小当り経由大当りＸに決定され、３５／１００の割合で小当り経由大当りＹに決定され、３５／１００の割合で小当り経由

大当りＺに決定されるように、当り種別判定値が設定されている。

【００９１】

当り種別判定値は、第１特別図柄の大当り図柄や、第２特別図柄の大当り図柄または小当り図柄を、決定する判定値としても用いられる。このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、ＣＰＵ５６は、当り種別として、ランダム１の値が一致した当り種別判定値に対応する当り種別を決定するともに、大当り図柄または小当り図柄として、ランダム１の値が一致した大当り図柄または小当り図柄を決定する。これにより、当り種別と、当り種別に対応する大当り図柄または小当り図柄とが同時に決定されてもよい。

【００９２】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、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マイクロコンピュータ１００へ送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信可能な複数種類の演出制御コマンドは、たとえば、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、第１図柄変動指定コマンド、第２図柄変動指定コマンド、図柄確定指定コマンド、当り開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンド、当り終了指定コマンド、第１始動入賞指定コマンド、第２始動入賞指定コマンド、通常状態指定コマンド、特別状態指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンド、第２保留記憶数指定コマンド、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、小当り開始指定コマンド、小当り終了指定コマンド、Ｖ入賞指定コマンド、Ｖ判定入賞球検出指定コマンドのうち、一部または全部のコマンドを含んでいればよい。

【００９３】

変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置９において変動表示される変動パターンを指定する。たとえば、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ればよい。変動パターンコマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもあり、変動パターンコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９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。表示結果指定コマンドは、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を指定する。第１図柄変動指定コマンドは、第１特別図柄の変動表示を開始することを指定する。第２図柄変動指定コマンドは、第２特別図柄の変動表示を開始することを指定する。図柄確定指定コマンドは、第１特別図柄および第２特別図柄の変動を終了することを指定する。

【００９４】

当り開始指定コマンドは、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する。大入賞口開放中指定コマンドは、各回のラウンドにおける大入賞口開放中やＶ大入賞口開放中の表示を指定する。大入賞口開放後指定コマンドは、各回のラウンドにおける大入賞口開放後やＶ大入賞口開放後の閉鎖に応じた表示を指定する。当り終了指定コマンドは、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する。第１始動入賞指定コマンドは、第１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は、第２始動入賞があったことを指定する。通常状態指定コマンドは、遊技状態が通常状態すなわち低ベース状態であることを指定する。特別状態指定コマンドは、遊技状態が特別状態すなわち高ベース状態であることを指定する。第１保留記憶数指定コマンドは、第１保留記憶数を指定する。第２保留記憶数指定コマンドは、第２保留記憶数を指定する。図柄指定コマンドは、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への始動入賞時における入賞時判定結果のうち、大当り判定や小当り判定、当り種別判定の判定結果に応じて、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、当り種別の判定結果を指定する。変動種別コマンドは、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への始動入賞時における入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定の判定結果を指定する。

【００９５】

小当り開始指定コマンドは、小当り遊技状態の開始を指定する。小当り終了指定コマンドは、小当り遊技状態の終了を指定する。Ｖ入賞指定コマンドは、Ｖ入賞があったことを

指定する。Ｖ判定入賞球検出指定コマンドは、Ｖ入賞球とＶ入賞球以外の入賞球との両方を含めて、Ｖ判定入賞装置８７への入賞球を検出したことを指定する。

【００９６】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＲＡＭ５５には、第１保留記憶バッファと、第２保留記憶バッファとが、設けられている。第１保留記憶バッファは、第１特別図柄に関する保留情報を記憶可能である。第２保留記憶バッファは第２特別図柄に関する保留情報を記憶可能である。第１保留記憶バッファには、たとえば、４といった、第１保留記憶数の上限値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、たとえば、４といった、第２保留記憶数の上限値に対応した保存領域が確保されている。第１保留記憶バッファと第２保留記憶バッファは、ハードウェア乱数として、当り判定用乱数であるランダムＲ、および、ソフトウェア乱数として、当り種別決定用乱数であるランダム１、変動パターン種別判定用乱数であるランダム２、変動パターン判定用乱数であるランダム３を、第１保留記憶数または第２保留記憶数に対応付けて記憶可能である。第１保留記憶バッファに記憶される保留情報を構成するデータは、第１保留記憶データともいう。第２保留記憶バッファに記憶される保留情報を構成するデータは、第２保留記憶データともいう。このように、第１保留記憶バッファには、第１始動入賞口１３への始動入賞に基づいて得られる当り判定用乱数など、第１保留記憶データによる保留情報が記憶される。第２保留記憶バッファには、第２始動入賞口１４への始動入賞に基づいて得られる当り判定用乱数など、第２保留記憶データによる保留情報が記憶される。

【００９７】

第１始動入賞口１３への入賞に基づいて、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３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格納して保存する処理を実行する。第２始動入賞口１４への入賞に基づいて、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３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格納して保存する処理を実行する。このような始動入賞に関する情報が第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに記憶されることは、保留記憶されるともいう。

【００９８】

次に、パチンコ遊技機１の動作について説明する。パチンコ遊技機１においては、主基板３１における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理（乱数回路５０３を初期設定）、表示用乱数更新処理（変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理）、および、初期値用乱数更新処理（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値の更新処理）等が実行される。

【００９９】

図６は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、図６に示すステップＳ（以下、単に「Ｓ」と示すこともある）２０～Ｓ３４のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断検出処理（Ｓ２０）を実行して、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する。次いで、スイッチ処理（Ｓ２１）では、入力ドライバ回路５８を介して、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動入賞口スイッチ１３ａ、第２始動入賞口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３、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の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う。

【０１００】

次に、ＣＰＵ５６は、表示制御処理（Ｓ２２）を実行し、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂ、普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行う。第１特

別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂおよび普通図柄表示器１０については、Ｓ３２，Ｓ３３で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。また、判定用乱数更新処理（Ｓ２３）を実行し、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数および小当り種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する。ＣＰＵ５６は、さらに、初期値用乱数更新処理（Ｓ２４）および表示用乱数更新処理（Ｓ２５）を実行し、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する。続いて、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセス処理（Ｓ２６）を実行し、特別図柄プロセスフラグにしたがって、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂの表示状態、大当り可変入賞球装置２０の大入賞口やＶ大入賞口を含めたＶ判定入賞装置８７の作動口を、所定の順序で制御する。特別図柄プロセス処理では、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【０１０１】

次いで、普通図柄プロセス処理（Ｓ２７）を実行し、普通図柄プロセスフラグにしたがって、普通図柄表示器１０の表示状態を所定の順序で制御する。普通図柄プロセス処理では、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。また、ＣＰＵ５６は、演出制御コマンド制御処理（Ｓ２８）を実行し、演出制御用マイクロコンピュータ１００に演出制御コマンドを送出する。さらに、ＣＰＵ５６は、情報出力処理（Ｓ２９）を実行し、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する。

【０１０２】

また、ＣＰＵ５６は、賞球処理（Ｓ３０）を実行し、第１始動入賞口スイッチ１３ａ、第２始動入賞口スイッチ１４ａおよび役物入賞スイッチ２５ａの検出信号に基づく賞球個数の設定等を行う。続いて、出力処理（Ｓ３１）を実行し、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する。そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄表示制御処理（Ｓ３２）を実行し、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する。さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄表示制御処理（Ｓ３３）を実行し、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを、普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する。ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、Ｓ２２において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。その後、割込許可状態に設定し（Ｓ３４）、タイマ割込処理を終了する。以上の制御によって、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

【０１０３】

図７は、特別図柄プロセス処理（Ｓ２６）を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する（Ｓ３１１）。そして、特別図柄プロセスフラグの値で示される内部状態に応じて、Ｓ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。

【０１０４】

始動口スイッチ通過処理（Ｓ３１１）では、第１始動口スイッチ１３ａがオンしていれば、第１保留記憶数が、たとえば、４といった、上限値に達していないことを条件として、第１保留記憶データの記憶数を計数する第１保留記憶数カウンタの値を１増やし、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データを抽出する。このとき抽出される数値データは、たとえば、当り判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数を含む数値データであればよい。これらの数値データは、第１保留記憶バッファにおける保存領域に格納して保存される。始動口スイッチ通過処理では、第２始動口スイッチ１４ａがオンしていれば、第２保留記憶数が、たとえば、４といった、上限値に達していないことを条件として、第２保留記憶データの記憶数を計数する第２保留記憶数カウンタの値を１増やし、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を

生成するためのカウンタから数値データを抽出する。このとき抽出される数値データは、たとえば、当り判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数を含む数値データであればよい。これらの数値データは、第２保留記憶バッファにおける保存領域に格納して保存される。

【０１０５】

特別図柄通常処理（Ｓ３００）は、変動表示の表示結果を大当り、小当りとするか否かの決定、および、大当り、小当りとする場合の当り種別の決定等を行う処理である。変動パターン設定処理（Ｓ３０１）は、変動パターンの決定および変動時間タイマの計時開始等の制御を行う処理である。表示結果指定コマンド送信処理（Ｓ３０２）は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う処理である。特別図柄変動中処理（Ｓ３０３）は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過すると、特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理（Ｓ３０４）は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

【０１０６】

大入賞口開放前処理（Ｓ３０５）は、大当り遊技状態となったときに、大当り可変入賞球装置２０において大入賞口を開放する制御等を行う処理である。大入賞口開放中処理（Ｓ３０６）は、大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがない場合には、大当り終了処理に移行する。大当り終了処理（Ｓ３０７）は、大当り遊技状態の終了時の表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ１００に行わせるための制御等を行う処理である。

【０１０７】

小当り開放前処理（Ｓ３０８）は、小当り遊技状態となったときに、Ｖ判定入賞装置８７において作動口を開放する制御等を行う処理である。小当り開放中処理（Ｓ３０９）は、Ｖ判定入賞装置８７内のＶ入賞領域８７０に遊技球がＶ入賞したか否かを確認し、Ｖ入賞したときにＶ入賞指定コマンドを送信する処理、および、小当りの終了タイミングとなったときに小当り終了指定コマンドを送信する処理等の処理を行う処理である。小当り終了処理（Ｓ３１０）は、大当り可変入賞球装置２０内のＶ入賞領域８７０に遊技球がＶ入賞したときに、大当り遊技状態に移行させるための処理として、大当り開始指定コマンドの送信、大当り表示時間の設定、大当り開放態様の設定、大入賞口開放前処理のプロセスフラグの移行設定等を実行し、一方、当該Ｖ入賞がされていないときに、大当り遊技状態に移行させずに、特別図柄通常処理（Ｓ３００）に移行させるための処理を実行する処理である。

【０１０８】

図８は、Ｓ３１２の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、ＣＰＵ５６は、まず、第１始動口スイッチ１３ａ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１３ａ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１３ａがオン状態であれば、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞の検出に対応して、第１保留記憶数が上限値に達しているか否かを確認する（Ｓ１２１２）。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。第１保留記憶数が上限値に達していれば、Ｓ１２２１に移行する。第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（Ｓ１２１３）。次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３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、当り判定用乱数であるランダムＲ、当り種別決定用乱数であるランダム１、変動パターン種別判定用乱数であるランダム２、および、変動パターン判定用乱数であるランダ

ム３が抽出され、保存領域に格納される。この場合に、ＣＰＵ５６は、入賞時演出処理を実行する（Ｓ１２１５）。入賞時演出処理では、検出した第１始動入賞に基づく変動について、変動表示結果や変動パターン種別を、その変動が実行されるより前となる始動入賞時に予め判定する。

【０１０９】

第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４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（Ｓ３００）で、当該保留情報に基づき、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、変動表示結果を小当り表示結果とするか否かの決定、および、当り種別の決定を、各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、小当り判定値、および、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（Ｓ３０１）において変動パターン種別を含む変動パターンの決定を、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。

【０１１０】

一方、このような決定とは別に、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４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１３または第２始動入賞口１４に始動入賞したことにより保留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情報を先読みし、その先読みした保留情報に基づいて、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、各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、小当り判定値、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。それによって、演出制御用マイクロコンピュータ１００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の予告あるいは大当りとなる可能性の予告を行う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。

【０１１１】

ＣＰＵ５６は、Ｓ１２１５における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マイクロコンピュータ１００に送信する制御（Ｓ１２１６）と、変動種別コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御（Ｓ１２１７）とを行う。また、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御（Ｓ１２１８）とともに、第１保留記憶数カウンタの値に対応する第１保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御（Ｓ１２１９）を行う。Ｓ１２１６，Ｓ１２１７の処理を実行することによって、高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態など、遊技状態にかかわらず、第１始動入賞口１３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、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信される。Ｓ１２１６～Ｓ１２１９の処理が実行されることによって、第１始動入賞口１３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トが１タイマ割込内に一括して送信される。

【０１１２】

始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、第２始動口スイッチ１４ａ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１４ａ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１４ａがオン状態であれば、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数が上限値に達しているか否かを確認する（Ｓ１２２２）。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。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。第２

保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（Ｓ１２２３）。次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３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、当り判定用乱数であるランダムＲ、当り種別決定用乱数であるランダム１、変動パターン種別判定用乱数であるランダム２、および、変動パターン判定用乱数であるランダム３が抽出され、保存領域に格納される。その後、ＣＰＵ５６は、Ｓ１２１５と同様の入賞時演出処理を実行する（Ｓ１２２５）。

【０１１３】

ＣＰＵ５６は、Ｓ１２２５における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マイクロコンピュータ１００に送信する制御（Ｓ１２２６）と、変動種別コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御（Ｓ１２２７）とを行う。また、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御（Ｓ１２２８）とともに、第２保留記憶数カウンタの値に対応する第２保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御（Ｓ１２２９）を行う。Ｓ１２２６，Ｓ１２２７の処理を実行することによって、高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態など、遊技状態にかかわらず、第２始動入賞口１４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マイクロコンピュータ１００に対して送信される。Ｓ１２２６～Ｓ１２２９の処理が実行されることによって、第２始動入賞口１４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。なお、始動口スイッチ通過処理では、Ｓ１２２２にて第２保留記憶数が上限値に達している場合でも、Ｓ１２２１にて第２始動口スイッチ１４ａがオン状態であったことにより、第２始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行うようにすればよい。

【０１１４】

図９は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（Ｓ３００）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、ＣＰＵ５６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情報を構成する保留記憶データがあるかどうかを確認する（Ｓ５１）。このとき両方の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、ＣＰＵ５６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なければ、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（Ｓ５３）。特別図柄ポインタは、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である。第２保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータを設定する（Ｓ５４）。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特別図柄表示器８ｂの変動表示が、第１保留記憶のデータに基づいた第１特別図柄表示器８ａの変動表示に優先して実行される。

【０１１５】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタの設定に対応する保留記憶バッファにおいて、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出してＲＡＭ５５の乱数バッファに格納する（Ｓ５５）。たとえば、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出してＲＡＭ５５の乱数バッファに格納する。これに対し、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出してＲＡＭ５５の乱数

バッファに格納する。そして、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）。たとえば、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。これに対し、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。これにより、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ５５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、ＲＡＭ５５の第２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。

【０１１６】

また、ＣＰＵ５６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マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（Ｓ５９）。たとえば、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。これに対し、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、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。特別図柄プロセス処理における以降の処理は、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ことによって、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。

【０１１７】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファから当り判定用乱数であるランダムＲを読出し、大当り判定モジュールを実行する（Ｓ６１）。このときには、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当り判定用乱数が読み出され、大当り判定が行われる。大当り判定モジュールは、予め決められている当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理や小当り判定の処理を実行するプログラムである。特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、第１特図当り判定テーブルにより設定された大当り判定値のいずれかと一致すれば、特別図柄に関して大当りとすることに決定される。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、第２特図当り判定テーブルにより設定された大当り判定値のいずれかと一致すれば、特別図柄に関して大当りとすることに決定される。

【０１１８】

Ｓ６０にて大当りとすることに決定した場合には、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（Ｓ７１）。続いて、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５（Ｃ）の第１特図大当り種別判定テーブルを選択する（Ｓ７３）。特別図柄ポインタが「第１」でないときは、「第２」の場合に対応して、図５（Ｄ）の第２特図大当り種別判定テーブルを選択する（Ｓ７４）。その後、Ｓ７３またはＳ７４で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された当り種別判定用乱数であるランダム１の値と一致する値に対応した当り種別を大当りの種別に決定する（Ｓ７５）。

【０１１９】

Ｓ６１でいずれの大当り判定値にも一致しなければ、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、大当り判定対象が第２特別図柄の変動表示であるか否か確認する（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場合は、第１特別図柄の変動表示に対応して、Ｓ８２に進む。これに対し、Ｓ７６で特別図柄ポインタに「第２」を示すデー

タが設定されている場合は、第２特別図柄の変動表示に対応して、小当り判定の処理を行う（Ｓ７７）。このとき、読出した当り判定用乱数となるランダムＲが、第２特図当り判定テーブルにより設定された小当り判定値のいずれかと一致すれば、第２特別図柄に関して小当りとすることに決定される。

【０１２０】

Ｓ７７にて小当りとすることに決定した場合には、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（Ｓ７８）。続いて、図５（Ｅ）の小当り経由大当り種別判定テーブルを選択する（Ｓ７９）。その後、乱数バッファ領域に格納された当り種別判定用乱数であるランダム１の値と一致する値に対応した当り種別を小当り経由大当りの種別として決定する（Ｓ８０）。Ｓ７７にて小当りとしないことに決定した場合には、Ｓ８２に移行する。Ｓ７５またはＳ８０で決定した大当りの種別を示すデータは、ＲＡＭ５５における大当り種別バッファに記憶される（Ｓ８１）。

【０１２１】

次に、特別図柄の停止図柄を設定する（Ｓ８２）。たとえば、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、Ｓ８０で選択決定した当り種別に応じた小当り図柄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、Ｓ７５で選択決定した当り種別に応じた大当り図柄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（Ｓ３０１）に対応した値に更新する（Ｓ８３）。

【０１２２】

図１０は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（Ｓ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、Ｓ３２の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに停止図柄を導出表示する制御を行う（Ｓ１３１）。たとえば、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合に、第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動を終了させる。これに対し、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合に、第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する図柄確定指定コマンドをセットする（Ｓ１３２）。このときセットされた図柄確定指定コマンドは、図６に示すＳ２８の演出制御コマンド制御処理により、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信される。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ１３３）。

【０１２３】

大当りフラグがセットされている場合、ＣＰＵ５６は、時短フラグをリセットする（Ｓ１３４）。時短フラグは、時短状態を含めた特別状態に制御されるときにセットされるフラグである。なお、時短状態を含めない特別状態に制御されるときでも、時短フラグがセットされるものとしてもよい。あるいは、時短状態を含めない特別状態に制御されるときには、時短フラグとは異なる高ベースフラグなどがセットされてもよい。このように、時短フラグに代えて、高ベース制御が行われるか否かを示す高ベースフラグが用いられてもよい。その後、演出制御用マイクロコンピュータ１００に大当り開始指定コマンドを送信するための設定を行う（Ｓ１３５）。大当り開始指定コマンドは、たとえば、第１特別図柄の変動表示による大当りに対応した大当り開始１指定コマンドと、第２特別図柄の変動表示による大当りに対応した大当り開始２指定コマンドと、を含んでいればよい。さらに、大当り開始１指定コマンドは、当り種別が第１特図大当りＡ～第１特図大当りＣのいずれであるかに応じて、異なる値が設定される複数種類のコマンドを含んでいてもよい。

【０１２４】

Ｓ１３５に続いて、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間に相当する値を設定する（Ｓ１３６）。大当り表示時間は、大当りが発生したことを、たとえば、演出表示装置９において報知する時間であればよい。図７に示すＳ３０５の大入賞口開放前処理では、タイ

マ割込ごとに大入賞口制御タイマが１減算されて、０になると大入賞口またはＶ大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、大当り種別に応じて開放態様を設定する（Ｓ１３７）。大当り種別は、ＲＡＭ５５に記憶されている当り種別を示すデータにより特定される。大当り遊技状態のラウンドにおける大入賞口やＶ大入賞口の開放態様は、ＲＯＭ５４に記憶されている開放パターンデータのうちで、大当り種別に応じたものを参照することで、開放対象入賞口、開放回数、開放時間における上限時間、入賞球カウント上限値、ラウンド間のインターバル時間などを、大当り種別ごとに一部または全部を異ならせて設定することができる。このように、大当り遊技状態のラウンドにおける開放態様は、開放対象入賞口や開放回数などについて、大当り種別ごとに異なる複数態様が用意されている。大当りの開放態様を示すデータは、所定の記憶領域にセットされる。たとえば、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。その後、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（Ｓ３０５）に対応した値に更新し（Ｓ１３８）、処理を終了する。これにより、特別図柄プロセスは、大入賞口開放前処理に移行する。

【０１２５】

Ｓ１３３にて大当りフラグがセットされていない場合、ＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ１３９）。小当りフラグがセットされているときは、小当り開放態様を設定する（Ｓ１４０）。このときには、小当りの開放制御に用いる小当り開放制御タイマがタイマ初期値となるように設定される。小当り開放態様は、ＲＯＭ５４に記憶されている小当りの開放パターンデータを参照することで、開放回数、開放時間、および、開放間隔となるインターバル時間などを、設定することができる。小当り開放態様を示すデータは、特定の記憶領域にセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（Ｓ３０８）に対応した値に更新し（Ｓ１４１）、処理を終了する。これにより、特別図柄プロセスは、小当り開放前処理に移行する。

【０１２６】

Ｓ１３９にて小当りフラグがセットされていない場合、時短フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ１４２）。時短フラグがセットされていないときはＳ１５２に進む。時短フラグがセットされているときは、合計時短回数カウンタを－１減算更新する（Ｓ１４３）。合計時短回数カウンタは、時短状態を含めた特別状態における第１特別図柄の変動表示回数と第２特別図柄の変動表示回数との合計値を計数するための計数手段である。合計時短回数カウンタは、図１１の大当り終了処理において、当り種別に応じたカウント初期値が設定される。次に、特別図柄ポインタが「第２」を示すデータであるか否かを確認することに基づいて、第２特別図柄の変動表示の終了時であるか否かを確認する（Ｓ１４５）。第２特別図柄ではなく、第１特別図柄の変動表示の終了時であるときは、Ｓ１４８に進む。第２特別図柄の変動表示の終了時であるときは、特図２時短回数カウンタを－１減算更新する（Ｓ１４６）。特図２時短回数カウンタは、大当り遊技終了後に時短状態を含めた特別状態に制御されたときの第２特別図柄の変動表示回数を計数する計数手段である。特図２時短回数カウンタは、図１１の大当り終了処理において、当り種別に応じたカウント初期値が設定される。その後、Ｓ１４６で更新された特図２時短回数カウンタの計数値が「０」になったか否かを確認する（Ｓ１４７）。特図２時短回数カウンタの計数値が「０」になったときは、特別状態を終了させるために、Ｓ１４９に進む。特図２時短回数カウンタの計数値が「０」になっていないときは、Ｓ１４８に進み、Ｓ１４３で減算更新された合計時短回数カウンタの計数値が「０」になったか否かを確認する。合計時短回数カウンタの計数値が「０」になっていないときは、Ｓ１５２に進む。合計時短回数カウンタの計数値が「０」になっているときは、Ｓ１４９に進む。Ｓ１４９では、セットされている時短フラグをリセットする。そして、セットされている時短回数カウンタをリセットする（Ｓ１５０）。また、通常状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するための設定を行う（Ｓ１５１）。なお、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかにかかわらず、特別状態において実行可能な変動表示の上限回数が設定される場合には、合計時短回数カウンタのみを用いて、特図２時短回数カウンタに関する処

理が実行されなくてもよい。

【０１２７】

大当りフラグも小当りフラグもセットされていない場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ３００）に対応した値に更新し（Ｓ１５２）、処理を終了する。これにより、特別図柄プロセスは、特別図柄通常処理に移行する。

【０１２８】

図１１は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了処理が実行される前にセットされた大入賞口制御タイマの値を１減算する（Ｓ１６１）。そして、ＣＰＵ５６は、大入賞口制御タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了時間が経過したか否か確認する（Ｓ１６２）。経過していなければ処理を終了する。一方、経過していれば、当り種別に対応するカウンタ設定を行う（Ｓ１６３）。ここでは、図２に示す当り種別ごとの当り後制御状態に応じて、合計時短回数カウンタのカウント初期値が設定される。たとえば、当り種別が、第１特図大当りＡ、第２特図大当り、小当り経由大当りＸのいずれかである場合には、合計時短回数カウンタのカウント初期値として、「１００」を示すデータがセットされる。また、当り種別が、第１特図大当りＢ、小当り経由大当りＹ、小当り経由大当りＺのいずれかである場合には、合計時短回数カウンタのカウント初期値として、「１５」を示すデータがセットされる。当り種別が第１特図大当りＣである場合には、合計時短回数カウンタのカウント初期値として、「３」を示すデータがセットされる。

【０１２９】

続いて、当り種別に対応する特別状態指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するための設定を行う（Ｓ１６４）。たとえば、当り種別が、第１特図大当りＡ、第２特図大当り、小当り経由大当りＸのいずれかである場合には、特別図柄の変動表示が１００回実行されるまで継続可能な特別状態に対応して、第１特別状態指定コマンドが送信される。また、当り種別が、第１特図大当りＢ、小当り経由大当りＹ、小当り経由大当りＺのいずれかである場合には、特別図柄の変動表示が１５回実行されるまで継続可能な特別状態に対応して、第２特別状態指定コマンドが送信される。当り種別が第１特図大当りＣである場合には、特別図柄の変動表示が３回実行されるまで継続可能な特別状態に対応して、第３特別状態指定コマンドが送信される。このときには、時短フラグをセットする（Ｓ１６５）。そして、大当り遊技状態の終了に応じて、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ３００）に対応した値に更新し（Ｓ１６６）、処理を終了する。これにより、特別図柄プロセスは、特別図柄通常処理に移行する。

【０１３０】

図１２は、特別図柄プロセス処理における小当り開放前処理（Ｓ３０８）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、ＣＰＵ５６は、小当りの開放態様に基づき、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の作動口の開放動作を開始させる（Ｓ４１１）。次に、ＣＰＵ５６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マイクロコンピュータ１００へ送信する（Ｓ４１２）。また、ＣＰＵ５６は、Ｖ判定入賞個数カウンタをセットする（Ｓ４１３）。Ｖ判定入賞個数カウンタは、小当りの開放状態におけるＶ判定入賞装置８７の作動口への入賞個数をカウントするための計数手段である。たとえば、Ｖ判定入賞個数カウンタのカウント初期値として、「１０」をセットし、Ｖ判定入賞装置８７への入賞個数をダウンカウントするための初期設定を行う。そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理（Ｓ３０９）に対応した値に更新する（Ｓ４１３）。

【０１３１】

図１３は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（Ｓ３０９）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、ＣＰＵ５６は、小当り開放制御タイマを－１減算更新する（Ｓ４３０）。次に、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１２の小当り開放前

処理において「１０」がカウント初期値として設定され、１０個の入賞球を計数すると、計数値が「０」となる。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。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）。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。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）。

【０１３２】

その後、Ｖ判定入賞装置８７の内部で開放状態となっている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（Ｓ４３４）。このときオン状態となっていれば、Ｖ入賞が検出されたことに対応して、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、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、Ｖ入賞球の検出を認識することができる。続いて、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入賞領域８７０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の内部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が閉鎖状態にされ、その後に、Ｖ判定入賞装置８７の内部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１５ｂにより検出される。

【０１３３】

Ｓ４３４にて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１５ｂがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４３８）。このときオン状態となっていなければ処理を終了し、オン状態となっていれば、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う（Ｓ４３９）。また、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、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、Ｖ判定入賞装置８７の内部に進入した遊技球の検出を認識することができ、Ｖ判定入賞装置８７の内部に進入した遊技球の個数も認識することが可能になる。

【０１３４】

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、小当り遊技状態においてＶ判定入賞装置８７への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る。また、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、ＣＰＵ５６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（ＳＳ４４１）。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。

【０１３５】

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（ＳＳ４４２）、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理（Ｓ３１０）に対応した値に更新し（ＳＳ４４３）、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８７０を遊技球が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。

【０１３６】
図１４は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（Ｓ３１０）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、ＣＰＵ５６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）。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）。ここでオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、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、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、Ｖ入賞が発生したことを認識することができる。
【０１３７】
Ｓ４４２にて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、演出制御用マイクロコンピュータ１００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２３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を開放状態に復帰させる制御を行う（Ｓ４４７Ａ）。次に、ＣＰＵ５６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）。
【０１３８】
Ｓ４４８にてＶ入賞フラグがセットされていれば、大当りとすることが決定され、大当りフラグをセットする（Ｓ４４９）。また、小当り経由大当りの当り種別を示すデータを、大当り種別バッファに記憶させる（Ｓ４５０）。小当り経由大当りの当り種別を示すデータは、図９の特別図柄通常処理において、Ｓ８１により大当り仮種別バッファに記憶されていればよい。Ｓ４５０では、Ｖ入賞の発生により正規に大当りとなることが決まったことに応じて、小当り経由大当りの当り種別を示すデータが、大当り種別バッファに正式に記憶される。このときには、時短フラグをリセットする（Ｓ４５１）。続いて、大当り種別に応じた大当り開始指定コマンドを送信する（Ｓ４５２）。大当り開始指定コマンドは、たとえば、小当り経由大当り対応した大当り開始３指定コマンドを、含んでいればよい。大当り開始３指定コマンドは、当り種別が小当り経由大当りＸ～小当り経由大当りＺのいずれであるかに応じて、異なる値が設定される複数種類のコマンドを含んでいてもよい。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当り遊技状態が開始することを大当り開始指定コマンドにより認識することができる。また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間に相当する値を設定する（Ｓ４５３）。加えて、大当り種別に応じて開放態様を設定する（Ｓ４５４）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（Ｓ３０５）に対応した値に更新し（Ｓ４５５）、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。
【０１３９】
Ｓ４４８にてＶ入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、大当り種別の記憶データを消去し（Ｓ４５６）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（Ｓ３００）に対応した値に更新して（Ｓ４５７）、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。
【０１４０】
図１５は、演出制御用マイクロコンピュータ１００の演出制御用ＣＰＵ１０１が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（たとえば、４ｍｓ）

を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（Ｓ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（Ｓ７０２）を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（Ｓ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。

【０１４１】

演出制御処理は、コマンド解析処理（Ｓ７０４）、演出制御プロセス処理（Ｓ７０５）、乱数更新処理（Ｓ７０６）、保留記憶表示制御処理（Ｓ７０７）を、含んで構成されている。コマンド解析処理では、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする。たとえば、変動パターンコマンドが受信されたときに、ＲＡＭ１０３に形成された変動パターンコマンド格納領域に当該コマンドデータが格納される。また、表示結果指定コマンドが受信されたときに、ＲＡＭ１０３に形成された表示結果指定コマンド格納領域に当該コマンドデータが格納される。また、その他、各種の演出制御コマンドが受信されたときに、当該コマンドを受信したことを示すフラグがセットされる。

【０１４２】

演出制御プロセス処理では、コマンド解析処理で解析した演出制御コマンドの内容にしたがって、特別図柄の変動表示に対応した演出等の各種演出を演出表示装置９などで行うための演出制御を実行する。演出制御プロセス処理では、現在の制御状態に応じて演出制御プロセスフラグが更新され、制御状態に応じた各プロセスのうち、演出制御プロセスフラグに対応した処理が選択される。乱数更新処理では、各種演出内容の選択決定用乱数といった、各種乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する。保留記憶表示制御処理では、所定の表示更新条件が成立したときに、演出表示装置９に表示される保留表示画像を更新するための制御が行われる。

【０１４３】

図１６は、演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（Ｓ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、打球促進演出処理（Ｓ５００）、先読み処理（Ｓ５０１）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じて、Ｓ８００～Ｓ８１０のうちいずれかの処理を行う。演出制御プロセス処理では、演出表示装置９の表示状態が制御され、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動パターンに対応する演出が実行される。第１特別図柄の変動に同期した演出に関する制御も、第２特別図柄の変動に同期した演出に関する制御も、１つの共通する演出制御プロセス処理において実行される。演出制御プロセス処理では、特別図柄の変動表示と並列的に表示可能な態様で、普通図柄の変動表示に対応した演出に関する制御も実行される。

【０１４４】

打球促進演出処理（Ｓ５００）では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から受信した各種演出制御コマンドに基づいて、遊技状態を確認する。このとき確認された遊技状態に応じて、打球促進演出を実行する。打球促進演出は、遊技領域７における第１経路（左打ち経路）および第２経路（右打ち経路）のうち、少なくともいずれか一方への遊技球の打込みを促進させる報知をする演出である。たとえば、打球促進演出には、第２経路（右打ち経路）への遊技球の打込みを促進させる報知をする右打ち促進報知演出が含まれる。打球促進演出には、当該右打ち促進報知演出と、第１経路（左打ち経路）への遊技球の打込みを促進させる報知をする左打ち促進報知の演出とを含むようにしてもよい。右打ち促進報知の演出は、たとえば、演出表示装置の特定の表示領域において、「右打ち」というような右打ちを示唆して促進するような文字画像を右向きの矢印画像とともに継続的に表示することにより行われる。打球促進演出として、右打ち促進報知を実行している状態に基づいて、第２経路（右打ち経路）への遊技球の打込み（右打ち）を促進させ、右打ち促進報知が終了した後の所定期間において、左打ち促進報知を実行することで、第１経

路（左打ち経路）への遊技球の打込み（左打ち）を促進させてもよい。そして、所定期間が経過した後には、左打ち促進報知を終了してもよい。

【０１４５】

先読み処理（Ｓ５０１）では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が有する保留情報に対応する保留表示情報を記憶し、当該保留表示情報を先読み演出のために使用可能とする。先読み演出は、ある保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の順番が到来する前に、その保留表示情報を先読みして対応する保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の内容を判定して、将来の特別図柄の変動表示がどのようになるかを、それよりも前の段階で予告などにより示唆可能とする。先読み演出の対象とした保留情報は、ターゲットの保留情報ともいう。また、先読み演出の対象とした保留情報に基づいた特別図柄の変動表示を、ターゲット変動ともいう。

【０１４６】

変動パターンコマンド受信待ち処理（Ｓ８００）では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。たとえば、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。演出図柄変動開始処理（Ｓ８０１）では、特別図柄の変動表示に対応する演出である変動時演出が開始されるように制御する。受信した変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の演出パターンを選択し、実行する演出時間を計時する演出時間タイマの計時をスタートさせる。演出図柄変動中処理（Ｓ８０２）では、演出パターンを構成する各状態の切替えタイミング等を制御するとともに、演出時間タイマにより計時される演出時間が終了したか否かを監視する。演出図柄変動停止処理（Ｓ８０３）では、演出時間が終了したか、または、図柄確定指定コマンドを受信したことに基づいて、変動時演出を終了させ、特別図柄の変動表示結果である確定特別図柄に対応した演出結果を表示する制御を行う。

【０１４７】

大当り表示処理（Ｓ８０４）では、大当りが発生したときに、ファンファーレ演出を行う制御といった、表示制御を行う。大当りが発生したときのファンファーレ演出は、演出表示装置９に大当りの発生を報知するための大当り表示を含んでいる。ラウンド中処理（Ｓ８０５）では、大当りのラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（Ｓ８０６）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（Ｓ８０７）に対応した値に更新する。ラウンド後処理（Ｓ８０６）では、大当りのラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（Ｓ８０５）に対応した値に更新する。大当り終了演出処理（Ｓ８０７）では、演出表示装置９において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。

【０１４８】

小当り表示処理（Ｓ８０８）では、小当りが発生したときに、ファンファーレ演出を所定時間（たとえば、１秒間）行う制御といった、表示制御を行う。小当りが発生したときのファンファーレ演出は、演出表示装置９に小当りの発生を報知するための小当り表示を含んでいる。小当り開放中処理（Ｓ８０９）では、小当りにおいて、Ｖ判定入賞装置８７の開放中における各種の演出制御を行う。小当り終了演出処理（Ｓ８１０）では、演出表示装置９において、小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する演出制御を行う。また、小当り遊技状態において、Ｖ入賞スイッチ８７ａにより遊技球のＶ入賞が検出され、Ｖ入賞が発生したことが判定されたときには、Ｖ入賞が発生したことを報知するＶ入賞演出制御をする。小当り遊技状態においてＶ入賞が発生したときには、大当り遊技状態に移行させるために、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（Ｓ８０４）に対応した値に更新する。一方、小当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなかったときには、大当り遊技状態に移行させないので、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（Ｓ８００）に対応した値に更新する。

【０１４９】
演出制御プロセス処理では、上記した各処理により、演出表示装置９の表示状態が制御され、特別図柄の変動表示に対応した変動時演出が開始され、特別図柄の変動表示結果に対応した演出結果が表示される。演出制御用ＣＰＵ１０１は、たとえば、受信した変動パターンコマンド、および、表示結果指定コマンドに基づいて、実行される変動表示について、指定された変動パターン、および、表示結果を認識し、変動時演出の演出結果を決定する。また、演出制御プロセス処理では、Ｓ５００の打球促進演出処理により、演出制御プロセスの実行状況を確認し、遊技制御状態に応じて、打球促進演出が実行される。
【０１５０】
パチンコ遊技機１では、打球促進演出として、高ベース状態右打ち促進報知、小当り右打ち促進報知、および、大当り右打ち促進報知を含む複数種類の打球促進演出を実行可能である。高ベース状態右打ち促進報知は、高ベース状態において、右打ちをしてゲート３２および可変入賞球装置１５の第２始動入賞口１４に対する遊技球の進入を狙わせるための打球促進演出である。小当り右打ち促進報知は、小当り遊技状態において、右打ちをしてＶ判定入賞装置８７への遊技球の進入を狙わせるための打球促進演出である。大当り右打ち促進報知は、大当り遊技状態において、右打ちをして大当り可変入賞球装置２０の大入賞口やＶ判定入賞装置８７のＶ大入賞口に対する遊技球の進入を狙わせるための打球促進演出である。
【０１５１】
高ベース状態右打ち促進報知、小当り右打ち促進報知、および、大当り右打ち促進報知は、「右打ち」というような右打ちを示唆して促進するような文字画像を右向きの矢印画像とともに継続的に表示する同じ画像を用いて実行してもよい。つまり、右打ち促進報知が、高ベース状態での促進報知と、小当りでの促進報知と、大当りでの促進報知とのいずれの種類に該当するかを特定不可能な状態で表示するものでもよい。右打ち促進報知は、「右打ち」というような右打ちを示唆して促進するような文字画像を右向きの矢印画像とともに継続的に表示する画像として、高ベース状態右打ち促進報知については青色の画像で表示し、小当り右打ち促進報知については黄色の画像で表示し、大当り右打ち促進報知については赤色の画像で表示するなど、遊技制御状態に応じて異なる画像を用いて実行してもよい。打球促進演出の種類に応じて、演出に用いる画像の大きさを異ならせるようにしてもよい。たとえば、遊技者にとっての有利度により、演出に用いる画像の大きさを異ならせるようにしてもよい。一例として、小当り右打ち促進報知については小型の画像を用いて促進報知をし、高ベース状態右打ち促進報知については中型の画像を用いて促進報知をし、大当り右打ち促進報知については大型の画像を用いて促進報知をするようにしてもよい。なお、高ベース状態右打ち促進報知については、大当り右打ち促進報知と同様に、大型の画像を用いて促進報知をしてもよい。
【０１５２】
パチンコ遊技機１として、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の遊技球を遊技機内で循環させる循環経路が形成されているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、球貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、遊技球の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生に応じて遊技点が記憶部に加算される。入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払出す遊技機を説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の遊技球を遊技機内で循環させる循環経路が形成されているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、球貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、遊技球の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生に応じて遊技点が記憶部に加算される。
【０１５３】
演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」な

どの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。たとえば、０％～１００％の範囲内の値のうち、０％を含む値や、１００％を含む値、０％および１００％を含まない値であってもよい。

【０１５４】

遊技者の動作を検出する手段として、赤外線センサ、および、モーションセンサ等のような遊技者の動作を直接的に検出可能な検出手段を用いてもよい。

【０１５５】

図１７－１は、演出表示装置９における画面表示の構成例ＡＫＰ０を示している。構成例ＡＫＰ０において、演出表示装置９の画面上には、演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒと、小図柄表示エリア９Ｋと、右打ち表示エリア９Ｚと、が設けられている。演出図柄表示エリア９Ｌは、左図柄となる演出図柄を可変表示するために設けられた「左」の図柄表示領域である。演出図柄表示エリア９Ｃは、中図柄となる演出図柄を可変表示するために設けられた「中」の図柄表示領域である。演出図柄表示エリア９Ｒは、右図柄となる演出図柄を可変表示するために設けられた「右」の図柄表示領域である。

【０１５６】

演出表示装置９の画面上における所定位置には、小図柄表示エリア９Ｋが配置されている。小図柄表示エリア９Ｋは、演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒよりも小さく、例えば演出表示装置９の画面上における右側上部といった所定位置に設けられている。小図柄表示エリア９Ｋでは、特別図柄や演出図柄の可変表示に対応して、小図柄の可変表示が実行される。小図柄を示す演出画像は、演出図柄を示す演出画像である識別情報画像よりも縮小され、演出図柄を示す識別情報画像のそれぞれと一部または全部が共通する態様で、可変表示を実行可能な縮小識別情報画像であればよい。たとえば、演出図柄を示す識別情報画像が数字を示す部位とキャラクタを示す部位とを含んでいる場合に、小図柄を示す演出画像は、演出図画に含まれる数字を示す部位と同様の図柄番号に対応した数字を示す画像であり、キャラクタを示す部位を含んでいないため、演出図柄を示す識別情報画像よりも簡素な態様により小図柄を表示可能であればよい。演出表示装置９の画面上に設けられた小図柄表示エリア９Ｋでは、縮小識別情報となる小図柄の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄が導出される。小図柄を示す演出画像は、常時視認可能な位置に表示してもよい。

【０１５７】

第１特別図柄や第２特別図柄といった、特別図柄の可変表示に対応して、演出図柄や小図柄の可変表示が実行される。その後、特別図柄の可変表示結果として確定特別図柄が導出されるときに、演出図柄の可変表示結果として最終停止図柄となる確定演出図柄が導出され、小図柄の可変表示結果として最終停止図柄となる確定小図柄が導出される。このように、特別図柄や演出図柄、小図柄といった、各種の表示図柄を導出するとは、識別情報としての表示図柄を完全停止や最終停止により停止表示して可変表示を終了させることである。これに対し、演出図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定演出図柄が導出されるまでの可変表示中には、演出図柄の変動速度が「０」となって、演出図柄が停留して表示され、たとえば、微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような演出図柄の表示状態は、演出図柄の仮停止による停止表示ともいい、演出図柄の可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による演出図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、演出図柄の仮停止による停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（たとえば、１秒間）よりも短い期間において、演出図柄を完全停止により停止表示することなどが含まれてもよい。小図柄についても、演出図柄と同様の仮停止による停止表示が可能であればよい。

【０１５８】

図１７－２は、始動口入賞時コマンドとして用いられる演出制御コマンドの構成例を示している。特別図柄プロセス処理における始動口スイッチ通過処理（Ｓ３１１）では、始

動口入賞時コマンドとして、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または第２始動入賞指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドまたは第２保留記憶数コマンドなど、始動入賞の発生に対応した演出制御コマンドを送信するための設定が行われる。図１７－２（Ａ）は、これらの始動口入賞時コマンドに関する設定例を示している。図１７－２（Ｂ）は、始動口入賞時コマンドに含まれる図柄指定コマンドの設定例を示している。

【０１５９】

第１始動入賞指定コマンドとなるコマンドＡ４０１Ｈと、第２始動入賞指定コマンドとなるコマンドＡ４０２Ｈとは、始動入賞の発生を指定する始動入賞指定コマンドに含まれる。なお、添字Ｈは１６進数であることを示している。第１保留記憶数指定コマンドとなるコマンドＣ０ＸＸＨと、第２保留記憶数指定コマンドとなるコマンドＣ１ＸＸＨとは、保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドに含まれる。なお、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。保留記憶数指定コマンドでは、第１保留記憶数や第２保留記憶数に応じて、異なるＥＸＴデータ（たとえば、００Ｈ～０４Ｈのいずれか）が設定される。図柄指定コマンドは、表示結果や当り種別に関する先読み判定の結果などに応じて、異なるＥＸＴデータ（たとえば、００Ｈ～０６Ｈのいずれか）が設定されるコマンドＣ２ＸＸＨである。変動種別コマンドは、変動パターン種別や変動パターンに関する先読み判定の結果などに応じて、異なるＥＸＴデータが設定されるコマンドＣ３ＸＸＨである。

【０１６０】

図柄指定コマンドのうち、コマンドＣ２０１Ｈ、コマンドＣ２０２Ｈは、当り判定用乱数であるランダムＲの値が大当り判定値と一致した場合に送信可能であり、特別図柄の変動表示により大当りが発生すると決定されることにより大当り遊技状態に制御されるとの入賞時判定結果を通知する。図柄指定コマンドのうち、コマンドＣ２０３Ｈ～コマンドＣ２０５Ｈは、当り判定用乱数であるランダムＲの値が小当り判定値と一致した場合に送信可能であり、特別図柄の変動表示により小当りが発生すると決定されることにより小当り遊技状態に制御されるとの入賞時判定結果を通知する。また、コマンドＣ２０３Ｈ～Ｃ２０５Ｈは、当り種別判定用乱数であるランダム１の値に応じて、当り種別が小当り経由大当りＸ～小当り経由大当りＺのいずれであるかを特定可能に通知する。図柄指定コマンドのうち、コマンドＣ２０６Ｈは、当り判定用乱数であるランダムＲの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合に送信可能であり、特別図柄の変動表示により大当りや小当りが発生しないと決定されることにより大当り遊技状態や小当り遊技状態には制御されないとの入賞時判定結果を通知する。このように、図柄指定コマンドは、始動入賞時に読出される当り判定用乱数となるランダムＲや当り種別判定用乱数となるランダム１を用いて、特別図柄の可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否かと、特別図柄の可変表示結果が「小当り」に決定された場合の当り種別といった、入賞時判定結果を通知する判定結果情報として送信される。特別図柄の可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されない場合は、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であるともいう。特別図柄の可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定される場合は、あわせて特別図柄の可変表示結果が「当り」であるともいう。

【０１６１】

図１７－３は、変動パターンの構成例を示している。図１７－３に示された複数の変動パターンは、特図変動時間や演出図柄の可変表示態様が異なる。特図変動時間は、特別図柄の可変表示において、特別図柄の変動が開始されてから可変表示結果として確定特別図柄が導出されるまでの所要時間である。複数の変動パターンには、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」および「当り」のいずれかに対応した変動パターンが含まれている。「当り」に対応した変動パターンは、特別図柄大当り、小当り経由大当りの双方に、対応するものであればよい。なお、「当り」に対応した変動パターンは、特別図柄大当りのみに対応し小当り経由大当りには対応しない変動パターン、小当り経由大当りのみに対応し特別図柄大当りには対応しない変動パターン、特別図柄大当りと小当り経由大当りの双方に対

応した変動パターンのうち、一部または全部を含んでいてもよい。

【０１６２】

図１７－４は、遊技状態などに応じた変動パターンの決定例を示している。パチンコ遊技機１では、通常状態である場合と、特別状態における変動表示の残余回数が３以上である場合と、特別状態における変動表示の残余回数が１または２である場合と、特別状態における変動表示の残余回数が０である最終変動の場合と、特別状態終了時における第２保留記憶分に対応する変動表示である場合とで、決定可能パターンの設定を異ならせている。特別状態における変動表示の残余回数は、特別状態において実行可能な特別図柄の変動表示の残り回数である。変動パターンは特別図柄の変動表示が開始されるときに決定され、特別状態における変動表示の残余回数は、今回の変動表示が開始された後の時点で残っている変動表示回数として特定可能であればよい。たとえば、特別状態における最終回の変動表示である最終変動に対応した決定可能パターンは、今回の変動表示が開始された後の時点で残っている変動表示回数が０になるので、特別状態における変動表示の残余回数が０である場合の決定可能パターンが設定される。特別状態終了時における第２保留記憶分に対応する変動表示は、それぞれの変動表示が実行されるときには特別状態が終了しており、遊技状態は通常状態となっている。しかしながら、特別状態終了時の第２保留記憶分については、他の通常状態における変動表示とは異なり、特殊な変動パターンを決定可能にする。したがって、特別状態終了時の第２保留記憶分に対応する変動表示である場合と、他の通常状態における変動表示である場合とでは、決定可能パターンの設定が異なっている。図１７－４に示す決定例において、可変表示結果が「当り」となる場合には、当り種別が第１特図大当りＡ～第１特図大当りＣや第２特図大当りのいずれかである特別図柄の表示結果が「大当り」の場合と、当り種別が小当り経由大当りＸ～小当り経由大当りＺのいずれかである特別図柄の表示結果が「小当り」の場合とが、含まれている。

【０１６３】

図１７－４（Ａ）に示すように、通常状態である場合の決定例ＡＫＥ０１では、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターンＰＡ１－１～ＰＡ１－４、ＰＡ２－１～ＰＡ２－３、ＰＢ２－１～ＰＢ２－４が、決定可能パターンに含まれている。高ベース制御や電チューサポート制御が行われていない通常状態にて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合は、通常時ハズレともいう。変動パターンＰＡ１－１～ＰＡ１－４は、演出図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、演出図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される非リーチ変動パターンに含まれている。非リーチ組合せの確定演出図柄となる場合の表示結果は、非リーチハズレともいう。変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３、ＰＢ２－１～ＰＢ２－４は、演出図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、演出図柄の可変表示の表示結果として、当り組合せでない所定のリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示されるリーチ変動パターンに含まれている。リーチ組合せの確定演出図柄となる場合の表示結果は、リーチハズレともいう。リーチ組合せは、リーチハズレ組合せともいう。リーチ態様とは、可変表示において停止表示された演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄については可変表示が継続している態様などのことである。たとえば、リーチ態様では、左図柄および右図柄として、同一の演出図柄が停止表示される。演出図柄の可変表示においてリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、あわせてハズレ変動パターンともいう。非リーチ組合せとリーチ組合せは、あわせてハズレ組合せともいう。

【０１６４】

変動パターンＰＡ１－４による演出図画の可変表示では、可変表示中に演出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が実行される。演出図柄を一旦仮停止させた後に再開される可変表示は擬似連変動ともいう。変動パターンＰＡ１－４による演出図画の可変表示では、擬似連演出における擬似連変動が１回実行された後に、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。変動パターンＰＡ２－２、変動パターンＰＢ２－２による演出図柄

の可変表示でも、擬似連変動が１回実行される。変動パターンＰＡ２－３、変動パターンＰＢ２－３による演出図柄の可変表示では、擬似連変動が２回実行される。変動パターンＰＢ２－４による演出図柄の可変表示では、擬似連変動が３回実行される。変動パターンＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＢ２－２～ＰＢ２－４のいずれかによる演出図柄の可変表示では、擬似連演出における擬似連変動が１回実行または複数回実行された後に、演出図柄の可変表示の態様がリーチ態様となり、最終的にはリーチハズレ組合せの確定演出図柄が停止表示される。

【０１６５】

決定例ＡＫＥ０１では、特別図柄の可変表示結果が「当り」であれば、変動パターンＰＡ３－１～ＰＡ３－３、ＰＢ３－１～ＰＢ３－４が、決定可能パターンに含まれている。変動パターンＰＡ３－１～ＰＡ３－３、ＰＢ３－１～ＰＢ３－４は、演出図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、演出図柄の可変表示の表示結果として、当り組合せの確定演出図柄が停止表示される当り変動パターンに含まれている。当り変動パターンは、特別図柄の表示結果が「大当り」となる場合の大当り変動パターンや、特別図柄の表示結果が「小当り」となる場合の小当り変動パターンとして、使用可能である。当り組合せの確定演出図柄は、左図柄、中図柄、右図柄として、同一の演出図柄が揃って停止表示される表示結果の態様である。演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒでは、それぞれ、左図柄、中図柄、右図柄として、たとえば、１～９の数字を示す演出図柄を変動可能に表示する。また、７の数字を示す演出図柄は、表示色が赤色で７の数字を示す演出図柄と、表示色が金色で７の数字を示す演出図柄とを、含んでいる。表示色が赤色で７の数字を示す演出図柄は、赤７の演出図柄ともいう。表示色が金色で７の数字を示す演出図柄は、金７の演出図柄ともいう。

【０１６６】

当り組合せの確定演出図柄は、たとえば、当り種別に応じて異なる演出図柄を決定可能であってもよい。一例として、当り種別が第１特図大当りＡや第２特図大当り、小当り経由大当りＸのいずれかである場合には、金７の演出図柄を当り組合せの確定演出図柄として決定可能である。また、当り種別が第１特図大当りＢや小当り経由大当りＹ、小当り経由大当りＺのいずれかである場合には、赤７の演出図柄を当り組合せの確定演出図柄として決定可能である。当り種別が第１特図大当りＣである場合には、１～６、８、９の数字を示す演出図柄のいずれかを当り組合せの確定演出図柄として決定可能である。なお、演出図柄の可変表示における表示結果として、１～６、８、９の数字を示す演出図柄のいずれかを用いた当り組合せの確定演出図柄が導出された場合であっても、その後に昇格演出が実行されることにより、他の当り種別であることが報知されてもよい。

【０１６７】

当り種別が第１特図大当りＡ、第２特図大当り、小当り経由大当りＸのいずれかである場合には、当り後制御状態として、特別図柄の変動表示回数が１００回に達するまで、特別状態に制御可能となる。当り種別が第１特図大当りＢ、小当り経由大当りＹ、小当り経由大当りＺのいずれかである場合には、当り後制御状態として、特別図柄の変動表示回数が１５回に達するまで、特別状態に制御可能となる。当り種別が第１特図大当りＣである場合には、当り後制御状態として、特別図柄の変動表示回数が３回に達するまで、特別状態に制御可能となる。このように、演出図柄の可変表示における表示結果として、１～６、８、９の数字を示す演出図柄のいずれかを用いた当り組合せの確定演出図柄が導出された場合よりも、赤７の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が導出された場合に、当り後制御状態などの点において、遊技者にとって有利な大当りが発生可能になる。演出図柄の可変表示における表示結果として、１～６、８、９の数字を示す演出図柄のいずれかを用いた当り組合せの確定演出図柄が導出された場合や、赤７の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が導出された場合よりも、金７の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が導出された場合に、当り後制御状態などの点において、遊技者にとって有利な大当りが発生可能になる。

【０１６８】

演出図柄の可変表示中に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、演出態様に応じて可変表示結果が「当り」となる割合が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。可変表示結果が「当り」となる割合は、当り信頼度や当り期待度ともいう。リーチ演出には、たとえば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも当り期待度の高いスーパーリーチとが、含まれている。決定例ＡＫＥ０１における変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、保留記憶数や当り期待度に応じた割合で使用パターンとなる変動パターンが決定され、可変表示結果が「当り」である場合に、当り期待度に応じた割合で使用パターンとなる変動パターンが決定される。たとえば、保留記憶数が多い場合には、保留記憶数が少ない場合よりも、高い割合で特図変動時間が短い非リーチ変動パターンを使用パターンに決定すればよい。可変表示結果が「当り」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、高い割合で擬似連変動の実行回数が多い変動パターンを使用パターンに決定してもよい。可変表示結果が「当り」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、高い割合でスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンに決定してもよい。

【０１６９】

図１７－４（Ｂ）に示すように、特別状態における変動表示の残余回数が３以上である場合の決定例ＡＫＥ０２では、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターンＰＢ１－１～ＰＢ１－３、ＰＡ２－１～ＰＡ２－３、ＰＢ２－１～ＰＢ２－４が、決定可能パターンに含まれている。変動パターンＰＢ１－１～ＰＢ１－３は、非リーチ変動パターンに含まれている。特別状態における変動表示の残余回数が３以上である場合には、通常状態である場合よりも、特図変動時間が短い変動パターンを高い割合で使用パターンとして決定することで、特別図柄の変動表示時間が短くなる時短制御を行うことができればよい。特別状態である場合には、たとえば、変動表示の残余回数が３以上である期間といった第１特別期間と、変動表示の残余回数が３未満である期間といった第２特別期間とで、特別図柄の変動表示時間が短くなる時短制御の有無を異ならせてもよい。この場合に、特別状態であるときの第１特別期間において時短制御が行われ、特別状態であるときの第２特別期間において時短制御が行われないように、時短制御の有無が設定される。高ベース制御や電チューサポート制御とともに時短制御が行われている特別状態にて、可変表示結果が「ハズレ」となる場合は、時短中ハズレともいう。決定例ＡＫＥ０２では、特別図柄の可変表示結果が「当り」であれば、決定例ＡＫＥ０１と同様に、変動パターンＰＡ３－１～ＰＡ３－３、ＰＢ３－１～ＰＢ３－４が、決定可能パターンに含まれている。決定例ＡＫＥ０２における変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、保留記憶数や当り期待度に応じた割合で使用パターンとなる変動パターンが決定され、可変表示結果が「当り」である場合に、当り期待度に応じた割合で使用パターンとなる変動パターンが決定される。

【０１７０】

図１７－４（Ｃ）に示すように、特別状態における変動表示の残余回数が１または２である場合の決定例ＡＫＥ０３では、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターンＰＣ１－１、ＰＣ１－２が、決定可能パターンに含まれている。変動パターンＰＣ１－１および変動パターンＰＣ１－２による演出図柄の可変表示では、擬似連演出が実行されてもよい。変動パターンＰＣ１－１および変動パターンＰＣ１－２による演出図柄の可変表示では、リーチ態様となることがあってもよいし、リーチ態様となることがなくてもよい。決定例ＡＫＥ０３では、特別図柄の可変表示結果が「当り」であれば、変動パターンＰＣ３－１、ＰＣ３－２が、決定可能パターンに含まれている。変動パターンＰＣ３－１、ＰＣ３－２による演出図柄の可変表示では、変動パターンＰＣ１－１、ＰＣ１－２による演出図柄の可変表示と一部が共通する可変表示やリーチ演出が実行された後に、当り組合せの確定演出図柄が停止表示されてもよい。決定例ＡＫＥ０３における変動パターンは、当り期待度に応じた割合で使用パターンとなる変動パターンが決定されてもよい。たとえば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、変動パターンＰＣ１－１の方が変動パターンＰＣ１－２よりも高い割合で使用パターンに決定されてもよい。可変表示結

果が「当り」である場合には、変動パターンＰＣ３－２の方が変動パターンＰＣ３－１よりも高い割合で使用パターンに決定されてもよい。

【０１７１】

図１７－４（Ｄ）に示すように、特別状態における変動表示の残余回数が０である最終変動となる場合の決定例ＡＫＥ０４では、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターンＰＣ１－３のみが決定可能パターンとなり、特別図柄の可変表示結果が「当り」であれば、変動パターンＰＣ３－３のみが決定可能パターンとなる。図１７－３に示すように、変動パターンＰＣ１－３および変動パターンＰＣ３－３は、いずれも特図変動時間が１４０００００ｍｓ（ミリ秒）となる変動パターンである。したがって、特別状態における最終回の変動表示である最終変動は、可変表示結果が「ハズレ」である場合と「当り」である場合とで、特図変動時間が共通である。

【０１７２】

図１７－４（Ｅ）に示すように、特別状態終了時における第２保留記憶分に対応する変動表示である場合の決定例ＡＫＥ０５では、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターンＰＤ１－１のみが決定可能パターンとなり、特別図柄の可変表示結果が「当り」であれば、変動パターンＰＤ３－１、ＰＤ３－２が、決定可能パターンに含まれている。図１７－３に示すように、変動パターンＰＤ１－１は、特図変動時間が５００ｍｓといった、変動表示時間が極めて短い変動パターンである。したがって、特別状態終了時における第２保留記憶分に対応する変動表示は、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、短期間のうちに開始と終了が繰り返されることで、第２保留記憶が消化される。また、特別図柄の可変表示結果が「当り」である場合に、特別状態終了時における第２保留記憶分に対応する変動表示は、他の遊技状態における変動表示よりも、特図変動時間が短くなりやすいので、短期間のうちに当り組合せの確定演出図柄が導出されやすい。

【０１７３】

特別状態最終変動は、特別状態における最終回の変動表示となる最終変動である。この特別状態最終変動となる可変表示の実行中には、獲得演出、期待度アップ演出、１回または複数回の予告演出を実行した後に、ハズレ対応演出または当り対応演出が実行される。獲得演出は、第２保留記憶となる保留情報の記憶数に関連した表示数の特定画像を表示させる事前演出となる。特定画像は、たとえば、複数種類のキャラクタのうちから選択されたキャラクタを示すパネル状の演出画像であればよい。期待度アップ演出は、第２始動入賞口１４を遊技球が通過したことによる第２始動入賞の発生に伴い、特定画像の表示態様が変化可能な変化演出である。ただし、期待度アップ演出が実行された場合には、特定画像の表示態様が変化する場合と、特定画像の表示態様が変化しない場合とが、含まれている。１回または複数回の予告演出は、獲得演出において表示された特定画像に関連した特定演出となる。ハズレ対応演出は、特別図柄の表示結果がハズレ図柄となり、大当りや小当りが発生しないことを報知するハズレ用報知演出となる。当り対応演出は、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となり、大当りや小当りが発生することを報知する当り用報知演出となる。ハズレ対応演出と当り対応演出は、あわせて表示結果対応演出ともいう。獲得演出、期待度アップ演出、予告演出、ハズレ対応演出および当り対応演出を含めた表示結果対応演出は、いずれも特別状態最終変動に対応して実行可能な最終変動演出に含まれる。

【０１７４】

最終変動演出には、動画像の再生表示あるいは静止画像のアニメーション表示による背景画像の表示が含まれてもよい。このような最終変動演出に含まれる背景画像の表示は、特別状態最終変動が終了した後にも、第２保留記憶分に対応する変動表示が終了するまで、継続可能に制御してもよい。たとえば、ハズレ対応演出や当り対応演出は、背景画像の表示における動画像の再生表示あるいは静止画像のアニメーション表示を含み、特別状態最終変動が終了した後でも、第２保留記憶分に対応する変動表示が終了するまで、継続して実行される。これにより、特別状態最終変動となる変動表示と、第２保留記憶分に対応する変動表示とが、一貫性のある一連の変動表示である印象を遊技者に与えて、それぞれ

の変動表示に対する遊技者の関心が高められる適切な表示演出が可能になる。

【０１７５】

獲得演出では、たとえば、特別状態における最終変動となる１回の変動表示と、第２保留記憶となる保留情報の記憶数における上限値に対応した４回の変動表示とに関連して、最大表示数が５の特定画像を表示可能であればよい。獲得演出の実行が開始されるときに、第２保留記憶となる保留情報の記憶数が上限値である４に達していれば、最大表示数に対応した５個の特定画像として、複数種類のキャラクタのうちから選択されたキャラクタを示すパネル状の演出画像を表示可能であればよい。獲得演出において表示可能なキャラクタを示すパネル状の演出画像は、キャラパネル画像ともいう。獲得演出におけるキャラパネル画像の表示数は、第２保留記憶となる保留情報の記憶数を１加算した値に基づいて決定可能であればよい。第２保留記憶となる保留情報の記憶数を１加算した値は、第２保留記憶による変動表示の実行回数に、特別状態での最終変動となる変動表示の実行回数である１を加えた値である。

【０１７６】

予告演出では、獲得演出において表示された特定画像に関連した演出として、キャラパネル画像で示されるキャラクタを用いたバトル演出を実行可能であればよい。バトル演出では、たとえば、キャラパネル画像で示されたキャラクタを味方キャラクタとして、この味方キャラクタとは異なる敵キャラクタとの戦いを繰り広げるように、動画像の再生表示あるいは静止画像のアニメーション表示を実行可能であればよい。１回または複数回の予告演出では、各回の予告演出において、たとえば、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北する場面が表示されることにより、特別図柄の表示結果がハズレ図柄となり、大当りや小当りが発生しないことを示唆可能である。これに対し、各回の予告演出において、たとえば、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利する場面が表示されることにより、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となり、大当りや小当りが発生することを示唆可能である。このように、各回の予告演出は、演出画像の表示態様などの演出態様に応じて、大当りや小当りが発生することを示唆する場合と、大当りや小当りが発生しないことを示唆する場合とがある。予告演出の演出態様による大当りや小当りが発生しないことの示唆は、ハズレ示唆ともいう。ハズレ示唆となる演出態様の予告演出は、ハズレ予告ともいう。予告演出の演出態様による大当りや小当りが発生することの示唆は、当り示唆ともいう。当り示唆となる演出態様の予告演出は、当り予告ともいう。

【０１７７】

事前演出となる獲得演出における特定画像の表示数や、予告演出において当り示唆となるまでの実行回数は、必ずしも、第２保留記憶となる保留情報の記憶数や、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる変動表示までの実行回数と、一致するものでなくてもよい。たとえば、獲得演出の実行が開始されるときに、第２保留記憶となる保留情報の記憶数が上限値である４に達していない場合でも、最大表示数に対応した５個の特定画像として、パネル状の演出画像であるキャラパネル画像が５枚分まで表示されることがあってもよい。また、たとえば、２回目の予告演出において味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利する場面が表示されることで、大当りや小当りの発生が示唆された場合でも、第２保留記憶となる保留情報のうち、２番目以降の保留情報に基づく特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となることがあってもよい。

【０１７８】

その一方で、事前演出となる獲得演出における特定画像の表示数や表示態様は、予告演出の実行回数や演出態様と関連している。たとえば、獲得演出において特定画像となるキャラパネル画像の表示数は、予告演出の実行回数以上となるように決定され、予告演出の実行回数未満となることがない。最大表示数に対応した５個の特定画像となるキャラパネル画像が表示された場合に、１個目のキャラパネル画像は１回目の予告演出における味方キャラクタを示唆可能であり、２個目のキャラパネル画像は２回目の予告演出における味方キャラクタを示唆可能であり、３個目のキャラパネル画像は３回目の予告演出における味方キャラクタを示唆可能であり、４個目のキャラパネル画像は４回目の予告演出におけ

る味方キャラクタを示唆可能であり、５個目のキャラパネル画像は５回目の予告演出における味方キャラクタを示唆可能である。

【０１７９】

図１７－５および図１７－６は、特別状態における最終変動などに対応した各種演出の実行期間や実行タイミングを示している。このうち、図１７－５は、特別状態における最終変動と、第２保留記憶数の上限値である４に対応する保留情報に基づく変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」の場合に関連して、５回の予告演出を含めた各種演出の実行期間や実行タイミングを示している。図１７－６は、特別状態における最終変動と、第２保留記憶数の１、２に対応する保留情報に基づく変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」であり、第２保留記憶数の３に対応する保留情報に基づく変動表示において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」の場合に関連して、２回の予告演出を含めた各種演出の実行期間や実行タイミングを示している。第２保留記憶として記憶された保留情報において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」の変動表示に対応する保留情報は、特定保留情報ともいう。

【０１８０】

たとえば、当り種別が第１特図大当りＣに決定されたことに基づいて、第１特別図柄の表示結果が「大当り」となることにより大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態の終了後に特別状態に制御されると、特別状態において３回の変動表示が実行可能になる。そして、残余回数が２、１のそれぞれに対応した変動表示が実行され、各回の変動表示において表示結果が「ハズレ」になると、タイミングＡＫＴ０１において、特別状態最終変動となる変動表示が開始される。演出図柄や小図柄の可変表示では、特別状態最終変動の開始に伴い、左図柄、中図柄、右図柄のすべてが変動する全図柄変動が開始される。なお、特別状態最終変動の開始に対応して、演出図柄は非表示状態となることで、演出図柄が表示されないようにしてもよい。その後、タイミングＡＫＴ０２において、獲得演出の実行が開始され、特定画像となるパネル状の演出画像で示されるキャラクタの表示数が、経過時間に応じて増加すればよい。タイミングＡＫＴ０３に達したときには、獲得演出の実行が終了して、期待度アップ演出の実行が開始され、特定画像となるパネル状の演出画像について、表示態様が変化可能になる。期待度アップ演出では、第２始動入賞口１４に進入した遊技球が検出されたときに、特定画像の表示態様が変化する場合と変化しない場合とがあればよい。期待度アップ演出により特定画像の表示態様が変化した場合には、当り期待度が高くなる。そして、タイミングＡＫＴ０４では、期待度アップ演出の実行が終了する。

【０１８１】

次に、タイミングＡＫＴ１１において、予告演出の実行が開始される。図１７－５に示す場合では、タイミングＡＫＴ１１～ＡＫＴ１５のそれぞれに対応して各回の予告演出が実行されることで、合計では５回の予告演出が実行される。５回の予告演出が実行される場合には、１回目の予告演出により特別状態最終変動が当りかハズレかを示唆可能であり、２回目の予告演出により第２保留記憶数の１に対応する変動表示が当りかハズレかを示唆可能であり、３回目の予告演出により第２保留記憶数の２に対応する変動表示が当りかハズレかを示唆可能であり、４回目の予告演出により第２保留記憶数の３に対応する変動表示が当りかハズレかを示唆可能であり、５回目の予告演出により第２保留記憶数の４に対応する変動表示が当りかハズレかを示唆可能である。５回の予告演出として、すべてハズレ示唆となる予告演出が実行された場合には、特別状態最終変動および第２保留記憶に対応する変動表示について、すべてハズレであることを示唆可能である。ただし、予告演出の実行回数と変動表示の実行回数とは、互いが厳密に一致するものではなく、あくまで示唆可能な程度のものであればよい。たとえば、いずれかの変動表示が当りである場合には、変動表示の実行回数よりも予告演出の実行回数が少なくなる場合があってもよい。この場合に、変動表示が当りになるまでの実行回数よりも少ない実行回数の予告演出により、変動表示が当りであることを示唆可能である。また、いずれの変動表示もハズレである

場合には、変動表示の実行回数よりも予告演出の実行回数が多くなる場合があってもよい。このように、予告演出の実行回数と変動表示の実行回数とが異なる場合でも、互いの実行回数は近い回数になりやすい点で、予告演出と変動表示とが関連する印象を遊技者に与えることができればよい。

【０１８２】

図１７－５に示すタイミングＡＫＴ１６にて５回目の予告演出が終了した後には、すべてハズレ示唆となる予告演出が実行されたことに対応して、ハズレ対応演出が実行される。ハズレ示唆となる予告演出が実行されることや、ハズレ対応演出が実行されることにより、大当りおよび小当りが発生せず、大当り遊技状態や小当り遊技状態には制御されないことを報知する特定報知を実行可能である。その後、たとえば、特別状態最終変動の終盤に達すると、演出表示装置９の画面上において、ハズレ時リザルト表示ＡＫＲ０１が行われる。ハズレ時リザルト表示ＡＫＲ０１は、特別状態が終了するまでの小当り遊技状態や大当り遊技状態において、賞球として払い出された遊技球数を、遊技者が認識可能に報知する表示演出であればよい。そして、タイミングＡＫＴ２１では、特別状態最終変動が終了する。このような特別状態最終変動に続いて、第２保留記憶分に対応する変動表示が順次に実行される。図１７－５に示す場合では、特別状態における最終変動と、第２保留記憶数の上限値である４に対応する保留情報に基づく変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」に対応して、小図柄の可変表示では、ハズレ組合せの確定小図柄が停止表示される。第２保留記憶分に対応する変動表示では、可変表示結果が「ハズレ」に対応して、図１７－４（Ｅ）に示す決定例ＡＫＥ０５により、変動パターンＰＤ１－１が決定され、短期間のうちに変動表示の開始と終了が繰り返され、タイミングＡＫＴ２２にて第２保留記憶分に対応する変動表示がすべて終了する。

【０１８３】

図１７－６に示す場合では、タイミングＡＫＴ１１、ＡＫＴ１２のそれぞれに対応して各回の予告演出が実行されることで、合計では２回の予告演出が実行される。このうち、１回目の予告演出ではハズレ示唆となるハズレ予告が実行され、２回目の予告演出では当り示唆となる当り予告が実行される。図１７－６に示すタイミングＡＫＴ１３にて２回目の予告演出が終了した後には、当り予告となる予告演出が実行されたことに対応して、当り対応演出が実行される。当り示唆となる予告演出が実行されることや、当り対応演出が実行されることにより、大当りまたは小当りが発生して、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御可能であることを報知する特定報知を実行可能である。その後、たとえば、特別状態最終変動の終盤に達すると、演出表示装置９の画面上において、当り時待機表示ＡＫＲ０２が行われる。当り時待機表示ＡＫＲ０２は、たとえば、当り対応演出の少なくとも一部と共通の背景画像となる動画像の再生表示を継続あるいは一時停止表示することで、大当りまたは小当りの発生を待機中であることを、遊技者が認識可能な表示演出であればよい。そして、タイミングＡＫＴ２１では、特別状態最終変動が終了する。このような特別状態最終変動に続いて、第２保留記憶分に対応する変動表示が順次に実行される。図１７－６に示す場合では、特別状態における最終変動と、第２保留記憶数が１、２に対応する変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」に対応して、小図柄の可変表示では、特殊表示結果となる確定小図柄が停止表示される。第２保留記憶数が３に対応する変動表示において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」に対応して、小図柄の可変表示では、当り組合せの確定小図柄が停止表示される。また、可変表示結果が「当り」に対応して、図１７－４（Ｅ）に示す決定例ＡＫＥ０５により、変動パターンＰＤ３－１、ＰＤ３－２のいずれかに決定され、タイミングＡＫＴ３１にて変動表示が終了して、大当りまたは小当りが発生する。

【０１８４】

特別状態最終変動では、特別図柄の表示結果が「ハズレ」である場合に変動パターンＰＣ１－３が使用パターンに決定され、特別図柄の表示結果が「当り」である場合に変動パターンＰＣ３－３が使用パターンに決定される。また、変動パターンＰＣ１－３は、特別状態最終変動となる変動表示の表示結果が「ハズレ」である場合であれば、第２保留記憶

分に対応する変動表示がすべて「ハズレ」となる場合でも、いずれかの変動表示が「当り」となる場合でも、使用パターンに決定される。さらに、第２保留記憶分に対応する変動表示が「当り」となる場合のうち、何回目の変動表示が「当り」となる場合であっても、特別状態最終変動となる変動表示の表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターンＰＣ１－３が使用パターンに決定される。変動パターンＰＣ１－３および変動パターンＰＣ３－３は、いずれも特図変動時間が１４００００ｍｓとなる変動パターンである。したがって、第２保留記憶として記憶された特定保留情報に基づく変動表示の以前に実行される可変表示の回数が、第１回数の場合と、第１回数とは異なる第２回数の場合とで、特別状態最終変動において可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの変動表示時間が共通になる。このように、特別状態最終変動における変動表示時間が一定になることで、最終変動演出に含まれる各種演出を実行するための演出制御が容易になり、演出制御に使用されるデータ容量を削減することができる。

【０１８５】

図１７－７は、演出制御プロセス処理（Ｓ７０５）における演出図柄変動開始処理（Ｓ８０１）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄などを決定する（ＡＫＳ０１１）。演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄は、主基板３１の遊技制御用マイクロコンピュータ５６０により伝送された変動パターンコマンドで指定された変動パターンや、表示結果指定コマンドで指定された特別図柄の表示結果といった、可変表示内容に基づいて決定可能である。変動パターンや特別図柄の表示結果に対応した可変表示内容は、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「第１当り」～「第３当り」を含んでいればよい。たとえば、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンがハズレ変動パターンのうちの非リーチ変動パターンである場合には、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」となる。また、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンがハズレ変動パターンのうちのリーチ変動パターンである場合には、可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」となる。これに対し、表示結果指定コマンドにより指定された特別図柄の表示結果として、第１特図大当りＡ、第２特図大当り、小当り経由大当りＸのうち、いずれかの当り種別が指定された場合には、可変表示内容が「第１当り」となる。表示結果指定コマンドにより指定された特別図柄の表示結果として、第１特図大当りＢ、小当り経由大当りＹ、小当り経由大当りＺのうち、いずれかの当り種別が指定された場合には、可変表示内容が「第２当り」となる。表示結果指定コマンドにより指定された特別図柄の表示結果として、第１特図大当りＣの当り種別が指定された場合には、可変表示内容が「第３当り」となる。

【０１８６】

演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄は、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に、左図柄および右図柄が異なる不一致の演出図柄となるように決定される。演出制御用ＣＰＵ１０１は、たとえば、ソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用乱数となる数値データを抽出し、ＲＯＭ１０２に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出図柄表示エリア９Ｌに停止表示される左確定演出図柄を決定すればよい。次に、ソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタなどにより更新される右確定図柄決定用乱数となる数値データを抽出し、ＲＯＭ１０２に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出図柄表示エリア９Ｒに停止表示される右確定演出図柄を決定すればよい。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定演出図柄の図柄番号が左確定演出図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、ソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用乱数となる数値データを抽出し、ＲＯＭ１０２に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出図柄表示エリア９Ｃに停止表示される中確定演出図柄を決定すればよい。

【０１８７】
演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄は、可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、左図柄および右図柄が同一で一致する演出図柄となるように決定される。演出制御用ＣＰＵ１０１は、たとえば、ソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタなどにより更新される左右確定図柄決定用乱数となる数値データを抽出し、ＲＯＭ１０２に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出図柄表示エリア９Ｌおよび演出図柄表示エリア９Ｒにて揃って停止表示される図柄番号が同一の演出図柄を決定すればよい。さらに、ソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用乱数となる数値データを抽出し、ＲＯＭ１０２に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出図柄表示エリア９Ｃに停止表示される中確定演出図柄を決定すればよい。ここで、例えば中確定演出図柄の図柄番号が左確定演出図柄および右確定演出図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定演出図柄が当り組合せとなってしまう場合には、たとえば、１といった、任意の値を中確定演出図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定演出図柄が当り組合せとならずにリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定演出図柄を決定するときには、左確定演出図柄および右確定演出図柄の図柄番号との差分である図柄差を決定し、その図柄差に対応する中確定演出図柄を設定してもよい。
【０１８８】
演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄は、可変表示内容が「第１当り」～「第３当り」のいずれかである場合に、左図柄と中図柄と右図柄とが同一で一致する演出図柄となるように決定される。たとえば、可変表示内容が「第１当り」である場合には、金７の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が決定可能となればよい。また、可変表示内容が「第２当り」である場合には、赤７の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が決定可能となればよい。可変表示内容が「第３当り」である場合に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、たとえば、ソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタなどにより更新される当り確定図柄決定用乱数となる数値データを抽出する。続いて、ＲＯＭ１０２に予め記憶されて用意された当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、１～６、８、９の数字を示す演出図柄のいずれかを用いた当り組合せの確定演出図柄が決定可能となればよい。
【０１８９】
可変表示内容が「第１当り」～「第３当り」のいずれかである場合には、再抽選演出や大当り中昇格演出といった図柄昇格演出を実行するか否かの決定が行われてもよい。再抽選演出では、演出図柄の可変表示中に１～６、８、９の数字を示す演出図柄のいずれかを用いた当り組合せの演出図柄が一旦停止表示されることによって、当り種別が第１特図大当りＣまたは小当り経由大当りＺであることを一旦は認識可能とし、演出図柄を再び可変表示させる再変動により、金７または赤７の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が停止表示されることによって、当り種別が遊技者にとって有利なものとなることを遊技者が認識可能に報知できる。なお、再抽選演出によって演出図柄を再変動させた後には、１～６、８、９の数字を示す演出図柄のいずれかを用いた当り組合せの確定演出図柄が停止表示されることなどにより、当り種別が遊技者にとって有利なものとなることを報知しない場合もある。再抽選演出を実行すると決定された場合には、確定演出図柄とともに、再抽選演出の実行前に一旦停止表示する演出図柄の組合せなどを決定すればよい。
【０１９０】
ＡＫＳ０１１にて確定演出図柄などを決定した後には、小図柄決定処理を実行する（８９ＡＫＳ０１）。小図柄決定処理では、小図柄の可変表示において表示結果となる確定小図柄などが決定される。その後、特別状態最終変動であるか否かを判定する（８９ＡＫＳ５１）。そして、特別状態最終変動である場合には、演出図柄を表示しない演出図柄非表示の開始設定を行う（８９ＡＫＳ５２）。これにより、特別状態最終変動の実行に伴い、演出図柄を表示しない非表示状態として小図柄の可変表示を実行することができる。演出

図柄非表示を開始するときには、たとえば、演出図柄非表示フラグをセットすることにより、演出図柄が非表示状態であることを記憶させればよい。

【０１９１】

８９ＡＫＳ５１にて特別状態最終変動ではない場合には、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンが変動パターンＰＤ１－１であるか否かを判定する（８９ＡＫＳ５３）。このとき、変動パターンＰＤ１－１ではない場合には、演出図柄を表示しない演出図柄非表示となっているか否かを判定する（８９ＡＫＳ５４）。たとえば、演出図柄非表示フラグがオンである場合には演出図柄非表示であると判定し、演出図柄非表示フラグがオフである場合には演出図柄非表示ではないと判定すればよい。８９ＡＫＳ５４にて演出図柄非表示である場合には、演出図柄を表示させる演出図柄表示の通常復帰設定を行う（８９ＡＫＳ５５）。これにより、演出図柄非表示とした後に、変動パターンＰＤ１－１以外の変動パターンであることに対応して、演出図柄の表示を通常表示状態に復帰させることができる。８９ＡＫＳ５５では、たとえば、演出図柄非表示フラグをリセットすることにより、演出図柄が通常表示状態であることを記憶させればよい。

【０１９２】

次に、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ＡＫＳ０１２）。演出制御パターンは、演出図柄の可変表示中において、演出図柄の変動を開始させてからの経過時間に応じて各種の演出装置による演出を制御するための制御データを含んでいればよい。演出制御パターンが決定されると、たとえば、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンに対応して、ＲＡＭ１０３に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ＡＫＳ０１３）。また、演出表示装置９の画面上にて演出図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ＡＫＳ０１４）。このときには、演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令をＶＤＰ１０９に対して伝送させることなどにより、演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける演出図柄の変動や、小図柄表示エリア９Ｋにおける小図柄の変動を、開始可能にすればよい。その後、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（Ｓ８０２）に対応した値に更新し（ＡＫＳ０１５）、処理を終了する。

【０１９３】

図１７－８（Ａ１）は、当り種別に応じた演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄の決定例を示している。演出図柄変動開始処理のＡＫＳ０１１では、可変表示内容が「第１当り」～「第３当り」のいずれかである場合に、可変表示内容に応じた当り組合せの確定演出図柄が決定される。このときには、当り種別が第１特図大当りＡ、第２特図大当り、小当り経由大当りＸのいずれかである場合に、可変表示内容が「第１当り」に対応して、金７の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が決定される。また、当り種別が第１特図大当りＢ、小当り経由大当りＹ、小当り経由大当りＺのいずれかである場合に、可変表示内容が「第２当り」に対応して、赤７の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が決定される。当り種別が第１特図大当りＣである場合には、可変表示内容が「第３当り」に対応して、１～６、８、９の数字を示す演出図柄のいずれかを用いた当り組合せの確定演出図柄が決定される。

【０１９４】

これにより、当り種別が第１特図大当りＡである場合には、演出図柄の最終停止図柄として、金７の演出図柄を導出させることができる。金７の演出図柄は、表示色が金色で７の数字を示す演出図柄である。当り種別が第１特図大当りＢである場合には、演出図柄の最終停止図柄として、赤７の演出図柄を導出させることができる。赤７の演出図柄は、表示色が赤色で７の数字を示す演出図柄である。当り種別が第１特図大当りＣである場合には、演出図柄の最終停止図柄として、１～６、８、９の数字を示す演出図柄のいずれかを導出させることがでいる。当り種別が第２特図大当りである場合には、演出図柄の最終停止図柄として、金７の演出図柄を導出させることができる。当り種別が小当り経由大当りＸである場合には、演出図柄の最終停止図柄として、金７の演出図柄を導出させることができる。当り種別が小当り経由大当りＹである場合には、演出図柄の最終停止図柄として

、赤７の演出図柄を導出させることができる。当り種別が小当り経由大当りＺである場合には、演出図柄の最終停止図柄として、赤７の演出図柄を導出させることができる。

【０１９５】

図１７－８（Ａ２）は、変動パターンＰＣ１－３、ＰＤ１－１に応じた演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄の決定例を示している。変動パターンＰＣ１－３は、特別状態最終変動において可変表示結果が「ハズレ」となる場合の決定可能パターンである。変動パターンＰＤ１－１は、特別状態終了時の第２保留記憶分に対応する変動表示において可変表示結果が「ハズレ」となる場合の決定可能パターンである。演出図柄変動開始処理のＡＫＳ０１１では、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、変動パターンに応じたハズレ組合せの確定演出図柄が決定される。図１７－８（Ａ２）の決定例では、変動パターンＰＣ１－３である場合に、リーチハズレ組合せの確定演出図柄が決定される。これに対し、変動パターンＰＤ１－１である場合に、非リーチ組合せの確定演出図柄が決定される。これにより、特別状態最終変動において可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、リーチハズレ組合せの確定演出図柄を導出可能となる一方で、特別状態終了時の第２保留記憶分に対応する変動表示において可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、非リーチ組合せの確定演出図柄を導出可能となる。このように、特別状態最終変動において可変表示結果が「ハズレ」となる場合に導出可能な確定演出図柄と、特別状態終了時の第２保留記憶分に対応する変動表示において可変表示結果が「ハズレ」となる場合に導出可能な確定演出図柄とでは、リーチハズレ組合せとなるか非リーチ組合せとなるかという点において、異なる態様の表示結果を導出させることができる。

【０１９６】

変動パターンＰＣ１－３である場合には、非リーチ組合せの確定演出図柄が決定されることがあってもよい。たとえば、特別状態最終変動および特別状態終了時の第２保留記憶分に対応する変動表示において、いずれも可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、変動パターンＰＣ１－３に対応して、非リーチ組合せの確定演出図柄が決定される。この場合には、特別状態最終変動において可変表示結果が「ハズレ」に対応して、非リーチ組合せの確定演出図柄を導出可能となり、さらに、特別状態終了時の第２保留記憶分に対応する変動表示において可変表示結果が「ハズレ」に対応して、非リーチ組合せの確定演出図柄を導出可能となる。このように、特別状態最終変動および特別状態終了時の第２保留記憶分に対応する変動表示において、いずれも可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、導出可能な確定演出図柄がいずれも非リーチ組合せになるという点において、共通する態様の表示結果を導出させることができてもよい。

【０１９７】

図１７－８（Ｂ）は、小図柄表示エリア９Ｋにおいて表示可能な小図柄の構成例を示している。小図柄表示エリア９Ｋでは、演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒと同様に、左図柄、中図柄、右図柄として、たとえば、１～９の数字を示す小図柄を変動可能に表示する。また、７の数字を示す小図柄は、表示色が赤色で７の数字を示す小図柄と、表示色が金色で７の数字を示す小図柄と、を含んでいる。表示色が赤色で７の数字を示す小図柄は、赤７の小図柄ともいう。表示色が金色で７の数字を示す小図柄は、金７の小図柄ともいう。１～６、８、９の数字を示す小図柄には、それぞれ、１～６、８、９の図柄番号が付されている。赤７の小図柄には、７Ａの図柄番号が付されている。金７の小図柄には、７Ｂの図柄番号が付されている。

【０１９８】

小図柄表示エリア９Ｋでは、小図柄の表示結果であり小図柄の最終停止図柄となる確定小図柄として、演出図柄の表示結果であり演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄に対応した小図柄を、導出可能な場合がある。たとえば、特別状態最終変動および特別図柄終了時の第２保留記憶分に対応する変動表示を除いた変動表示では、可変表示結果が「ハズレ」である場合と「当り」である場合とで、確定演出図柄に対応した確定小図柄を導出させる。また、特別状態最終変動および特別図柄終了時の第２保留記憶分に対応する変動表示では、すべての変動表示に対応して可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、確定演

出図柄に対応した確定小図柄を導出させる。これに対し、特別状態最終変動および特別図柄終了時の第２保留記憶分に対応する変動表示では、いずれかの変動表示に対応して可変表示結果が「当り」であるときに、確定演出図柄とは一部が異なる確定小図柄を導出させる場合がある。確定演出図柄とは一部が異なる確定小図柄は、左図柄および右図柄といった、確定演出図柄を構成する一部が共通する確定小図柄と、中図柄においてＶの文字を示す小図柄といった、確定演出図柄に対応した確定小図柄には含まれない特殊小図柄とにより構成される特殊表示結果となる。

【０１９９】

小図柄の表示結果である最終停止図柄として、赤７の小図柄を用いた当り組合せの確定小図柄が導出された場合には、演出図柄の表示結果である最終停止図柄として赤７の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が導出されたことに対応して、当り種別が第１特図大当りＣよりも遊技者にとって有利な第１特図大当りＢ、小当り経由大当りＹ、小当り経由大当りＺのいずれかとなる。小図柄の表示結果である最終停止図柄として、金７の小図柄を用いた当り組合せの確定小図柄が導出された場合には、演出図柄の表示結果である最終停止図柄として金７の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が導出されたことに対応して、当り種別が第１特図大当りＣや第１特図大当りＢ、小当り経由大当りＹ、小当り経由大当りＺよりも遊技者にとって有利な第１特図大当りＡ、第２特図大当り、小当り経由大当りＸのいずれかとなる。このように、第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態に制御される場合に、演出図柄や小図柄の表示結果として、赤７や金７の演出図柄や小図柄といった、特定図柄のみにより構成される特定表示結果を導出させる。

【０２００】

中図柄においてＶの文字を示す小図柄には、１０の図柄番号が付されている。中図柄においてＶの文字を示す小図柄は、可変表示を実行中に表示可能な小図柄には含まれない特殊図柄である。小図柄の表示結果である最終停止図柄として、中図柄においてＶの文字を示す特殊小図柄が含まれる特殊表示結果を導出させることで、特別状態終了時の第２保留記憶分に対応する変動表示のいずれかにおいて、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となり、大当りや小当りが発生することを示唆可能である。また、特別状態最終変動となる変動表示において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となり、大当りや小当りが発生する場合には、特殊小図柄を用いた仮停止小図柄を一旦停止表示させ、その後に再び変動させて当り組合せの確定小図柄を導出させてもよい。中図柄においてＶの文字を示す小図柄は、Ｖ図柄とも称され、特別状態終了時当り示唆用の特殊図柄である。Ｖの文字を示す小図柄は、中図柄に含まれる場合に限定されず、左図柄や右図柄を含めて、表示可能な図柄列の一部または全部に含まれていてもよい。中図柄以外に含まれる場合には、以下の説明において、Ｖの文字を示す小図柄が中図柄以外に適用されればよい。

【０２０１】

図１７－９は、演出図柄変動開始処理（Ｓ８０１）における小図柄決定処理（８９ＡＫＳ０１）を示すフローチャートである。小図柄決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、小図柄の表示結果である最終停止図柄となる確定小図柄として、演出図柄の表示結果である最終停止図柄となる確定演出図柄に対応した最終停止小図柄を決定する（８９ＡＫＳ１１）。たとえば、１～９の数字を示す演出図柄には、特殊小図柄を除く１～９の数字を示す小図柄と同様の図柄番号が付されている場合に、確定演出図柄を示す図柄番号と同様の図柄番号が付された小図柄を、最終停止小図柄として決定すればよい。

【０２０２】

その後、当り保留待機中の設定があるか否かを判定する（８９ＡＫＳ１２）。たとえば、当り保留待機中フラグがオンである場合に、当り保留待機中の設定があると判定すればよい。当り保留待機中フラグは、図１７－２１に示す小図柄変更設定処理の８９ＡＫＳ３３にて、セットされてオンになればよい。当り保留待機中の設定がない場合には、変動パターンＰＣ３－３が今回の変動表示における変動パターンであるか否かを判定する（８９ＡＫＳ１９）。変動パターンＰＣ３－３以外の変動パターンである場合には、そのまま処

理を終了することで、確定小図柄は確定演出図柄に対応したものに決定される。
【０２０３】
変動パターンＰＣ３－３が今回の変動表示における変動パターンである場合には、特殊図柄を用いた仮停止小図柄を決定する（８９ＡＫＳ２０）。仮停止小図柄は、小図柄の可変表示を実行中において、小図柄の表示結果である最終表示結果となる確定小図柄を導出させる前に、一旦停止表示させる小図柄の組合せである。たとえば、８９ＡＫＳ２０では、８９ＡＫＳ１１にて決定された最終停止小図柄のうち、中図柄となる小図柄について、Ｖの文字を示す特殊図柄に変更することにより、仮停止小図柄を決定してもよい。また、８９ＡＫＳ２０では、８９ＡＫＳ１１にて決定された最終停止小図柄のうち、左図柄および右図柄についても、別の図柄番号が付された同一の小図柄に変更するとともに、中図柄となる小図柄について、Ｖの文字を示す小図柄に変更することにより、仮停止小図柄を決定してもよい。このとき変更される別の図柄番号が付された同一の小図柄は、図柄番号が７Ａ、７Ｂ以外の小図柄であればよい。特定図柄となる図柄番号が７Ａ、７Ｂの小図柄は、仮停止小図柄として一旦停止表示させた場合に、遊技者にとって有利な当り種別となる期待感が高められ、その後に別の図柄番号が付された確定小図柄を導出させると、遊技者の期待感を減退させるおそれがある。そこで、８９ＡＫＳ２０にて仮停止小図柄を決定する場合には、特定図柄となる小図柄には決定しないように制限を設けてもよい。
【０２０４】
８９ＡＫＳ１２にて当り保留待機中の設定がある場合には、今回の変動表示について、可変表示結果が「大当り」となる場合であるか否かを判定する（８９ＡＫＳ１３）。ここで、可変表示結果が「大当り」となる場合には、当り種別が第１特図大当りＡ～第１特図大当りＣや第２特図大当りとなる場合だけでなく、当り種別が小当り経由大当りＸ～小当り経由大当りＺとなる場合も、含まれている。可変表示結果が「大当り」となる場合には、当り保留待機中の設定を消去して（８９ＡＫＳ１４）、処理を終了する。たとえば、当り保留待機中フラグをリセットすればよい。これにより、確定小図柄は確定演出図柄に対応したものに決定され、その後の変動表示が実行されるときには、当り保留待機中の設定がないものとされる。
【０２０５】
８９ＡＫＳ１３にて可変表示結果が「ハズレ」であり「大当り」ではない場合には、８９ＡＫＳ１１にて決定された最終停止小図柄のうち、中図柄となる小図柄について、Ｖの文字を示す特殊図柄に変更する（８９ＡＫＳ１６）。このように、当り保留待機中設定があるものの、今回の変動表示について、可変表示結果が「大当り」ではなく「ハズレ」となり、今回の変動表示に基づいて大当りや小当りが発生しない場合には、確定小図柄における中図柄を特殊図柄に変更した特殊表示結果を導出させることができる。この場合には、確定小図柄において、左図柄と右図柄は特定図柄の組合せであるか否かを判定する（８９ＡＫＳ１７）。特定図柄の組合せではない場合には、処理を終了することで、８９ＡＫＳ１６における変更により構成された特殊表示結果を導出可能にする。特定図柄の組合せである場合には、確定小図柄において、左図柄または右図柄を特定図柄以外の小図柄に変更してから（８９ＡＫＳ１８）、処理を終了する。これにより、特殊表示結果を構成する特殊図柄とは異なる確定小図柄は、特定図柄とは異なる小図柄を含むものになる。
【０２０６】
図１７－１０は、演出制御プロセス処理（Ｓ７０５）における演出図柄変動中処理（Ｓ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、可変表示時間が経過したか否かを判定する（ＡＫＳ０２１）。たとえば、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定すればよい。可変表示時間が経過していない場合には、特別状態最終変動であるか否かを判定する（ＡＫＳ０２２）。特別状態最終変動である場合には、最終変動演出処理を実行する（８９ＡＫＳ０２）。特別状態最終変動ではない場合には、演出制御パターンに応じた演出制御を実行して（ＡＫＳ０２３）、処理を終了する。

【０２０７】
ＡＫＳ０２１にて可変表示時間が経過した場合には、主基板３１から伝送される図柄確定指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ＡＫＳ０２４）。このとき、図柄確定指定コマンドの受信がない場合には、処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定指定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定指定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定指定コマンドの受信があった場合には、たとえば、ＶＤＰ１０９に対して表示制御指令を伝送させるなど、演出図柄や小図柄の表示結果として最終停止図柄となる確定演出図柄や確定小図柄を導出させる表示制御を行う（ＡＫＳ０２５）。続いて、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ＡＫＳ０２６）。その後、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（Ｓ８０３）に対応した値に更新し（ＡＫＳ０２７）、処理を終了する。
【０２０８】
図１７－１１は、演出図柄変動中処理（Ｓ８０２）における最終変動演出処理（８９ＡＫＳ０２）を示すフローチャートである。最終変動演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回の変動表示が開始されることに対応した変動開始であるか否かを判定する（ＡＫＳ１０１）。変動開始である場合には、特別状態最終変動に対応する動画像の再生を開始させる設定が行われる（ＡＫＳ１０２）。特別状態最終変動に対応する動画像は、たとえば、背景画像として、特別状態最終変動および特別状態終了時の第２保留記憶分に対応する変動表示が実行される期間において、継続して再生表示が可能なものであればよい。動画像の再生表示に代えて、あるいは、動画像の再生表示とともに、静止画像のアニメーション表示を実行可能であってもよい。
【０２０９】
次に、獲得演出期間であるか否かを判定する（ＡＫＳ１０３）。獲得演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のＡＫＳ０１２により決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。獲得演出期間である場合には、獲得演出処理を実行する（ＡＫＳ１０４）。また、期待度アップ演出期間であるか否かを判定する（ＡＫＳ１０５）。期待度アップ演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のＡＫＳ０１２により決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。期待度アップ演出期間である場合には、期待度アップ演出処理を実行する（ＡＫＳ１０６）。そして、予告演出期間であるか否かを判定する（ＡＫＳ１０７）。予告演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のＡＫＳ０１２により決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。あるいは、予告演出期間は、獲得演出処理で決定される予告実行回数に応じて設定されてもよい。予告演出期間である場合には、予告演出処理を実行する（ＡＫＳ１０８）。その後、表示結果対応演出期間であるか否かを判定する（ＡＫＳ１０９）。表示結果対応演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のＡＫＳ０１２により決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ただし、表示結果対応演出期間は、予告演出期間が終了したときに開始可能となるように、予告演出期間に応じて設定されてもよい。表示結果対応演出期間である場合には、表示結果対応演出処理を実行する（ＡＫＳ１１０）。
【０２１０】
図１７－１２は、最終変動演出処理（８９ＡＫＳ０２）における獲得演出処理（ＡＫＳ１０４）を示すフローチャートである。獲得演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、獲得演出が開始されることに対応した獲得演出開始であるか否かを判定する（ＡＫＳ２０１）。獲得演出開始である場合には、保留データを確認する（ＡＫＳ２０２）。保留データは、主基板３１から伝送された図柄指定コマンドの通知内容を特定可能な記憶データであり、ＲＡＭ１０３に設けられた保留関連データ記憶部の保存領域に格納して保存可能であればよい。その後、保留データの確認結果に基づいて、当り予告の有無と当り予告番号を決定する（９０ＡＫＳ０１）。当り予告は、大当りや小当りが発生することを示唆する当り示唆の予告演出である。当り予告番号は、複数回の予告演出のうちで、当り予告となる予告演出を実行する順番を示す番号である。

【０２１１】
次に、９０ＡＫＳ０１による決定結果として、当り予告となる予告演出を実行しない当り予告なしであるか否かを判定する（９０ＡＫＳ０２）。当り予告なしの場合には、ハズレ時予告実行回数を決定する（９０ＡＫＳ０３）。ハズレ時予告実行回数は、ハズレ予告となる予告演出の実行回数である。ハズレ予告は、大当りや小当りが発生しないことを示唆するハズレ示唆の予告演出である。当り予告となる予告演出を実行する当り予告ありの場合には、当り予告番号に対応した予告実行回数を設定する（９０ＡＫＳ０４）。また、小図柄変動設定処理を実行する（８９ＡＫＳ０３）。
【０２１２】
続いて、獲得キャラクタ決定処理を実行する（９０ＡＫＳ０５）。獲得キャラクタ決定処理では、獲得演出における特定画像となるキャラパネル画像の表示数と、それぞれのキャラパネル画像に示されるキャラクタとを、決定可能である。獲得演出における特定画像となるキャラパネル画像の表示数は、獲得キャラクタ数ともいう。それぞれのキャラクタパネル画像に示されるキャラクタは、予告用キャラクタともいう。予告用キャラクタは、当り予告が実行される場合の当り予告用キャラクタになる場合と、ハズレ予告が実行される場合のハズレ予告用キャラクタになる場合とがある。獲得キャラクタ決定処理を実行した後には、獲得促進報知を開始させる制御を行う（ＡＫＳ２０３）。たとえば、演出表示装置９の画面上における報知表示位置にて、獲得促進報知に応じた表示態様の演出画像を表示させることで、獲得促進報知を実行可能であればよい。演出画像の表示とともに、音声出力、ランプ点灯、可動物動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、獲得促進報知が実行されてもよい。また、タイマ更新表示を開始させる制御を行う（ＡＫＳ２０４）。たとえば、演出表示装置９の画面上におけるタイマ表示位置にて、残り２０秒を示す「２０：００」のタイマ表示を開始させ、経過時間に応じてタイマ表示をカウントダウンさせればよい。
【０２１３】
ＡＫＳ２０１にて獲得演出開始ではない場合に、獲得キャラクタの増加タイミングであるか否かを判定する（９０ＡＫＳ０６）。獲得キャラクタの増加タイミングは、たとえば、獲得キャラクタ決定処理（９０ＡＫＳ０５）が実行されたときに、獲得キャラクタ数や予告用キャラクタの決定結果などに基づいて、予め設定されていればよい。獲得キャラクタの増加タイミングである場合には、獲得キャラクタの増加を報知させる制御を行う（９０ＡＫＳ０７）。次に、第２始動入賞があったか否かを判定する（９０ＡＫＳ０８）。たとえば、主基板３１から伝送された第２始動入賞指定コマンドを受信したときに、第２始動入賞があったと判定すればよい。第２始動入賞指定コマンドは、始動口スイッチ通過処理（Ｓ３１１）において、第２保留記憶数が上限値に達している場合でも、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態であるときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信可能であればよい。第２始動入賞があった場合には、入賞報知演出を実行するための制御を行う（９０ＡＫＳ０９）。
【０２１４】
その後、獲得演出を終了するか否かを判定する（ＡＫＳ２０５）。たとえば、獲得演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、獲得演出の終了が指定された場合に、獲得演出を終了すると判定すればよい。獲得演出を終了しない場合には、処理を終了する。これに対し、獲得演出を終了する場合には、獲得促進報知を終了させる制御を行う（ＡＫＳ２０６）。また、獲得キャラクタ数が最大値の５であるか否かを判定する（ＡＫＳ２０７）。獲得キャラクタ数が５以外である場合には、処理を終了する。獲得キャラクタ数が５である場合には、獲得完了報知を実行するための制御を行う（ＡＫＳ２０８）。たとえば、演出表示装置９の画面上における報知表示位置にて、獲得完了報知に応じた表示態様の演出画像を表示させることで、獲得完了報知を実行可能であればよい。演出画像の表示とともに、音声出力、ランプ点灯、可動物動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、獲得完了報知が実行されてもよい。
【０２１５】

図１７－１３は、獲得演出が実行される場合の表示例を示している。図１７－１３（Ａ）は、獲得演出が開始されたときの表示例９０ＡＫ０１を示している。獲得演出が実行される場合に、演出表示装置９の画面上には、図１７－１３（Ａ）に示す５箇所のパネル表示位置９０ＡＫＡ１～９０ＡＫＡ５にパネル準備画像が表示され、報知表示位置９０ＡＫＢ１に獲得促進報知画像が表示され、タイマ表示位置９０ＡＫＣ１にタイマ画像が表示される。パネル準備画像は、獲得演出においてキャラパネル画像を表示可能であることを示す演出画像である。たとえば、キャラパネル画像の最大表示数が５であることに対応して、５箇所のパネル表示位置９０ＡＫＡ１～９０ＡＫＡ５には、１～５の番号を示すパネル準備画像が所定の順番で表示されていればよい。獲得促進報知画像は、獲得演出の実行中に第２始動入賞口１４を狙う遊技球の発射を促進するための演出画像である。獲得促進報知画像は、右打ち表示エリア９Ｚにおける右打ち促進報知の演出画像とともに表示されることで、第２始動入賞口１４が設けられた第２経路となる右打ち経路への遊技球の打込みである右打ちを促進してもよい。表示例９０ＡＫ０１において、報知表示位置９０ＡＫＢ１には、「キャラを集めろ！」というメッセージを示す文字画像を含む獲得促進報知画像が表示される。タイマ画像は、獲得演出が開始されてからの経過時間に応じてカウントダウンされるタイマ表示を実行するための演出画像である。表示例９０ＡＫ０１において、タイマ表示位置９０ＡＫＣ１には、残り２０秒を示す「２０：００」のタイマ表示を開始させるタイマ画像が表示されている。

【０２１６】

図１７－１３（Ｂ）は、獲得演出が進行中の表示例９０ＡＫ０２を示している。図１７－１２に示された獲得演出処理では、９０ＡＫＳ０６にて獲得キャラクタの増加タイミングである場合に、９０ＡＫＳ０７の制御により、獲得キャラクタの増加を報知させる。表示例９０ＡＫ０２では、３個目のキャラパネル画像が表示されるときに、パネル表示位置９０ＡＫＡ３における表示が、パネル準備画像の表示からキャラパネル画像の表示へと変更されている。このときには、獲得キャラクタの増加を報知するための増加時エフェクト表示が行われてもよい。増加時エフェクト表示は、増加したキャラパネル画像の周囲に付加される第１エフェクト画像の表示と、第１エフェクト画像とは異なる第２エフェクト画像の表示とを含んでいてもよい。第２エフェクト画像は、たとえば、第２経路となる右打ち経路において第２始動入賞口１４が設けられた配設位置に対応して、演出表示装置９の画面上における右下方から、増加したキャラパネル画像に向けて、作用が及ぶ様子を示す演出画像であればよい。このようなエフェクト画像の表示により、第２始動入賞口１４に遊技球が進入したことに応じて、キャラパネル画像の表示数が増加したような印象を遊技者に与えることができる。ただし、実際のところ、獲得キャラクタの増加タイミングは、図１７－１２に示された獲得演出処理において、９０ＡＫＳ０５の獲得キャラクタ決定処理が実行されたときに、予め設定されている。したがって、獲得演出では、第２始動入賞口１４に遊技球が進入した場合でも進入しない場合でも、予め設定された獲得キャラクタの増加タイミングとなれば、特定画像となるキャラパネル画像の表示数を増加させることができる。こうして、獲得演出では、エフェクト画像の表示により遊技者が獲得キャラクタの増加に関与した印象を与える一方で、第２保留記憶数などに基づいて決定された表示数のキャラパネル画像を、確実に表示させることができる。

【０２１７】

獲得促進報知の演出態様は、第２保留記憶数が上限値の４に達している場合と達していない場合とで、異ならせてもよい。図１７－１２に示された獲得演出処理のＡＫＳ２０３では、第２保留記憶数が上限値であるか否かを判定する。この判定結果に応じて、演出画像の表示態様、音声出力態様、ランプ点灯態様、可動物動作態様、あるいは、これらの一部または全部の組合せを、異なる設定にする。たとえば、第２保留記憶数が上限値でない場合には、上限値である場合よりも演出画像の表示サイズを大きくしたり、「パワーが足りない！」という異なるメッセージを示す文字画像を含む演出画像を表示したり、通常時の黒色とは異なる赤色といった異なる表示色で表示したりするなど、演出態様が異なる任意の獲得促進報知を実行できればよい。第２保留記憶数が上限値ではない場合の獲得促進

報知は、特殊促進報知となればよい。

【０２１８】

図１７－１３（Ｃ）は、獲得演出が終了するときの表示例９０ＡＫ０３を示している。図１７－１２に示された獲得演出処理では、ＡＫＳ２０５にて獲得演出を終了する場合に、ＡＫＳ２０６の制御により、獲得促進報知を終了させる。表示例９０ＡＫ０３において、報知表示位置９０ＡＫＢ２では、獲得促進報知画像の表示が消去されることで、獲得促進報知が終了している。また、図１７－１２に示された獲得演出処理では、ＡＫＳ２０７にて獲得キャラクタ数が５である場合に、ＡＫＳ２０８の制御により、獲得完了報知が実行される。表示例９０ＡＫ０３では、報知表示位置９０ＡＫＢ２に獲得完了報知画像が表示される。獲得完了報知画像は、特定画像となるキャラパネル画像の表示数が最大表示数である５に達したことを報知するための演出画像である。表示例９０ＡＫ０３において、報知表示位置９０ＡＫＢ２には、「獲得完了！」というメッセージを示す文字画像を含む獲得完了報知画像が表示される。このような獲得完了報知を実行することにより、特定画像の表示数が最大値に達したことを遊技者が認識可能になる。

【０２１９】

図１７－１４は、特定画像として表示可能なキャラパネル画像の設定例を示している。キャラパネル画像は、外枠となるパネル枠の表示色を設定可能な演出画像であるパネル枠部分画像と、パネル枠内の表示領域にてキャラクタを示す演出画像であるキャラクタ部分画像とを、含んで構成されている。パネル枠部分画像は、通常時の表示色として、たとえば白色の演出画像を表示させる。獲得演出においてキャラパネル画像が表示されるときには、白色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像が表示される。また、パネル枠部分画像は、期待度アップ演出が実行されたときに、変化後の表示色として、たとえば白色とは異なる赤色、金色の演出画像に変化可能である。

【０２２０】

図１７－１４（Ａ１）～（Ｅ１）は、白色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図１７－１４（Ａ２）～（Ｅ２）は、赤色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図１７－１４（Ａ３）～（Ｅ３）は、金色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図１７－１４（Ａ１）（Ａ２）（Ａ３）は、第１キャラクタＡＫＣ１のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図１７－１４（Ｂ１）（Ｂ２）（Ｂ３）は、第２キャラクタＡＫＣ２のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図１７－１４（Ｃ１）（Ｃ２）（Ｃ３）は、第３キャラクタＡＫＣ３のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図１７－１４（Ｄ１）（Ｄ２）（Ｄ３）は、第４キャラクタＡＫＣ４のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図１７－１４（Ｅ１）（Ｅ２）（Ｅ３）は、第５キャラクタＡＫＣ５のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像を示している。

【０２２１】

キャラパネル画像に含まれるキャラクタ部分画像に関して、獲得演出では、第５キャラクタＡＫＣ５のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が最も高くなり、第４キャラクタＡＫＣ４、第３キャラクタＡＫＣ３、第２キャラクタＡＫＣ２となるにしたがって当り期待度が低下し、第１キャラクタＡＫＣ１のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が最も低くなる。また、キャラパネル画像に含まれるキャラクタ部分画像に関して、獲得演出では、第５キャラクタＡＫＣ５のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に特別状態の有利度が最も高くなり、第４キャラクタＡＫＣ４、第３キャラクタＡＫＣ３、第２キャラクタＡＫＣ２となるにしたがって特別状態の有利度が低下し、第１キャラクタＡＫＣ１のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に特別状態の有利度が最も低くなる。第２特別図柄の変動表示では、当り種別が小当り経由大当りＸである場合に、当り後制御状態として、特別状態において実行可能な変動表示回数が１００回となり、当り種別が小当り経由大当りＹまたは小当り経由大当りＺである場合に、当り後制御状態として、特別状態において実行可能な変動表示回数が１５回となる。したがって、当り種別

が小当り経由大当りＸである割合が高くなれば特別状態の有利度が高くなり、当り種別が小当り経由大当りＹまたは小当り経由大当りＺである割合が高くなれば特別状態の有利度が低くなる。なお、キャラクタ部分画像に関する当り期待度や特別状態の有利度における高低関係は、表示色が同一であるパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像を比較した場合に成立する関係であり、表示色が異なるパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像を比較した場合には成立しないことがある。

【０２２２】

キャラパネル画像に含まれるパネル枠部分画像に関して、金色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が最も高くなり、赤色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が金色の次に高くなり、白色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が最も低くなる。なお、パネル枠部分画像に関する当り期待度の高低関係は、キャラクタが同一であるキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像を比較した場合に成立する関係であり、キャラクタが異なるキャラクタ部分画像を含むキャラクタパネル画像を比較した場合には成立しないことがある。

【０２２３】

図１７－１５（Ａ）は、ＲＡＭ１０３に設けられた保留関連データ記憶部ＡＫＭ０１の構成例を示している。保留関連データ記憶部ＡＫＭ０１は、第１保留記憶に関連する各種データや、第２保留記憶に関連する各種データを、保留関連データとして記憶する。保留関連データ記憶部ＡＫＭ０１として、第１特別図柄の変動表示に関する第１保留記憶に対応した第１保留関連データ記憶部と、第２特別図柄に関する第２特別図柄の変動表示に関する第２保留記憶に対応した第２保留関連データ記憶部とが、設けられていればよい。保留関連データ記憶部ＡＫＭ０１には、たとえば、保留番号に関連付けて、図柄指定、変動種別指定を、特定可能に示すデータを記憶するための格納領域が確保されている。保留関連データにより記憶可能な図柄指定は、図柄指定コマンドによる通知内容を示している。保留関連データにより記憶可能な変動種別指定は、変動種別コマンドによる指定内容を示している。図１７－１２に示された獲得演出処理のＡＫＳ２０２では、保留関連データ記憶部ＡＫＭ０１の第２保留関連データ記憶部に記憶された保留関連データを、保留データとして確認すればよい。

【０２２４】

獲得演出の開始となる場合に限定されず、たとえば、特別状態最終変動に対応する可変表示が開始されるときに、保留データを確認してもよい。あるいは、獲得演出が開始された後であっても、第２始動入賞が発生するごとに保留データを確認して、獲得演出などの演出態様を変更可能にしてもよい。

【０２２５】

図１７－１５（Ｂ）は、ＲＡＭ１０３に設けられた最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２の構成例を示している。最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２は、最終変動演出を実行するために使用される各種データを、最終変動演出データとして記憶する。最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２には、たとえば、予告番号に関連付けて、キャラクタ、外枠、期待度アップ設定、予告内容を、特定可能に示すデータを記憶するための格納領域が確保されている。予告番号は、最終変動演出において予告演出が実行される順番に対応している。最終変動演出データにより記憶可能なキャラクタは、キャラパネル画像に含まれるキャラクタ部分画像が示すキャラクタを指定する。最終変動演出データにより記憶可能な外枠は、キャラパネル画像に含まれるパネル枠部分画像の表示色を指定する。最終変動演出データにより記憶可能な期待度アップ設定は、期待度アップ演出においてキャラパネル画像の表示態様を変化させる条件と変化後の表示色とを指定する。最終変動演出データにより記憶可能な予告内容は、予告演出による示唆がハズレ示唆であるか当り示唆であるかを指定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、獲得演出や期待度アップ演出の実行を開始するときに、演出内容の決定結果に応じた最終変動演出データを、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２の格納領域に記憶させて保存すればよい。

【０２２６】
図１７－１６（Ａ）は、当り予告タイミングの決定例９０ＡＫＤ０１を示している。当り予告タイミングは、当り予告となる予告演出が実行されるタイミングである。図１７－１２に示された獲得演出処理では、９０ＡＫＳ０１にて当り予告番号を決定することで、予告演出の順番に応じた当り予告タイミングが決定される。当り予告となる予告演出を実行する場合には、大当り図柄または小当り図柄が導出される当り変動となる変動表示を特定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、特別状態における最終変動が実行されるときに、表示結果指定コマンドによる指定内容から、その最終変動となる変動表示が当り変動となるか否かを判定すればよい。また、保留関連データ記憶部ＡＫＭ０１に記憶された保留関連データの図柄指定を読み出すことで、当り変動となる変動表示の保留番号を特定すればよい。なお、当り変動が複数ある場合には、最も先に実行される変動表示を使用する。当り予告番号が１である場合には、１回目の予告演出として、当り示唆となる演出態様の当り予告が実行される。当り予告番号が２である場合には、２回目の予告演出として当り予告が実行される。当り予告番号が３である場合には、３回目の予告演出として当り予告が実行される。当り予告番号が４である場合には、４回目の予告演出として当り予告が実行される。当り予告番号が５である場合には、５回目の予告演出として当り予告が実行される。
【０２２７】
決定例９０ＡＫＤ０１では、当り変動が特別状態最終変動である場合に、１００％の決定率で当り予告番号が１に決定される。当り変動が第２保留記憶の１個目、すなわち、保留番号が１の変動表示である場合には、７０％の決定率で当り予告番号が１に決定され、３０％の決定率で当り予告番号が２に決定される。当り変動が第２保留記憶の２個目、すなわち、保留番号が２の変動表示である場合には、３０％の決定率で当り予告番号が１に決定され、６０％の決定率で当り予告番号が２に決定され、１０％の決定率で当り予告番号が３に決定される。当り変動が第２保留記憶の３個目、すなわち、保留番号が３の変動表示である場合には、１０％の決定率で当り予告番号が１に決定され、３０％の決定率で当り予告番号が２に決定され、５０％の決定率で当り予告番号が３に決定され、１０％の決定率で当り予告番号が４に決定される。当り変動が第２保留記憶の４個目、すなわち、保留番号が４の変動表示である場合には、１０％の決定率で当り予告番号が１に決定され、１０％の決定率で当り予告番号が２に決定され、３０％の決定率で当り予告番号が３に決定され、４０％の決定率で当り予告番号が４に決定され、１０％の決定率で当り予告番号が５に決定される。当り変動がない場合には、当り予告番号が決定されず、当り予告となる予告演出を実行しない。
【０２２８】
このように、決定例９０ＡＫＤ０１では、当り変動となる変動表示に対応した保留番号に１加算して得られる値を対応予告値とした場合に、当り保留番号が対応予告値以下の値となるように、決定率が設定されている。また、当り保留番号は、対応予告値の決定率よりも、対応予告値未満となる値の決定率が、高くなっている。こうした設定により、当り変動となる変動表示と当り変動の前に実行される変動表示との合計回数よりも、予告演出の実行回数が少なくなりやすい。これにより、予告演出と変動表示の対応関係に束縛されることなく、予告演出の制御における自由度を高めるとともに、当り示唆となる予告演出が実行されるまでの期間を短縮して、遊技者に間延びした印象を与えてしまうことを防止できる。なお、決定例９０ＡＫＤ０１における決定率に限定されず、当り保留番号が対応予告値以下の値となり、また、当り予告番号が対応予告値に決定される割合よりも対応予告値未満の値に決定される割合が高くなるように、任意の決定率が設定されていればよい。
【０２２９】
決定例９０ＡＫＤ０１とは異なり、当り予告番号が対応予告値超過の値となるように、決定される場合があってもよい。この場合には、当り変動となる変動表示と当り変動の前に実行される変動表示との合計回数よりも、予告演出の実行回数が多くなる。これにより、予告演出と変動表示の対応関係に束縛されることなく、予告演出の制御における自由度を高めるとともに、当り示唆となる予告演出が実行されるまでの期間を延長して、遊技者

の予告演出に対する注目を持続させることができる。

【０２３０】

図１７－１６（Ｂ）は、ハズレ時予告実行回数の決定例９０ＡＫＤ０２を示している。ハズレ時予告実行回数は、当り予告となる予告演出が実行されない場合に、ハズレ予告となる予告演出が実行される回数である。図１７－１２に示された獲得演出処理では、９０ＡＫＳ０３にてハズレ時予告実行回数が決定される。９０ＡＫＳ０３では、第２保留記憶数に基づいて、予告実行回数を決定する。決定例９０ＡＫＤ０２では、第２保留記憶数が０である場合に、１０％の決定率で予告実行回数が１に決定され、４０％の決定率で予告実行回数が２に決定され、３０％の決定率で予告実行回数が３に決定され、１０％の決定率で予告実行回数が４に決定され、１０％の決定率で予告実行回数が５に決定される。第２保留記憶数が１である場合には、１０％の決定率で予告実行回数が２に決定され、５０％の決定率で予告実行回数が３に決定され、３０％の決定率で予告実行回数が４に決定され、１０％の決定率で予告実行回数が５に決定される。第２保留記憶数が２である場合には、１０％の決定率で予告実行回数が３に決定され、６０％の決定率で予告実行回数が４に決定され、３０％の決定率で予告実行回数が５に決定される。第２保留記憶数が３である場合には、３０％の決定率で予告実行回数が４に決定され、７０％の決定率で予告実行回数が５に決定される。第２保留記憶数が４である場合には、１００％の決定率で予告実行回数が５に決定される。

【０２３１】

このように、決定例９０ＡＫＤ０２では、第２保留記憶数に１加算して得られる値を対応予告値とした場合に、予告実行回数が対応予告値以上の値となるように、決定率が設定されている。また、予告実行回数は、対応予告値の決定率よりも、対応予告値超過となる値の決定率が、高くなっている。こうした設定により、特別状態最終変動および第２保留記憶分に対応する変動表示に対応した可変表示結果がすべて「ハズレ」となる場合には、特別状態最終変動と第２保留記憶分に対応する変動表示との合計回数よりも、予告演出の実行回数が多くなりやすい。これにより、予告演出と変動表示の対応関係に束縛されることなく、予告演出の制御における自由度を高めるとともに、ハズレ示唆となる予告演出が実行される期間を延長して、当り変動に対する遊技者の期待感を持続させることができる。なお、決定例９０ＡＫＤ０２における決定率に限定されず、ハズレ用予告実行回数が対応予告値以上の値となり、また、ハズレ用予告実行回数が対応予告値に決定される割合よりも対応予告値超過の値に決定される割合が高くなるように、任意の決定率が設定されていればよい。

【０２３２】

図１７－１２に示された獲得演出処理では、９０ＡＫＳ０１による当り予告番号の決定結果や９０ＡＫＳ０３によるハズレ時予告実行回数の決定結果を示す最終変動演出データを、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２の格納領域に記憶して保存すればよい。たとえば、９０ＡＫＳ０１により当り予告番号が決定された場合には、その当り予告番号となる予告番号に関連付けて、予告内容として当り示唆を指定する最終変動演出データを、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２の格納領域に記憶して保存する。この場合には、当り予告番号よりも小さい予告番号に関連付けて、予告内容としてハズレ示唆を指定する最終変動演出データを、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２の格納領域に記憶して保存する。これにより、獲得演出処理の９０ＡＫＳ０４にて当り予告番号に対応する予告実行回数を設定した場合に、当り予告よりも前に実行される予告演出として、ハズレ示唆となるハズレ予告が実行されるように設定が可能になる。また、９０ＡＫＳ０３によりハズレ時予告実行回数が決定された場合には、そのハズレ時予告実行回数以下となる予告番号に関連付けて、予告内容としてハズレ示唆を指定する最終変動演出データを、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２の格納領域に記憶して保存する。これにより、ハズレ時予告実行回数に対応した１回または複数回の予告演出として、ハズレ示唆となるハズレ予告が実行されるように設定が可能になる。

【０２３３】

図１７－１７は、獲得演出処理（ＡＫＳ１０４）における獲得キャラクタ決定処理（９０ＡＫＳ０５）を示すフローチャートである。獲得キャラクタ決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、獲得キャラクタ数を決定する（９１ＡＫＳ０１）。獲得キャラクタ数は、獲得演出における特定画像となるキャラパネル画像の表示数である。９１ＡＫＳ０１では、たとえば、当り予告となる予告演出が実行されるか否かに応じて、獲得キャラクタ数が決定されてもよい。続いて、対象予告番号に１をセットする（９０ＡＫＳ１１）。獲得キャラクタ決定処理における対象予告番号は、たとえば、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２において、最終変動演出データの格納領域が関連付けられた予告番号のうちで、獲得演出や予告演出におけるキャラクタに関する決定の対象となる予告番号が指定される。

【０２３４】

次に、対象予告番号が当り予告番号であるか否かを判定する（９０ＡＫＳ１２）。当り予告番号は、図１７－１２に示された獲得演出処理の９０ＡＫＳ０１により決定可能である。そして、当り予告番号である場合には、当り予告用キャラクタを決定する（９０ＡＫＳ１３）。これに対し、当り予告番号ではない場合には、ハズレ予告用キャラクタを決定する（９０ＡＫＳ１４）。当り予告用キャラクタおよびハズレ予告用キャラクタは、いずれも第１キャラクタＡＫＣ１から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれかに決定可能である。このときには、当り予告用キャラクタまたはハズレ予告用キャラクタとして決定されたキャラクタが、第３キャラクタＡＫＣ３から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれかであるか否かを判定する（９０ＡＫＳ１５）。第３キャラクタＡＫＣ３から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれかである場合には、残余予告番号のキャラクタを、第１キャラクタＡＫＣ１、第２キャラクタＡＫＣ２のいずれかに決定する（９０ＡＫＳ１６）。９０ＡＫＳ１４または９０ＡＫＳ１５、および９０ＡＫＳ１６による決定結果を示す最終変動演出データは、対象予告番号や残余予告番号となる予告番号に関連付けて、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２の格納領域に格納して保存すればよい。９０ＡＫＳ１５にて第３キャラクタＡＫＣ３から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれかである場合には、９０ＡＫＳ１６にて、残余予告番号のキャラクタが、第１キャラクタＡＫＣ１、第２キャラクタＡＫＣ２のいずれかに決定される。これにより、獲得演出において表示されるキャラパネル画像の表示態様に応じて当り期待度が過度に高められてしまうことを防止できる。また、第２保留記憶となる保留情報のうちに、特定保留情報となるものが複数記憶されている場合でも、第３キャラクタＡＫＣ３から第５キャラクタＡＫＣ５までのキャラクタは１回しか決定されないので、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に繰返し制御されることを遊技者が早い段階で認識できてしまうことを防止して、有利状態に対する期待感を持続させる適切な表示演出が可能になる。

【０２３５】

第３キャラクタＡＫＣ３から第５キャラクタＡＫＣ５までのうち、いずれかとなるキャラクタのキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像は、第１キャラクタＡＫＣ１や第２キャラクタＡＫＣ２のいずれかとなるキャラクタのキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像よりも、当り期待度や特別状態の有利度が高くなる。獲得演出では、複数の獲得キャラクタのうちいずれかを示すキャラパネル画像として、当り期待度や特別状態の有利度が高いキャラクタのキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合という範囲を定めて、以後の獲得キャラクタを示すキャラパネル画像として、当り期待度や特別状態の有利度が高いキャラクタのキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示されないという、限界となる制限が設けられる。

【０２３６】

９０ＡＫＳ１５にて第１キャラクタＡＫＣ１、第２キャラクタＡＫＣ２のいずれかであり、第３キャラクタＡＫＣ３から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれでもない場合には、対象予告番号が予告実行回数であるか否かを判定する（９０ＡＫＳ１７）。予告実行回数ではない場合には、対象予告番号を１増やす（９０ＡＫＳ１８）。その後、処理を９０ＡＫＳ１２に戻して、獲得キャラクタを順次に決定する。最後に、獲得キャラクタ増加タ

イミングを設定して（９０ＡＫＳ１９）、処理を終了する。
【０２３７】
図１７－１８は、獲得キャラクタ数の決定例９１ＡＫＤ０１を示している。図１７－１７に示された獲得キャラクタ決定処理では、９１ＡＫＳ０１にて獲得キャラクタ数が決定される。決定例９１ＡＫＤ０１では、最終変動表示において実行される１回または複数回の予告演出のうちに、当り予告となる予告演出が含まれない当り予告なしの場合であれば、予告実行回数と同じ数の獲得キャラクタ数が決定される。したがって、１回または複数回の予告演出として、すべてハズレ予告となる予告演出が実行される場合には、予告演出の実行回数に対応した個数のキャラパネル画像を、獲得演出において表示可能となる。
【０２３８】
決定例９１ＡＫＤ０１では、最終変動表示において実行される１回または複数回の予告演出のうちに、当り予告となる予告演出が含まれる当り予告ありの場合であれば、第２保留記憶数に応じた決定率で獲得キャラクタ数を決定する。たとえば、第２保留記憶数が０である場合に、１０％の決定率で獲得キャラクタ数が１に決定され、４０％の決定率で獲得キャラクタ数が２に決定され、３０％の決定率で獲得キャラクタ数が３に決定され、１０％の決定率で獲得キャラクタ数が４に決定され、１０％の決定率で獲得キャラクタ数が５に決定される。第２保留記憶数が１である場合には、１０％の決定率で獲得キャラクタ数が２に決定され、５０％の決定率で獲得キャラクタ数が３に決定され、３０％の決定率で獲得キャラクタ数が４に決定され、１０％の決定率で獲得キャラクタ数が５に決定される。第２保留記憶数が２である場合には、１０％の決定率で獲得キャラクタ数が３に決定され、６０％の決定率で獲得キャラクタ数が４に決定され、３０％の決定率で獲得キャラクタ数が５に決定される。第２保留記憶数が３である場合には、３０％の決定率で獲得キャラクタ数が４に決定され、７０％の決定率で獲得キャラクタ数が５に決定される。第２保留記憶数が４である場合には、１００％の決定率で獲得キャラクタ数が５に決定される。
【０２３９】
このように、決定例９１ＡＫＤ０１では、当り予告なしの場合に、予告実行回数と同じ数の獲得キャラクタ数が決定される。また、決定例９１ＡＫＤ０１では、当り予告ありの場合に、第２保留記憶数に１加算して得られる対応予告値について、獲得キャラクタ数が対応予告値以上の値となるように、決定率が設定されている。獲得キャラクタ数は、対応予告値の決定率よりも、対応予告値超過となる値の決定率が、高くなっている。こうした設定は、図１７－１６（Ｂ）に示されたハズレ時予告実行回数の決定例９０ＡＫＤ０２における決定率の設定と共通している。したがって、獲得キャラクタ数は、当り予告なしの場合と当り予告ありの場合とで、対応予告値ごとに共通の決定率で決定可能である。これにより、獲得演出では、特定画像となるキャラパネル画像の表示数が当り期待度を示唆しないものとなり、キャラパネル画像が表示された時点で遊技者の注目度が低下することを防止して、以後の演出に対する注目度を高めることができる。加えて、当り予告番号にかかわらず第２保留記憶数に応じた決定率で獲得キャラクタ数が決定されるので、予告演出と変動表示の対応関係に束縛されることなく、獲得演出の制御における自由度を高めることができる。なお、決定例９１ＡＫＤ０１における決定率に限定されず、獲得キャラクタ数が対応予告値以上の値となり、また、獲得キャラクタ数が対応予告値に決定される割合よりも対応予告値超過の値に決定される割合が高くなるように、任意の決定率が設定されていればよい。
【０２４０】
獲得キャラクタ数は対応予告値と同じ値に決定可能である点において、獲得キャラクタ数と第２保留記憶数とが関連している。また、獲得キャラクタ数が対応予告値超過となる値に決定される場合でも、対応予告値に近い値ほど高い割合で獲得キャラクタ数に決定される。このように、獲得キャラクタ数は対応予告値と近い値に決定されやすい点においても、獲得キャラクタ数と第２保留記憶数とが関連している。これにより、獲得演出では、第２保留記憶となる保留情報の記憶数に関連した表示数のキャラパネル画像を表示させることができる。

【０２４１】
決定例９１ＡＫＤ０１では、第２保留記憶数が４である場合に獲得キャラクタ数が５に決定される。獲得キャラクタ決定処理は、図１７－１２に示された獲得演出処理のＡＫＳ２０１にて獲得演出の開始である場合に、９０ＡＫＳ０５により実行される。したがって、獲得演出が開始されるときに、第２保留記憶数が上限値の４に達している場合には、その後に第２始動入賞口１４を遊技球が通過しなくても、獲得キャラクタ数が５に決定されたことにより、獲得演出ではキャラパネル画像の表示数が最大表示数である５になり、５回の予告演出に対応した５個のキャラパネル画像を表示させることができる。
【０２４２】
図１７－１９（Ａ）は、当り予告用キャラクタの決定例９０ＡＫＤ１１を示している。図１７－１７に示された獲得キャラクタ決定処理では、９０ＡＫＳ１２にて当り予告用キャラクタが決定される。決定例９０ＡＫＤ１１では、保留関連データにより記憶された図柄指定の当り種別に応じた決定率で当り予告用キャラクタを決定する。たとえば、図柄指定の当り種別が第２特図大当りまたは小当り経由大当りＸである場合には、５％の決定率で第１キャラクタＡＫＣ１が当り予告用キャラクタに決定され、１０％の決定率で第２キャラクタＡＫＣ２が当り予告用キャラクタに決定され、１５％の決定率で第３キャラクタＡＫＣ３が当り予告用キャラクタに決定され、２０％の決定率で第４キャラクタＡＫＣ４が当り予告用キャラクタに決定され、５０％の決定率で第５キャラクタＡＫＣ５が当り予告用キャラクタに決定される。図柄指定の当り種別が小当り経由大当りＹである場合には、１０％の決定率で第１キャラクタＡＫＣ１が当り予告用キャラクタに決定され、１５％の決定率で第２キャラクタＡＫＣ２が当り予告用キャラクタに決定され、２０％の決定率で第３キャラクタＡＫＣ３が当り予告用キャラクタに決定され、３５％の決定率で第４キャラクタＡＫＣ４が当り予告用キャラクタに決定され、２０％の決定率で第５キャラクタＡＫＣ５が当り予告用キャラクタに決定される。図柄指定の当り種別が小当り経由大当りＺである場合には、いずれも２０％の決定率で第１キャラクタＡＫＣ１から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれかが当り予告用キャラクタに決定される。
【０２４３】
このように、決定例９０ＡＫＤ１１では、図柄指定の当り種別が第２特図大当りまたは小当り経由大当りＸである場合と、小当り経由大当りＹである場合と、小当り経由大当りＺである場合とで、当り予告用キャラクタの決定率が異なっている。当り予告用キャラクタは、獲得演出において表示されるキャラパネル画像のいずれかで示された後に、その当り予告用キャラクタを示すキャラパネル画像に関連した予告演出において、当り示唆の予告演出である当り予告が実行される。当り種別が第２特図大当り、小当り経由大当りＸのいずれかである場合には、当り後制御状態として、特別図柄の変動表示回数が１００回に達するまで、特別状態に制御可能となる。当り種別が小当り経由大当りＹ、小当り経由大当りＺのいずれかである場合には、当り後制御状態として、特別図柄の変動表示回数が１５回に達するまで、特別状態に制御可能となる。また、当り種別が小当り経由大当りＹである場合には、大当り遊技状態におけるラウンド数が１０となり、Ｖ大入賞口が開放状態となるラウンドを１０回まで実行可能になる。当り種別が小当り経由大当りＺである場合には、大当り遊技状態におけるラウンド数が５となり、大入賞口が開放状態となるラウンドを５回まで実行可能となる。したがって、当り予告用キャラクタが第１キャラクタＡＫＣ１から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれのキャラクタであるかに応じて、大当り遊技状態や当り後制御状態における有利度が異なることで、遊技者にとっての有利度合が異なる。なお、決定例９０ＡＫＤ１１における決定率に限定されず、当り予告用キャラクタに応じて、遊技者にとっての有利度合が異なるように、任意の決定率が設定されていればよい。
【０２４４】
図１７－１９（Ｂ）は、ハズレ予告用キャラクタの決定例９０ＡＫＤ１２を示している。図１７－１７に示された獲得キャラクタ決定処理では、９０ＡＫＳ１３にてハズレ予告用キャラクタが決定される。決定例９０ＡＫＤ１２では、ハズレ予告に応じた決定率でハ

ズレ予告用キャラクタを決定する。たとえば、４０％の決定率で第１キャラクタＡＫＣ１がハズレ予告用キャラクタに決定され、３０％の決定率で第２キャラクタＡＫＣ２がハズレ予告用キャラクタに決定され、２０％の決定率で第３キャラクタＡＫＣ３がハズレ予告用キャラクタに決定され、９％の決定率で第４キャラクタＡＫＣ４がハズレ予告用キャラクタに決定され、１％の決定率で第５キャラクタＡＫＣ５がハズレ予告用キャラクタに決定される。

【０２４５】

このように、決定例９０ＡＫＤ１２では、第１キャラクタＡＫＣ１の決定率が最も高くなり、第２キャラクタＡＫＣ２、第３キャラクタＡＫＣ３、第４キャラクタＡＫＣ４となるにしたがって決定率が低下し、第５キャラクタＡＫＣ５の決定率が最も低くなる。決定例９０ＡＫＤ１１、９０ＡＫＤ１２における決定率の設定により、キャラパネル画像に含まれるキャラクタ部分画像に関して、獲得演出では、第５キャラクタＡＫＣ５のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が最も高くなり、第４キャラクタＡＫＣ４、第３キャラクタＡＫＣ３、第２キャラクタＡＫＣ２となるにしたがって当り期待度が低下し、第１キャラクタＡＫＣ１のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が最も低くなる。また、ハズレ予告用キャラクタを示すキャラパネル画像に関連した予告演出において、ハズレ示唆の予告演出であるハズレ予告が実行される。したがって、予告演出では、獲得演出で表示されたキャラパネル画像が示すキャラクタに応じて、ハズレ示唆となるか当り示唆となるかの割合が異なる。なお、決定例９０ＡＫＤ１２における決定率に限定されず、キャラパネル画像が示すキャラクタに応じて、関連した予告演出がハズレ予告となるか当り予告となるかの割合が異なるように、任意の決定率が設定されていればよい。

【０２４６】

図１７－２０は、獲得演出の制御例９０ＡＫＥ０１を示している。獲得演出は、図１７－５や図１７－６にも示されたタイミングＡＫＴ０２からタイミングＡＫＴ０３までの期間において実行される。この期間は、たとえば１０秒間といった、一定時間が経過するまでの期間であればよい。図１７－１７に示された獲得キャラクタ決定処理では、９０ＡＫＳ１９にて獲得キャラクタ増加タイミングを設定する。獲得キャラクタ増加タイミングは、獲得演出において、特定画像となるキャラパネル画像の表示数が増加するように表示が更新されるタイミングである。図１７－１３（Ｂ）に示されたように、パネル準備画像の表示からキャラパネル画像の表示へと変更されることで、キャラパネル画像の表示数が増加するときには、エフェクト画像の表示により、第２始動入賞口１４に遊技球が進入したことに応じて、キャラパネル画像の表示数が増加したような印象を遊技者に与えることができる。その一方で、獲得キャラクタ増加タイミングは獲得キャラクタ決定処理の９０ＡＫＳ１９にて予め設定され、図１７－１２に示された獲得演出処理では、９０ＡＫＳ０６にて獲得キャラクタ増加タイミングである場合に、９０ＡＫＳ０７の制御により獲得キャラクタの増加を報知できる。したがって、第２始動入賞口１４に遊技球が進入した場合と進入しない場合とで、キャラパネル画像の表示数が増加するタイミングに影響は及ばない。

【０２４７】

獲得キャラクタ増加タイミングは、例えば前後の間隔が０．５秒以上で１．５秒以下となるように、固定的あるいは可変的に設定されるようにすればよい。制御例９０ＡＫＥ０１では、１回目から５回目までのキャラクタ獲得となるキャラパネル画像の表示数増加に対応して、それぞれタイミング９０ＡＫＴ０１～９０ＡＫＴ０５が獲得キャラクタ増加タイミングとして設定される。そして、獲得演出の開始タイミングＡＫＴ０２から１回目の獲得キャラクタ増加タイミングであるタイミング９０ＡＫＴ０１までの間隔ＡＫＬ１、タイミング９０ＡＫＴ０１から２回目の獲得キャラクタ増加タイミングであるタイミング９０ＡＫＴ０２までの間隔ＡＫＬ２、タイミング９０ＡＫＴ０２から３回目の獲得キャラクタ増加タイミングであるタイミング９０ＡＫＴ０３までの間隔ＡＫＬ３、タイミング９０ＡＫＴ０３から４回目の獲得キャラクタ増加タイミングであるタイミング９０ＡＫＴ０４までの間隔ＡＫＬ４、タイミング９０ＡＫＴ０４から５回目の獲得キャラクタ増加タイミ

ングであるタイミング９０ＡＫＴ０５までの間隔ＡＫＬ５は、いずれも０．５秒以上で１．５秒以下の範囲内となるように設定される。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、獲得キャラクタ増加タイミング決定用乱数となる数値データを抽出して、獲得キャラクタ増加タイミング決定テーブルを参照することで、各回の獲得キャラクタ増加タイミングを決定すればよい。あるいは、獲得キャラクタ増加タイミングを組み合わせたタイミングパターンとして、獲得キャラクタ数ごとに複数パターンが予め用意され、いずれかのタイミングパターンを選択することで、各回の獲得キャラクタ増加タイミングを決定してもよい。こうして決定された獲得キャラクタ増加タイミングに達するごとに、特定画像となるキャラパネル画像の表示数を順次に増加させることにより、特定画像が単調に表示されることによる興趣低下を防止して、違和感のない適切な表示演出が可能になる。

【０２４８】

獲得演出において、キャラパネル画像の表示数が増加するタイミングは、第２始動入賞口１４に遊技球が進入した場合と進入しない場合とで、共通する獲得キャラクタ増加タイミングとなる。その一方で、獲得演出では、獲得促進報知が行われることで、第２始動入賞口１４に向けた右打ちとなる遊技球の発射を遊技者に促している。図１７－１２に示された獲得演出処理では、９０ＡＫＳ０８にて第２始動入賞ありの場合に、９０ＡＫＳ０９の制御により入賞報知演出が実行される。たとえば、キャラパネル画像の表示数が増加することを煽るための増加煽りエフェクト表示が行われてもよい。増加煽りエフェクト表示は、たとえば、第２経路となる右打ち経路において第２始動入賞口１４が設けられた配設位置に対応して、演出表示装置９の画面上における右下方から、いずれかのパネル準備画像に向けて、作用が及ぶ様子を示す演出画像の表示であればよい。あるいは、増加煽りエフェクト表示は、演出表示装置９の画面全体を、フラッシュさせるフラッシュ表示や、ブラックアウトさせるブラックアウト表示といった、任意の演出表示であればよい。このような入賞報知演出の実行により、遊技者が獲得キャラクタの増加に関与した印象を与えて、右打ちとなる遊技球の発射による遊技を促進することができる。

【０２４９】

遊技者が右打ちとなる遊技球の発射を行っている場合と行っていない場合とで、獲得キャラクタ増加タイミングを異ならせてもよい。たとえば、図１７－１２に示された獲得演出処理では、９０ＡＫＳ０６にて獲得キャラクタ増加タイミングである場合に、右打ちとなる遊技球の発射が検知されたか否かを判定する。このとき、検知された場合には、決定された獲得キャラクタ増加タイミングにてキャラパネル画像の表示数を増加させる。これに対し、検知されない場合には、決定された獲得キャラクタ増加タイミングについて、１秒間といった所定時間を加算したタイミングに変更することで、キャラパネル画像の表示数を増加させるタイミングを遅らせてもよい。

【０２５０】

図１７－２１は、獲得演出処理（ＡＫＳ１０４）における小図柄変更設定処理（８９ＡＫＳ０３）を示すフローチャートである。小図柄変更設定処理は、図１７－１２に示された獲得演出処理の９０ＡＫＳ０２にて当り予告ありの場合に対応して実行される。当り予告ありの場合は、特別状態最終変動または第２保留記憶分に対応する変動表示のいずれかが当り変動となり、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる。小図柄変更設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、当り変動が特別状態最終変動であるか否かを判定する（８９ＡＫＳ３１）。当り変動が特別状態最終変動である場合には、最終停止小図柄となる確定小図柄を変更する必要がないので、そのまま処理を終了する。

【０２５１】

当り変動が特別状態最終変動ではなく、第２保留記憶分に対応する変動表示のいずれかである場合には、最終停止小図柄を確認する（８９ＡＫＳ３２）。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１７－９に示された小図柄決定処理の８９ＡＫＳ１１にて決定した最終停止小図柄の記憶データを読み出すことで、最終停止小図柄を確認すればよい。このとき確認された最終停止小図柄のうち、中図柄となる小図柄について、Ｖの文字を示す特殊図柄に変更する（８９ＡＫＳ３３）。このように、特別状態最終変動が当り変動ではなく

第２保留記憶分に対応する変動表示のいずれかが当り変動である場合には、今回の変動表示に対応した確定小図柄における中図柄を特殊図柄に変更することで、特殊表示結果を導出させることができる。この場合には、当り保留待機中の設定を行う（８９ＡＫＳ３４）。たとえば、ＲＡＭ１０３に設けられた当り保留待機中フラグをセットすればよい。その後、確定小図柄において、左図柄と右図柄は特定図柄の組合せであるか否かを判定する（８９ＡＫＳ３５）。特定図柄の組合せではない場合には、処理を終了することで、８９ＡＫＳ３３における変更により構成された特殊表示結果を導出可能にする。特定図柄の組合せである場合には、確定小図柄において、左図柄または右図柄を特定図柄以外の小図柄に変更してから（８９ＡＫＳ３６）、処理を終了する。これにより、特殊表示結果を構成する特殊図柄とは異なる確定小図柄は、特定図柄とは異なる小図柄を含むものになる。

【０２５２】

図１７－２２は、最終変動演出処理（８９ＡＫＳ０２）における期待度アップ演出処理（ＡＫＳ１０６）を示すフローチャートである。期待度アップ演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、期待度アップ演出を開始可能なタイミングＡＫＴ０３であるか否かを判定する（９１ＡＫＳ１１）。図１７－５や図１７－６に示された期待度アップ演出は、タイミングＡＫＴ０３において実行が開始可能になる。タイミングＡＫＴ０３である場合には、第２保留記憶数が上限値の４であるか否かを判定する（９１ＡＫＳ１２）。このとき、第２保留記憶数が４未満であり４ではない場合には、期待度アップ演出の禁止設定を行う（９１ＡＫＳ１３）。たとえば、期待度アップ演出期間の設定をキャンセルすることで、以降の最終変動演出処理においては、期待度アップ演出処理が実行されないように設定してもよい。これにより、期待度アップ演出を開始可能なタイミングＡＫＴ０３に達したときに、第２保留記憶数が上限値の４に到達していない場合という範囲を定めて、変化演出となる期待度アップ演出を実行しないという、限界となる制限が設けられる。

【０２５３】

期待度アップ演出を実行しない場合には、獲得演出が継続して実行されてもよい。この獲得演出を実行中に第２始動入賞が発生したときには、獲得演出においてキャラパネル画像の表示数を増加させてもよいし、獲得演出を終了して期待度アップ演出の実行を開始させてもよい。あるいは、期待度アップ演出を実行しない場合には、獲得演出が継続せずに終了してもよい。この場合には、獲得演出とは異なる演出が実行されてもよいし、予告演出の実行が開始されるまでの待機状態となってもよい。

【０２５４】

期待度アップ演出を開始可能なタイミングＡＫＴ０３に達したときに、第２保留記憶数が上限値の４に到達している場合には、変化演出となる期待度アップ演出を実行可能にするための制御が行われる。たとえば、９１ＡＫＳ１２にて第２保留記憶数が４である場合には、対象予告番号を１にセットする（９１ＡＫＳ１４）。期待度アップ演出処理における対象予告番号は、たとえば、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２において、最終変動演出データの格納領域が関連付けられた予告番号のうちで、期待度アップ演出に関する決定の対象となる予告番号が指定される。なお、第２保留記憶数が上限値の４に到達している場合でも、所定割合で期待度アップ演出を実行しないことがあってもよい。第２保留記憶数が上限値の４に到達した場合には、たとえば、９０％の割合といった、高い割合で期待度アップ演出が実行される一方で、１０％の割合といった、低い割合で期待度アップ演出が実行されないことがあってもよい。

【０２５５】

次に、対象予告番号が当り予告番号であるか否かを判定する（９１ＡＫＳ１５）。当り予告番号は、図１７－１２に示された獲得演出処理の９０ＡＫＳ０１により決定可能である。そして、当り予告番号である場合には、当り予告期待度アップを決定する（９１ＡＫＳ１６）。当り予告期待度アップの決定は、特定画像となるキャラパネル画像に関連した予告演出が当り示唆となる当り予告である場合に、キャラパネル画像の表示態様を変化させるか否かの決定と、変化させる場合における変化後の表示態様の決定とを、含んでいる。これに対し、当り予告番号ではない場合には、ハズレ予告期待度アップを決定する（９

１ＡＫＳ１７）。ハズレ予告期待度アップの決定は、特定画像となるキャラパネル画像に関連した予告演出がハズレ示唆となるハズレ予告である場合に、キャラパネル画像の表示態様を変化させるか否かの決定と、変化させる場合における変化後の表示態様の決定とを、含んでいる。９１ＡＫＳ１６または９１ＡＫＳ１７による決定結果を示す最終変動演出データは、対象予告番号となる予告番号に関連付けて、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２の格納領域に記憶して保存すればよい。その後、当り予告期待度アップまたはハズレ予告期待度アップの決定結果がキャラパネル画像の表示態様を変化させない期待度アップなしであるか否かを判定する（９１ＡＫＳ１８）。

【０２５６】

期待度アップの決定結果がキャラパネル画像の表示態様を変化させる期待度アップありの場合には、期待度アップ条件を決定する（９２ＡＫＳ０１）。期待度アップ条件は、期待度アップ演出においてキャラパネル画像の表示態様を変化させるために満たすべき条件である。たとえば、期待度アップ条件は、第２始動入賞の発生、期待度アップ演出の終了、期待度アップ演出中における特定タイミング、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、複数種類の条件から選択して決定可能であればよい。このとき決定された期待度アップ条件を示す最終変動演出データは、対象予告番号となる予告番号に関連付けて、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２の格納領域に記憶して保存すればよい。そして、対象予告番号が予告実行回数であるか否かを判定する（９１ＡＫＳ１９）。予告実行回数ではない場合には、対象予告番号を１増やす（９１ＡＫＳ２０）。その後、処理を９１ＡＫＳ１５に戻して、当り予告期待度アップやハズレ予告期待度アップを順次に決定する。予告実行回数である場合には、継続促進報知を開始させる制御を行う（９１ＡＫＳ２１）。たとえば、演出表示装置９の画面上における報知表示位置にて、継続促進報知に応じた表示態様の演出画像を表示させることで、継続促進報知を実行可能であればよい。演出画像の表示とともに、音声出力、ランプ点灯、可動物動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、継続促進報知が実行されてもよい。

【０２５７】

９１ＡＫＳ１１にてタイミングＡＫＴ０３ではない場合には、第２始動入賞があったか否かを判定する（９１ＡＫＳ２２）。たとえば、主基板３１から伝送された第２始動入賞指定コマンドを受信したときに、第２始動入賞があったと判定すればよい。第２始動入賞指定コマンドは、始動口スイッチ通過処理（Ｓ３１１）において、第２保留記憶数が上限値に達している場合でも、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態であるときに、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信可能であればよい。第２始動入賞があった場合には、期待度アップ不可であるか否かを判定する（９１ＡＫＳ２３）。たとえば、第２始動入賞の発生が期待度アップ条件に含まれていない場合や、既に期待度アップを実行済みである場合には、期待度アップ不可であると判定すればよい。期待度アップ不可である場合には、煽り演出を実行するための制御を行う（９１ＡＫＳ２４）。たとえば、キャラパネル画像の表示態様が変化することを煽るための煽りエフェクト表示が行われてもよい。煽りエフェクト表示は、たとえば、第２経路となる右打ち経路において第２始動入賞口１４が設けられた配設位置に対応して、演出表示装置９の画面上における右下方から、いずれかのキャラクタパネル画像に向けて、作用が及ぶ様子を示す演出画像の表示であればよい。あるいは、煽りエフェクト表示は、演出表示装置９の画面全体を、フラッシュさせるフラッシュ表示や、ブラックアウトさせるブラックアウト表示といった、任意の演出表示であればよい。

【０２５８】

９１ＡＫＳ２２にて第２始動入賞がない場合には、他の期待度アップ条件が成立したか否かを判定する（９１ＡＫＳ２５）。９１ＡＫＳ２３にて期待度アップ可能である場合や、９１ＡＫＳ２５にて他の期待度アップ条件が成立した場合には、期待度アップ報知を実行するための制御を行う（９１ＡＫＳ２６）。このときには、期待度アップ条件が成立したので、たとえば、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２の記憶データが示す期待度アップ設定に応じて、予告番号に対応するキャラパネル画像の表示態様を変化させればよい。

また、キャラパネル画像の表示態様が変化したことを報知するための変化時エフェクト表示が行われてもよい。変化時エフェクト表示は、獲得演出における増加時エフェクト表示と同様に、表示態様が変化したキャラパネル画像の周囲に付加される第１エフェクト画像の表示と、第１エフェクト画像とは異なる第２エフェクト画像の表示とを含んでいてもよい。第２エフェクト画像は、たとえば、第２経路となる右打ち経路において第２始動入賞口１４が設けられた配設位置に対応して、演出表示装置９の画面上における右下方から、表示態様が変化したキャラパネル画像に向けて、作用が及ぶ様子を示す演出画像であればよい。このようなエフェクト画像の表示により、第２始動入賞口１４に遊技球が進入したことに応じて、キャラパネル画像の表示態様が変化したような印象を遊技者に与えることができる。ただし、実際のところ、第２始動入賞の発生とは異なる期待度アップ条件が成立したことにより、キャラパネル画像の表示態様を変化させる場合がある。したがって、期待度アップ演出では、第２始動入賞口１４に遊技球が進入した場合でも進入しない場合でも、予め設定された期待度アップ条件が成立すれば、特定画像となるキャラパネル画像の表示態様を変化させることができればよい。これに対し、期待度アップ演出では、第２始動入賞口１４に遊技球が進入した場合でも進入しない場合でも、予め設定された期待度アップ条件が成立しなければ、特定画像となるキャラパネル画像の表示態様を変化させることがない。

【０２５９】

続いて、期待度アップ演出を終了するタイミングＡＫＴ０４であるか否かを判定する（９１ＡＫＳ２７）。図１７－５や図１７－６に示された期待度アップ演出は、タイミングＡＫＴ０４において実行が終了する。タイミングＡＫＴ０４ではない場合には、処理を終了する。タイミングＡＫＴ０４である場合には、継続促進報知を終了させる制御を行う（９１ＡＫＳ２８）。また、タイマ更新表示を終了させる制御を行い（９１ＡＫＳ２９）、処理を終了する。

【０２６０】

図１７－２３は、期待度アップ演出が実行される場合の表示例を示している。図１７－２３（Ａ）は、期待度アップ演出が開始されたときの表示例９１ＡＫ０１を示している。期待度アップ演出が実行される場合に、演出表示装置９の画面上には、５箇所のパネル表示位置９０ＡＫＡ１～９０ＡＫＡ５に５枚分のキャラパネル画像が表示され、報知表示位置９１ＡＫＢ１に継続促進報知画像が表示される。期待度アップ演出は、第２保留記憶数が上限値の４である場合に実行可能となり、第２保留記憶数が４未満である場合には実行されないように制限される。第２保留記憶数が４である場合には、獲得キャラクタ数が５に対応して、獲得演出におけるキャラパネル画像の表示数が５となり、５枚分のキャラパネル画像が表示されることになる。継続促進報知画像は、期待度アップ演出の実行中に獲得演出から継続して第２始動入賞口１４を狙う遊技球の発射を促進するための演出画像である。継続促進報知画像は、右打ち表示エリア９Ｚにおける右打ち促進報知の演出画像とともに表示されることで、第２始動入賞口１４が設けられた第２経路となる右打ち経路への遊技球の打込みである右打ちを促進してもよい。表示例９１ＡＫ０１において、報知表示位置９１ＡＫＢ１には、「まだまだ狙え！」というメッセージを示す文字画像を含む継続促進報知画像が表示される。

【０２６１】

期待度アップ条件が第２始動入賞の発生を含む場合には、図１７－２３（Ｂ）に示すような第２始動入賞が発生したときに、期待度アップ条件が成立する。図１７－２３（Ｃ）は、期待度アップ演出において期待度アップ条件が成立したときの表示例９１ＡＫ０２である。図１７－２２に示された期待度アップ演出では、９１ＡＫＳ２２にて第２始動入賞ありで９１ＡＫＳ２３にて期待度アップ可能である場合に、９１ＡＫＳ２６の制御により、期待度アップを報知させる。表示例９１ＡＫ０２では、５個目のキャラパネル画像において、パネル枠部分画像の表示色が白色から金色に変化することで、キャラパネル画像の表示態様を変化させている。このときには、期待度アップ演出処理の９１ＡＫＳ２６に関して説明した変化時エフェクト表示が行われてもよい。こうして、期待度アップ演出では

、エフェクト画像の表示により遊技者がキャラパネル画像の変化に関与した印象を与えて、右打ちとなる遊技球の発射による遊技を促進することができる。

【０２６２】

図１７－２４（Ａ）は、当り予告期待度アップの決定例９１ＡＫＤ１１を示している。図１７－２２に示された期待度アップ演出処理では、９１ＡＫＳ１６にて当り予告期待度アップが決定される。決定例９１ＡＫＤ１１では、対象予告番号のキャラパネル画像が示すキャラクタに応じた決定率で期待度アップの有無と変化後の表示態様である表示色とを決定する。たとえば、キャラパネル画像で示されるキャラクタが第１キャラクタＡＫＣ１または第２キャラクタＡＫＣ２である場合には、４０％の決定率で期待度アップなしに決定され、５０％の決定率で赤色に変化させる期待度アップに決定され、１０％の決定率で金色に変化させる期待度アップに決定される。また、キャラパネル画像で示されるキャラクタが第３キャラクタＡＫＣ３から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれかである場合には、２０％の決定率で期待度アップなしに決定され、６０％の決定率で赤色に変化させる期待度アップに決定され、２０％の決定率で金色に変化させる期待度アップに決定される。

【０２６３】

このように、決定例９１ＡＫＤ１１では、キャラパネル画像で示されるキャラクタが第１キャラクタＡＫＣ１または第２キャラクタＡＫＣ２である場合と第３キャラクタＡＫＣ３から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれかである場合とで、当り予告期待度アップの決定率が異なっている。具体的に、第３キャラクタＡＫＣ３から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれかである場合には、第１キャラクタＡＫＣ１または第２キャラクタＡＫＣ２である場合よりも、高い割合で表示色を変化させて当り期待度をアップさせる。したがって、キャラパネル画像におけるキャラクタの種類に応じて、キャラパネル画像の表示態様を変化させる割合が異なる。これにより、キャラパネル画像の表示態様が変化する期待感を異ならせて、遊技者の注目度を高める適切な表示演出が可能になる。

【０２６４】

図１７－２４（Ｂ）は、ハズレ予告期待度アップの決定例９１ＡＫＤ１２を示している。図１７－２２に示された期待度アップ演出処理では、９１ＡＫＳ１７にてハズレ予告期待度アップが決定される。決定例９１ＡＫＤ１２では、対象予告番号のキャラパネル画像が示すキャラクタに応じた決定率で期待度アップの有無と変化後の表示態様である表示色とを決定する。たとえば、キャラパネル画像で示されるキャラクタが第１キャラクタＡＫＣ１または第２キャラクタＡＫＣ２である場合には、８５％の決定率で期待度アップなしに決定され、１３％の決定率で赤色に変化させる期待度アップに決定され、２％の決定率で金色に変化させる期待度アップに決定される。また、キャラパネル画像で示されるキャラクタが第３キャラクタＡＫＣ３から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれかである場合には、９０％の決定率で期待度アップなしに決定され、９％の決定率で赤色に変化させる期待度アップに決定され、１％の決定率で金色に変化させる期待度アップに決定される。

【０２６５】

このように、決定例９１ＡＫＤ１２では、キャラパネル画像で示されるキャラクタが第１キャラクタＡＫＣ１または第２キャラクタＡＫＣ２である場合と第３キャラクタＡＫＣ３から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれかである場合とで、ハズレ予告期待度アップの決定率が異なっている。具体的に、第３キャラクタＡＫＣ３から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれかである場合には、第１キャラクタＡＫＣ１または第２キャラクタＡＫＣ２である場合よりも、高い割合で期待度アップなしとなる。したがって、キャラパネル画像におけるキャラクタの種類に応じて、キャラパネル画像の表示態様を変化させる割合が異なる。また、第１キャラクタＡＫＣ１または第２キャラクタＡＫＣ２である場合には、当り予告期待度アップよりもハズレ予告期待度アップにより表示態様が変化しやすくなるのに対し、第３キャラクタＡＫＣ３から第５キャラクタＡＫＣ５までのいずれかである場合には、ハズレ予告期待度アップよりも当り予告期待度アップにより表示態様が変化しやすくなる。これにより、キャラパネル画像の表示態様が変化した場合の当り期待度を、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて異ならせて、遊技者の期待感を異ならせる

適切な表示演出が可能になる。

【０２６６】

図１７－２５は、期待度アップ条件の設定例９２ＡＫ０１を示している。図１７－２２に示された期待度アップ演出処理では、９１ＡＫＳ１８にて期待度アップありの場合に、９２ＡＫＳ０１により期待度アップ条件が決定される。設定例９２ＡＫ０１では、期待度アップ演出においてキャラパネル画像の表示態様を変化させる期待度アップ条件として、期待度アップ条件９２ＡＫＣ０１～９２ＡＫＣ０３といった、複数種類の期待度アップ条件から選択して決定可能に用意されている。それぞれの期待度アップ条件は、第２始動入賞、演出中強制アップタイミング、演出終了タイミングといった、複数の条件について一部または全部が異なる設定であればよい。第２始動入賞は、第２始動入賞が発生したときに成立可能な条件である。演出中強制アップタイミングは、期待度アップ演出の実行中に設けられた強制アップタイミングとなったときに成立可能な条件である。演出終了タイミングは、期待度アップ演出が終了するタイミングとなったときに成立可能な条件である。

【０２６７】

期待度アップ条件９２ＡＫＣ０１～９２ＡＫＣ０３は、いずれも第２始動入賞が発生したときに成立可能となるように設定されている。したがって、いずれの期待度アップ条件に決定された場合でも、第２始動入賞が発生すれば、特定画像となるキャラパネル画像の表示態様を変化させることができる。これに対し、期待度アップ条件９２ＡＫＣ０１は、演出中強制アップタイミングあり、演出終了タイミングなし、という条件の組合せを含んでいる。期待度アップ条件９２ＡＫＣ０２は、演出中強制アップタイミングなし、演出終了タイミングあり、という条件の組合せを含んでいる。期待度アップ条件９２ＡＫＣ０３は、演出中強制アップタイミングなし、演出終了タイミングなし、という条件の組合せを含んでいる。

【０２６８】

このように、設定例９２ＡＫ０１では、期待度アップ条件９２ＡＫＣ０１が決定された場合に、期待度アップ演出において演出中強制タイミングとなることで、キャラパネル画像の表示態様を変化させることができる。また、期待度アップ条件９２ＡＫＣ０２が決定された場合には、期待度アップ演出において、第２始動入賞口１４を遊技球が通過した場合にキャラパネル画像の表示態様を変化させ、第２始動入賞口１４を遊技球が通過しなかった場合に期待度アップ演出が終了するときにキャラパネル画像の表示態様を変化させることができる。期待度アップ条件９２ＡＫＣ０３が決定された場合には、期待度アップ演出において、第２始動入賞口１４を遊技球が通過した場合にキャラパネル画像の表示態様を変化させることができるものの、第２始動入賞口１４を遊技球が通過しなかった場合にキャラパネル画像の表示態様を変化させず、期待度アップ演出における期待度アップが行われないことになる。

【０２６９】

期待度アップ条件９２ＡＫＣ０１に代えて、あるいは、期待度アップ条件９２ＡＫＣ０１とともに、第２始動入賞の発生を条件に含まない場合を設けてもよい。この場合には、期待度アップ演出において第２始動入賞口１４を遊技球が通過したときでも、この時点ではキャラパネル画像の表示態様を変化させず、演出中強制アップタイミングの時点でキャラパネル画像の表示態様を変化させることになる。このように、演出中強制アップタイミングの条件を含む場合には、期待度アップ演出において、第２始動入賞口１４を遊技球が通過した場合でも通過しなかった場合でも、キャラパネル画像の表示態様を変化させることができ、その変化タイミングは任意に設定可能であればよい。

【０２７０】

期待度アップ演出では、キャラクタ部分画像で示されるキャラクタを変化させる場合があってもよい。図１７－２２に示された期待度アップ演出処理の９１ＡＫＳ１６や９１ＡＫＳ１７では、対象予告番号に応じて表示中のキャラパネル画像で示されるキャラクタを特定し、その特定結果に基づいて、キャラクタを変化させるか否かの決定と、変化させる場合における変化後のキャラクタの決定とが、行われるようにしてもよい。このときには

、表示中のキャラパネル画像で示されるキャラクタよりも、当り期待度や特別状態の有利度が高いキャラクタとなるように、変化後のキャラクタが決定されるようにすればよい。これにより、キャラパネル画像の表示態様が変化した場合の期待感を高めて、遊技者の注目度を高める適切な表示演出が可能になる。

【０２７１】

図１７－２６は、最終変動演出処理（８９ＡＫＳ０２）における予告演出処理（ＡＫＳ１０８）を示すフローチャートである。予告演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、１回目となる最初の予告演出を開始可能なタイミングＡＫＴ１１であるか否かを判定する（ＡＫＳ３０１）。図１７－５や図１７－６に示された予告演出は、タイミングＡＫＴ１１において１回目の実行が開始可能になる。タイミングＡＫＴ１１である場合には、対象予告番号に１をセットする（ＡＫＳ３０２）。予告演出処理における対象予告番号は、たとえば、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２において、最終変動演出データの格納領域が関連付けられた予告番号のうちで、実行の対象となる予告演出の予告番号が指定される。

【０２７２】

次に、予告演出制御パターンを選択する（ＡＫＳ３０３）。予告演出制御パターンは、予告演出の実行を制御するための制御データを含んで構成され、予告演出の演出態様に応じた複数パターンが予め用意されていればよい。その後、予告演出を開始させる制御を行う（ＡＫＳ３０４）。これにより、獲得演出や期待度アップ演出において表示された特定画像となるキャラパネル画像に関連した予告演出の実行が開始可能になる。

【０２７３】

ＡＫＳ３０１にてタイミングＡＫＴ１１ではない場合には、今回の予告演出を終了するか否かを判定する（ＡＫＳ３０５）。たとえば、予告演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、今回の予告演出につき終了が指定された場合に、今回の予告演出を終了すると判定すればよい。今回の予告演出を終了しない場合には、処理を終了する。これに対し、今回の予告演出を終了する場合には、対象予告番号を１増やす（ＡＫＳ３０６）。その後、次回予告ありか否かを判定する（ＡＫＳ３０７）。たとえば、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２において、対象予告番号となる予告番号に関連付けられた格納領域に、予告演出を実行するための最終変動演出データが記憶されている場合には次回予告ありと判定し、このような最終変動演出データが記憶されていない場合には次回予告なしと判定すればよい。次回予告ありの場合には、処理をＡＫＳ３０３に戻して、対象予告番号に応じた予告演出の実行を開始させる。

【０２７４】

ＡＫＳ３０７にて次回予告なしの場合には、予告演出を終了させる制御を行う（ＡＫＳ３０８）。このときには、予告演出としてハズレ示唆となるハズレ予告のみが実行された場合に、表示結果対応演出のうちハズレ対応演出の実行を開始する制御を行ってもよい。これに対し、予告演出として当り示唆となる当り予告が実行された場合には、表示結果対応演出のうち当り対応演出の実行を開始する制御を行ってもよい。ハズレ対応演出の実行により、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態には制御されないことを報知するための特定報知が可能になればよい。当り対応演出の実行により、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを報知するための特定報知が可能になればよい。

【０２７５】

ＡＫＳ３０８の後には、小図柄を停止表示させる制御を行う（８９ＡＫＳ７１）。たとえば、特別状態最終変動がハズレである場合には、最終停止図柄として決定された確定小図柄を、小図柄表示エリア９Ｋにて停止表示させる。また、特別状態最終変動が当りである場合には、特殊図柄を用いた仮停止小図柄を、小図柄表示エリア９Ｋにて停止表示させる。特殊図柄を用いた仮停止小図柄は、図１７－９に示された小図柄決定処理の８９ＡＫＳ２０により決定される。このように、特別状態最終変動となる変動表示に基づいて、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御される場合には、その変動表示に

おける可変表示中に、特殊表示結果を構成する特殊図柄を用いた仮停止小図柄を一旦停止させる。この場合には、予告演出が終了してから、表示結果対応演出に含まれる当り対応演出などにより、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを報知するための特定報知を実行した後に、小図柄の可変表示における最終停止図柄として、当り組合せの確定小図柄を停止表示させればよい。こうした仮停止小図柄を一旦停止させてから当り組合せの確定小図柄を停止表示させることにより、いずれの変動表示に基づいて有利状態に制御されるかを、遊技者が認識困難になり、最終変動演出に含まれる各種演出に対する遊技者の注目度を高めて、遊技興趣を向上させる適切な表示演出が可能になる。

【０２７６】

図１７－９に示された小図柄決定処理の８９ＡＫＳ２０では、特殊図柄を用いない仮停止小図柄を決定してもよい。この場合には、８９ＡＫＳ７１の制御により、予告演出の終了に対応して、特殊図柄を用いない仮停止小図柄を、小図柄表示エリア９Ｋにて停止表示させる。この場合には、予告演出が終了してから、特別状態最終変動に対応する可変表示の終了に対応して、小図柄の可変表示における最終停止図柄として、当り組合せの確定小図柄を停止表示させればよい。特殊図柄を用いない仮停止小図柄を一旦停止させることにより、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを遊技者が早い段階で認識できてしまうことを防止して、有利状態に対する期待感を持続させる適切な表示演出が可能になる。

【０２７７】

特別状態最終変動および第２保留記憶分に対応する変動表示が、すべてハズレである場合には、すべての予告演出においてハズレ示唆となるハズレ予告が実行される。この場合には、８９ＡＫＳ７１の制御により、最後に実行される予告演出に対応して、最終停止図柄として決定されたハズレ組合せの確定小図柄を、小図柄表示エリア９Ｋにて停止表示させる。こうして、すべての予告演出においてハズレ示唆となるハズレ予告が実行されたときに、ハズレ組合せの確定小図柄を停止表示させることで、予告演出との連動性が高い変動表示である印象を遊技者に与えて、予告演出や変動表示に対する遊技者の関心が高められる適切な表示演出が可能になる。

【０２７８】

図１７－１２に示された獲得演出処理の９０ＡＫＳ０１では、当り変動となる変動表示に応じた当り予告番号を決定する。これにより、特別状態最終変動が当り変動となり大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御される場合と、第２保留記憶分の変動表示のいずれかが当り変動となり大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御される場合とで、複数回の予告演出のいずれかにより当り示唆となる当り予告を実行することで、有利状態に制御されることを示唆可能になる。

【０２７９】

図１７－１２に示された獲得演出処理の９０ＡＫＳ０３では、ハズレ時予告実行回数を決定する。これにより、特別状態最終変動が当り変動ではなく大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されず第２保留記憶分の変動表示も当り変動ではなく特定保留情報が記憶されていない場合に、複数回の予告演出のすべてによりハズレ示唆となるハズレ予告を実行することで、有利状態に制御されないことを示唆可能になる。

【０２８０】

図１７－２７は、予告演出制御パターンの構成例ＡＫＹ０１を示している。図１７－２６に示された予告演出処理では、ＡＫＳ３０３にて複数パターンが用意された予告演出制御パターンのうちから、今回の予告演出に対応して使用する予告演出制御パターンが選択される。構成例ＡＫＹ０１では、対象予告番号で示される予告番号や、この予告番号に関連付けて、最終変動演出データ記憶部ＡＫＭ０２に記憶された最終変動演出データで示されるキャラクタ、予告内容に応じて、選択可能な予告演出制御パターンとして、複数パターンが予め用意されている。たとえば、予告演出制御パターンＣＰＡ１－１～ＣＰＡ１－５は、予告番号が１で予告内容が当り示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキ

ャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターンＣＰＡ２－１～ＣＰＡ２－５は、予告番号が２で予告内容が当り示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターンＣＰＡ３－１～ＣＰＡ３－５は、予告番号が３で予告内容が当り示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターンＣＰＡ４－１～ＣＰＡ４－５は、予告番号が４で予告内容が当り示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターンＣＰＡ５－１～ＣＰＡ５－５は、予告番号が５で予告内容が当り示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。また、予告演出制御パターンＣＰＢ１－１～ＣＰＢ１－５は、予告番号が１で予告内容がハズレ示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターンＣＰＢ２－１～ＣＰＢ２－５は、予告番号が２で予告内容がハズレ示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターンＣＰＢ３－１～ＣＰＢ３－５は、予告番号が３で予告内容がハズレ示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターンＣＰＢ４－１～ＣＰＢ４－５は、予告番号が４で予告内容がハズレ示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターンＣＰＢ５－１～ＣＰＢ５－５は、予告番号が５で予告内容がハズレ示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。

【０２８１】

このように、構成例ＡＫＹ０１では、予告演出の実行回数に対応する予告番号や、予告演出において味方キャラクタとなるキャラパネル画像で示されたキャラクタ、予告演出が当り示唆となるかハズレ示唆となるかに応じた予告演出制御パターンを選択することで、演出態様が異なる予告演出を実行可能になる。また、キャラパネル画像で示されたキャラクタに応じた予告演出制御パターンを選択して予告演出の実行を制御することにより、キャラパネル画像で示されたキャラクタが予告演出におけるバトル演出での味方キャラクタとなるので、特定画像となるキャラパネル画像に関連した演出態様の予告演出が実行可能になる。なお、構成例ＡＫＹ０１における予告演出制御パターンに限定されず、特定画像となるキャラパネル画像に関連した予告演出を実行できるように、任意の予告演出制御パターンが使用されるようにしてもよい。

【０２８２】

予告演出の実行が開始されるときに、第２保留記憶数が上限値の４に達していない場合には、予告時促進報知が実行されてもよい。予告時促進報知は、獲得促進報知または継続促進報知と共通する報知態様であってもよいし、これらとは異なる報知態様であってもよい。図１７－２６に示された予告演出処理のＡＫＳ３０１にてタイミングＡＫＴ１１である場合に、第２保留記憶数が上限値であるか否かを判定する。そして、上限値ではない場合には、演出画像の表示、音声出力、ランプ点灯、可動物動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、予告時促進報知を実行できればよい。

【０２８３】

図１７－２８および図１７－２９は、期待度アップ演出が終了した後の表示例を示している。期待度アップ演出が終了すると、図１７－２８（Ａ）に示す表示例ＡＫ１０１のように、敵キャラクタを示す演出画像の表示が開始される。表示例ＡＫ１０１では、獲得演出や期待度アップ演出で表示されたキャラパネル画像を、演出表示装置９の画面上における右下方といった、画面上の所定位置に縮小して表示させる。次に、図１７－２８（Ｂ）に示す表示例ＡＫ１０２では、タイミングＡＫＴ１１に対応して、１回目の予告演出が開始される。このときには、複数のキャラパネル画像のうちで、最も左側に表示されたキャラパネル画像といった、今回の予告演出に関連したキャラパネル画像の表示を消去する。これに伴い、消去されたキャラパネル画像で示されたキャラクタが味方キャラクタとなる予告演出のバトル演出が進行を開始する。予告演出が実行されるときには、予告演出が実

行されるときには、プッシュボタン１２０の押下操作となる遊技者の動作が検出されるごとに、キャラパネル画像の表示が消去されて、対応する予告演出のバトル演出が進行してもよい。これらの表示制御により、キャラパネル画像に関連した予告演出が実行されることを、遊技者が認識可能になる。そして、図１７－２８（Ｃ）に示す表示例ＡＫ１０３では、味方キャラクタが敗北する場面が表示されることで、ハズレ示唆となるハズレ予告が実行される。

【０２８４】

その後、２回目から４回目の予告演出でも、順次に消去されたキャラパネル画像で示されたキャラクタが味方キャラクタとなる予告演出のバトル演出が進行する。図１７－２８に示す一連の表示例では、１回目から４回目の予告演出において、いずれも味方キャラクタが敗北する場面が表示されることで、ハズレ示唆となるハズレ予告が実行される。続いて、図１７－２８（Ｄ）に示す表示例ＡＫ１０４では、タイミングＡＫＴ１５に対応して、５回目の予告演出が開始される。このときにも、消去されたキャラパネル画像で示されたキャラクタが味方キャラクタとなる予告演出のバトル演出が進行を開始する。そして、図１７－２８（Ｅ）に示す表示例ＡＫ１０５では、味方キャラクタが勝利する場面が表示されることで、当り示唆となる当り予告が実行される。このときに、小図柄表示エリア９Ｋでは、図１７－２１に示された小図柄変更設定処理の８９ＡＫＳ３３や８９ＡＫＳ３６にて変更された最終停止小図柄となる確定小図柄を停止表示させる。

【０２８５】

当り予告の実行に続いて、図１７－２８（Ｆ）に示す表示例ＡＫ１０６では、当り対応演出が開始される。当り対応表示では、特別状態最終変動が終了しても、背景画像の表示における動画像の再生表示あるいは静止画像のアニメーション表示が継続して実行される。たとえば、図１７－２８（Ｇ）に示す表示例ＡＫ１０７では、特別状態終了時の第２保留記憶における保留番号が１の変動表示に対応して、小図柄表示エリア９Ｋにおける小図柄の可変表示が開始される。このときにも、当り対応表示における動画像の再生表示などが継続して実行される。図１７－２８（Ｈ）に示す表示例ＡＫ１０８では、変動表示の終了に対応して、最終停止小図柄となる確定小図柄が停止表示される。このときに、小図柄表示エリア９Ｋでは、図１７－９に示された小図柄決定処理の８９ＡＫＳ１６や８９ＡＫＳ１８にて変更された最終停止小図柄となる確定小図柄を停止表示させる。

【０２８６】

図１７－２８（Ｉ）に示す表示例ＡＫ１０９では、特別状態終了時の第２保留記憶における保留番号が２の変動表示に対応して、小図柄表示エリア９Ｋにおける小図柄の可変表示が開始される。このときにも、当り対応表示における動画像の再生表示などが継続して実行される。図１７－２８（Ｊ）に示す表示例ＡＫ１１０では、変動表示の終了に対応して、最終停止小図柄となる確定小図柄が停止表示される。このときに、小図柄表示エリア９Ｋでは、図１７－９に示された小図柄決定処理の８９ＡＫＳ１６や８９ＡＫＳ１８にて変更された最終停止小図柄となる確定小図柄を停止表示させる。

【０２８７】

図１７－２９（Ａ）に示す表示例ＡＫ１１１では、特別状態終了時の第２保留記憶における保留番号が３の変動表示に対応して、小図柄表示エリア９Ｋにおける小図柄の可変表示が開始される。このときにも、当り対応表示における動画像の再生表示などが継続して実行される。図１７－２９（Ｂ）に示す表示例ＡＫ１１２では、変動表示の終了に対応して、最終停止小図柄となる確定小図柄が停止表示される。このときに、小図柄表示エリア９Ｋでは、図１７－９に示された小図柄決定処理の８９ＡＫＳ１６や８９ＡＫＳ１８にて変更された最終停止小図柄となる確定小図柄を停止表示させる。図１７－２９（Ｃ）に示す表示例ＡＫ１１３では、特別状態終了時の第２保留記憶における保留番号が４の変動表示に対応して、小図柄表示エリア９Ｋにおける小図柄の可変表示が開始される。このときには、可変表示結果が「当り」に対応して、変動パターンＰＤ３－１、ＰＤ３－２のいずれかに決定される。また、図１７－７に示された演出図柄変動開始設定処理の８９ＡＫＳ５３では変動パターンＰＤ１－１ではないと判定されるとともに、８９ＡＫＳ５４では演

出図柄非表示となっていると判定されることで、８９ＡＫＳ５５の設定により演出図柄の表示が通常表示状態に復帰する。なお、特別状態最終変動が開始されるときには、８９ＡＫＳ５２の設定により演出図柄の表示が非表示状態となり、演出図柄を表示させないようになっている。これにより、表示例ＡＫ１１３では、演出図柄の可変表示が行われる。その後、図１７－２９（Ｄ）に示す表示例ＡＫ１１４では、変動表示の終了に対応して、最終停止図柄となる確定演出図柄と確定小図柄が停止表示される。こうして、特定保留情報に基づく変動表示では、演出図柄の表示結果といった、当り対応演出による特定報知とは異なる態様にて、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを報知可能である。なお、演出図柄の表示結果に限定されず、演出図柄や当り対応演出における演出画像とは異なる演出画像の表示、音声出力、ランプ点灯、可動物動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、予告演出や当り対応演出とは異なる任意の態様にて、有利状態に制御されることを報知できればよい。

【０２８８】

複数回の予告演出が実行される場合に、小図柄表示エリア９Ｋでは、各回の予告演出が実行されるごとに、可変表示の態様がリーチ態様となるように、小図柄を停止表示させてもよい。たとえば、表示例ＡＫ１０１、ＡＫ１０２では、小図柄表示エリア９Ｋにて、左図柄および右図柄として図画番号が同一の小図柄を一旦停止させる。表示例ＡＫ１０４でも、小図柄表示エリア９Ｋにて、左図柄および右図柄として図柄番号が同一の小図柄を一旦停止させる。表示例ＡＫ１０３では、予告演出の終了に対応して、一旦停止した小図柄を再び変動させればよい。このように、予告演出が実行されるごとにリーチ態様となる印象を遊技者に与えることで、予告演出に対する遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を向上させる適切な表示演出が可能になる。

【０２８９】

図１７－７に示された演出図柄変動開始処理では、８９ＡＫＳ５１にて特別状態最終変動である場合に、８９ＡＫＳ５２の設定により演出図柄が表示されない非表示状態となる。特別状態最終変動となる可変表示の実行中には、最終変動演出に含まれる獲得演出、期待度アップ演出、１回または複数回の予告演出、ハズレ対応演出または当り対応演出という表示結果対応演出など、様々な演出が実行される。この場合に、演出図柄が表示されない非表示状態にすることで、最終変動演出に含まれる各種演出を遊技者が容易に認識可能となり、演出に対する遊技者の注目度を高めた適切な表示演出が可能になる。その後、演出図柄変動開始処理の８９ＡＫＳ５３にて変動パターンＰＤ１－１ではないと判定されるまで、演出図柄の非表示状態が継続する。したがって、当り示唆となる当り予告である予告演出などを含む最終変動演出が実行された後に、特定保留情報とは異なる保留情報に基づき変動表示がハズレである場合には、演出図柄を非表示状態として小図柄の可変表示を行う。そして、特定保留情報に基づき変動表示が当りである場合には、変動パターンＰＤ１－１とは異なる変動パターンＰＤ３－１、ＰＤ３－２のいずれかに決定されるので、演出図柄を通常表示状態に復帰させるとともに小図柄の可変表示を行う。これにより、可変表示結果が「当り」に対応した変動表示を、遊技者が容易に認識可能となることで、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを確実に報知できる適切な表示演出が可能になる。

【０２９０】

図１７－２１に示された小図柄変更設定処理では、８９ＡＫＳ３３により中図柄を特殊図柄に変更しない場合があってもよい。この場合には、特別状態終了時の第２保留記憶となる保留情報に特定保留情報が含まれていても、特別状態最終変動に対応した可変表示において、特殊図柄を用いないハズレ組合せの確定小図柄が停止表示される。その後、特定保留情報に基づく変動表示では、演出図柄の表示結果といった、当り対応演出による特定報知とは異なる態様にて、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを報知可能である。このように、特定保留情報が記憶されている場合でも、特別状態最終変動において特殊図柄を用いない表示結果を導出させることにより、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを遊技者が早い段階で認識できて

しまうことを防止して、有利状態に対する期待感を持続させる適切な表示演出が可能になる。

【０２９１】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機１は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【０２９２】

最終変動演出に含まれる各種演出は、特別状態最終変動に対応して実行可能な場合に代えて、あるいは、特別状態最終変動に対応して実行可能な場合とともに、特別状態最終変動とは異なる変動表示に対応して実行可能な場合があってもよい。たとえば、通常状態において、普通図柄の表示結果が当り図柄となった場合に、可変入賞球装置１５が比較的に長い開変化期間において開状態となり、第２始動入賞が発生しやすくなることがあってもよい。このような第２始動入賞の発生により第２保留記憶数が特定値に達した場合には、特別変動表示の実行に伴い、最終変動演出に含まれる各種演出と同様の演出が実行可能になってもよい。第２保留記憶となる保留情報だけでなく、第１保留記憶となる保留情報を用いて、最終変動演出に含まれる各種演出と同様の演出が実行可能になってもよい。

【０２９３】

その他、通常状態において、特定リーチ演出として予め定められたリーチ演出が実行され、特別図柄の表示結果が大当り図柄となり、大当りが発生する場合に、特殊小図柄を用いた仮停止小図柄を一旦停止表示させ、その後に再び変動させて当り組合せの確定小図柄を導出させることがあってもよい。たとえば、図１７－９に示された小図柄決定処理の８９ＡＫＳ１９では、変動パターンＰＣ３－３以外でも通常状態であるときに選択可能な特定リーチ演出を伴う変動パターンである場合に、処理を８９ＡＫＳ２０に進めて、特殊図柄を用いた仮停止小図柄を決定すればよい。このように、特殊図柄となる小図柄を仮停止させることで、特別図柄の表示結果が大当り図柄となり、大当りが発生することを示唆可能であってもよい。

【０２９４】

図１７－１９に示された小図柄決定処理では、８９ＡＫＳ１９にて変動パターンＰＣ３－３である場合に、当り種別にかかわらず８９ＡＫＳ２０により特殊図柄を用いた仮停止小図柄を決定するものとして説明した。これに対し、当り種別が特定種別である場合には、特殊図柄を用いた小図柄を仮停止表示させないことがあってもよい。たとえば、当り種別が第２特図大当りである場合には、８９ＡＫＳ２０による仮停止小図柄の決定を行わず、特殊図柄を用いた小図柄を仮停止表示させずに、当り組合せの確定小図柄を導出させるようにしてもよい。当り種別が第２特図大当りである場合のうち、変動パターンＰＣ３－３である場合と変動パターンＰＣ３－３以外である場合とで、特殊図柄を用いた小図柄を仮停止表示させるか否かを異ならせてもよい。その他、当り種別や変動パターンの組合せ、あるいは、当り種別や変動パターンの組合せとは異なる条件が成立したか否かにより、特殊図柄を用いた小図柄を仮停止表示させるか否かを異ならせてもよい。

【０２９５】

図１７－１２に示された獲得演出処理の９０ＡＫＳ０１では、当り変動となる変動表示がある場合でも、当り示唆となる当り予告の予告演出を実行しない当り予告なしに決定されることがあってもよい。この場合には、ハズレ示唆となるハズレ予告の予告演出が実行された後に、復活演出が実行されることにより、大当りや小当りが発生することを示唆または報知してもよい。

【０２９６】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、当りの当選確率や出玉率が変わるようになっていればよい。たとえば、設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの

当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りや小当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りや小当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りや小当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。小当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当りの当選確率が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板３１の側から演出制御基板８０の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【０２９７】

可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機１における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。例えば演出制御プロセス処理の演出図柄変動開始処理は、停止図柄決定処理を含んでいる。停止図柄決定処理は、演出図柄の可変表示における最終停止図柄といった、演出図柄の可変表示において停止表示される演出図柄の組合せを決定可能な処理であればよい。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合に、いずれかのリーチ図柄が決定されたことに基づいて、所定割合で設定示唆演出を実行可能に決定してもよい。リーチ図柄は、リーチハズレ時の最終停止図柄や大当り時の最終停止図柄のうち、左図柄および右図柄が一致して停止表示される同一の演出図柄である。

【０２９８】

停止図柄決定処理では、決定されたリーチ図柄が７の数字に対応する演出図柄である場合に、設定示唆演出の有無を決定してもよい。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、予め用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出は、パチンコ遊技機１において設定されている設定値に応じて、演出態様が異なるように実行可能である。たとえば、パチンコ遊技機１において設定されている設定値が１である場合には、図柄表示色が変更されない。パチンコ遊技機１において設定されている設定値が１以外である場合には、所定割合で図柄表示色が変更可能になればよい。このように、パチンコ遊技機１において設定されている設定値が１以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が７の数字に対応する演出図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機において設定されている設定値に応じて、リーチ図柄が７の数字に対応する演出図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が特定色に変更されるか否かが異なってもよい。

【０２９９】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された演出図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された演出図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、音声出力、ランプ点灯、可動物動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機１における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。

【０３００】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機１の

設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

【０３０１】

パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機１における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機１における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機１における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機１における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【０３０２】

可変表示の実行中には、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が大当りまたは小当りとなった場合に、当り開始演出（ファンファーレ演出）や当り中演出（小当り中演出、第１ラウンドや第２ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

【０３０３】

大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態や小当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了後に制御される特別状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【０３０４】

各種の制限は、本願発明の達成目的や解決課題その他の趣旨を逸脱しないものであれば、任意の範囲や限界によるものであればよい。制限の範囲は、処理や制御や動作の実行について、有無や割合その他の分量を異ならせる条件であればよく、制限の限界は、処理や制御や動作の実行について、有無や割合その他の分量を異ならせる内容（例えば止める場合か減らす場合か、減らす程度など）であればよい。

【０３０５】

（特徴部８９ＡＫの課題解決手段および効果に関する説明）

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段と、識別情報よりも縮小された態様による縮小識別情報の可変表示を実行可能な縮小可変表示手段と、を備え、特定報知実行手段は、特定可変表示において該特定可変表示と、該特定可変表示が実行されているときに保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した可変表示と、に関連して特定報知を実行可能であり、特定可変表示に基づいて有利状態に制御されず有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定可変表示において有利状態に制御されないことを報知するための特定報知を実行し、特定可変表示が終了した後の保留記憶手段に記憶された保留情報に基づく可変表示において縮

小識別情報の表示結果として所定表示結果を導出可能であり、特定可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、特定可変表示において有利状態に制御されることを報知するための特定報知を実行し、特定可変表示が終了した後の保留記憶手段に記憶された特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報の表示結果として、所定表示結果を構成する一部の縮小識別情報と、所定表示結果を構成する縮小識別情報には含まれない特殊識別情報とにより構成される特殊表示結果を導出可能であり、特定保留情報に基づく可変表示において有利状態に制御されることを特定報知とは異なる態様にて報知可能であり、有利状態は、第１有利状態と、当該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態と、を含み、第２有利状態に制御される場合に、識別情報の表示結果として、特定識別情報のみにより構成される特定表示結果を導出させ、特殊表示結果を構成する特殊識別情報とは異なる縮小識別情報は、特定識別情報とは異なる所定識別情報を含む。ここで、識別情報は、例えば演出図柄などであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。保留記憶手段は、例えば第２保留記憶バッファなどであればよい。特定報知は、例えば予告演出、表示結果対応演出などであればよい。特定報知実行手段は、例えばステップＡＫＳ１０８の予告演出処理、ステップＡＫＳ１１０の表示結果対応演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。縮小識別情報は、例えば小図柄などであればよい。縮小可変表示手段は、例えば演出表示装置９の小図柄表示エリア９Ｋなどであればよい。所定表示結果は、例えばハズレ組合せの最終停止図柄などであればよい。特殊表示結果は、例えばＶの文字を示す特殊図柄を用いた最終停止図柄などであればよい。第１有利状態は、例えば第１特図大当りＣの場合などであればよい。第２有利状態は、例えば第１特図大当りＡ、第１特図大当りＢ、第２特図大当り、小当り経由大当りＸ～Ｚのいずれかである場合などであればよい。特定識別情報は、例えば赤７の演出図柄と小図柄や金７の演出図柄と小図柄などであればよい。

このような構成によれば、適切な表示制御が可能になる。

【０３０６】

特定可変表示に基づいて有利状態に制御される場合に、当該特定可変表示において、特殊表示結果を一旦停止させ、有利状態に制御されることを報知するための特定報知を実行した後に特定表示結果を導出可能であってもよい。例えばステップ８９ＡＫＳ１９、８９ＡＫＳ２０を実行する場合などであればよい。

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【０３０７】

特殊表示結果は、特定可変表示において導出させる場合と、特定可変表示が終了した後の可変表示において導出させる場合とで、異なる態様の表示結果を導出可能であってもよい。例えばステップＡＫＳ０１１にて最終停止図柄を決定するときに、変動パターンＰＣ１－３であればリーチハズレ組合せに決定し、変動パターンＰＤ１－１であれば非リーチ組合せに決定した後に、ステップ８９ＡＫＳ１１にて最終停止小図柄を決定してから、ステップ８９ＡＫＳ１６～８９ＡＫＳ１８を実行する場合、ステップ８９ＡＫＳ３２～８９ＡＫＳ３５を実行する場合などであればよい。

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【０３０８】

第１状態と、当該第１状態よりも始動領域を遊技媒体が通過しやすい第２状態とに変化可能な始動入賞手段と、始動入賞手段が第２状態に変化しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、特別状態における可変表示の実行回数に基づいて特別状態を終了させる特別状態終了手段と、を備え、特定可変表示は、特別状態における最終回の可変表示として実行され、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、最終回の可変表示においてリーチ態様とは異なる通常態様の所定表示結果を導出させ、保留記憶手段に記憶された保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報の表示結果として所定表示結果を導出させ、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御される場合に、当該最終回の可変表示において特定結果を導出させ、

最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、最終回の可変表示において有利状態に制御されることを報知するための特定報知を実行し、保留記憶手段に記憶された特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報の表示結果として特殊表示結果を導出させ、特定保留情報に基づく可変表示において特定表示結果を導出させてもよい。ここで、第１状態は、例えば閉状態などであればよい。第２状態は、例えば開状態などであればよい。始動入賞手段は、例えば可変入賞球装置１５などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップＳ１６３～Ｓ１６５を実行するＣＰＵ５６などであればよい。特別状態終了手段は、例えばステップＳ１４７～Ｓ１５０を実行するＣＰＵ５６などであればよい。リーチ態様とは異なる通常態様の表示結果を導出させることは、例えばステップＡＫＳ０１１にて最終停止図柄を決定するときに、変動パターンＰＣ１－３でも非リーチ組合せに決定する場合などであればよい。最終回の可変表示において特定態様の表示結果を導出させることは、例えばステップＡＫＳ０１１にて最終停止図柄を決定するときに、変動パターンＰＣ３－３と対応して大当り組合せに決定する場合などであればよい。

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【０３０９】

特定可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、特定可変表示において有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行した後に、保留記憶手段に記憶された特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示において識別情報を非表示状態として縮小識別情報の可変表示を行い、特定保留情報に基づく可変表示において識別情報を通常表示状態として縮小識別情報の可変表示を行うようにしてもよい。ここで、特定演出は、例えば最終変動演出などであればよい。識別情報を非表示状態とすることは、例えばステップ８９ＡＫＳ５２を実行する場合などであればよい。識別情報を通常表示状態とすることは、例えばステップ８９ＡＫＳ５５を実行する場合などであればよい。

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【０３１０】

保留記憶手段に記憶された特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示は、有利状態に制御されない場合の特定可変表示よりも、可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの可変表示時間が短いようにしてもよい。ここで、可変表示時間が短いことは、例えば変動パターンＰＤ１－１の特図変動時間が５００ｍｓであることなどであればよい。

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【０３１１】

特定可変表示において特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備え、特定演出実行手段は、複数回の特定演出を連続して実行可能であり、特定可変表示に基づいて有利状態に制御される場合または特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、複数回の特定演出のいずれかにより、有利状態に制御されることを示唆可能であり、特定可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、複数回の特定演出のすべてにより、有利状態に制御されないことを示唆可能であり、複数回の特定演出のすべてにより、有利状態に制御されないことを示唆された場合に、最後の特定演出に対応して所定表示結果を導出させてもよい。ここで、特定演出は、例えば予告演出などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ１０８の予告演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。有利状態に制御されることを示唆可能である場合は、例えば予告内容が当りである当り予告となる予告演出が実行される場合などであればよい。有利状態に制御されないことを示唆可能である場合は、例えば予告内容がハズレであるハズレ予告となる予告演出が実行される場合などであればよい。最後の特定演出に対応して所定表示結果を導出させることは、例えばステップ８９ＡＫＳ７１の実行により小図柄を停止表示させることなどであればよい。

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【０３１２】
特殊識別情報は、可変表示を実行中に表示可能な識別情報に含まれないようにしてもよい。例えば図柄番号が「１０」のＶ図柄は特別終了時当り示唆用となることであればよい。
このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。
【０３１３】
特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、特定可変表示において縮小識別情報の表示結果として所定表示結果を導出させた後に、特定保留情報に基づく可変表示において有利状態に制御されることを特定報知とは異なる態様にて報知可能であってもよい。例えばステップ８９ＡＫＳ０３の小図柄変更設定処理を実行しない場合などであればよい。
このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。
【０３１４】
（特徴部９０Ａの課題解決手段および効果に関する説明）
始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、第１状態と、当該第１状態よりも始動領域を遊技媒体が通過しやすい第２状態とに変化可能な始動入賞手段と、始動入賞手段が第２状態に変化しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、特別状態における可変表示の実行回数に基づいて特別状態を終了させる特別状態終了手段と、特別状態における最終回の可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、保留記憶手段における保留情報の記憶数に関連した表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、事前演出において表示された特定画像に関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を含み、特定演出実行手段は、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定画像の表示数に対応した回数まで、有利状態に制御されないことを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御される場合または特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、表示された特定画像のいずれかに関連して、有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示は、特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、当該特定保留情報に基づく可変表示の以前に実行される可変表示の回数が第１回数の場合と第２回数の場合とで、可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの可変表示時間が共通であり、事前演出において表示された特定画像のいずれに関連した特定演出により有利状態に制御されることが示唆されたかに応じて、遊技者にとっての有利度合が異なる。ここで、始動領域は、例えば第１始動入賞口１３、第２始動入賞口１４などであればよい。遊技媒体は、例えば遊技球などであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。保留記憶手段は、例えば第２保留記憶バッファなどであればよい。第１状態は、例えば閉状態などであればよい。第２状態は、例えば開状態などであればよい。始動入賞手段は、例えば可変入賞球装置１５などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップＳ１６３～Ｓ１６５を実行するＣＰＵ５６などであればよい。特別状態終了手段は、例えばステップＳ１４７～Ｓ１５０を実行するＣＰＵ５６などであればよい。演出実行手段は、例えばステップ８９ＡＫＳ０２の最終変動演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。事前演出は、例えば獲得演出などであればよい。事前演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ１０４の獲得演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。特定演出は、例えば予告演出などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ１０８の予告演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。有利状態に制御されないことを示唆する特定演出は、例えば予告内容がハズレであるハズレ予告となる予告演出などであればよい。有利状態に制御されることを示唆する特定演出は、例えば予告内容が当りである当り予告となる予告演出などであればよい。可変表示時間が共通であることは、例えば変動パターンＰＣ１－３の特図変動時間が１４００００ｍｓであることなどであ

ればよい。遊技者にとっての有利度合が異なることは、例えば決定例９０ＡＫＤ１１により当り予告用キャラクタを決定した場合などであればよい。
　このような構成によれば、適切な演出制御が可能になる。
【０３１５】
（特徴部９１ＡＫの課題解決手段および効果に関する説明）
　始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、第１状態と、当該第１状態よりも始動領域を遊技媒体が通過しやすい第２状態とに変化可能な始動入賞手段と、始動入賞手段が第２状態に変化しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、特別状態における可変表示の実行回数に基づいて特別状態を終了させる特別状態終了手段と、特別状態における最終回の可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、保留記憶手段における保留情報の記憶数に関連した表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、事前演出において表示された特定画像に関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を含み、特定演出実行手段は、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定画像の表示数に対応した回数まで、有利状態に制御されないことを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御される場合または特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、表示された特定画像のいずれかに関連して、有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示は、特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、当該特定保留情報に基づく可変表示の以前に実行される可変表示の回数が第１回数の場合と第２回数の場合とで、可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの可変表示時間が共通であり、事前演出実行手段は、最終回の可変表示において始動領域に向けた遊技媒体の発射を促す促進演出が実行された後に、事前演出を実行可能であり、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数まで記憶されている状態にて事前演出の実行が開始されるときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合でも通過しない場合でも、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能であり、上限数まで保留情報が記憶されていない状態にて事前演出の実行が開始されるときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合でも通過しない場合でも、保留情報の記憶数に応じた表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能であり、事前演出において特定画像が表示された後に、特殊演出を実行可能であり、上限数まで保留情報が記憶されていない場合に、特殊演出を実行しない。ここで、始動領域は、例えば第１始動入賞口１３、第２始動入賞口１４などであればよい。遊技媒体は、例えば遊技球などであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。保留記憶手段は、例えば第２保留記憶バッファなどであればよい。第１状態は、例えば閉状態などであればよい。第２状態は、例えば開状態などであればよい。始動入賞手段は、例えば可変入賞球装置１５などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップＳ１６３～Ｓ１６５を実行するＣＰＵ５６などであればよい。特別状態終了手段は、例えばステップＳ１４７～Ｓ１５０を実行するＣＰＵ５６などであればよい。演出実行手段は、例えばステップ８９ＡＫＳ０２の最終変動演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。事前演出は、例えば獲得演出などであればよい。事前演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ１０４の獲得演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。特定演出は、例えば予告演出などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ１０８の予告演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。有利状態に制御されないことを示唆する特定演出は、例えば予告内容がハズレであるハズレ予告となる予告演出などであればよい。有利状態に制御されることを示唆する特定演出は、例えば予告内容が当りである当り予告となる予告演出などであればよい。可変表示時間が共通であることは、例えば変動パターンＰＣ１－３の特図変動時間が１４００００ｍｓであることなどであればよい。促進演出が実行されることは、例えばステップＡＫＳ２０３の実行により獲得促

進報知画像を表示する場合などであればよい。保留情報を記憶可能な上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出は、例えば決定例９１ＡＫＤ０１により第２保留記憶数が４であれば獲得アイテム数が５に決定されて実行される獲得演出などであればよい。保留情報の記憶数に応じた表示数の特定画像を表示させる事前演出は、例えば決定例９１ＡＫＤ０１により第２保留記憶数が４未満であれば第２保留記憶数以上の獲得アイテム数が決定されて実行される獲得演出などであればよい。特殊演出は、例えば期待度アップ演出などであればよい。特殊演出を実行しないことは、例えばステップ９１ＡＫＳ１２、９１ＡＫＳ１３により期待度アップ演出が禁止される場合などであればよい。

このような構成によれば、適切な演出制御が可能になる。

【０３１６】

（特徴部９２ＡＫの課題解決手段および効果に関する説明）

始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、第１状態と、当該第１状態よりも始動領域を遊技媒体が通過しやすい第２状態とに変化可能な始動入賞手段と、始動入賞手段が第２状態に変化しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、特別状態における可変表示の実行回数に基づいて特別状態を終了させる特別状態終了手段と、特別状態における最終回の可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、保留記憶手段における保留情報の記憶数に関連した表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、事前演出において表示された特定画像に関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を含み、特定演出実行手段は、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定画像の表示数に対応した回数まで、有利状態に制御されないことを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御される場合または特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、表示された特定画像のいずれかに関連して、有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示は、特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、当該特定保留情報に基づく可変表示の以前に実行される可変表示の回数が第１回数の場合と第２回数の場合とで、可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの可変表示時間が共通であり、事前演出実行手段は、最終回の可変表示において始動領域に向けた遊技媒体の発射を促す促進演出が実行された後に、事前演出を実行可能であり、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数まで記憶されている状態にて事前演出の実行が開始されるときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合でも通過しない場合でも、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能であり、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させた後に、特定画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、変化演出において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に特定画像の表示態様を変化させ、始動領域を遊技媒体が通過しなかった場合に当該変化演出が終了するときに特定画像の表示態様を変化させる。ここで、始動領域は、例えば第１始動入賞口１３、第２始動入賞口１４などであればよい。遊技媒体は、例えば遊技球などであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。保留記憶手段は、例えば第２保留記憶バッファなどであればよい。第１状態は、例えば閉状態などであればよい。第２状態は、例えば開状態などであればよい。始動入賞手段は、例えば可変入賞球装置１５などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップＳ１６３～Ｓ１６５を実行するＣＰＵ５６などであればよい。特別状態終了手段は、例えばステップＳ１４７～Ｓ１５０を実行するＣＰＵ５６などであればよい。演出実行手段は、例えばステップ８９ＡＫＳ０２の最終変動演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。事前演出は、例えば獲得演出などであればよい。事前演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ１０４の獲得演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。特定演出は、例えば予告演出などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ１０８の予告演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。有利

状態に制御されないことを示唆する特定演出は、例えば予告内容がハズレであるハズレ予告となる予告演出などであればよい。有利状態に制御されることを示唆する特定演出は、例えば予告内容が当りである当り予告となる予告演出などであればよい。可変表示時間が共通であることは、例えば変動パターンＰＣ１－３の特図変動時間が１４０００ｍｓであることなどであればよい。促進演出が実行されることは、例えばステップＡＫＳ２０３の実行により獲得促進報知画像を表示する場合などであればよい。保留情報を記憶可能な上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出は、例えば決定例９１ＡＫＤ０１により第２保留記憶数が４であれば獲得アイテム数が５に決定されて実行される獲得演出などであればよい。変化演出は、例えば期待度アップ演出などであればよい。変化演出が終了するときに特定画像の表示態様を変化させることは、例えば期待度アップ条件９２ＡＫＣ０２が設定された場合に期待度アップ演出を実行することなどであればよい。

このような構成によれば、適切な演出制御が可能になる。

【０３１７】

始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、第１状態と、当該第１状態よりも始動領域を遊技媒体が通過しやすい第２状態とに変化可能な始動入賞手段と、始動入賞手段が第２状態に変化しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、特別状態における可変表示の実行回数に基づいて特別状態を終了させる特別状態終了手段と、特別状態における最終回の可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、保留記憶手段における保留情報の記憶数に関連した表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、事前演出において表示された特定画像に関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を含み、特定演出実行手段は、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定画像の表示数に対応した回数まで、有利状態に制御されないことを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御される場合または特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、表示された特定画像のいずれかに関連して、有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示は、特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、当該特定保留情報に基づく可変表示の以前に実行される可変表示の回数が第１回数の場合と第２回数の場合とで、可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの可変表示時間が共通であり、事前演出実行手段は、最終回の可変表示において始動領域に向けた遊技媒体の発射を促す促進演出が実行された後に、事前演出を実行可能であり、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数まで記憶されている状態にて事前演出の実行が開始されるときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合でも通過しない場合でも、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能であり、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させた後に、特定画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、変化演出において、予め定められた表示態様に特定画像を変化させてもよい。ここで、始動領域は、例えば第１始動入賞口１３、第２始動入賞口１４などであればよい。遊技媒体は、例えば遊技球などであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。保留記憶手段は、例えば第２保留記憶バッファなどであればよい。第１状態は、例えば閉状態などであればよい。第２状態は、例えば開状態などであればよい。始動入賞手段は、例えば可変入賞球装置１５などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップＳ１６３～Ｓ１６５を実行するＣＰＵ５６などであればよい。特別状態終了手段は、例えばステップＳ１４７～Ｓ１５０を実行するＣＰＵ５６などであればよい。演出実行手段は、例えばステップ８９ＡＫＳ０２の最終変動演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。事前演出は、例えば獲得演出などであればよい。事前演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ１０４の獲得演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。特定演出は、例えば予告演出などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ１０８の予告演出処理を実行

する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。有利状態に制御されないことを示唆する特定演出は、例えば予告内容がハズレであるハズレ予告となる予告演出などであればよい。有利状態に制御されることを示唆する特定演出は、例えば予告内容が当りである当り予告となる予告演出などであればよい。可変表示時間が共通であることは、例えば変動パターンＰＣ１－３の特図変動時間が１４００００ｍｓであることなどであればよい。促進演出が実行されることは、例えばステップＡＫＳ２０３の実行により獲得促進報知画像を表示する場合などであればよい。保留情報を記憶可能な上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出は、例えば決定例９１ＡＫＤ０１により第２保留記憶数が４であれば獲得アイテム数が５に決定されて実行される獲得演出などであればよい。変化演出は、例えば期待度アップ演出などであればよい。変化演出において予め定められた表示態様に特定画像を変化させることは、例えば期待度アップ条件９２ＡＫＣ０１が設定された場合に期待度アップ演出を実行することなどであればよい。

このような構成によれば、適切な演出制御が可能になる。

【０３１８】

始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、第１状態と、当該第１状態よりも始動領域を遊技媒体が通過しやすい第２状態とに変化可能な始動入賞手段と、始動入賞手段が第２状態に変化しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、特別状態における可変表示の実行回数に基づいて特別状態を終了させる特別状態終了手段と、特別状態における最終回の可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、保留記憶手段における保留情報の記憶数に関連した表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、事前演出において表示された特定画像に関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を含み、特定演出実行手段は、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定画像の表示数に対応した回数まで、有利状態に制御されないことを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御される場合または特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、表示された特定画像のいずれかに関連して、有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示は、特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、当該特定保留情報に基づく可変表示の以前に実行される可変表示の回数が第１回数の場合と第２回数の場合とで、可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの可変表示時間が共通であり、事前演出実行手段は、最終回の可変表示において始動領域に向けた遊技媒体の発射を促す促進演出が実行された後に、事前演出を実行可能であり、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数まで記憶されている状態にて事前演出の実行が開始されるときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合でも通過しない場合でも、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能であり、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させた後に、特定画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、変化演出において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に特定画像の表示態様を変化させ、始動領域を遊技媒体が通過しなかった場合に変化演出を実行しなくてもよい。ここで、始動領域は、例えば第１始動入賞口１３、第２始動入賞口１４などであればよい。遊技媒体は、例えば遊技球などであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。保留記憶手段は、例えば第２保留記憶バッファなどであればよい。第１状態は、例えば閉状態などであればよい。第２状態は、例えば開状態などであればよい。始動入賞手段は、例えば可変入賞球装置１５などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップＳ１６３～Ｓ１６５を実行するＣＰＵ５６などであればよい。特別状態終了手段は、例えばステップＳ１４７～Ｓ１５０を実行するＣＰＵ５６などであればよい。演出実行手段は、例えばステップ８９ＡＫＳ０２の最終変動演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。事前演出は、例えば獲得演出などであればよい。事前演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ１０４の獲得演出処

理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。特定演出は、例えば予告演出などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ１０８の予告演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１などであればよい。有利状態に制御されないことを示唆する特定演出は、例えば予告内容がハズレであるハズレ予告となる予告演出などであればよい。有利状態に制御されることを示唆する特定演出は、例えば予告内容が当りである当り予告となる予告演出などであればよい。可変表示時間が共通であることは、例えば変動パターンＰＣ１－３の特図変動時間が１４０００００ｍｓであることなどであればよい。促進演出が実行されることは、例えばステップＡＫＳ２０３の実行により獲得促進報知画像を表示する場合などであればよい。保留情報を記憶可能な上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出は、例えば決定例９１ＡＫＤ０１により第２保留記憶数が４であれば獲得アイテム数が５に決定されて実行される獲得演出などであればよい。変化演出は、例えば期待度アップ演出などであればよい。始動領域を遊技媒体が通過しなかった場合に変化演出を実行しないことは、例えば期待度アップ条件９２ＡＫＣ０３が設定された場合に期待度アップ演出を実行することなどであればよい。

【０３１９】

（特徴部９０ＡＫ～９２ＡＫに共通する課題解決手段および効果に関する説明）

事前演出実行手段は、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能であり、特定演出実行手段は、事前演出において表示された表示数の特定画像に関連した特定演出を、順次に実行可能であり、特定保留情報に基づく可変表示の以前に実行される可変表示の回数が第３回数の場合に、当該第３回数に対応した特定画像よりも前の特定画像に関連した特定演出により有利状態に制御されることを示唆可能であってもよい。ここで、保留情報を記憶可能な上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出は、例えば獲得キャラクタ数が「５」に決定された場合の獲得演出などであればよい。特定演出を順次に実行可能であることは、例えばタイミングＡＫＴ１１～ＡＫＴ１５にて開始される予告演出を実行する場合などであればよい。第３回数に対応した特定画像よりも前の特定画像に関連した特定演出は、例えば決定例９０ＡＫＤ０１により決定された当り予告番号の予告演出などであればよい。

このような構成においては、適切な演出制御が可能になる。

【０３２０】

事前演出実行手段は、事前演出の実行中に始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて通過報知演出を実行可能であってもよい。例えばステップ９０ＡＫＳ０８、９０ＡＫＳ０９により入賞報知演出を実行する場合などであればよい。

このような構成においては、適切な演出制御が可能になる。

【０３２１】

事前演出実行手段は、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数まで記憶されている場合に、特定画像を予め定められたタイミングで順次に表示させてもよい。例えばステップ９０ＡＫＳ１９により設定された獲得キャラクタ増加タイミングにより獲得演出を実行する場合などであればよい。

このような構成においては、適切な演出制御が可能になる。

【０３２２】

始動領域を遊技媒体が通過したことに伴い特定画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であってもよい。ここで、変化演出は、例えば期待度アップ演出などであればよい。

このような構成においては、適切な演出制御が可能になる。

【０３２３】

特定画像のうち、関連した特定演出により有利状態に制御されることを示唆可能な第１画像が表示されている場合に、当該第１画像よりも後の特定画像として、当該第１画像よりも有利状態に制御される割合が低い第２画像を表示させてもよい。例えばステップ９０ＡＫＳ１５、９０ＡＫＳ１６により決定されたキャラクタを示す演出画像が表示される場合などであればよい。

このような構成においては、適切な演出制御が可能になる。

【０３２４】

特定演出の実行が開始されるときに、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数まで記憶されていないことを報知する特殊報知演出を実行可能であってもよい。例えばステップＡＫＳ２０３により獲得促進報知が実行されるときに第２保留記憶数が上限数未満である場合に報知態様を異ならせることなどであればよい。

このような構成においては、適切な演出制御が可能になる。

【０３２５】

（特徴部１００ＡＫに関する説明）

続いて、特徴部１００ＡＫについて説明する。特徴部１００ＡＫにおいて、上記実施の形態（図１～図１７）と共通する部分（構成、処理等）については説明を省略する。

【０３２６】

特徴部１００ＡＫは、上述の図１７－１～図１７－２９に係る実施の形態（特に特徴部８９ＡＫ）の変形例となっている。上記実施の形態では、特別状態最終変動において当り変動となることに対応した特定保留情報が記憶されている場合、当り示唆となる当り予告の予告演出が必ず実行されるようになっていた。特徴部１００ＡＫでは、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合においても、当り予告が実行されず、ハズレ予告が実行されて特定保留情報が記憶されていることの当り報知（当りとなることの特定報知）が実行されず、ハズレ報知（ハズレとなることの特定報知）が実行される場合がある。そして、この場合には、実際に当り変動となる変動において救済演出が実行されて当りとなることが報知されるようになっている。このような演出パターンを設けることで、特別状態最終変動においてハズレ報知が実行された場合でも、救済演出が実行されて当りとなることがあるので、意外性のある演出を実行できるとともに、遊技者の期待感を維持できる。

【０３２７】

図１８－１は、特徴部１００ＡＫの変動パターンの構成例を示している。特徴部１００ＡＫでは、図１７－３に示した変動パターンに加えて、特別状態最終変動用の変動パターンとして、特図変動時間が１４５０００ｍｓ（ミリ秒）の変動パターンＰＣ１－４が設けられている。変動パターンＰＣ１－４は、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合でも当り報知を実行しないことに対応した変動パターンとなっている。その一方で、変動パターンＰＣ１－３は、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合に当り報知を実行することに対応した変動パターンとなっている。このように、この実施例では、特別状態最終変動の変動パターンを、当り報知の有無に応じて分けている。そして、変動パターンを決定することにより、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合に当り報知を実行するか否かが決定されるようになっている。

【０３２８】

なお、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合に当り報知を実行するか否かの決定方法はこれに限定されず、例えば特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合に当り報知を実行するか否かを演出制御基板８０側で決定するようにしてもよい。

【０３２９】

変動パターンＰＣ１－４は、ハズレ報知を実行して、特別状態が終了することを示す演出（ハズレ時リザルト表示等）を実行するため、変動パターンＰＣ１－３よりも特図変動時間が５０００ｍｓ長くなっている。これにより、特別状態最終変動における報知のパターンに応じた変動時間を選択することができる。

【０３３０】

なお、特別状態最終変動の、特定保留情報が記憶されている場合に、当り報知を実行するか否かを決定してから、当該決定結果に基づいて変動パターン（変動時間）を決定するようにしてもよい。この場合、当り報知を実行しないと決定された場合に、当り報知を実行すると決定された場合よりも、変動時間の長い変動パターン（例えば変動パターンＰＣ

１－４）を決定すればよい。そして、当り報知を実行すると決定された場合に、当り報知を実行しないと決定された場合よりも、変動時間の短い変動パターン（例えば変動パターンＰＣ１－３）を決定すればよい。なお、当り報知を実行しないと決定された場合に、必ず変動時間の長い変動パターン（例えば変動パターンＰＣ１－４）に決定するのではなく、変動時間の長い変動パターンに決定されやすくしてもよい。また、当り報知を実行すると決定された場合に、必ず変動時間の短い変動パターン（例えば変動パターンＰＣ１－３）に決定するのではなく、変動時間の短い変動パターンに決定されやすくしてもよい。

【０３３１】

なお、当り報知をハズレ報知よりも長い時間で行う場合等には、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合に当り報知を実行することに対応した変動パターン（例えば変動パターンＰＣ１－３）の変動時間を、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合でも当り報知を実行しないことに対応した変動パターン（例えば変動パターンＰＣ１－４）の特図変動時間を長くしてもよい。

【０３３２】

図１８－２は、特徴部１００ＡＫの変動パターンの決定例を示している。特徴部１００ＡＫでは、図１７－４（Ｄ）に示した決定例ＡＫＥ０４に代えて図１８－２（Ａ）に示す決定例ＡＫＥ０６が用いられる。図１８－２（Ａ）に示すように、特徴部１００ＡＫの特別状態における変動表示の残余回数が０である最終変動となる場合の決定例ＡＫＥ０６では、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターンＰＣ１－３、ＰＣ１－４が決定可能パターンとなり、特別図柄の可変表示結果が「当り」であれば、変動パターンＰＣ３－３のみが決定可能パターンとなる。

【０３３３】

図１８－２（Ｂ）は、特別状態最終変動のハズレ時の変動パターンの決定割合の具体例を示している。特別状態最終変動の変動パターンは、第２保留記憶の記憶内容に基づいて決定される。図１８－２（Ｂ）に示すように、第２保留記憶として記憶された保留情報において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」の変動表示に対応する特定保留情報が記憶されていない場合は、１００％の割合で変動パターンＰＣ１－３に決定される。第２保留記憶として特定保留情報が記憶されており、その当り種別が第２特図大当りか小当り経由大当りＸ（第１小当り）である場合には、９０％の割合で変動パターンＰＣ１－３に決定され、１０％の割合で変動パターンＰＣ１－４に決定される。第２保留記憶として特定保留情報が記憶されており、その当り種別が第２特図大当りか小当り経由大当りＸ（第１小当り）以外である場合には、１００％の割合で変動パターンＰＣ１－３に決定され、変動パターンＰＣ１－４には決定されない。

【０３３４】

また、第２特図大当りと小当り経由大当りＸとは、共に１０ラウンドの大当り遊技状態であり、大当り遊技状態の終了後、変動表示が１００回実行されるまで特別状態を継続可能となる大当り種別であり、他の大当り種別よりも有利となっている（図２参照）。この実施例では、このような有利な大当り種別となる特定保留情報が記憶されている場合にのみ、変動パターンＰＣ１－４に決定され得るようになっている。上述のように、変動パターンＰＣ１－４は、ハズレとなることが報知された後に救済演出により当り報知を行うことに対応した変動パターンであるので、そのような演出が実行された場合には有利な大当り種別となることで、せっかく救済されたのに不利な大当り種別となって遊技者を落胆させてしまうことを防止でき、演出の興趣を高めることができる。

【０３３５】

なお、大当り種別が図２に示す例とは異なる場合は、大当りのラウンド数（獲得可能な出玉数）、大当り遊技状態終了後の確変制御の有無や確変制御の変動回数、大当り遊技状態終了後の時短制御の有無や時短制御の変動回数のうち少なくとも１つを基準に、大当り種別の有利度合いを定めて、特定保留情報の大当り種別が最も有利な大当り種別である場合のみ、特別状態最終変動においてハズレとなることが報知された後に救済演出により当り報知を行うことに対応した変動パターンに決定される場合があるようにすればよい。

【０３３６】
なお、特別状態最終変動においてハズレとなることが報知された後に救済演出により当り報知を行うパターンで当り報知が行われた場合には、必ず最も有利な大当り種別となることに限定されず、高確率で最も有利な大当り種別となるようにしてもよい。
【０３３７】
なお、図１８－２に示すように、特別状態最終変動においてハズレとなることが報知された後に救済演出により当り報知を行うことに対応した変動パターンＰＣ１－４に決定される割合は、特別状態最終変動において当りとなることが報知されることに対応した変動パターンＰＣ１－３に決定される割合よりも低くなっている。これにより、救済演出により当り報知が実行された場合の興趣を向上させることができる。また、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されているにも関わらず、頻繁にハズレとなることが報知されて、興趣が低下してしまうことを防止できる。
【０３３８】
図１８－３は、特徴部１００ＡＫの特別状態最終変動と、第２保留記憶数の１、２に対応する保留情報に基づく変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」であり、第２保留記憶数の３に対応する保留情報に基づく変動表示において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」の場合に関連して、５回の予告演出（ハズレ予告）を含めた各種演出の実行期間や実行タイミングを示している。第２保留記憶として記憶された保留情報において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」の変動表示に対応する保留情報は、特定保留情報ともいう。
【０３３９】
たとえば、当り種別が第１特図大当りＣに決定されたことに基づいて、第１特別図柄の表示結果が「大当り」となることにより大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態の終了後に特別状態に制御されると、特別状態において３回の変動表示が実行可能になる。そして、残余回数が２、１のそれぞれに対応した変動表示が実行され、各回の変動表示において表示結果が「ハズレ」になる。タイミングＡＫＴ０１において、特別状態最終変動となる変動表示が開始される。
【０３４０】
図１８－３は、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合でも当り予告（当りとなることの特定報知）を実行しないことに対応した変動パターンＰＣ１－４に決定された場合の例を示している。特別状態最終変動においては、演出図柄や小図柄の可変表示では、特別状態最終変動の開始に伴い、左図柄、中図柄、右図柄のすべてが変動する全図柄変動が開始される。なお、特別状態最終変動の開始に対応して、演出図柄は非表示状態となることで、演出図柄が表示されないようにしてもよい。その後、タイミングＡＫＴ０２において、獲得演出の実行が開始され、特定画像となるパネル状の演出画像で示されるキャラクタの表示数が、経過時間に応じて増加すればよい。タイミングＡＫＴ０３に達したときには、獲得演出の実行が終了して、期待度アップ演出の実行が開始され、特定画像となるパネル状の演出画像について、表示態様が変化可能になる。期待度アップ演出では、第２始動入賞口１４に進入した遊技球が検出されたときに、特定画像の表示態様が変化する場合と変化しない場合とがあればよい。期待度アップ演出により特定画像の表示態様が変化した場合には、当り期待度が高くなる。そして、タイミングＡＫＴ０４では、期待度アップ演出の実行が終了する。
【０３４１】
次に、タイミングＡＫＴ１１において、予告演出の実行が開始される。図１８－３に示す場合では、タイミングＡＫＴ１１～ＡＫＴ１５のそれぞれに対応して各回の予告演出が実行されることで、合計では５回の予告演出が実行される。５回の予告演出が実行される場合には、１回目の予告演出により特別状態最終変動が当りかハズレかを示唆可能であり、２回目の予告演出により第２保留記憶数の１に対応する変動表示が当りかハズレかを示唆可能であり、３回目の予告演出により第２保留記憶数の２に対応する変動表示が当りか

ハズレかを示唆可能であり、４回目の予告演出により第２保留記憶数の３に対応する変動表示が当りかハズレかを示唆可能であり、５回目の予告演出により第２保留記憶数の４に対応する変動表示が当りかハズレかを示唆可能である。５回の予告演出として、すべてハズレ示唆となる予告演出が実行された場合には、特別状態最終変動および第２保留記憶に対応する変動表示について、すべてハズレであることを示唆可能である。ただし、予告演出の実行回数と変動表示の実行回数とは、互いが厳密に一致するものではなく、あくまで示唆可能な程度のものであればよい。たとえば、いずれかの変動表示が当りである場合には、変動表示の実行回数よりも予告演出の実行回数が少なくなる場合があってもよい。この場合に、変動表示が当りになるまでの実行回数よりも少ない実行回数の予告演出により、変動表示が当りであることを示唆可能である。また、いずれの変動表示もハズレである場合や当りが含まれていても当り報知を実行しない場合には、変動表示の実行回数よりも予告演出の実行回数が多くなる場合があってもよい。このように、予告演出の実行回数と変動表示の実行回数とが異なる場合でも、互いの実行回数は近い回数になりやすい点で、予告演出と変動表示とが関連する印象を遊技者に与えることができればよい。

【０３４２】

図１８－３に示すタイミングＡＫＴ１６では、ハズレ組合せの小図柄が停止表示（仮停止）する。これにより、予告演出に加えて、小図柄により特別状態最終変動および第２保留記憶に対応する変動表示について、ハズレとなることの示唆が行われる。

【０３４３】

また、図１８－３に示すタイミングＡＫＴ１６にて５回目の予告演出が終了した後には、すべてハズレ示唆となる予告演出が実行されたことに対応して、ハズレ対応演出が実行される。ハズレ示唆となる予告演出が実行されることや、ハズレ対応演出が実行されることにより、大当りおよび小当りが発生せず、大当り遊技状態や小当り遊技状態には制御されないことを報知する特定報知を実行可能である。その後、たとえば、特別状態最終変動の終盤に達すると、演出表示装置９の画面上において、ハズレ時リザルト表示ＡＫＲ０１が行われる。ハズレ時リザルト表示ＡＫＲ０１は、特別状態が終了するまでの小当り遊技状態や大当り遊技状態において、連チャン回数（特別状態が終了するまで等に制御された当りの数）や賞球として払い出された遊技球数等を、遊技者が認識可能に報知する表示演出であればよい。そして、タイミングＡＫＴ２１では、特別状態最終変動が終了する。

【０３４４】

なお、タイミングＡＫＴ２１までの演出内容は、第２保留記憶数の上限値である４に対応する保留情報に基づく変動表示において、いずれも「ハズレ」の場合に対応した図１７－５に示した例と同様である。即ち、図１８－３に示す例では、特別状態最終変動において、第２保留記憶に「当り」となることに対応した特定保留情報が記憶されているにも関わらず、特定保留情報が記憶されていないときと同様の演出が実行されている。

【０３４５】

このような特別状態最終変動に続いて、第２保留記憶分に対応する変動表示が順次に実行される。図１８－３に示す場合では、特別状態における最終変動と、第２保留記憶数が１、２に対応する変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」に対応して、小図柄の可変表示では、ハズレ組合せの確定小図柄が停止表示される。第２保留記憶数が１，２に対応する変動表示では、可変表示結果が「ハズレ」に対応して、図１７－４（Ｅ）に示す決定例ＡＫＥ０５により、変動パターンＰＤ１－１が決定され、短期間のうちに変動表示の開始と終了が繰り返される。

【０３４６】

第２保留記憶数が３に対応する変動表示において、救済演出が実行されることで当りとなることが報知される。特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」に対応して、小図柄の可変表示では、当り組合せの確定小図柄が停止表示される。また、可変表示結果が「当り」に対応して、タイミングＡＫＴ３１にて変動表示が終了して、大当りまたは小当りが発生する。

【０３４７】

図１８－４は、特徴部１００ＡＫの特別状態最終変動以降で停止表示される小図柄の一例を示している。第２保留記憶数の３に対応する保留情報が「当り」となることに対応した特定保留情報であり、特別状態最終変動において当り予告（当りとなることの特定報知）が実行される場合は、図１８－４（Ａ）に示すように、特別状態最終変動と、第２保留記憶数が１、２に対応する変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」に対応して、小図柄の可変表示では、中図柄に特殊図柄が含まれる特殊表示結果となる確定小図柄が停止表示される。そして、第２保留記憶数が３に対応する変動表示において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」に対応して、小図柄の可変表示では、当り組合せの確定小図柄が停止表示される。このように、特別状態最終変動と、当り変動となるまでの第２保留記憶に対応する変動表示とにおいて、特殊表示結果となる小図柄が停止表示される小図柄の停止パターンを第１パターンともいう。

【０３４８】

第２保留記憶数の３に対応する保留情報が「当り」となることに対応した特定保留情報であり、特別状態最終変動においてハズレ予告（ハズレとなることの特定報知）が実行される場合は、図１８－４（Ｂ）に示すように、特別状態最終変動と、第２保留記憶数が１、２に対応する変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」に対応して、小図柄の可変表示では、ハズレ組合せの確定小図柄が停止表示される。そして、第２保留記憶数が３に対応する変動表示において、救済演出により当りとなることの報知が行われ、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」に対応して、小図柄の可変表示では、当り組合せの確定小図柄が停止表示される。このように、特別状態最終変動と、当り変動となるまでの第２保留記憶に対応する変動表示とにおいて、ハズレ組合せの小図柄が停止表示され、当り変動において当り報知が実行される小図柄の停止パターンを第２パターンともいう。

【０３４９】

第２保留記憶に「当り」となることに対応した特定保留情報が記憶されていない場合は、図１８－４（Ｂ）に示すように、特別状態最終変動と、第２保留記憶数が１～４に対応する変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」に対応して、小図柄の可変表示では、ハズレ組合せの確定小図柄が停止表示される。

【０３５０】

図１８－５は、特別状態最終変動において当り予告が実行される場合に小図柄が停止表示（仮停止）されるタイミング等を示すタイミングチャートである。図１８－５（Ａ）に示すように、タイミングＡＫＴ０１において、特別状態最終変動となる変動表示が開始され、タイミングＡＫＴ１１において１回目の予告演出（ハズレ予告）が実行され、タイミングＡＫＴ１２において２回目の予告演出（当り予告）が実行された場合、タイミングＡＫＴ１３にて２回目の予告演出が終了するときに（例えば予告演出により当り示唆が行われたときに）、中図柄においてＶの文字を示す特殊小図柄が含まれる特殊表示結果の小図柄が停止表示（仮停止）する。これにより、予告演出に加えて、小図柄により第２保留記憶に対応する変動表示について、当りとなることの示唆が行われる。その後には、当り予告となる予告演出が実行されたことに対応して、当り対応演出が実行され、タイミングＡＫＴ２１で特別状態最終変動が終了する。タイミングＡＫＴ２１で特別状態最終変動が終了するときに、特殊表示結果となる確定小図柄が停止表示される。

【０３５１】

このように、この実施例では、当り予告により当り示唆を行うときに、特殊表示結果となる小図柄を停止表示（仮停止）するようになっている。予告演出に遊技者が注目しているときに小図柄を停止表示（仮停止）するので、小図柄が停止表示したことを目立たなくすることができる。なお、この場合において、予告演出は小図柄よりも遊技者が注目しやすい目立つ態様で実行されることが好ましい。例えば、予告演出に係る演出画像が小図柄よりも大きかったり（例えば当り示唆としてムービーを全画面にて再生し、一部で小図柄が停止しているような態様でもよい）、表示優先順位が高ければよい。さらに当り予告に

対応した音声を出力しているときに、小図柄においては停止音などを出力しなければよい。これにより、小図柄が停止表示したことを目立たなくすることができる。なお中図柄においてＶの文字を示す特殊小図柄が含まれる特殊小図柄を導出させることで、特別状態最終変動または保留記憶に対応する変動表示において、大当りとなることが可能であることを示唆しているが、小図柄が停止表示したことを目立たせなくするために、当り予告やハズレ予告に乗じて小図柄を停止させる場合に特殊小図柄を停止させるのではなく、通常の小図柄（中図柄においてＶを停止させずに、左右の図柄と同様に数字を停止させる）させるような構成でもよい。

【０３５２】

なお、特殊表示結果となる小図柄を仮停止させるタイミングは、当り予告となる予告演出が終了するときに限定されず、特別状態最終変動において当り示唆が実行された以降の任意のタイミングであってもよい。例えば、図１８－５（Ｂ）に示すように、当り予告となる予告演出が終了した後の当り対応演出中（例えば予告演出やリーチ演出のエピローグ中や再抽選演出中等）に特殊表示結果となる小図柄を仮停止させるようにしてよい。このようにすることで、当り対応演出に遊技者が注目しているときに小図柄を停止表示（仮停止）するので、小図柄が停止表示したことを目立たなくすることができる。なお、この場合において、当り対応演出は小図柄よりも遊技者が注目しやすい目立つ態様で実行されることが好ましい。例えば、当り対応演出に係る演出画像が小図柄よりも大きかったり（例えば当り対応演出としてムービーを全画面にて再生し、一部で小図柄が停止しているような態様でもよい）、表示優先順位が高ければよい。さらに当り対応演出に対応した音声を出力しているときに、小図柄においては停止音などを出力しなければよい。これにより、小図柄が停止表示したことを目立たなくすることができる。また中図柄においてＶの文字を示す特殊小図柄が含まれる特殊小図柄を導出させることで、特別状態最終変動または保留記憶に対応する変動表示において、大当りとなることが可能であることを示唆しているが、小図柄が停止表示したことを目立たせなくするために、当り対応演出に乗じて小図柄を停止させる場合に特殊小図柄を停止させるのではなく、通常の小図柄（中図柄においてＶを停止させずに、左右の図柄と同様に数字を停止させる）させるような構成でもよい。

【０３５３】

図１８－６は、特徴部１００ＡＫの演出制御プロセス処理（Ｓ７０５）における演出図柄変動開始処理（Ｓ８０１）を示すフローチャートである。図１８－６において、図１７－７に示す演出図柄変動開始処理と同様の処理については、同じ番号を付して説明を省略する。特徴部１００ＡＫの演出図柄変動開始処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、８９ＡＫＳ５５にて演出図柄を表示させる演出図柄表示の通常復帰設定を行った後、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンが変動パターンＰＤ３－１またはＰＤ３－２であるか否かを判定する（１００ＡＫＳ０１）。ここでは、特別状態終了時における第２保留記憶分に対応する変動表示において、特別図柄の可変表示結果が「当り」となる場合であるか否かを判定している。

【０３５４】

変動パターンＰＤ３－１またはＰＤ３－２である場合には、特別状態最終変動において当り未報知の状態であるか否かを判定する（１００ＡＫＳ０２）。特別状態最終変動において当り未報知の状態であるか否かは、例えば当り未報知フラグがオンであるか否かにより判定すればよい。

【０３５５】

当り未報知の状態である場合には、変動パターンＰＤ３－１またはＰＤ３－２に基づく変動表示中に当りとなることを報知する救済演出を実行するための設定を行う（１００ＡＫＳ０３）。また、１００ＡＫＳ０３では、当り未報知フラグをリセットすればよい。

【０３５６】

変動パターンがＰＤ３－１またはＰＤ３－２以外である場合、当り未報知の状態でない場合、１００ＡＫＳ０３の処理を実行した後にはＡＫＳ０１２の処理に移行する。１００ＡＫＳ０３の処理にて救済演出を実行するための設定が行われた場合、ＡＫ０Ｓ０１２に

て救済演出を実行することに対応した演出制御パターンが決定されればよい。
【０３５７】
図１８－７は、特徴部１００ＡＫの最終変動演出処理（８９ＡＫＳ０２）における獲得演出処理（ＡＫＳ１０４）を示すフローチャートである。図１８－７において、図１７－１２に示す獲得演出処理と同様の処理については、同じ番号を付して説明を省略する。特徴部１００ＡＫの獲得演出始処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ＡＫＳ２０１にて獲得演出開始であると判定された場合には、変動パターンコマンドにより指定された今回の変動パターンが変動パターンＰＣ１－４であるか否かを判定する（１００ＡＫＳ１１）。ここでは、特別状態最終変動において、第２保留記憶に「当り」に対応した特定保留情報が記憶されている場合に当り報知を実行せずにハズレ報知を実行することに対応した変動パターンであるか否かを判定している。変動パターンＰＣ１－４でなければＡＫＳ２０２の処理に移行し、変動パターンＰＣ１－４であれば当り未報知設定を行う（１００ＡＫＳ１２）。たとえば、ＲＡＭ１０３に設けられた当り未報知フラグをセットすればよい。その後、９０ＡＫＳ０３に移行し、ハズレ予告を実行するための処理を行う。
【０３５８】
図１８－６の演出図柄変動開始処理や図１８－７の獲得演出処理を実行することで、特別状態最終変動の変動パターンがＰＣ１－４である場合、特別状態最終変動では当り報知を実行せずに、実際に当りとなる変動（特別状態終了時に記憶されていた第２保留記憶に基づく当り変動）において救済演出を実行して当り報知を実行することができる。
【０３５９】
図１８－８は、特別状態最終変動において当り報知を実行せずに、実際に当りとなる変動（特別状態終了時に記憶されていた特定保留情報に基づく当り変動）において救済演出を実行して当り報知を実行する場合の表示例を示している。図１８－８に示す表示例は、図１８－３に示す実行タイミング等に対応している。
【０３６０】
特別状態最終変動において、図１８－２に示す決定割合等に基づいて変動パターンＰＣ１－４に決定されたものとする。この場合、図１８－７の９０ＡＫＳ０３の決定結果に基づいて、特別状態最終変動において、演出表示装置９の画面上において、図１８－８（Ａ）に示すような予告演出が実行される。図１８－８（Ａ）に示す予告演出は、例えば１回目から４回目においてハズレ予告が実行された後の５回目の予告演出を示している。ここでは、予告演出は、味方キャラクタ（右側）と敵キャラクタがバトルするバトル演出となっている。また、このとき、小図柄表示エリア９Ｋでは小図柄の変動表示が実行されている。５回目の予告演出では、図１８－８（Ｂ）に示すように、味方キャラクタが敗北する場面が表示されることで、ハズレ示唆となるハズレ予告が実行される。このとき、小図柄表示エリア９Ｋではハズレ組合せの小図柄が仮停止される。これにより、特別状態最終変動が当りではなく、第２保留記憶に当りとなる特定保留情報が記憶されていないことが報知される。その後、ハズレ対応演出が開始される。
【０３６１】
そして、その後の特別状態最終変動中に、図１８－８（Ｃ）に示すように、ハズレ時リザルト表示が開始される。ハズレ時リザルト表示では、図１８－８（Ｄ）に示すように、特別状態が終了するまでに制御された大当りの回数（例えば大当り種別毎に８Ｒ当り×Ｍ１０Ｒ当り×Ｎ等）や、特別状態が終了するまでの小当り遊技状態や大当り遊技状態において、賞球として払い出された遊技球数（例えばｔｏｔａｌ　ＸＸＸＸｐｔ等）を、遊技者が認識可能に報知する表示演出であればよい。特別状態最終変動が終了するときには、仮停止していたハズレ組合せの小図柄が確定表示される。
【０３６２】
その後、特別状態終了時における第２保留記憶に対応する変動表示が実行される。可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、図１７－４（Ｅ）に示す決定例ＡＫＥ０５により、変動パターンＰＤ１－１が決定され、図１８－８（Ｄ）～（Ｇ）に示すように短期間のうちに変動表示の開始と終了が繰り返される（ここでは２回）。この間も小図柄の可変表

示が実行され、ハズレ組合せの小図柄が停止表示される。

【０３６３】

特別状態終了時における第２保留記憶に対応する変動表示の可変表示結果が「当り」となる場合には、図１７－４（Ｅ）に示す決定例ＡＫＥ０５により、変動パターンＰＤ３－１、ＰＤ３－２のいずれかに決定され、図１８－６の１００ＡＫＳ０３にて救済演出の実行設定が行われる。そして、図１８－８（Ｈ）に示すように、変動パターンＰＤ３－１またはＰＤ３－２に基づく変動表示が開始され、図１８－８（Ｉ）に示すように、キャラクタの演出画像が割り込んでハズレ時リザルト表示が消去される救済演出が実行されて、図１８－８（Ｊ）に示すように、当り組合せ（特定表示結果）となる確定演出図柄と確定小図柄が停止表示されて当りとなることが報知される。このように、ハズレ報知が行われ、ハズレ時リザルト表示されているときに、救済演出が実行されて当りとなることがあるので、意外性のある演出を実行できるとともに、遊技者の救済演出が実行されるのではといった期待感を維持できる。

【０３６４】

なお、図１８－８（Ｉ）に示すキャラクタの演出画像が割り込む演出は、救済演出の実行時以外に当り確定の予告演出として実行されるようにしてもよい。このようにすることで、図１８－８（Ｉ）に示すように、演出画像が割り込む救済演出が実行されたことで、当りとなることを遊技者に報知することができる。なお、救済演出の演出態様はこれに限定されず、演出図柄や小図柄がハズレ組合せから当り組合せに変化する演出や、可動物が動作する演出等の他の演出であってもよい。

【０３６５】

（特徴部１００ＡＫの変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。また、上記実施例で示した演出動作例は一例であり、同様の演出効果を達成できれば適宜変更可能である。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【０３６６】

（特別状態最終変動において擬似可変表示を実行する変形例）

上記実施例では、特別状態最終変動において、予告演出としてバトル演出を１回または複数回実行し、当該バトル演出の演出結果（勝敗）により大当りや小当りが発生することやしないことが示唆、報知されるようになっていた。特別状態最終変動における、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態には制御されないことを報知するための特定報知（ハズレ示唆の特定報知）、有利状態に制御されることを報知するための特定報知（当り示唆の特定報知）はこのような演出態様（バトル演出）に限定されない。

【０３６７】

例えば、特別状態最終変動において、演出図柄の可変表示の開始後、演出図柄の可変表示をハズレ組合せで仮停止させた後に再開する擬似可変表示を複数回実行し、その仮停止時の表示結果や最終的な表示結果（例えば当り組合せやハズレ組合せの演出図柄を停止表示させること）により、当り示唆の特定報知やハズレ示唆の特定報知を実行するようにしてもよい。なお、擬似可変表示は、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点で擬似連演出と類似している。しかしながら、擬似連演出では一般に擬似連変動の回数が多くなる程当りとなる期待度が上昇するのに対して、この実施例の擬似可変表示は、単純に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ための演出となっている。

【０３６８】

この実施の形態では、特別状態の終了条件がとなる特別図柄の変動表示回数が、３回、１５回といった比較的に少ない回数となる場合があるようになっている（図２参照）。ま

た、特別状態における最終変動では変動パターンＰＣ１－３、ＰＣ１－４、ＰＣ３－３といった変動時間の長い変動パターンに決定されるようになっている。そこで、特別状態最終変動において、短いスパンで擬似可変表示を複数回実行することで、特別状態が短い変動表示回数で終了してしまったと遊技者に思わせてしまうことを防止し、興趣低下を防止できる。逆にいえば、特別状態における変動表示回数を多く見せることができ、特別状態の期間を長く見せることができる。

【０３６９】

図１８－９は、特別状態最終変動において擬似可変表示を実行する変形例における、特別状態最終変動のタイミングチャートである。図１８－９（Ａ）に示すように、特別状態最終変動における２番目の第２保留記憶が当りとなる特定保留情報である場合であって、特別状態最終変動において当り示唆の特定報知を実行する場合には、例えば、タイミングＡＫＴ０１において、特別状態最終変動となる変動表示が開始され、タイミングＡＫＴ５１にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止し変動表示が再開され、タイミングＡＫＴ５２にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止し変動表示が再開され、タイミングＡＫＴ５３にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止し変動表示が再開される。このようなハズレ組合せを仮停止させる擬似可変表示が所定回数実行される。

【０３７０】

なお、特別状態最終変動における擬似可変表示の回数、仮停止させるハズレ組合せを構成する演出図柄の種類、仮停止させるハズレ組合せをリーチハズレや予告用のチャンス目とするか否か、第２保留記憶の特定保留情報が記憶されているときに当り組合せを停止表示させるか否か、擬似可変表示の繰り返しを終了させるタイミングといった、特別状態最終変動における演出内容は、当該変動の表示結果、変動パターン、第２保留記憶の記憶内容に基づいて、特別状態最終変動の開始時に決定されればよい。例えば、擬似可変表示の回数、各回で仮停止させる演出図柄、最終停止図柄等のシナリオが対応付けられた複数の擬似可変表示パターンを設けて、擬似可変表示パターンを、当該変動の表示結果、変動パターン、第２保留記憶の記憶内容に基づいて決定することで、擬似可変表示の回数、各回で仮停止させる演出図柄の組合せ、最終停止図柄等を決定すればよい。なお、擬似可変表示の回数、各回で仮停止させる演出図柄の組合せ、最終停止図柄等を別個に決定するようにしてもよい。

【０３７１】

なお、擬似可変表示のスパン（各擬似可変表示の変動時間）は、例えば、図１８－１に示す変動パターンＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＣ１－１、ＰＣ１－２といった特別状態にて選択され売る変動パターンと同様の時間であればよい。このようにすることで、各擬似可変表示を特別状態における１回の変動表示のように見せることができる。

【０３７２】

なお、擬似可変表示において演出図柄を仮停止させるときに小図柄も仮停止させるようにしてもよい。

【０３７３】

図１８－９（Ａ）において、ハズレ組合せを仮停止させる擬似可変表示が所定回数実行され、タイミングＡＫＴ６１にて擬似可変表示が開始され、タイミングＡＫＴ６２にて当り組合せとなる演出図柄が仮停止することで、当り示唆の特定報知が実行される。また、このとき、中図柄においてＶの文字を示す特殊小図柄が含まれる特殊表示結果の小図柄が停止表示（仮停止）する。これにより、演出図柄に加えて、小図柄により第２保留記憶に対応する変動表示について、当りとなることの示唆、報知が行われる。その後、当り対応演出が実行され、タイミングＡＫＴ２１で特別状態最終変動が終了し、演出図柄及び小図柄が確定停止する。なお、この変形例における当り対応演出としては、例えば演出図柄が再変動してより期待度の高い当り組合せに昇格するか否かを煽る演出を実行するようにしてもよい。その後、第２保留記憶分に対応する変動表示が順次に実行され、図１８－９（Ａ）に示す場合では、第２保留記憶数が２に対応する変動表示において、当りであることに対応して、変動パターンＰＤ３－１、ＰＤ３－２のいずれかに基づく変動表示が実行さ

れ、タイミングＡＫＴ３１にて変動表示が終了して、大当りまたは小当りが発生する。
【０３７４】
図１８－９（Ｂ）に示すように、特別状態最終変動における２番目の第２保留記憶が当りとなる特定保留情報である場合であって、特別状態最終変動においてハズレ示唆の特定報知を実行する場合には、例えば、タイミングＡＫＴ０１において、特別状態最終変動となる変動表示が開始され、タイミングＡＫＴ５１にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止し変動表示が再開され、タイミングＡＫＴ５２にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止し変動表示が再開され、タイミングＡＫＴ５３にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止し変動表示が再開される。このようなハズレ組合せを仮停止させる擬似可変表示が所定回数実行される。
【０３７５】
そして、タイミングＡＫＴ７１にて擬似可変表示が開始され、タイミングＡＫＴ７２にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止することで、ハズレ示唆の特定報知が実行される。また、このとき、中図柄においてハズレ組合せの小図柄が停止表示（仮停止）する。これにより、演出図柄に加えて、小図柄により第２保留記憶に対応する変動表示について、ハズレとなることの示唆、報知が行われる。その後、ハズレ対応演出が実行され、タイミングＡＫＴ２１で特別状態最終変動が終了し、演出図柄及び小図柄が確定停止する。なお、この変形例におけるハズレ対応演出としては、例えば演出図柄が再変動して当り組合せに変化するか否かを煽る演出を実行するようにしてもよい。その後、第２保留記憶分に対応する変動表示が順次に実行され、図１８－９（Ｂ）に示す場合では、第２保留記憶数が２に対応する変動表示において、当りであることに対応して、変動パターンＰＤ３－１、ＰＤ３－２のいずれかに基づく変動表示が実行され、当該変動表示中に救済演出が実行されることで当り報知が実行される。そして、タイミングＡＫＴ３１にて変動表示が終了して、大当りまたは小当りが発生する。
【０３７６】
特別状態最終変動において、特定予告演出を実行することで、演出図柄の表示結果が当り組合せとなるか否か（当り示唆の特定報知が実行されるか否か）を予告するようにしてもよい。図１８－９（Ｃ）は、そのような特定予告演出を実行する場合の実行割合を示している。図１８－９（Ｃ）に示すように、特別状態最終変動において当り報知（当り示唆の特定報知）が実行される場合には、特別状態最終変動においてハズレ報知（ハズレ示唆の特定報知）が実行される場合よりも、高い割合で特定予告演出が実行されるようになっている。このようにすることで、特定予告演出により当り示唆（当り報知が行われることの示唆）を行うことができるとともに、ハズレ報知が実行されるにも関わらず、特定予告演出が実行されて遊技者を落胆させたり、違和感を感じさせてしまうことを防止できる。
【０３７７】
なお、特定予告演出は、例えば、擬似可変表示において予め定められたチャンス目（奇数図柄揃い（「１３５」等）やズレ目（「１１２」等）、語呂合わせの図柄組合せ、特殊図柄を含んだハズレ組合せ等）が所定回数停止することで当り示唆を行う演出であればよい。この場合、当り報知が実行されるか否かに応じて、チャンス目を停止させる回数（例えば連続して停止する回数）を決定するようにしてもよい。なお、このようなチャンス目を停止させる予告演出を擬似可変表示以外でも実行するようにしてもよい。例えば、複数回の可変表示においてチャンス目が停止した場合にその後の大当り期待度やリーチの発生割合が高まるような先読予告演出を実行するようにしてもよい。そのような先読予告演出を実行する場合、擬似可変表示においては、チャンス目が過剰に連続しないようにすればよい。例えば、先読予告演出において３回連続でチャンス目が停止するとリーチが確定となるような場合、擬似可変表示においては３回連続でチャンス目が仮停止しないように制限してもよい。または、擬似可変表示においては３回連続でチャンス目を仮停止させる場合にはその後の仮停止図柄はリーチハズレの組合せとすればよい。
【０３７８】
なお、図１８－９（Ｃ）に示した割合は一例であり、当り報知が実行される場合とハズ

レ報知が実行される場合とで割合が異なっていればよい。例えば、特別状態最終変動においてハズレ報知（ハズレ示唆の特定報知）が実行される場合には、特別状態最終変動において当り報知（当り示唆の特定報知）が実行される場合よりも、高い割合で特定予告演出が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、特定予告演出が実行されない場合でも、当り報知が実行されることを期待させることができ、ハズレ報知が実行される場合でも特定予告演出により期待感を煽ることができる。また、ハズレ報知が実行される場合において、第２保留記憶に特定保留情報がある場合に、第２保留記憶に特定保留情報がある場合よりも高い割合で特定予告演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、特定予告演出が実行されてハズレ報知が実行された場合でも、その後に救済演出が実行されることを示唆することができる。

【０３７９】

なお、特別状態最終変動で当り報知が実行されるか否かではなく、特別状態最終変動または第２保留記憶に基づく変動表示において当りとなるか否かに基づいて特別状態最終変動における特定予告演出の実行割合を決定するようにしてもよい。そして、特別状態最終変動または第２保留記憶に基づく変動表示において当りとなる場合は、特別状態最終変動で当り報知が実行される場合でも、ハズレ報知が実行される場合でも特定予告演出の実行割合は一定であってよい。

【０３８０】

上記実施例では、特別状態最終変動で当り報知を実行せずに、当り変動において救済演出を実行する第２パターンでは、特別状態最終変動と、当り変動となるまでの第２保留記憶に対応する変動表示とにおいて、ハズレ組合せの小図柄が停止表示されるようになっていた（図１８－４（Ｂ）、図１８－８参照）。これに限定されず、特別状態最終変動で当り報知を実行せずに、当り変動において救済演出を実行する場合において、特別状態最終変動と、当り変動となるまでの第２保留記憶に対応する変動表示とのいずれかの少なくとも１回において、中図柄に特殊図柄（Ｖの文字を示す小図柄）が含まれる特殊表示結果となる確定小図柄が停止表示される場合があるようにしてもよい。また、そのような小図柄の停止表示パターンを設けてもよい。このようにすることで、当り報知の前に当りとなることを遊技者に示唆することができる。そして、当り報知が実行されていない場合でも、遊技者は小図柄の表示結果を注視することで、当りとなることを認識することができるようになる。また、救済演出の実行中であって、当り組合せ（特定表示結果）が停止表示される前の変動中において（例えば図１８－８（Ｉ）の段階等）、中図柄に特殊図柄が含まれる特殊表示結果となる小図柄を停止表示（仮停止）させて、当り確定前に当りとなることを示唆、報知するようにしてもよい。この場合、有利な当り種別となるため、特殊表示結果として特定図柄（例えば「７」の小図柄）を含む組合せ（例えば「７Ｖ７」等）としてもよい。

【０３８１】

上記実施例では、特別状態最終変動において、変動表示の途中（例えば予告演出の終了時や演出図柄の仮停止時）で小図柄が停止表示（仮停止）して表示結果が報知されるようになっていた。これに限定されず、特別状態最終変動の終了時に小図柄を停止表示させるようにして、当り報知やハズレ報知は予告演出の演出内容や演出図柄により行うようにしてもよい。

【０３８２】

なお、上記実施例では、特定可変表示として特別状態最終変動において、該特別状態最終変動と、特別状態最終変動が実行されているときに記憶されている第２保留記憶に基づく変動表示と、に関連して当り報知（当り予告や当り図柄の表示）やハズレ報知（ハズレ予告やハズレ図柄の表示）といった特定報知を実行するようになっていた。特定可変表示や特別状態最終変動に限定されず、他の特定の変動表示であってもよい。例えば、特定可変表示は時短状態や確変状態における特定の変動表示（時短状態や確変状態の最終変動や終了所定回前の変動表示等）であってもよいし、複数種類の演出モードや背景画像がある場合に、演出モードや背景画像が切り替わる変動表示であってもよいし、タイマをカウン

トダウンするような演出を実行する場合、タイマがタイムアップしたときの変動表示等であってもよい。

【０３８３】

また、上記実施の形態のパチンコ遊技機１は、図２に示すように、特別図柄の表示結果が「大当り」となった場合、及び、小当り遊技状態においてＶ入賞した場合に大当り遊技状態に制御可能な遊技機であったが、特別図柄の表示結果が「大当り」となった場合のみ大当り遊技状態に制御可能な遊技機や小当り遊技状態においてＶ入賞した場合のみ大当り遊技状態に制御可能な遊技機に本発明を適用してもよい。

【０３８４】

（特徴部１００ＡＫに係る手段）

（１）特徴部１００Ｋに係る遊技機は、

識別情報（例えば演出図柄など）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば特徴部１００ＡＫのパチンコ遊技機１など）であって、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば第２保留記憶バッファなど）と、

前記有利状態に制御可能となることを報知する特定報知（例えば予告演出、表示結果対応演出、擬似可変表示など）を実行可能な特定報知実行手段（例えばステップＡＫＳ１０８の予告演出処理、ステップＡＫＳ１１０の表示結果対応演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１など）と、

識別情報よりも縮小された態様による縮小識別情報（例えば小図柄など）の可変表示を実行可能な縮小可変表示手段（例えば演出表示装置９の小図柄表示エリア９Ｋなど）と、を備え、

前記特定報知実行手段は、特定可変表示（例えば特別状態最終変動など）において、該特定可変表示と該特定可変表示が実行されているときに前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した可変表示とに関連して前記特定報知を実行可能であり、

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記有利状態に制御可能な可変表示に関する特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されていない場合に、前記特定可変表示において前記有利状態に制御されないことを報知するための前記特定報知を実行し、前記特定可変表示が終了した後の前記保留記憶手段に記憶された保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報の表示結果として所定表示結果（例えばハズレ組合せの最終停止図柄など）を導出可能であり、

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示において前記有利状態に制御可能なことを報知するための前記特定報知を実行し、該特定可変表示と、該特定可変表示が終了した後の前記保留記憶手段に記憶された前記特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示と、において縮小識別情報の表示結果として、前記所定表示結果を構成する一部の縮小識別情報と、前記所定表示結果を構成する縮小識別情報には含まれない特殊識別情報（例えばＶの文字を示す特殊小図柄）と、により構成される特殊表示結果を導出する第１パターンにより縮小識別情報を導出可能であり、

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示において前記有利状態に制御されないことを報知するための前記特定報知を実行し、該特定可変表示と、該特定可変表示が終了した後の前記保留記憶手段に記憶された前記特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示と、において縮小識別情報の表示結果として、前記所定表示結果を導出する第２パターンにより縮小識別情報を導出可能であり、

前記第２パターンにより縮小識別情報が導出された場合、前記特定保留情報に基づく可変表示において前記有利状態に制御されることを前記特定報知とは異なる態様（例えば救済演出）にて報知可能であり、

前記特定可変表示において、前記第２パターンにより縮小識別情報が導出される割合よ

りも前記第１パターンにより縮小識別情報が導出される割合の方が高い（例えば図１８－２（Ｂ）で変動パターンＰＣ１－４よりも変動パターンＰＣ１－３に決定される割合が高い）。
　このような構成によれば、特定保留情報に基づく可変表示において有利状態に制御されることを報知する場合に、事前に有利状態に制御されることを認識されてしまうことを防止できる。
【０３８５】
　（２）上記（１）に記載の遊技機において、
　前記特定可変表示において前記有利状態に制御されることを報知するための前記特定報知が実行されたことに関連して、縮小識別情報の表示結果として前記特殊表示結果を導出する（例えば図１８－５（Ａ））ようにしてもよい。
　このような構成によれば、遊技者が特定報知に注目しているときに縮小識別情報の表示結果を導出するので、縮小識別情報の表示結果が導出されたことを目立たなくすることができる。
【０３８６】
　（３）上記（１）に記載の遊技機において、
　前記特定可変表示において前記有利状態に制御されることを報知するための前記特定報知が実行された後に、所定画像を用いた所定演出（例えば当り対応演出）を実行可能であり、
　前記所定演出が実行されたことに関連して、縮小識別情報の表示結果として前記特殊表示結果を導出する（例えば図１８－５（Ｂ））ようにしてもよい。
　このような構成によれば、遊技者が所定演出に注目しているときに縮小識別情報の表示結果を導出するので、縮小識別情報の表示結果が導出されたことを目立たなくすることができる。
【０３８７】
　（４）上記（１）から（３）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特定可変表示において、可変表示時間が第１時間である第１特定可変表示パターン（例えば変動パターンＰＣ１－３）と、可変表示時間が前記第１時間よりも長い第２時間である第２特定可変表示パターン（例えば変動パターンＰＣ１－４）と、のいずれかにより可変表示を実行可能であり、
　前記特定可変表示において、前記第１パターンにより縮小識別情報が導出される場合よりも、前記第２パターンにより縮小識別情報が導出される場合の方が、前記第２特定可変表示パターンにより可変表示を実行する割合が高い（例えば変動パターンＰＣ１－４に基づいて図１８－３、図１８－４（Ｂ）、図１８－８に示す演出が実行される）ようにしてもよい。
　このような構成によれば、縮小識別情報の導出パターンに応じた可変表示時間で可変表示を実行できる。
【０３８８】
　（５）上記（１）から（４）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記有利状態は、第１有利状態（例えば第２特図大当りと小当り経由大当りＸとの大当り遊技状態）と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（例えば第２特図大当りと小当り経由大当りＸ以外の大当り種別の大当り遊技状態）と、を含み、
　前記特定可変表示において、前記第２パターンにより縮小識別情報が導出された場合、前記特定保留情報に基づいて前記第２有利状態に制御される（例えば図１８－２（Ｂ））ようにしてもよい。
　このような構成によれば、第２パターンにより縮小識別情報が導出された後に、有利状態に制御されることが報知されたにも関わらず、有利度合いの低い有利状態に制御されることによる興趣の低下を防止できる。
【０３８９】
　（６）上記（１）から（５）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定可変表示において、識別図柄の可変表示を仮停止させた後に再開する擬似可変表示を実行可能であり（例えば図１８－９（Ａ）、（Ｂ））、
前記擬似可変表示の実行時に予告演出（例えば特定予告演出）を実行可能であり、
前記第１パターンにより縮小識別情報が導出されるときと、前記第２パターンにより縮小識別情報が導出されるときと、で前記予告演出の実行割合が異なる（例えば図１８－９（Ｃ））ようにしてもよい。
このような構成によれば、第２パターンにより縮小識別情報が導出されたときに興趣を向上させることができる。

【０３９０】

（特徴部９３ＡＫに関する説明）

続いて、特徴部９３ＡＫについて説明する。特徴部９３ＡＫにおいて、上記実施の形態（図１～図１７）と共通する部分（構成、処理等）については説明を省略する。

【０３９１】

特徴部１００ＡＫでは、１回の変動表示において演出図柄の可変表示をハズレ組合せで仮停止させた後に再開する擬似可変表示を実行可能であり、そのような擬似可変表示を所定回実行する変動パターンと、擬似可変表示を所定回より多い特定回実行する変動パターンと、が設けられている。また、特別状態として、第１特別状態と、該第１特別状態よりも特別状態の期間が長い第２特別状態と、が設けられている。そして、第２特別状態において、当りとなる場合には特定回擬似可変表示を実行する変動パターンにより演出図柄の可変表示を実行可能である。また、第２特別状態に制御されてからの初回の可変表示において、ハズレとなる場合、所定回擬似可変表示を実行する変動パターンにより装飾図柄の可変表示を行う。これにより、短期間で当りが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。

【０３９２】

なお、擬似可変表示は、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点で擬似連演出と類似している。しかしながら、擬似連演出では一般に擬似連変動の回数が多くなる程当りとなる期待度が上昇するのに対して、この実施例の擬似可変表示は、単純に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ための演出となっている。

【０３９３】

図１９－１は、特徴部９３ＡＫの当り決定割合を示す説明図である。第１特別図柄について表示結果を大当りに決定する割合（大当り確率）は１／１９９となっており、小当りには決定されない。また、第２特別図柄について表示結果を大当りに決定する割合（大当り確率）は１／１９９となっており、小当りに決定する割合（小当り確率）は、１／５となっている。

【０３９４】

このように、この実施例では、第２特別図柄の表示結果が小当りとなる確率が１／５と高くなっていることから、第２始動入賞口１４への入賞が容易であり、第２特別図柄の変動表示が実行されやすい特別状態においては、小当りとなる確率が高くなっている。

【０３９５】

なお、図１９－１に示す大当り確率、小当り確率は一例であり、特別状態において当り（小当り）となる確率が高く、少ない変動回数で当りが発生し得る確率であれば任意の確率でよい。また、この実施例では第１特別図柄の表示結果が小当りとなる場合がないようになっているが、第１特別図柄の表示結果が小当りとなる場合があるようにしてもよい。

【０３９６】

図１９－２は、特徴部９３ＡＫの当り振分を示している。図１９－２（Ａ）に示すように、図柄大当りの大当り種別として、第１大当りと第２大当りとが設けられている。第１大当りは、大当り遊技状態におけるラウンド数が６ラウンドであって、大当り遊技状態の終了後第２特別図柄の変動表示が１回行われるまで特別状態に制御される。第２大当りは、大当り遊技状態におけるラウンド数が６ラウンドであって、大当り遊技状態の終了後第２特別図柄の変動表示が９９回行われるまで特別状態に制御される。

【０３９７】
図１９－２（Ａ）に示すように、表示結果を大当りとすると決定された場合には、９９％の割合で第１大当りの大当り種別に決定され、１％の割合で第２大当りの大当り種別に決定される。よって、通常状態において第１特別図柄の変動表示に基づいて大当りとなった場合には、大当り遊技状態の終了後、９９％の割合で第２特別図柄の変動表示が１回行われるまで特別状態に制御される。そして、特別状態では、特別状態における１回の第２特別図柄の変動表示と、当該変動表示中に貯まった最大４個の第２保留記憶に対応した変動表示と、いった合計最大５回の第２特別図柄の変動表示において、上述のように当選確率が１／５となっている小当りの当選を目指して遊技を行うことになる。
【０３９８】
なお、大当りの振分（大当り種別の決定割合）は、第１特別図柄と第２特別図柄とで異なっていてもよい。
【０３９９】
また、図１９－２（Ｂ）に示すように、特別状態で第２特別図柄の表示結果が小当りとなり、小当り経由の大当りとなった場合には、小当り遊技状態及び大当り遊技状態における合計ラウンド数が７ラウンドであって、大当り遊技状態の終了後第２特別図柄の変動表示が１回行われるまで特別状態に制御される。
【０４００】
通常状態で第２特別図柄の表示結果が小当りとなり、小当り経由の大当りとなった場合には、小当り遊技状態及び大当り遊技状態における合計ラウンド数が７ラウンドであって、大当り遊技状態の終了後第２特別図柄の変動表示が９９回行われるまで特別状態に制御される。このような９９回変動で終了する特別状態を第２特別状態ともいう。なお、通常状態で第２特別図柄の表示結果が小当りとなる場合とは、特別状態終了時における第２保留記憶分に対応する変動表示において小当りとなった場合である。このような特別状態終了時における第２保留記憶分の最大４回の変動表示において小当りとなった場合、特別状態として第１特別状態より有利な第２特別状態に制御される。第２特別図柄の表示結果が小当りとなる確率は１／５であることから、第２特別状態に制御された場合には、次回の当りが略確定する。なお、特徴部９３ＡＫにおいて、特別状態終了時における第２保留記憶を残保留ともいう。
【０４０１】
なお、小当り経由の大当りでは、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放する小当り遊技状態が１ラウンドとカウントされ、２ラウンド以降において特別可変入賞球装置７が開放することになる。よって、小当り経由大当りは実質的には６ラウンドの大当りであるともいえる。
【０４０２】
なお、図１１の大当り終了処理のＳ１６３において、当り種別に応じた合計時短回数カウンタのカウント初期値が設定されることで、当り種別に応じた特別状態に制御されればよい。
【０４０３】
図１９－３は、特徴部９３ＡＫにおける第２特別図柄の変動表示に対応した変動パターン一覧を示している。第２特別図柄の変動表示が開始されるときは、図１９－３に示すいずれかの変動パターンに決定される。変動パターン番号１０１の変動パターンは変動時間が２ｓ（秒）であり非リーチハズレとなることに対応している。変動パターン番号１０２の変動パターンは変動時間が１２ｓでありノーマルリーチハズレとなることに対応している。変動パターン番号１０３の変動パターンは変動時間が２８ｓでありスーパーリーチハズレとなることに対応している。変動パターン番号１１１の変動パターンは変動時間が８ｓであり擬似可変表示を４回実行した後に非リーチハズレとなることに対応している。変動パターン番号１１２の変動パターンは変動時間が１２ｓであり擬似可変表示を４回実行した後にリーチハズレとなることに対応している。変動パターン番号１１３の変動パターンは変動時間が２４ｓであり擬似可変表示を１２回実行した後に非リーチハズレとなるこ

とに対応している。変動パターン番号１１４の変動パターンは変動時間が２８ｓであり擬似可変表示を１２回実行した後にリーチハズレとなることに対応している。

【０４０４】

変動パターン番号２０２の変動パターンは変動時間が１２ｓでありノーマルリーチ当り（直当り）となることに対応している。変動パターン番号２０３の変動パターンは変動時間が２８ｓでありスーパーリーチ当りとなることに対応している。変動パターン番号２１２の変動パターンは変動時間が１２ｓであり擬似可変表示を４回実行した後に当りとなることに対応している。変動パターン番号２１４の変動パターンは変動時間が２８ｓであり擬似可変表示を１２回実行した後に当りとなることに対応している。

【０４０５】

このように、第２特別図柄の変動表示に対応した変動パターンとして擬似可変表示を実行しない変動パターン（通常可変表示パターン）と、擬似可変表示を４回（所定回）実行する変動パターン（所定回擬似可変表示パターン）と、擬似可変表示を１２回（所定回より多い特定回）実行する変動パターン（所定回擬似可変表示パターン）と、が設けられている。

【０４０６】

なお、図１９－３に示した変動パターン一覧は一例であり、少なくとも、当りとなること及びハズレとなることに対応して、それぞれ通常可変表示パターン、所定回擬似可変表示パターン、及び、特定回擬似可変表示パターンが設けられていればよい。また、この実施例では、変動パターンに応じて擬似可変表示の有無や回数が決まるようになっているが主基板３１側で決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、演出制御基板８０側で擬似可変表示の有無や回数を決定するようにしてもよい。また、表示結果がハズレの場合、最終的に非リーチハズレとするかリーチハズレとするかを演出制御基板８０側で決定するようにしてもよい。

【０４０７】

この実施例では、所定回は４回であり、特定回は１２回であったが、特定回が所定回より多い回数であればそれぞれ他の回数であってもよい。また、１回の変動表示における擬似可変表示の回数は２種類に限定されず、３種類以上あってもよい。

【０４０８】

図１９－４は、第２特別図柄の変動表示に対応した変動パターンの決定割合の一例を示している。１回変動で終了する特別状態（第１特別状態）中と残保留４回でハズレとなる場合には、図１９－４（Ａ）に示すように、擬似可変表示が１２回実行される変動パターン番号１１３または変動パターン番号１１４の変動パターンにそれぞれ５０％の割合で決定される。

【０４０９】

１回変動で終了する特別状態（第１特別状態）中と残保留４回で当りとなる場合には、図１９－４（Ｂ）に示すように、擬似可変表示が４回実行される変動パターン番号２１２に１０％の割合で決定され、擬似可変表示が１２回実行される変動パターン番号２１４の変動パターンに９０％の割合で決定される。

【０４１０】

このように、１回変動で終了する特別状態（第１特別状態）中と残保留４回における変動パターンは、擬似可変表示回数が１２回の変動パターンに決定されやすくなっている。特に、表示結果がハズレとなる場合には、必ず擬似可変表示が１２回実行される変動パターンに決定される。これにより、特別状態が１回変動で終了する場合でも、特別状態（第１特別状態）における変動回数を擬似的に多く見せることができる。

【０４１１】

９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）でハズレとなる場合には、図１９－４（Ｃ）に示すように、特別状態となってからの変動回数によって変動パターンの決定割合が異なっている。９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）の初回変動でハズレとなる場合、擬似可変表示が４回実行される変動パターン番号１１１または変動パターン番

号１１２の変動パターンにそれぞれ５０％の割合で決定される。
【０４１２】
このように、第２特別状態の初回変動でハズレとなる場合、擬似可変表示が４回実行される変動パターンに決定されるため、短期間に当りが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。また、第２保留記憶数の上限数と同じ数である４回擬似可変表示が実行される変動パターンに決定することで、第２保留記憶に基づいて４回の変動表示が実行されているように見せることができる。なお、所定回擬似可変表示パターンにおける擬似可変表示の回数（所定回）は、第２保留記憶数の上限数と同じ数であることに限定されず、第２保留記憶数未満等であってもよい。
【０４１３】
また、例えば、第２特別状態の開始時に第２保留記憶数が上限数となっている場合であって、第２特別状態が開始してから遊技者が遊技球の発射を止めた場合、最初の変動表示で第２保留記憶数の上限数より多い回数の擬似可変表示が実行されると、その変動が擬似可変表示であることが認識されてしまう。そのため、第２特別状態の初回変動でハズレとなる場合、第２保留記憶数の上限数と同じ数である４回擬似可変表示が実行される変動パターンに決定することで、第２特別状態となってからの初回変動中には擬似可変表示であることを認識されづらくすることができる。
【０４１４】
また、第２特別状態の初回変動でハズレとなる場合に、擬似可変表示が１２回実行される変動パターンとしないことで、擬似可変表示であることを把握している遊技者にあからさま変動時間（変動回数）を稼いでいると認識されて、興趣が低下してしまうことを防止できる。
【０４１５】
９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）の２～５回目の変動でハズレとなる場合、非リーチハズレの変動パターン番号１０１、擬似可変表示が実行される変動パターン番号１１１～１１４の変動パターンのいずれかに決定される。ここでは、１０％の割合ではあるが非リーチの変動パターン番号１０１に決定されることがあるので、１回の変動表示が終了する周期を不定とすることができ、１回の変動表示であるか擬似可変表示であるかを認識させづらくすることができる。なお、２～５回の変動でハズレとなる場合、擬似可変表示が４回または１２回実行される変動パターンに決定される割合が高いため、短期間に当りが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。
【０４１６】
９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）の６回目以降の変動でハズレとなる場合、９５％の割合で非リーチハズレの変動パターン番号１０１の変動パターンに決定され、４％の割合でノーマルリーチハズレの変動パターン番号１０２の変動パターンに決定され、１％の割合で非リーチの変動パターン番号１０３の変動パターンに決定される。上述のように、特別状態では、小当りとなる確率が１／５であり、第２特別状態移行後６回より前の変動で当りとなっている確率も高く、第２特別状態移行後６回までの変動で当りとなっていない場合でも、それ以降間もなく当りとなる確率が高い。そのため、第２特別状態移行後６回目以降では、変動時間の短い非リーチハズレの変動パターン番号１０１の変動パターンに高い割合で決定することで、変動を高速で消化して早い段階で当りを発生させることができ、第２特別状態となったにも関わらず長期間当りとならないことで興趣が低下してしまうことを防止できる。
【０４１７】
例えば、第２特別状態において５回変動が実行されるまで（５回目の変動が終了するまで）の区間を第１区間ともいう。また、例えば、第２特別状態において６回目の変動が開始される以降の区間（第１区間の後の区間）を第２区間ともいう。第２区間において、前記第１区間よりも擬似可変表示を実行する割合が低いので（この実施例では０％）、第２特別状態の第２区間において擬似可変表示が頻発して遊技の興趣が低下することを防止できる。また、第１区間において通常可変表示パターンにより装飾図柄の変動表示を実行可

能であるので、擬似可変表示であることを分かりづらくすることができる。
【０４１８】
なお、第２特別状態における第１区間と第２区間との切り分けは、この実施例のように、第２特別状態における５回目の変動の終了前後であることに限定されず、第２区間が第１区間よりも後の区間であればよい。この場合、第１区間は、第２特別状態に制御されて以降、当りが連続して発生して射幸性が高まることを防止することが好ましい区間（期間）であればよい。そして、第２区間は、第２区別状態における当該第１区間の終了後の区間であって、変動を高速に消化しても過度に射幸性が高まらないような区間（期間）であればよい。また、第１区間と第２区間の切り分けは、変動表示の回数を基準にするのではなく、実際の経過時間や、擬似可変表示の合計数で切り分けるようにしてもよい。
【０４１９】
９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）で当りとなる場合には、図１９－４（Ｄ）に示すように、特別状態となってからの変動回数によって変動パターンの決定割合が異なっている。９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）の初回～５回目の変動で当りとなる場合、ノーマルリーチ当りとなる変動パターン番号２０２に１０％の割合で決定され、擬似可変表示が４回実行される変動パターン番号２１２に２０％の割合で決定され、擬似可変表示が１２回実行される変動パターン番号２１４に７０％の割合で決定される。第２特別状態の初回～５回目（第１区間）の変動で当りとなる場合、擬似可変表示が１２回実行される変動パターンに高い割合で決定されるため、短期間に当りが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。なお、第２特別状態の初回～５回目（第１区間）の変動で当りとなる場合に擬似可変表示を実行しない変動パターンにも決定される場合があるので、例えば、第２特別状態の初回変動で擬似可変表示が実行されずにノーマルリーチ当り（直当り）となる場合があるので、演出が多彩になり、興趣画向上する。
【０４２０】
９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）の６回目以降の変動で当りとなる場合、ノーマルリーチ当りとなる変動パターン番号２０２に２０％の割合で決定され、スーパーリーチ当りとなる変動パターン番号２０３に８０％の割合で決定される。このように、第２特別状態の６回目以降（第２区間）の変動で当りとなる場合、第２特別状態の初回～５回目（第１区間）の変動でハズレとなり変動時間（擬似可変表示の回数）を十分に稼いだと想定されることから、擬似可変表示を実行しない変動パターンのみに決定される。なお、擬似可変表示を実行する変動パターンに決定可能にしてもよい。
【０４２１】
なお、９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）の初回～５回目（第１区間）の変動で当りとなる場合と、９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）の６回目以降（第２区間）の変動で当りとなる場合と、で変動パターンの決定割合は一定であってもよい。
【０４２２】
図１９－４に示した決定割合は一例であり、上述のような各作用効果を得られれば、特徴部９３ＡＫの趣旨を逸脱しない範囲で任意に変更可能である。例えば、１回変動で終了する特別状態（第１特別状態）中と残保留４回でハズレとなる場合に（図１９－４（Ａ））、擬似可変表示が１２回実行される変動パターン以外に決定される場合があってもよい。また、１回変動で終了する特別状態（第１特別状態）中と残保留４回で当りとなる場合に（図１９－４（Ｂ））、擬似可変表示が１２回実行される変動パターンのみに決定されるようにしてもよいし、擬似可変表示が実行されない変動パターンに決定される場合があってもよい。また、１回変動で終了する特別状態（第１特別状態）中とその後の残保留４回とで変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。
【０４２３】
９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）の初回変動でハズレとなる場合（図１９－４（Ｃ））、擬似可変表示が４回実行される変動パターン以外に決定される場合があ

るようにしてもよい。９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）の２～５回目の変動でハズレとなる場合、リーチハズレとなる変動パターンに決定される場合があるようにしてもよい。９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）の６回目以降の変動でハズレとなる場合、擬似可変表示を実行する変動パターンに決定される場合があるようにしてもよい。

【０４２４】

９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）の変動で当りとなる場合（図１９－４（Ｄ））、必ず擬似可変表示が実行される変動パターン（例えば擬似可変表示が１２回実行される変動パターン）に決定されるようにしてもよい。９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）の６回目以降の変動で当りとなる場合、擬似可変表示が実行される変動パターンに決定される場合があるようにしてもよい。

【０４２５】

図１９－５は、特別状態に制御された以降の変動表示例を示すタイミングチャートである。図１９－５（Ａ）は、１回変動で終了する特別状態（第１特別状態）に制御され、特別状態の変動表示及び残保留の変動表示の表示結果がすべてハズレとなる場合の変動表示例を示している。大当り遊技状態が終了して第１特別状態に制御された場合、表示結果がハズレであれば、初回の変動表示においては擬似可変表示が１２回実行される変動パターンに決定される（図１９－４（Ａ）参照）。当該変動パターンに基づく変動表示が終了すると、特別状態が終了する。その後、残保留（保留１～４）に基づく４回の変動表示が実行されるが、表示結果がハズレとなる場合には、それぞれの変動表示において擬似可変表示が１２回実行される変動パターンに決定される（図１９－４（Ａ）参照）。残保留に基づく４回の変動表示が終了すると、第２特別図柄の変動表示が行われる状況が終了し、特別状態中に大当りが継続している状態である連チャンも終了となる。

【０４２６】

このように、大当り遊技状態が終了して第１特別状態に制御された場合、実際には１回の変動表示で特別状態は終了するが、第１特別状態及び残保留における変動表示の表示結果が全てハズレである場合は、擬似可変表示が１２回実行される変動表示が合計５回連続することになる。そのため、６０回変動表示が実行されたかのように見せることができ、特別状態への制御期間を長くみせることができる。また、特別状態における変動回数を多く見せることができる。

【０４２７】

図１９－５（Ｂ）は、９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）に制御され、特別状態に制御されてからの３回目の変動表示の表示結果が当り（小当り）となる場合の変動表示例を示している。大当り遊技状態が終了して第２特別状態に制御された場合、表示結果がハズレであれば、初回の変動表示においては擬似可変表示が４回実行される変動パターンに決定される（図１９－４（Ｃ）参照）。当該変動パターンに基づく変動表示が終了し、第２特別状態に制御されて２回目の変動表示の表示結果がハズレであれば、非リーチハズレの変動パターンや擬似可変表示が実行される変動パターンに決定される（図１９－４（Ｃ）参照）。ここでは、非リーチハズレの変動パターンに決定され、当該変動パターンに基づく変動表示が実行される。そして、第２特別状態に制御されて３回目の変動表示の表示結果が当りであれば、ノーマルリーチ当りとなる変動パターンや擬似可変表示が実行される変動パターンに決定される（図１９－４（Ｄ）参照）。ここでは、擬似可変表示が１２回実行される変動パターンに決定され、当該変動パターンに基づく変動表示が実行され、表示結果が当りとなる。

【０４２８】

このように、大当り遊技状態が終了して第２特別状態に制御され、早い段階（例えば大当り確率や小当り確率から想定される期待値未満の変動回数）で表示結果が当りとなった場合でも、第２特別状態の初回変動でハズレとなる場合、必ず擬似可変表示が４回実行される変動パターンに決定されるため、短期間に当りが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。また、２～５回目の変動でハズレとなる場合、

非リーチの変動パターンに決定されることがあるので、１回の変動表示が終了する周期を不定とすることができ、１回の変動表示であるか擬似可変表示であるかを認識させづらくすることができる。また、２～５回目の変動でハズレとなる場合、擬似可変表示が４回または１２回実行される変動パターンに決定される割合が高く、５回以内の変動で当りとなる場合、擬似可変表示が１２回実行される変動パターンに決定される割合が高いので、短期間に当りが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。

【０４２９】

図１９－５（Ｃ）は、９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）に制御され、特別状態に制御されてからの１０回目の変動表示の表示結果が当り（小当り）となる場合の変動表示例を示している。大当り遊技状態が終了して第２特別状態に制御された場合、表示結果がハズレであれば、初回の変動表示においては擬似可変表示が４回実行される変動パターンに決定される（図１９－４（Ｃ）参照）。当該変動パターンに基づく変動表示が終了し、第２特別状態に制御されて２～５回目の変動表示の表示結果がハズレであれば、非リーチハズレの変動パターンや擬似可変表示が実行される変動パターンに決定される（図１９－４（Ｃ）参照）。ここでは、２～５回目の変動表示において、１２回擬似可変表示が実行される変動パターン、非リーチハズレの変動パターン、１２回擬似可変表示が実行される変動パターン、４回擬似可変表示が実行される変動パターンに決定され当該変動パターンに基づく変動表示が実行される。第２特別状態に制御されて６回目以降の変動表示の表示結果がハズレであれば、擬似可変表示が実行されない変動パターンに決定される（図１９－４（Ｃ）参照）。ここでは、６～９回目の変動表示において、変動時間の短い非リーチハズレの変動パターンに決定されて、各変動が高速で消化される。そして、第２特別状態に制御されて１０回目の変動表示の表示結果が当りであれば、擬似可変表示が実行されない変動パターンに決定される（図１９－４（Ｄ）参照）。ここでは、スーパーリーチが実行される変動パターンに決定され、当該変動パターンに基づく変動表示が実行され、表示結果が当りとなる。

【０４３０】

このように、大当り遊技状態が終了して第２特別状態に制御され、遅い段階（例えば大当り確率や小当り確率から想定される期待値より多い変動回数）で表示結果が当りとなる場合、第２区間（第２特別状態に制御されて６回目以降の変動表示）において、前記第１区間（第２特別状態に制御されて５回目までの変動表示）よりも擬似可変表示を実行する割合が低いので（この実施例では０％）、第２特別状態の第２区間において擬似可変表示が頻発し、中々当りとならずに遊技の興趣が低下することを防止できる。また、第１区間において擬似可変表示が実行されない変動パターンにより変動表示を実行可能であるので、擬似可変表示であることを分かりづらくすることができる。

【０４３１】

図１９－６は、９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態）に制御され、特別状態に制御されてからの３回目の変動表示の表示結果が当り（小当り）となる場合（図１９－５（Ｂ）の場合）の演出表示装置９における表示例を示している。図１９－６（１）は、大当り遊技状態が終了して、特別状態が開始したことを示している。また、演出表示装置９には特別状態が開始する旨が表示され、右打ち表示エリア９Ｚおいて右打ち促進報知の演出画像が表示され、小図柄表示エリア９Ｋにて小図柄の変動表示も開始されている。図１９－６では、演出図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ、小図柄表示エリア９Ｋにおいて、演出図柄や小図柄の変動が実行されている状態を下向きの矢印で表している。

【０４３２】

特別状態（第２特別状態）における初回の変動表示において、擬似可変表示が４回実行される変動パターン番号１１１の変動パターンに決定された場合には、図１９－６（１）～（９）に示すように、擬似可変表示が４回実行される変動表示が実行される。図１９－６（３）、（５）、（７）において、ハズレ組合せの演出図柄が仮停止し、図１９－６（９）において、特別状態（第２特別状態）における初回の変動表示の表示結果である非リーチハズレ組合せの演出図柄が停止表示（確定停止）される。また、非リーチハズレ組合

せの小図柄も停止表示（確定停止）される。各擬似可変表示において仮停止させる演出図柄の組合せは、変動開始時に決定されればよい。ここでは、図１９－６（５）に示す２回目の仮停止においてリーチハズレ組合せとなる演出図柄に決定されている。

【０４３３】

例えば、擬似可変表示の各回で仮停止させる演出図柄の組合せのシナリオが対応付けられた複数の擬似可変表示パターンを設けて、擬似可変表示を伴う変動開始時に擬似可変表示パターンを決定することで、各回で仮停止させる演出図柄の組合せを決定すればよい。なお、擬似可変表示の各回で仮停止させる演出図柄の組合せを仮停止の都度別個に決定するようにしてもよい。

【０４３４】

特別状態（第２特別状態）における２回目の変動表示において、非リーチハズレの変動パターン番号１０１の変動パターンに決定された場合には、図１９－６（１０）～（１１）に示すように、変動表示が開始されて非リーチハズレ組合せの演出図柄が停止表示（確定停止）される。また、非リーチハズレ組合せの小図柄も停止表示（確定停止）される。

【０４３５】

特別状態（第２特別状態）における２回目の変動表示において、擬似可変表示が１２回実行されて当りとなる変動パターン番号２１４の変動パターンに決定された場合には、図１９－６（１２）～（２４）に示すように、擬似可変表示が１２回実行される変動表示が実行される。なお、図１９－６では１回～３日目、１０～１２回目の擬似可変表示を示している。図１９－６（１３）、（１５）、（１７）において、非リーチハズレ組合せの演出図柄が仮停止している。また、図１９－６（１８）、（２０）、（２２）において、左図柄と中図柄が同じ数字であり、右図柄だけ１つずれたチャンス目となるハズレ組合せの演出図柄が仮停止している。このようなチャンス目を連続停止することで、当りとなることを示唆することができる。そして、図１９－６（２４）において、当り組合せの演出図柄が停止表示（確定停止）される。また、当り組合せの小図柄も停止表示（確定停止）される。

【０４３６】

図１９－６に示すように、実際には３回の変動表示であるが、擬似可変表示により実際より多くの変動表示が実行されたように見せることが出来る。また、特別状態に制御されてからの３回目の変動表示といった比較的に早い段階で当りとなった場合でも、図１９－６に示すように複数回の擬似可変表示を実行することで、短期間に当りが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。また、２回目の変動で擬似可変表示を実行しない変動表示を実行していることから、１回の変動表示が終了する周期を不定とすることができ、１回の変動表示であるか擬似可変表示であるかを認識させづらくすることができる。

【０４３７】

図１９－６では、演出図柄が仮停止するときに小図柄は変動を継続するようになっていたが、小図柄も仮停止させるようにしてもよい。

【０４３８】

本実施例では、特別状態中や残保留に対応した変動表示において、４回や１２回の擬似可変表示を実行する変動パターンに決定されるようにして、特別状態に期間を長く見せたり、特別状態における変動回数を多く見せることができ、短期間に当りが連続して発生してしまうことを軽減できるようになっていた。これに限定されず、特別状態における特定の変動表示において、擬似可変表示を例えば４回や１２回よりも多い特別回数実行するようにしてもよい。例えば、特別状態における最終変動（１回変動で終了する第１特別状態では初回変動でもある。）において図１９－７に示すように、擬似可変表示を例えば特別回数（例えば５０回や９９回等）実行するようにしてもよい。このように、特別状態における特定の変動表示において、特別回数の擬似可変表示を実行することによっても、特別状態に期間を長く見せたり、特別状態における変動回数を多く見せることができ、短期間に当りが連続して発生してしまうことを軽減できる。そして、特別状態における他の変動

表示や残保留に対応した変動表示では、変動時間の短い変動パターン（例えば非リーチハズレの変動パターン番号１０１の変動パターン）が選択されるようにして、変動を高速で消化するようにしてもよい。図１９－７に示す例では、残保留において変動時間の短い変動パターンにより変動表示が実行されている。このようにすることで、特別状態における擬似可変表示の回数が多くなり過ぎたり、特別状態の開始から残保留の消化までの期間が長くなり過ぎてしまうことを防止できる。

【０４３９】

図１９－８は、擬似可変表示が４回実行される変動表示において、仮停止させる演出図柄の組合せに対応した擬似可変表示パターンを示している。図１９－８に示すように、擬似可変表示では、演出図柄のハズレ組合せとして非リーチハズレ、リーチハズレ、または、チャンス目の組合せが仮停止する。チャンス目は、この実施例では、図１９－９に示すように、左図柄と中図柄が同じ数字であり、右図柄だけ１つずれた演出図柄の組合せとなっている。なお、チャンス目は予め定められた演出図柄の組合せであればよく、図１９－９に示す例に限定されない。

【０４４０】

図１９－８に示すように、１～３回目の仮停止における演出図柄のハズレ組合せに応じて、擬似可変表示パターンＦＰＡ０－１～ＦＰＡ０－２（リーチハズレ０回仮停止）、ＦＰＡ１－１～ＦＰＡ１－３（リーチハズレ１回仮停止）、ＦＰＡ２－１～ＦＰＡ２－２（リーチハズレ２回仮停止）、ＦＰＡ３－１（リーチハズレ３回仮停止）が設けられている。擬似可変表示パターンＦＰＡ０－２は、チャンス目が３回仮停止する擬似可変表示パターンとなっている。なお、これら以外の擬似可変表示パターン（１～３回目の仮停止における演出図柄のハズレ組合せ）があってもよい。

【０４４１】

図１９－１０は、擬似可変表示が４回実行される変動表示における擬似可変表示パターンの決定割合の一例を示している。図１９－１０（Ａ）は、残保留内に当りとなることに対応した保留情報が含まれていない場合の決定割合である。図１９－１０（Ｂ）は、残保留内に当りとなることに対応した保留情報が含まれている場合の決定割合である。図１９－１０（Ａ）、（Ｂ）に示すように、当該変動の表示結果が非リーチハズレ、リーチハズレ、当りのいずれであるかに応じて、擬似可変表示パターンの決定割合が異なっている。図１９－１０に示す擬似可変表示パターンＦＰＡ１（リーチハズレ１回仮停止）に決定された場合、更に擬似可変表示パターンＦＰＡ１－１～ＦＰＡ１－３のいずれかに決定する。また、擬似可変表示パターン（リーチハズレ２回仮停止）に決定された場合、擬似可変表示パターンＦＰＡ２－１～ＦＰＡ２－２のいずれかに決定する。この場合、表示結果等に基づいて決定割合を異ならせてもよい。

【０４４２】

図１９－１０（Ａ）、（Ｂ）に示すように、表示結果が当りとなる場合はリーチハズレや非リーチハズレとなる場合よりも、リーチハズレ組合せが多い回数仮停止されやすくなっている。また、表示結果がリーチハズレとなる場合は非リーチハズレとなる場合よりも、リーチハズレ組合せが多い回数仮停止されやすくなっている。これにより、仮停止される演出図柄の組合せ（リーチハズレ組合せが停止表示される頻度）によって、当りとなることやその後リーチとなりやすいことを示唆することができる。

【０４４３】

また、チャンス目が３回連続して仮停止する擬似可変表示パターンＦＰＡ０－２は、表示結果が非リーチハズレとなる場合には選択されず、表示結果が当りとなる場合に選択されやすくなっている。これにより、チャンス目が３回連続で停止表示（仮停止）されたことで、その後リーチとなることが確定し、当りとなる割合が高いことを予告、示唆することができる。また、チャンス目が３回連続したにも関わらず非リーチとなって演出が整合しなくなることを防止できる。

【０４４４】

また、図１９－１０（Ａ）、（Ｂ）に示すように、残保留内に当りとなることに対応し

た保留情報が含まれている場合、残保留内に当りとなることに対応した保留情報が含まれていない場合よりも、リーチハズレ組合せが多い回数仮停止されやすくなっている。これにより、仮停止される演出図柄の組合せ（リーチハズレ組合せが停止表示される頻度が多いこと）によって、その後の残保留に対応した変動表示おいて当りとなりやすいことを示唆することができ、擬似可変表示において好適にリーチを発生させることができる。具体的には、残保留内に当りとなることに対応した保留情報が含まれている場合、リーチハズレ組合せが停止表示される頻度を高くすることで、リーチハズレにより当りが近いことを示唆することができる。

【０４４５】

なお、残保留内に当りとなることに対応した保留情報が含まれている場合、残保留内に当りとなることに対応した保留情報が含まれていない場合よりも、リーチハズレ組合せが仮停止されにくくしてもよい。このようにすることで、非リーチとなる頻度が高い状態で突如当りとなるような演出を実行でき興趣を向上させることができる。また、残保留内に当りとなることに対応した保留情報が含まれていない場合にリーチハズレとなる頻度を高めることで、実際には当りとならない場合でも遊技者の期待感を高めることができる。

【０４４６】

図１９－１１は、擬似可変表示が１２回実行される変動表示において、仮停止させる演出図柄の組合せに対応した擬似可変表示パターンを示している。図１９－１１に示すように、擬似可変表示では、演出図柄のハズレ組合せとして非リーチハズレ、リーチハズレ、または、チャンス目の組合せが仮停止する。図１９－１１に示すように、１～１１回目の仮停止における演出図柄のハズレ組合せに応じて、擬似可変表示パターンＦＰＢ０－１（リーチハズレ０回仮停止）、ＦＰＢ１－１～ＦＰＢ１－２（リーチハズレ１回仮停止）、ＦＰＢ５－２１（リーチハズレ５回仮停止）等が設けられている。なお、図１９－１１では、説明のため全擬似可変表示パターンのうち一部の擬似可変表示パターンを示している。なお、各回で仮停止させるハズレ組合せは任意でよいが、図１９－１１に示す擬似可変表示パターンＦＰＢ３－４１のように、チャンス目が３回連続した後は、非リーチハズレ組合せとならいようにすればよい。

【０４４７】

図１９－１２は、擬似可変表示が１２回実行される変動表示における擬似可変表示パターンの決定割合の一例を示している。なお、図１９－１２では、説明のため全擬似可変表示パターンのうち一部の擬似可変表示パターンの決定割合を示している。擬似可変表示が１２回実行される変動表示における擬似可変表示パターンの決定割合においても、表示結果が当りとなる場合はリーチハズレや非リーチハズレとなる場合よりも、リーチハズレ組合せが多い回数仮停止されやすくなっていればよい。また、表示結果がリーチハズレとなる場合は非リーチハズレとなる場合よりも、リーチハズレ組合せが多い回数仮停止されやすくなっていればよい。これにより、仮停止される演出図柄の組合せ（リーチハズレ組合せが停止表示される頻度）によって、当りとなることやその後リーチとなりやすいことを示唆することができる。

【０４４８】

また、擬似可変表示が１２回実行される変動表示においても、変動終了前３回の仮停止において連続してチャンス目が仮停止する擬似可変表示パターンＦＰＢ０－３０は、表示結果が非リーチハズレとなる場合には選択されず、表示結果が当りとなる場合に選択されやすくなっている。これにより、チャンス目が３回連続で停止表示（仮停止）されたことで、その後リーチとなることが確定し、当りとなる割合が高いことを予告、示唆することができる。また、チャンス目が３回連続したにも関わらず非リーチとなって演出が整合しなくなることを防止できる。

【０４４９】

なお、このようなチャンス目を停止させる予告演出を擬似可変表示以外でも実行するようにしてもよい。例えば、複数回の可変表示においてチャンス目が停止した場合にその後の大当り期待度やリーチの発生割合が高まるような先読予告演出を実行するようにしても

よい。例えば、先読予告演出において３回連続でチャンス目が停止するとリーチが確定となるようにしてもよい。

【０４５０】

なお、擬似可変表示が１２回実行される変動表示においても、残保留内に当りとなることに対応した保留情報が含まれているか否かに応じて、擬似可変表示の決定割合を異ならせてもよい。この場合、残保留内に当りとなることに対応した保留情報が含まれていない場合よりも、リーチハズレ組合せが多い回数仮停止されやすくなっていればよい。これにより、仮停止される演出図柄の組合せ（リーチハズレ組合せが停止表示される頻度）によって、その後の残保留に対応した変動表示おいて当りとなりやすいことを示唆することができる。

【０４５１】

なお、図１９－１０、図１９－１２に示した決定割合は一例であり、他の決定割合であってもよい。例えば、表示結果が当りとなる場合には、リーチハズレ組合せが仮停止する回数が少なくてもよいし、表示結果によらず決定割合が一定であってもよい。また、擬似可変表示が４回実行される変動表示において（図１９－１０）、保留内に当りとなることに対応した保留情報が含まれているか否かによらず擬似可変表示パターンの決定割合は一定であってもよい。

【０４５２】

図１９－１３は、特徴部９３ＡＫにおいて、図１６の演出図柄変動開始処理（Ｓ８０１）内で実行される変動演出制御パターン設定処理を示すフローチャートである。変動演出制御パターン設定処理には、擬似可変表示を実行する変動パターンである場合に、擬似可変表示パターンを決定するための処理が含まれる。変動演出制御パターン設定処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２図柄変動指定コマンドを受信しているか否かを判定することにより、今回の変動が第２特別図柄に対応した変動であるか否かを判定する（９３ＡＫＳ０１）。

【０４５３】

第２特別図柄に対応した変動である場合、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンが擬似可変表示を実行する変動パターン（図１９－３に示す変動パターン番号１１１～１１４、２１２、２１４の変動パターン）であるか否かを判定する（９３ＡＫＳ０２）。第１特別図柄に対応した変動である場合や、擬似可変表示を実行しない変動パターンである場合には、変動パターンに対応した演出を実行するための演出制御パターンを選択して（９３ＡＫＳ０５）、変動演出制御パターン設定処理を終了する。

【０４５４】

擬似可変表示を実行する変動パターンである場合には、変動パターン（表示結果）や残保留の当りの有無等に基づいて、図１９－１０、図１９－１２に示す決定割合で擬似可変表示パターンをいずれかに決定する（９３ＡＫＳ０３）。そして、決定した擬似可変表示パターンに対応した演出（擬似可変表示）を実行するための演出制御パターンを選択して（９３ＡＫＳ０４）、変動演出制御パターン設定処理を終了する。

【０４５５】

（特徴部９３ＡＫの変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。また、上記実施例で示した演出動作例は一例であり、同様の演出効果を達成できれば適宜変更可能である。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【０４５６】

特徴部９３ＡＫにおいて、当り組合せの種類によって、当り種別を報知するようにしてもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後９９回変動で終了する特別状態（第２特別状態

）に制御される場合、演出図柄や小図柄の表示結果して「７７７」の当り組合せを停止表示させ、大当り遊技状態の終了後１回変動で終了する特別状態（第１特別状態）に制御される場合、演出図柄や小図柄の表示結果して「７７７」以外（例えば「４４４」等）の当り組合せを停止表示させるようにしてもよい。この場合、「７７７」以外の当り組合せから「７７７」の当り組合せに昇格するか否かを煽る昇格演出を実行するようにしてもよい。

【０４５７】

また、当りとなったときに第２保留記憶に当りとなることに対応した保留情報が記憶されているか否かに応じて、当り組合せを異ならせてもよい。例えば、今回の当りが大当り遊技状態の終了後１回変動で終了する特別状態（第１特別状態）に制御される当り種別である場合でも、第２保留記憶に当りとなることに対応した保留情報が記憶されている場合には、表示結果して「７７７」の当り組合せ（特別状態（第２特別状態）に制御される当り種別に対応した当り組合せ）を停止表示させるようにしてもよい。大当り遊技状態の終了後第２特別状態に制御される場合、第２特別状態中に再度当り（連チャン）となることが濃厚となるため、表示結果して「７７７」の当り組合せが停止表示されることは実質的に連チャンの報知となる。大当り遊技状態の終了後第１特別状態に制御される場合でも、時実際に当りとなることに対応した保留情報が記憶されており、連チャンが確定している場合には、表示結果して「７７７」の当り組合せを停止表示させることで、有利な当り種別となったと思わせることができ、興趣を向上させることができる。また、有利な当り種別の発生頻度（あるいは連チャンの頻度）を実際より多く見せることができ、興趣を向上させることができる。

【０４５８】

特徴部９３ＡＫでは、複数回の擬似可変表示においてチャンス目を仮停止することで、リーチとなることや当りとなることを予告する連続演出を実行可能となっているが、チャンス目を仮停止させる連続演出に代えて、複数回の擬似可変表示に亘って他の連続演出を実行するようにしてもよい。複数回の擬似可変表示に亘って連続演出を実行する場合において、擬似可変表示が実行される変動表示が終了する間際の所定期間は、連続演出が完了しない場合があるため、連続演出の実行を制限するようにしてもよい。なお、擬似可変表示が実行される変動表示が終了する間際の所定期間は、複数回の擬似可変表示においてチャンス目を仮停止させる連続演出も制限するようにしてもよい。このようにすることで、好適に連続演出を好適に実行できる。

【０４５９】

上記実施例では、第２特別図柄の表示結果が小当りとなり、小当り経由の大当りとなった場合、小当りとなったときに状態が特別状態であるか通常状態であるかによって、その後に制御される特別状態の期間（特別状態で実行可能な変動表示の回数）が異なるようになっていた。このように、小当りとなったときに状態に応じて特別状態の期間（特別状態で実行可能な変動表示の回数）が異なることに限定されず、特別状態の期間（特別状態で実行可能な変動表示の回数）が異なる複数種類の小当り種別を設けて、第２特別図柄の表示結果が小当りとなった場合にいずれかの小当り種別に決定するようにしてもよい。例えば、小当り経由の大当りとなった後の特別状態で実行可能な変動表示の回数が、０回（特別状態無し）、１回、９９回といった複数種類の小当り種別があってもよい。

【０４６０】

上記特徴部８９ＡＫ～９２ＡＫ、１００ＡＫを本特徴部に組み込んでもよい。例えば、特徴部８９ＡＫや１００ＡＫに係る小図柄の停止制御を特徴部９３ＡＫにおいて実行するようにしてもよい。

【０４６１】

例えば、特徴１００ＡＫに記載のように、

特定可変表示（例えば特別状態最終変動など）において、該特定可変表示と該特定可変表示が実行されているときに保留記憶手段（例えば第２保留記憶バッファなど）に記憶されている保留情報に対応した可変表示とに関連して特定報知（例えば予告演出、表示結果対応演出、擬似可変表示など）を実行可能であり、

特定可変表示に基づいて有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御されず有利状態に制御可能な可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定可変表示において有利状態に制御されないことを報知するための特定報知を実行し、特定可変表示が終了した後の保留記憶手段に記憶された保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報（例えば小図柄）の表示結果として所定表示結果（例えばハズレ組合せの最終停止図柄など）を導出可能であり、

特定可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、特定可変表示において有利状態に制御可能なことを報知するための特定報知を実行し、該特定可変表示と、該特定可変表示が終了した後の保留記憶手段に記憶された特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示と、において縮小識別情報の表示結果として、所定表示結果を構成する一部の縮小識別情報と、所定表示結果を構成する縮小識別情報には含まれない特殊識別情報（例えばＶの文字を示す特殊小図柄）と、により構成される特殊表示結果を導出する第１パターンにより縮小識別情報を導出可能であり、

特定可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、特定可変表示において有利状態に制御されないことを報知するための特定報知を実行し、該特定可変表示と、該特定可変表示が終了した後の保留記憶手段に記憶された特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示と、において縮小識別情報の表示結果として、所定表示結果を導出する第２パターンにより縮小識別情報を導出可能であり、

第２パターンにより縮小識別情報が導出された場合、特定保留情報に基づく可変表示において有利状態に制御されることを特定報知とは異なる態様（例えば救済演出）にて報知可能であり、

特定可変表示において、第２パターンにより縮小識別情報が導出される割合よりも第１パターンにより縮小識別情報が導出される割合の方が高い（例えば図１８－２（Ｂ）で変動パターンＰＣ１－４よりも変動パターンＰＣ１－３に決定される割合が高い）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定保留情報に基づく可変表示において有利状態に制御されることを報知する場合に、事前に有利状態に制御されることを認識されてしまうことを防止できる。

【０４６２】

また、特徴部８９ＡＫに記載のように、

有利状態は、第１有利状態（例えば第１特図大当りＣの場合や１回変動で終了する特別状態に制御される大当りの場合など）と、当該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（例えば第１特図大当りＡ、第１特図大当りＢ、第２特図大当り、小当り経由大当りＸ～Ｚのいずれかである場合や９９回変動で終了する特別状態に制御される大当りの場合など）と、を含み、

第２有利状態に制御される場合に、識別情報の表示結果として、特定識別情報（例えば赤７の演出図柄と小図柄や金７の演出図柄と小図柄など）のみにより構成される特定表示結果を導出させ、

特殊表示結果を構成する特殊識別情報とは異なる縮小識別情報は、特定識別情報とは異なる所定識別情報を含むようにしてもよい。

このような構成によれば、適切な表示制御が可能になる。

【０４６３】

（特徴部９３ＡＫに係る手段）

（１）特徴部９３Ｋに係る遊技機は、

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部９３ＡＫのパチンコ遊技機１）であって、

第１特別図柄の可変表示を実行する第１可変表示手段（例えば第１特別図柄表示器８ａ）と、

第２特別図柄の可変表示を実行する第２可変表示手段（例えば第２特別図柄表示器８ｂ）と、

第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示に対応して装飾図柄（例えば演出図柄）の可変表示を実行する装飾可変表示手段（例えば演出表示装置９）と、
通常状態よりも第２特別図柄の可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別制御手段（例えばＳ１６５の処理を実行するＣＰＵ５６）と、を備え、
前記第２可変表示手段の表示結果が特定結果（例えば小当り図柄）となったことに基づいて特定領域（例えばＶ入賞領域８７０）を遊技媒体が通過可能な所定状態（例えば小当り遊技状態）に制御し、該所定状態において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可能であり、
前記特別制御手段は、前記特別状態として、第１特別状態（例えば１回変動で終了する特別状態）と、該第１特別状態よりも前記特別状態の期間が長い第２特別状態（例えば９９回変動で終了する特別状態）と、のいずれかに制御可能であり、
前記装飾可変表示手段は、
装飾図柄の可変表示を仮停止させた後に再開する擬似可変表示を実行可能であり、
前記擬似可変表示を実行しない通常可変表示パターン（例えば変動パターン番号１０１、１０２、１０３、２０２、２０３の変動パターン）と、前記擬似可変表示を所定回（例えば４回）実行する所定回擬似可変表示パターン（例えば変動パターン番号１１１、１１２、２１２の変動パターン）と、前記擬似可変表示を前記所定回より多い特定回（例えば１２回）実行する特定回擬似可変表示パターン（例えば変動パターン番号１１３、１１４、２１４の変動パターン）と、のいずれかにより装飾図柄の可変表示を実行可能であり、
前記第２特別状態において、前記第２可変表示手段の表示結果が前記特定結果となる場合、前記特定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を実行可能であり（例えば図１９－４（Ｄ））、
前記第２特別状態に制御されてからの初回の可変表示において、前記第２可変表示手段の表示結果がハズレ結果となる場合、前記所定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を行う（例えば図１９－４（Ｃ））。
このような構成によれば、擬似可変表示により第１特別状態を長く見せることができ、有利状態後に直ぐに有利状態に制御されることで射幸性が高まることを抑制できる。

【０４６４】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記装飾可変表示手段は、前記第１特別状態に制御されてからの初回の可変表示において、前記第２可変表示手段の表示結果が前記ハズレ結果となる場合、前記特定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を行う（例えば図１９－４（Ａ））ようにしてもよい。
このような構成によれば、第１特別状態において好適に擬似可変表示を実行できる。

【０４６５】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記装飾可変表示手段は、前記第２特別状態に制御されてからの初回の可変表示において、前記第２可変表示手段の表示結果が前記特定結果となる場合、前記通常可変表示パターンまたは前記所定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を実行可能であり、前記通常可変表示パターンよりも前記所定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を行う割合が高い（例えば図１９－４（Ｄ））ようにしてもよい。
このような構成によれば、演出のバリエーションが多彩になり、興趣が向上する。

【０４６６】

（４）上記（１）から（３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定回は、保留可能な第２特別図柄の可変表示の上限数（例えば４回）と同じであるようにしてもよい。
このような構成によれば、保留に基づいて可変表示が実行されているように見せることができる。

【０４６７】

（５）上記（１）から（４）のいずれかに記載の遊技機において、

前記装飾可変表示手段は、表示結果が前記特定結果となる可変表示が保留されているか否かに応じて、前記特定回擬似可変表示パターンによる装飾図柄の可変表示において、可変表示を仮停止させるときに所定の装飾図柄を仮停止させる割合を異ならせる（例えば図１９－１０）ようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に所定の装飾図柄を仮停止させることができる。

【０４６８】

（６）上記（１）から（５）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定回擬似可変表示パターンによる装飾図柄の可変表示において連続演出（例えばチャンス目を連続停止させる演出）を実行可能であり、該可変表示の終了前の所定期間は該連続演出の実行を制限する（例えば図１９－１０、図１９－１１ではチャンス目が３回連続で仮停止する擬似可変表示パターンに決定されない）ようにしてもよい。

このような構成によれば、連続演出を好適に実行できる。

【０４６９】

（７）上記（１）から（６）のいずれかに記載の遊技機において、

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

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば第２保留記憶バッファなど）と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知（例えば予告演出、表示結果対応演出など）を実行可能な特定報知実行手段（例えばステップＡＫＳ１０８の予告演出処理、ステップＡＫＳ１１０の表示結果対応演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１など）と、

識別情報よりも縮小された態様による縮小識別情報（例えば小図柄など）の可変表示を実行可能な縮小可変表示手段（例えば演出表示装置９の小図柄表示エリア９Ｋなど）と、を備え、

前記特定報知実行手段は、特定可変表示において、該特定可変表示と該特定可変表示が実行されているときに前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した可変表示とに関連して前記特定報知を実行可能であり、

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されていない場合に、前記特定可変表示において前記有利状態に制御されないことを報知するための前記特定報知を実行し、前記特定可変表示が終了した後の前記保留記憶手段に記憶された保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報の表示結果として所定表示結果（例えばハズレ組合せの最終停止図柄など）を導出可能であり、

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示において前記有利状態に制御されることを報知するための前記特定報知を実行し、前記特定可変表示が終了した後の前記保留記憶手段に記憶された前記特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報の表示結果として、前記所定表示結果を構成する一部の縮小識別情報と、前記所定表示結果を構成する縮小識別情報には含まれない特殊識別情報とにより構成される特殊表示結果を導出可能であり、前記特定保留情報に基づく可変表示において前記有利状態に制御されることを前記特定報知とは異なる態様にて報知可能であり、

前記有利状態は、第１有利状態（例えば第１特図大当りＣの場合など）と、当該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（例えば第１特図大当りＡ、第１特図大当りＢ、第２特図大当り、小当り経由大当りＸ～Ｚのいずれかである場合など）と、を含み、

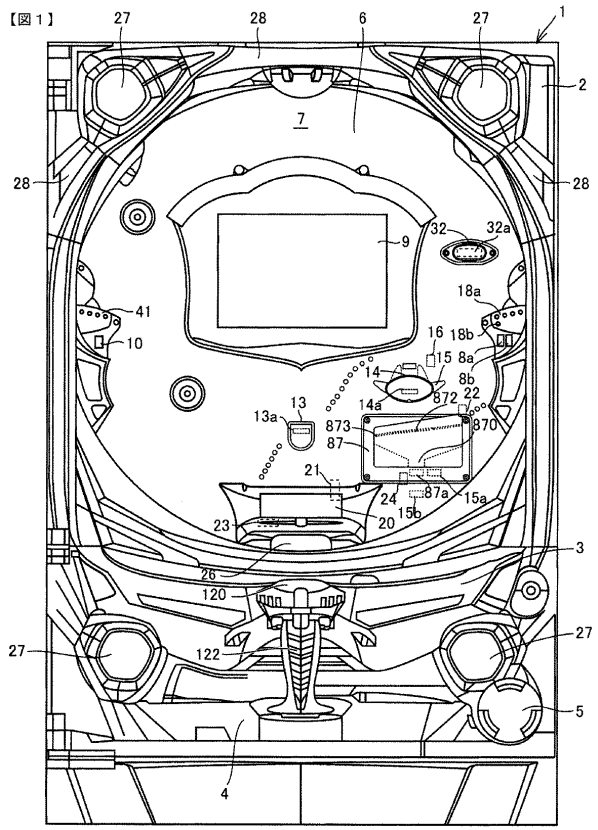
前記第２有利状態に制御される場合に、識別情報の表示結果として、特定識別情報（例えば赤７の演出図柄と小図柄や金７の演出図柄と小図柄など）のみにより構成される特定表示結果を導出させ、

前記特殊表示結果を構成する特殊識別情報とは異なる縮小識別情報は、前記特定識別情報とは異なる所定識別情報を含むようにしてもよい。
このような構成によれば、適切な表示制御が可能になる。
【０４７０】
（特徴部９４ＡＫに係る手段）
また、特徴部９３ＡＫは特徴部９４ＡＫを含んでいる。
（１）特徴部９４Ｋに係る遊技機は、
遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部９４ＡＫのパチンコ遊技機１）であって、
第１特別図柄の可変表示を実行する第１可変表示手段（例えば第１特別図柄表示器８ａ）と、
第２特別図柄の可変表示を実行する第２可変表示手段（例えば第２特別図柄表示器８ｂ）と、
第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示に対応して装飾図柄（例えば演出図柄）の可変表示を実行する装飾可変表示手段（例えば演出表示装置９）と、
通常状態よりも第２特別図柄の可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別制御手段（例えばＳ１６５の処理を実行するＣＰＵ５６）と、を備え、
前記第２可変表示手段の表示結果が特定結果（例えば小当り図柄）となったことに基づいて特定領域（例えばＶ入賞領域８７０）を遊技媒体が通過可能な所定状態（例えば小当り遊技状態）に制御し、該所定状態において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可能であり、
前記特別制御手段は、前記特別状態として、第１特別状態（例えば１回変動で終了する特別状態）と、該第１特別状態よりも前記特別状態の期間が長い第２特別状態（例えば９９回変動で終了する特別状態）と、のいずれかに制御可能であり、
前記装飾可変表示手段は、
装飾図柄の可変表示を仮停止させた後に再開する擬似可変表示を実行可能であり、
前記擬似可変表示を実行しない通常可変表示パターン（例えば変動パターン番号１０１、１０２、１０３、２０２、２０３の変動パターン）と、前記擬似可変表示を所定回（例えば４回）実行する所定回擬似可変表示パターン（例えば変動パターン番号１１１、１１２、２１２の変動パターン）と、前記擬似可変表示を前記所定回より多い特定回（例えば１２回）実行する特定回擬似可変表示パターン（例えば変動パターン番号１１３、１１４、２１４の変動パターン）と、のいずれかにより装飾図柄の可変表示を実行可能であり、
前記第２特別状態において、前記第２可変表示手段の表示結果が前記特定結果となる場合、前記特定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を実行可能であり（例えば図１９－４（Ｄ））、
前記第２特別状態は、第１区間（例えば５回目の変動が終了するまでの区間）と、該第１区間よりも後の第２区間（例えば６回目の変動が開始される以降の区間）と、を含み、
前記装飾可変表示手段は、
前記第２区間において、前記第１区間よりも前記擬似可変表示を実行する割合が低く（例えば図１９－４（Ｃ）、（Ｄ））、
前記第１区間において、前記通常可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を実行可能である（例えば図１９－４（Ｃ）、（Ｄ））。
このような構成によれば、擬似可変表示により第１特別状態を長く見せることができ、第２特別状態の第２区間において擬似可変表示が頻発して遊技の興趣が低下することを防止できる。
【０４７１】
特徴部９４Ｋに係る遊技機は、特徴部９３ＡＫの手段（２）～（７）を備えていてもよい。
【符号の説明】
【０４７２】

１　…　パチンコ遊技機
８ａ　…　第１特別図柄表示器
８ｂ　…　第２特別図柄表示器
９　…　演出表示装置
３１　…　主基板
８０　…　演出制御基板
１００　…　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　…　演出制御用ＣＰＵ
５６０　…　遊技制御用マイクロコンピュータ

【図面】

【図１】

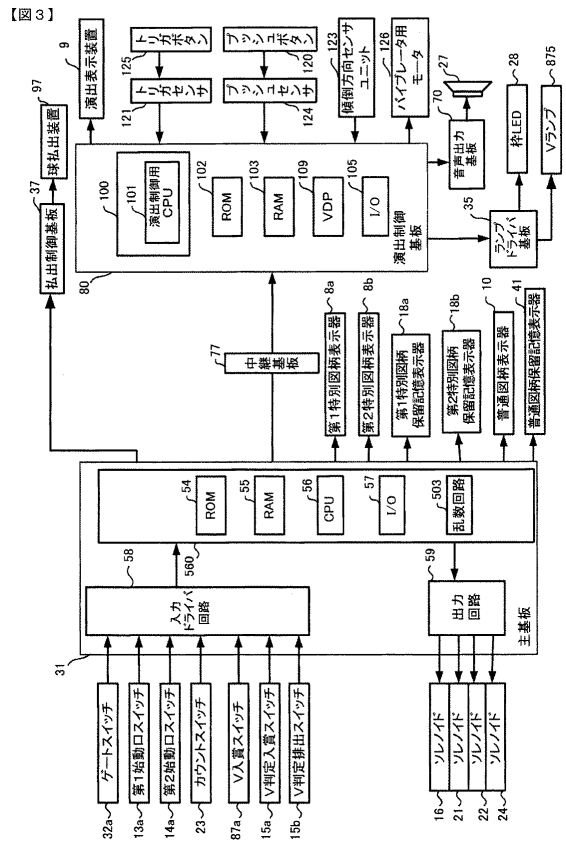


【図２】

【図２】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
第1特図大当りA	第1特別図柄 大当り判定	特別状態 （特別図柄変動100回まで）	大入賞口8回 （各ﾗｳﾝﾄﾞ29秒）
第1特図大当りB	第1特別図柄 大当り判定	特別状態 （特別図柄変動15回まで）	大入賞口8回 （各ﾗｳﾝﾄﾞ29秒）
第1特図大当りC	第1特別図柄 大当り判定	特別状態 （特別図柄変動3回まで）	大入賞口8回 （各ﾗｳﾝﾄﾞ29秒）
第2特図大当り	第2特別図柄 大当り判定	特別状態 （特別図柄変動100回まで）	Ｖ大入賞口10回 （各ﾗｳﾝﾄﾞ29秒）
小当り経由 大当りＸ	第2特別図柄小当り判定 ＋Ｖ入賞	特別状態 （特別図柄変動100回まで）	Ｖ入賞装置1回 （0.1秒×10回） ＋Ｖ大入賞口10回 （各ﾗｳﾝﾄﾞ29秒）
小当り経由 大当りＹ	第2特別図柄小当り判定 ＋Ｖ入賞	特別状態 （特別図柄変動15回まで）	Ｖ入賞装置1回 （0.1秒×10回） ＋Ｖ大入賞口10回 （各ﾗｳﾝﾄﾞ29秒）
小当り経由 大当りＺ	第2特別図柄小当り判定 ＋Ｖ入賞	特別状態 （特別図柄変動15回まで）	Ｖ入賞装置1回 （0.1秒×10回） ＋大入賞口5回 （各ﾗｳﾝﾄﾞ29秒）

【図３】



【図４】

【図４】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～99	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

【図５】

【図５】

(A)第1特図当り判定テーブル

大当り判定値（ランダムR［0～65535］と比較）	
大当り	1/320の判定値（大当り確率1/320）

(B)第2特図当り判定テーブル

大当り判定値（ランダムR［0～65535］と比較）	
大当り	1/320の判定値（大当り確率1/320）
小当り	1/15の判定値（小当り確率1/15）

(C)第1特図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	ランダム1（個数）
第１特図大当りＡ	5
第１特図大当りＢ	45
第１特図大当りＣ	50

(D)第2特図大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

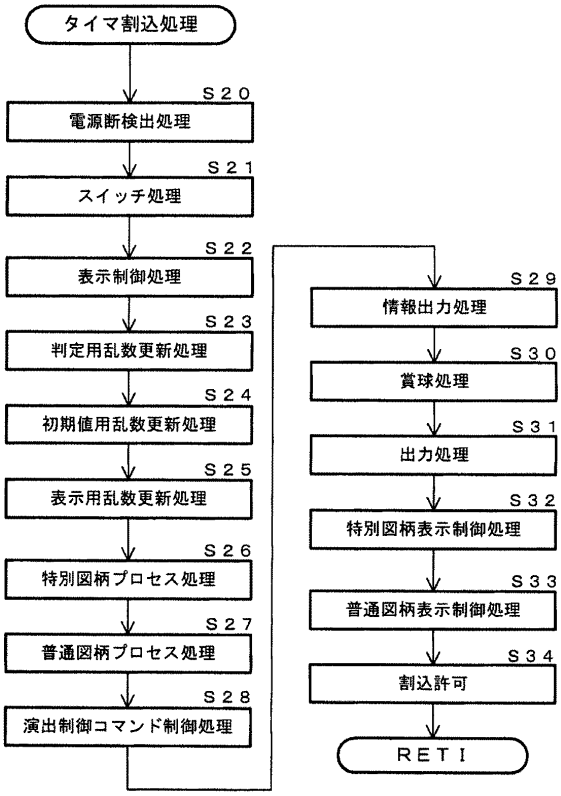
大当り種類	ランダム1（個数）
第２特図大当り	100

(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	ランダム1（個数）
小当り経由大当りＸ	30
小当り経由大当りＹ	35
小当り経由大当りＺ	35

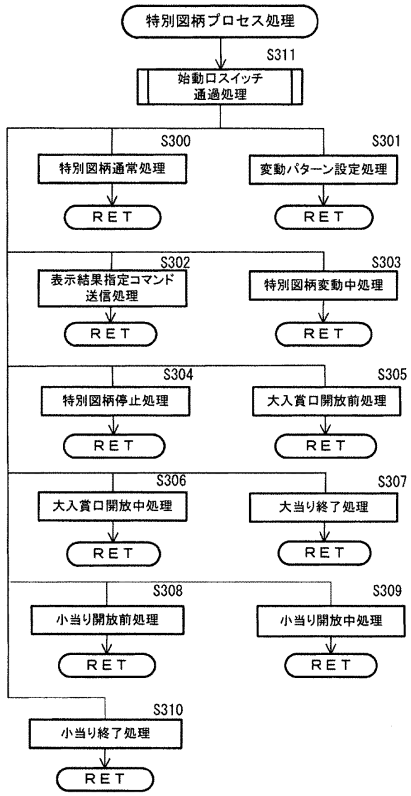
【図６】

【図６】



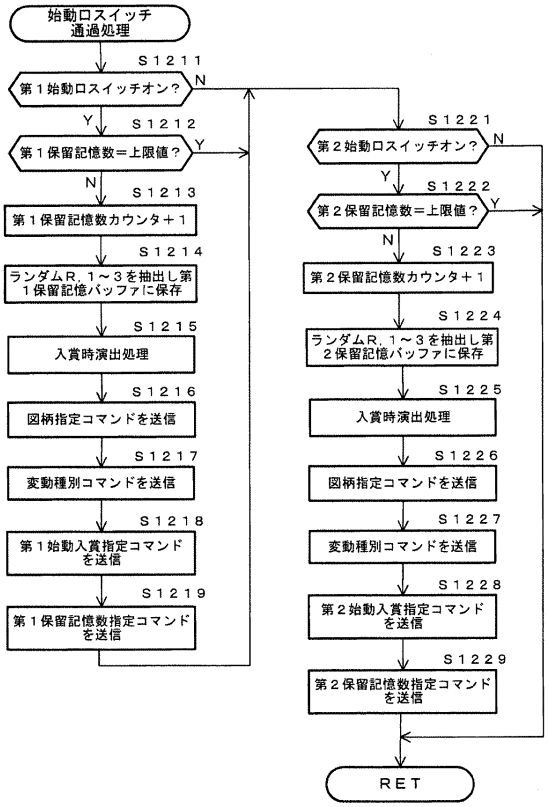
【図７】

【図7】



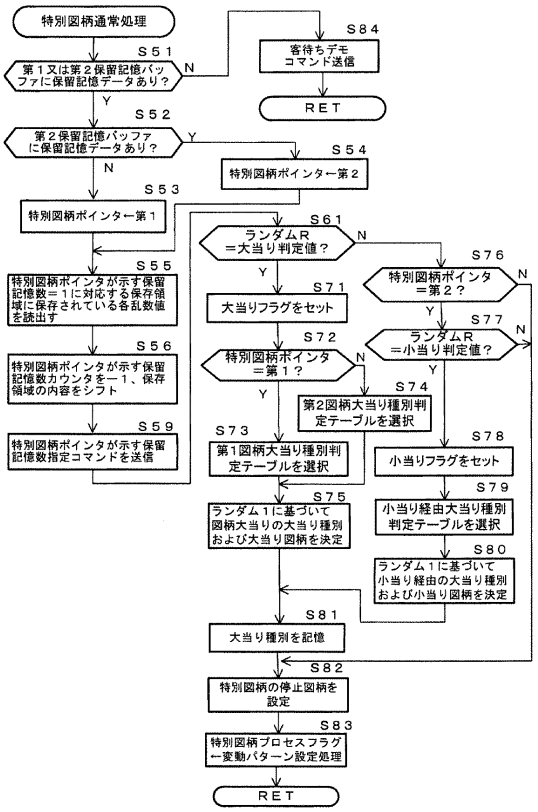
【図８】

【図8】



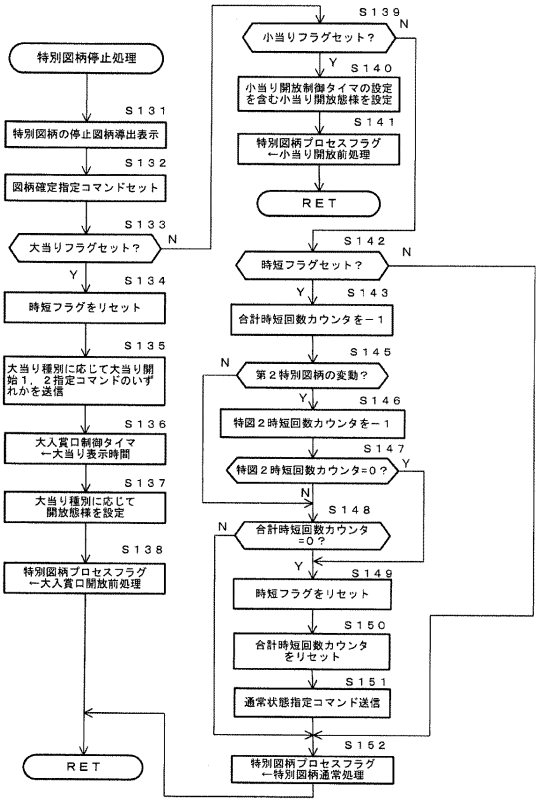
【図９】

【図9】



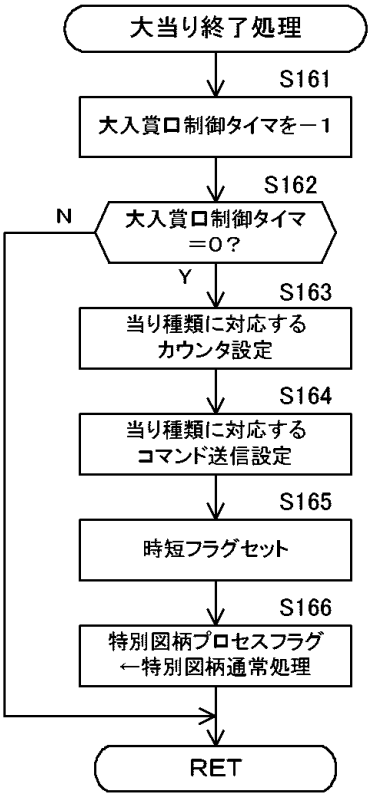
【図１０】

【図10】



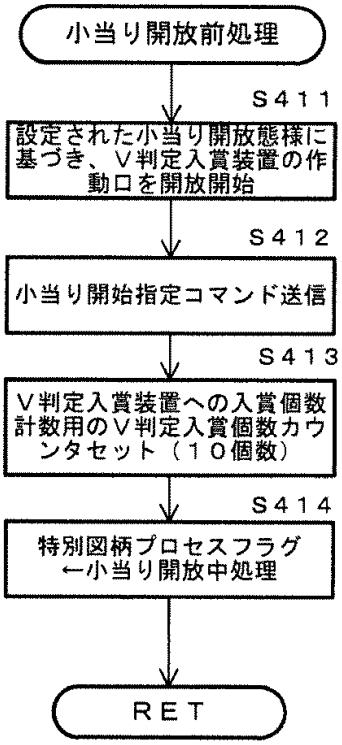
【図１１】

【図１１】



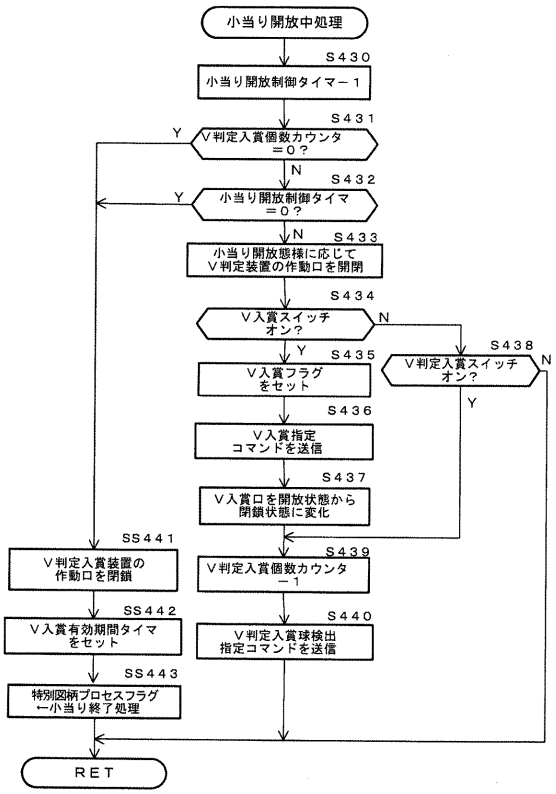
【図１２】

【図１２】



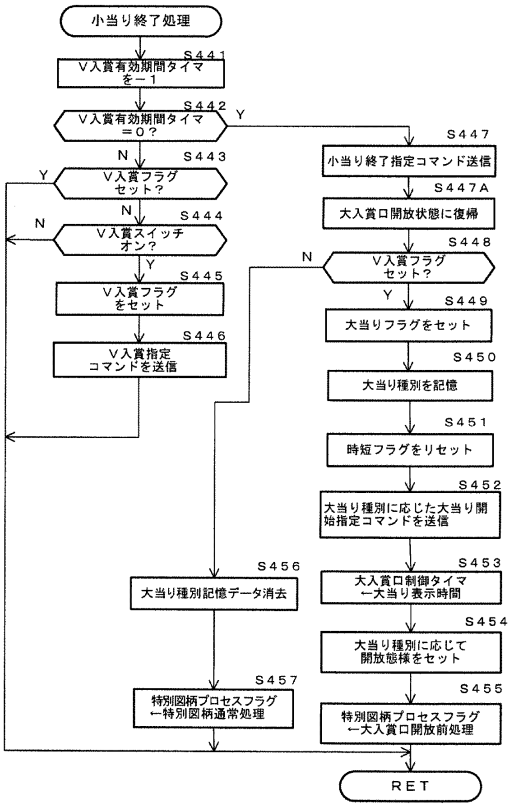
【図１３】

【図１３】



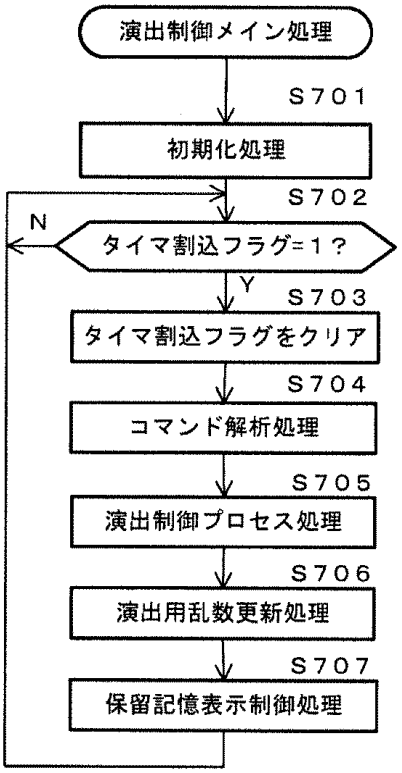
【図１４】

【図１４】



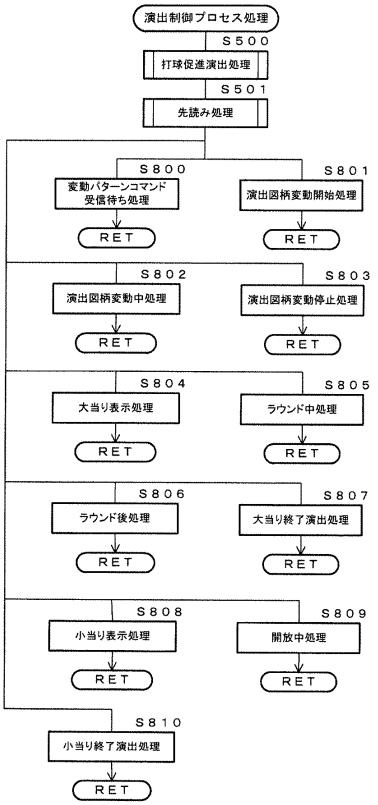
【図１５】

【図１５】



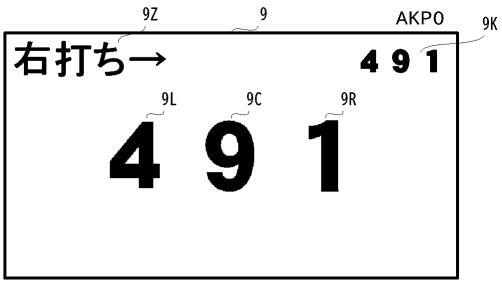
【図１６】

【図１６】



【図１７－１】

【図１７－１】



【図１７－２】

【図１７－２】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を指定
C0	XX	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数を指定
C1	XX	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数を指定
C2	XX	図柄指定	始動入賞時の判定結果（表示結果）を指定
C3	XX	変動種別	始動入賞時の判定結果（変動パターン種別）を指定

(B)

MODE	EXT	通知内容
C2	00	入賞時判定制限中
	01	第1特図大当りＡ～Ｃ
	02	第2特図大当り
	03	小当り経由大当りＸ
	04	小当り経由大当りＹ
	05	小当り経由大当りＺ
	06	ハズレ

【図１７－３】

【図１７－３】

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時ﾛﾝｸﾞ→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-2	6000	通常時第1ｼｮｰﾄ→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-3	4000	通常時第2ｼｮｰﾄ→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-4	18000	擬似連変動(1回)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PB1-1	5000	時短用第1ｼｮｰﾄ→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PB1-2	3000	時短用第2ｼｮｰﾄ→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PB1-3	1500	時短用第3ｼｮｰﾄ→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PC1-1	15000	特別時第1ﾛﾝｸﾞ(ﾊｽﾞﾚ)
PC1-2	30000	特別時第2ﾛﾝｸﾞ(ﾊｽﾞﾚ)
PC1-3	140000	特別時最終ﾛﾝｸﾞ(ﾊｽﾞﾚ)
PD1-1	500	特別終了時ｼｮｰﾄ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-1	20000	ﾘｰﾁ：ﾉｰﾏﾙ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-2	26000	擬似連変動(1回)→ﾘｰﾁ：ﾉｰﾏﾙ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-3	32000	擬似連変動(2回)→ﾘｰﾁ：ﾉｰﾏﾙ(ﾊｽﾞﾚ)
PB2-1	50000	ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(ﾊｽﾞﾚ)
PB2-2	56000	擬似連変動(1回)→ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(ﾊｽﾞﾚ)
PB2-3	62000	擬似連変動(2回)→ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(ﾊｽﾞﾚ)
PB2-4	68000	擬似連変動(3回)→ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(ﾊｽﾞﾚ)
PA3-1	20000	ﾘｰﾁ：ﾉｰﾏﾙ(当り)
PA3-2	26000	擬似連変動(1回)→ﾘｰﾁ：ﾉｰﾏﾙ(当り)
PA3-3	32000	擬似連変動(2回)→ﾘｰﾁ：ﾉｰﾏﾙ(当り)
PB3-1	50000	ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(当り)
PB3-2	56000	擬似連変動(1回)→ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(当り)
PB3-3	62000	擬似連変動(2回)→ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(当り)
PB3-4	68000	擬似連変動(3回)→ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(当り)
PC3-1	30000	特別時第1ﾘｰﾁ(当り)
PC3-2	60000	特別時第2ﾘｰﾁ(当り)
PC3-3	140000	特別時最終ﾛﾝｸﾞ(当り)
PD3-1	15000	特別終了時第1ｼｮｰﾄ(当り)
PD3-2	20000	特別終了時第2ｼｮｰﾄ(当り)

【図１７－４】

【図１７－４】

変動パターンの決定例

(A)通常状態 AKE01

可変表示結果	決定可能パターン	備考
ハズレ	PA1-1～PA1-4, PA2-1～PA2-3, PB2-1～PB2-4	保留記憶数、当り期待度に応じた決定割合
当り	PA3-1～PA3-3, PB3-1～PB3-4	当り期待度に応じた決定割合

(B)特別状態 残余回数 3以上 AKE02

可変表示結果	決定可能パターン	備考
ハズレ	PB1-1～PB1-3, PA2-1～PA2-3, PB2-1～PB2-4	保留記憶数、当り期待度に応じた決定割合
当り	PA3-1～PA3-3, PB3-1～PB3-4	当り期待度に応じた決定割合

(C)特別状態 残余回数 1または2 AKE03

可変表示結果	決定可能パターン
ハズレ	PC1-1,PC1-2
当り	PC3-1,PC3-2

(D)特別状態 残余回数 0[最終変動] AKE04

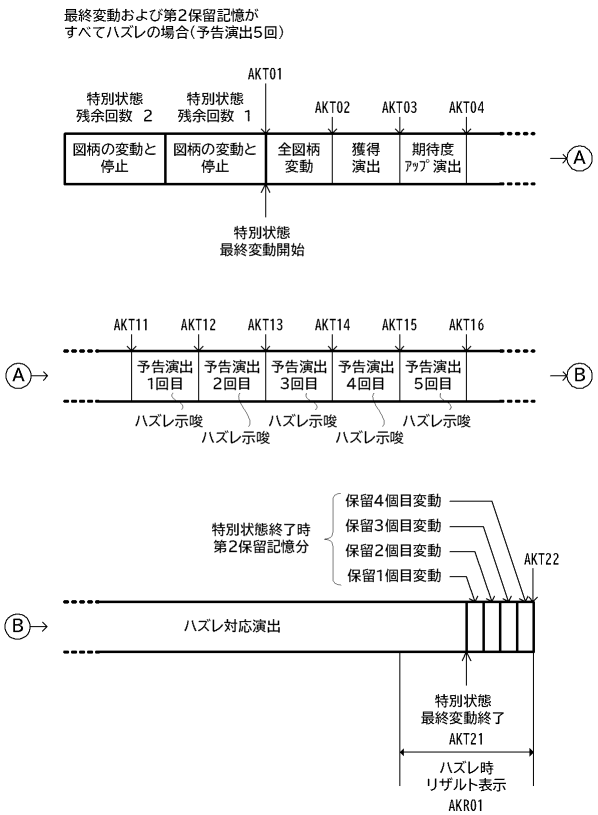
可変表示結果	決定可能パターン
ハズレ	PC1-3
当り	PC3-3

(E)特別状態終了時 第2保留記憶分 AKE05

可変表示結果	決定可能パターン
ハズレ	PD1-1
当り	PD3-1,PD3-2

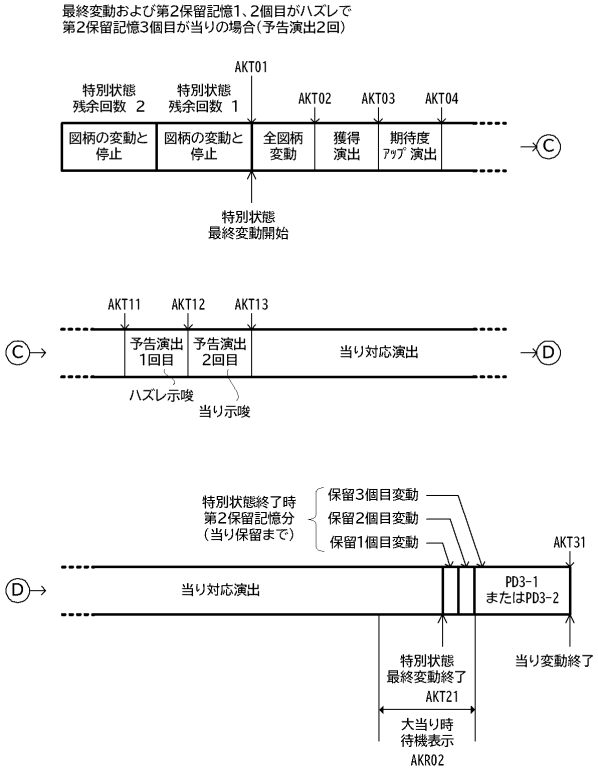
【図１７－５】

【図１７－５】

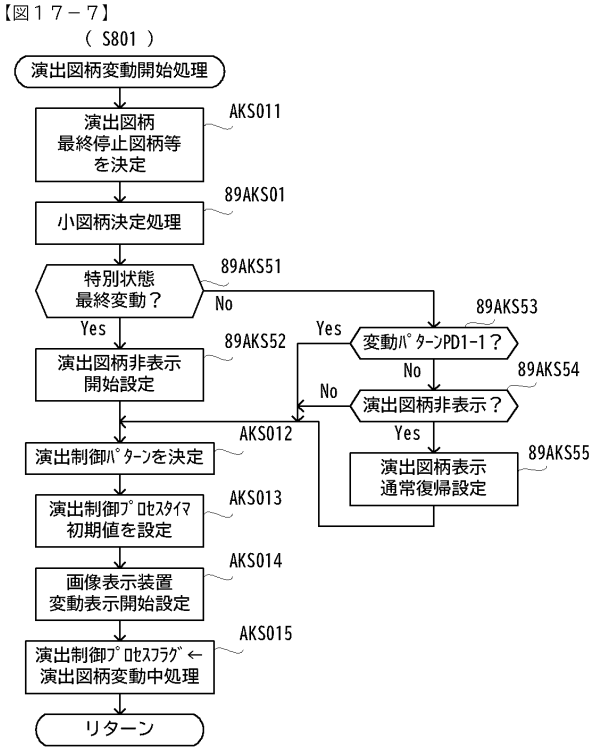


【図１７－６】

【図１７－６】



【図１７－７】



【図１７－８】

【図１７－８】

（A1）

当り種別	最終停止図柄
第1特図大当りA	7（金）
第1特図大当りB	7（赤）
第1特図大当りC	1～6、8、9のいずれか
第2特図大当り	7（金）
小当り経由 大当りX	7（金）
小当り経由 大当りY	7（赤）
小当り経由 大当りZ	7（赤）

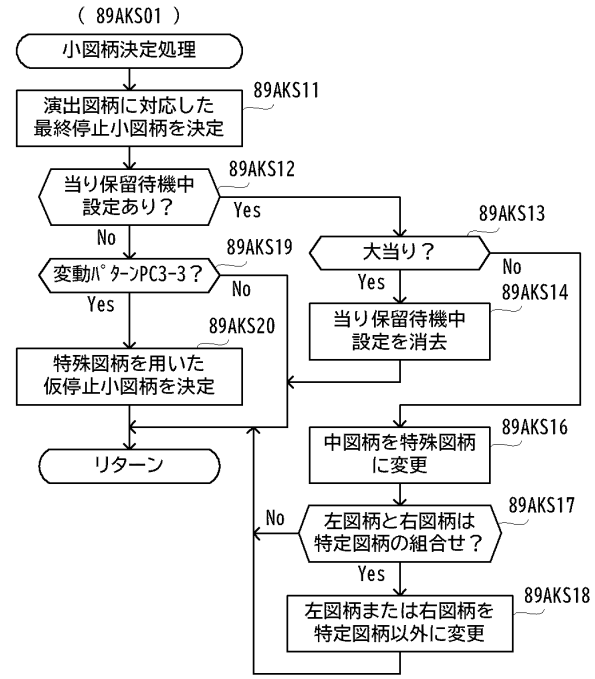
（A2）

変動パターン	最終停止図柄
PC1-3	リーチハズレ組合せ
PD1-1	非リーチ組合せ

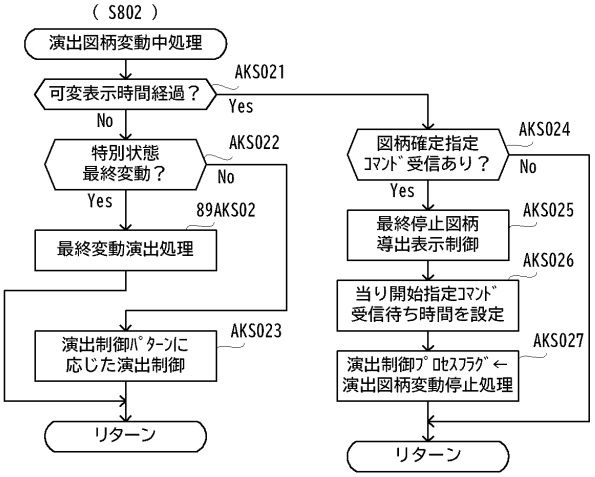
（B）

図柄番号	左図柄	中図柄	右図柄	
1	1	1	1	
2	2	2	2	
3	3	3	3	
4	4	4	4	
5	5	5	5	
6	6	6	6	
7A	7（赤）	7（赤）	7（赤）	・・・ 特定図柄
7B	7（金）	7（金）	7（金）	・・・ 特定図柄
8	8	8	8	
9	9	9	9	
10		V		・・・ 特別終了時当り示唆用（特殊図柄）

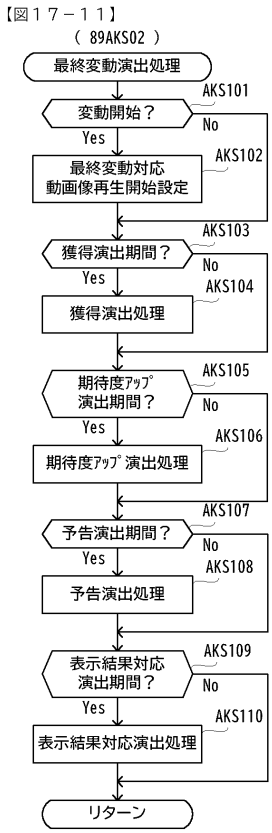
【図１７－９】



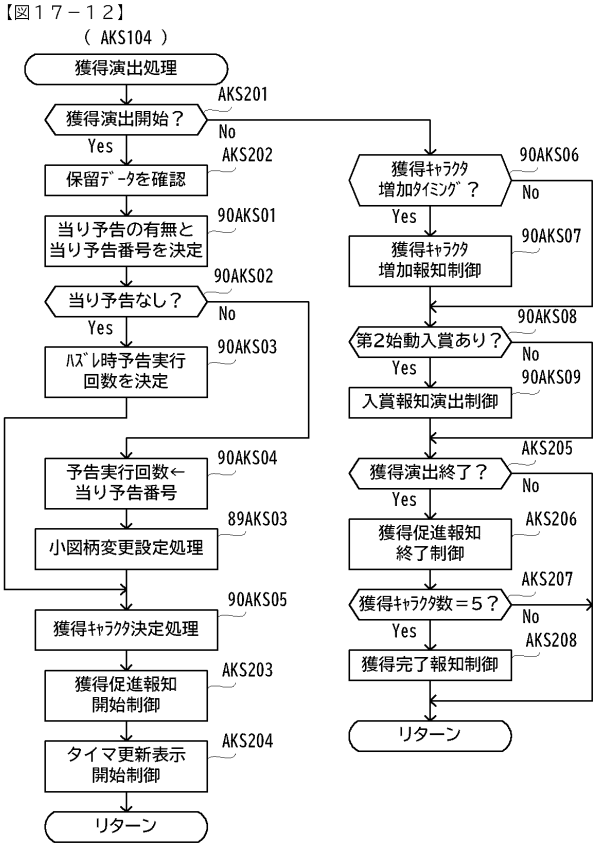
【図１７－１０】



【図１７－１１】

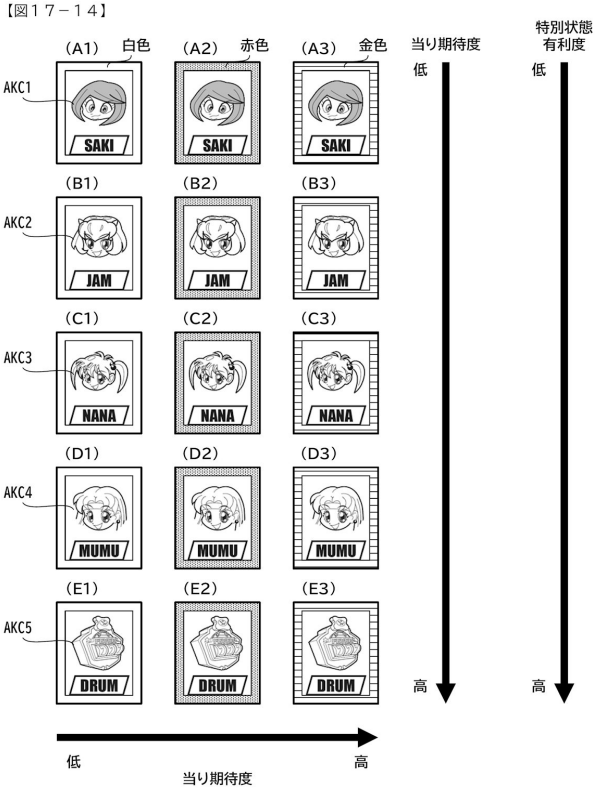


【図１７－１２】



【図１７－１３】

【図１７－１４】



【図１７－１５】

【図１７－１５】

(A)保留関連ﾃﾞｰﾀ記憶部 AKM01

保留番号	図柄指定	変動種別指定
1	ハズレ	CAD1
2	ハズレ	CAD1
3	ハズレ	CAD1
4	小当り経由大当りＹ	CAD3

(B)最終変動演出ﾃﾞｰﾀ記憶部 AKM02

予告番号	ｷｬﾗｸﾀ	外枠	期待度ｱｯﾌﾟ設定	予告内容
1	AKC1	白	なし	ハズレ
2	AKC1	白	なし	ハズレ
3	AKC2	白	なし	ハズレ
4	AKC1	白	なし	ハズレ
5	AKC5	白	92AKC02（金）	当り

【図１７－１６】

【図１７－１６】

(A)当り予告ﾀｲﾐﾝｸﾞの決定例 90AKD01

当り変動 ※	当り予告番号	決定率
特別状態 最終変動	1	100%
第2保留記憶 1個目	1	70%
	2	30%
第2保留記憶 2個目	1	30%
	2	60%
	3	10%
第2保留記憶 3個目	1	10%
	2	30%
	3	50%
	4	10%
第2保留記憶 4個目	1	10%
	2	10%
	3	30%
	4	40%
	5	10%
なし	なし	100%

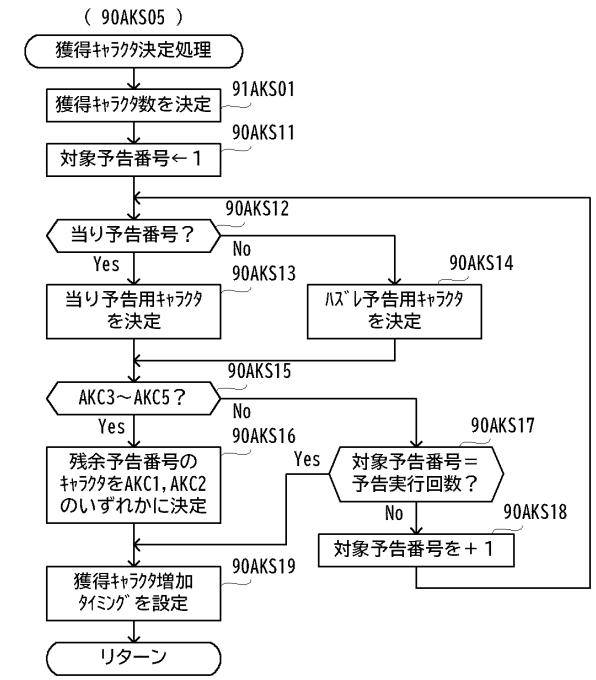
※ 当り変動が複数ある場合は最も先の変動を使用

(B)ハズレ時予告実行回数の決定例 90AKD02

第2保留記憶数	予告実行回数	決定率
0	1	10%
	2	40%
	3	30%
	4	10%
	5	10%
1	2	10%
	3	50%
	4	30%
	5	10%
2	3	10%
	4	60%
	5	30%
3	4	30%
	5	70%
4	5	100%

【図１７－１７】

【図１７－１７】



【図１７－１８】

【図１７－１８】

獲得キャラクタ数の決定例 91AKD01

当り予告	第2保留記憶数	獲得キャラクタ数	決定率
なし		予告実行回数と同じ	100%
あり	0	1	10%
		2	40%
		3	30%
		4	10%
		5	10%
	1	2	10%
		3	50%
		4	30%
		5	10%
	2	3	10%
		4	60%
		5	30%
	3	4	30%
		5	70%
	4	5	100%

【図１７－１９】

【図１７－１９】

(A)当り予告用キャラクタの決定例　90AKD11

図柄指定	ｷｬﾗｸﾀ	決定率
第2特図大当り または 小当り経由大当りＸ	AKC1	5%
	AKC2	10%
	AKC3	15%
	AKC4	20%
	AKC5	50%
小当り経由大当りＹ	AKC1	10%
	AKC2	15%
	AKC3	20%
	AKC4	35%
	AKC5	20%
小当り経由大当りＺ	AKC1	20%
	AKC2	20%
	AKC3	20%
	AKC4	20%
	AKC5	20%

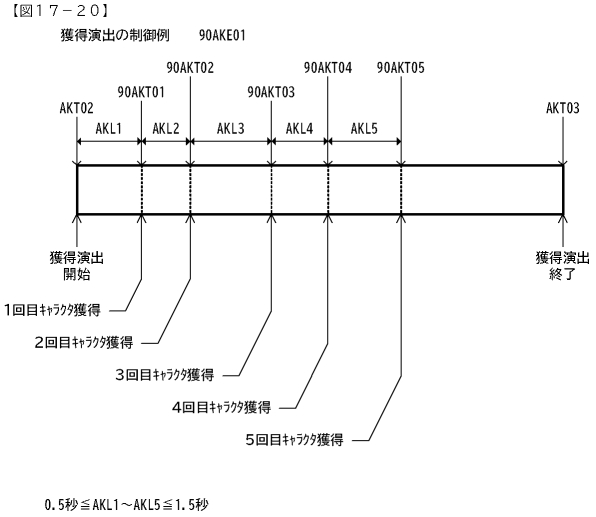
(B)ハズレ予告用キャラクタの決定例

90AKD12

ｷｬﾗｸﾀ	決定率
AKC1	40%
AKC2	30%
AKC3	20%
AKC4	9%
AKC5	1%

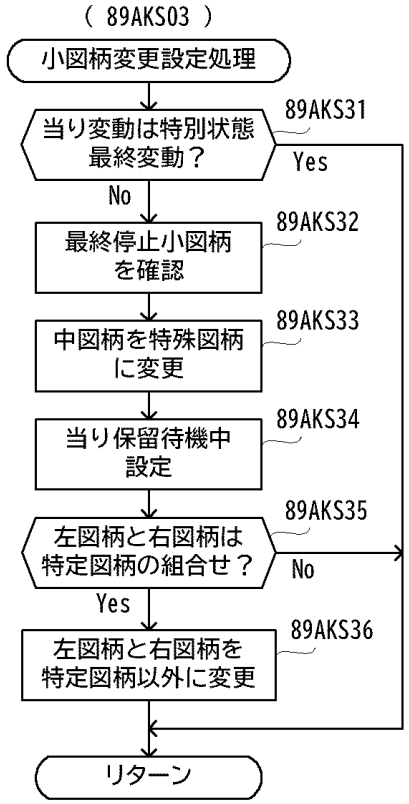
【図１７－２０】

【図１７－２０】



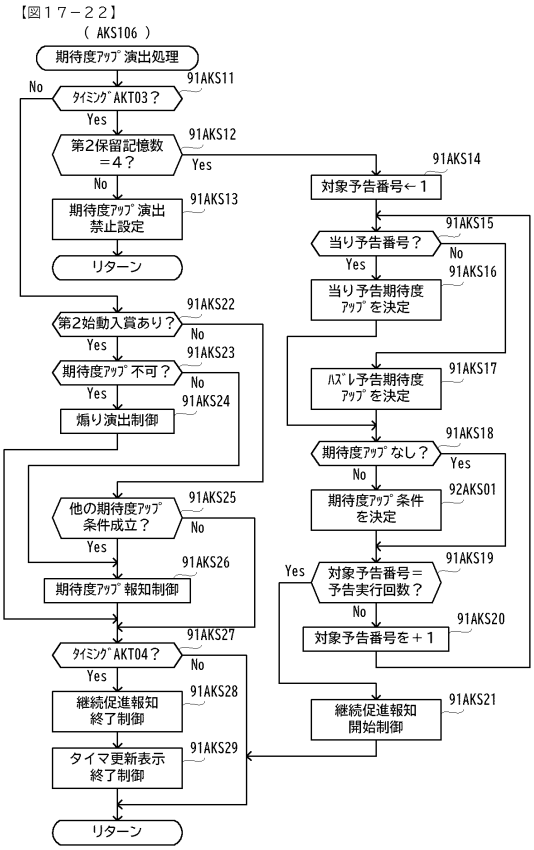
【図１７－２１】

【図１７－２１】



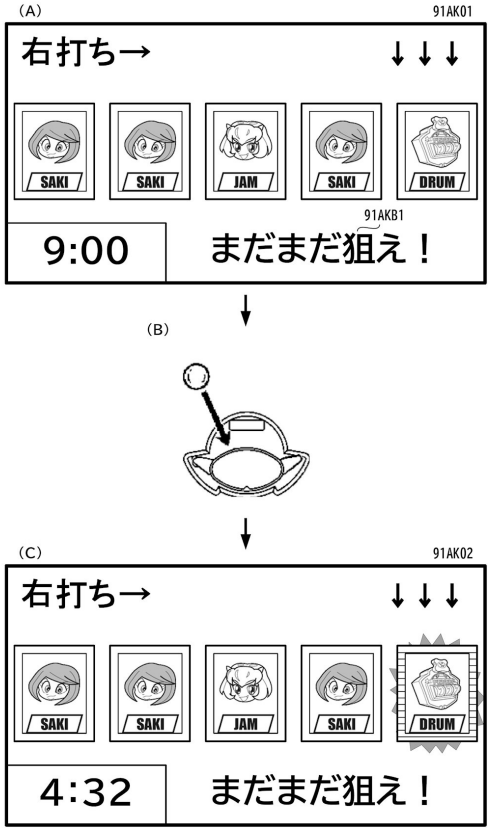
【図１７－２２】

【図１７－２２】



【図１７－２３】

【図１７－２３】



【図１７－２４】

【図１７－２４】

(A)当り予告期待度ｱｯﾌﾟの決定例　91AKD11

ｷｬﾗｸﾀ	期待度ｱｯﾌﾟ	決定率
AKC1, AKC2	なし	40%
	赤色	50%
	金色	10%
AKC3～AKC5	なし	20%
	赤色	60%
	金色	20%

(B)ハズレ予告期待度ｱｯﾌﾟの決定例　91AKD12

ｷｬﾗｸﾀ	期待度ｱｯﾌﾟ	決定率
AKC1, AKC2	なし	85%
	赤色	13%
	金色	2%
AKC3～AKC5	なし	90%
	赤色	9%
	金色	1%

【図１７－２５】

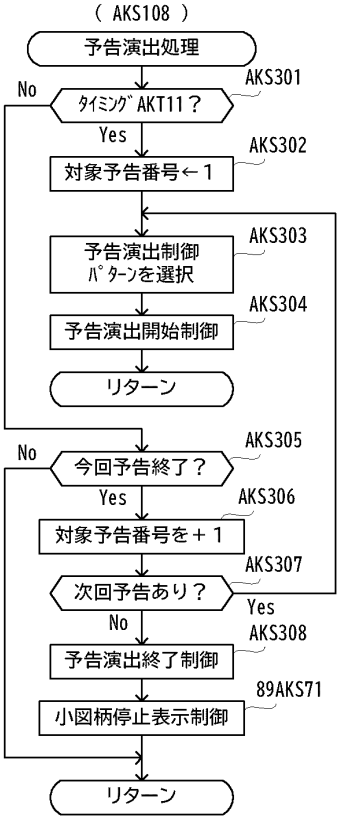
【図１７－２５】

期待度ｱｯﾌﾟ条件の設定例　92AK01

期待度ｱｯﾌﾟ条件	第2始動入賞	演出中強制ｱｯﾌﾟﾀｲﾐﾝｸﾞ	演出終了ﾀｲﾐﾝｸﾞ
92AKC01	あり	あり	なし
92AKC02	あり	なし	あり
92AKC03	あり	なし	なし

【図１７－２６】

【図１７－２６】



【図１７－２７】

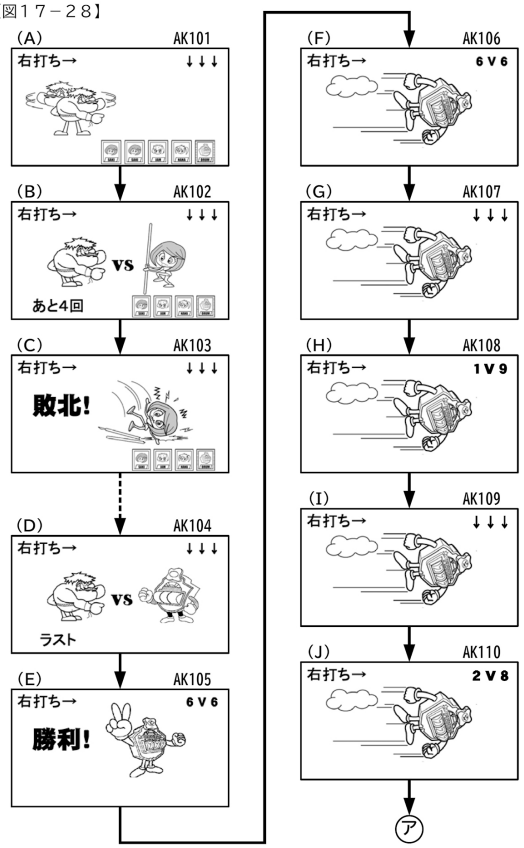
【図１７－２７】

予告演出制御ﾊﾟﾀｰﾝの構成例　AKY01

予告演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ	予告番号	ｷｬﾗｸﾀ	予告内容
CPA1-1	1	AKC1	当り
CPA1-2	1	AKC2	当り
CPA1-3	1	AKC3	当り
CPA1-4	1	AKC4	当り
CPA1-5	1	AKC5	当り
CPA2-1	2	AKC1	当り
CPA2-2	2	AKC2	当り
CPA2-3	2	AKC3	当り
CPA2-4	2	AKC4	当り
CPA2-5	2	AKC5	当り
CPA3-1	3	AKC1	当り
CPA3-2	3	AKC2	当り
CPA3-3	3	AKC3	当り
CPA3-4	3	AKC4	当り
CPA3-5	3	AKC5	当り
CPA4-1	4	AKC1	当り
CPA4-2	4	AKC2	当り
CPA4-3	4	AKC3	当り
CPA4-4	4	AKC4	当り
CPA4-5	4	AKC5	当り
CPA5-1	5	AKC1	当り
CPA5-2	5	AKC2	当り
CPA5-3	5	AKC3	当り
CPA5-4	5	AKC4	当り
CPA5-5	5	AKC5	当り
CPB1-1	1	AKC1	ハズレ
CPB1-2	1	AKC2	ハズレ
CPB1-3	1	AKC3	ハズレ
CPB1-4	1	AKC4	ハズレ
CPB1-5	1	AKC5	ハズレ
CPB2-1	2	AKC1	ハズレ
CPB2-2	2	AKC2	ハズレ
CPB2-3	2	AKC3	ハズレ
CPB2-4	2	AKC4	ハズレ
CPB2-5	2	AKC5	ハズレ
CPB3-1	3	AKC1	ハズレ
CPB3-2	3	AKC2	ハズレ
CPB3-3	3	AKC3	ハズレ
CPB3-4	3	AKC4	ハズレ
CPB3-5	3	AKC5	ハズレ
CPB4-1	4	AKC1	ハズレ
CPB4-2	4	AKC2	ハズレ
CPB4-3	4	AKC3	ハズレ
CPB4-4	4	AKC4	ハズレ
CPB4-5	4	AKC5	ハズレ
CPB5-1	5	AKC1	ハズレ
CPB5-2	5	AKC2	ハズレ
CPB5-3	5	AKC3	ハズレ
CPB5-4	5	AKC4	ハズレ
CPB5-5	5	AKC5	ハズレ

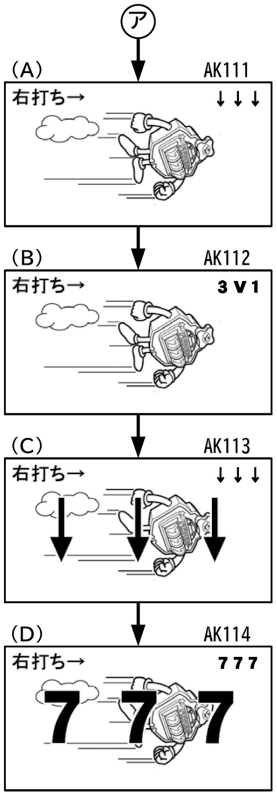
【図１７－２８】

【図１７－２８】



【図１７－２９】

【図１７－２９】



【図１８－１】

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時ﾛﾝｸﾞ→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-2	6000	通常時第1ｼｮｰﾄ→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-3	4000	通常時第2ｼｮｰﾄ→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-4	18000	擬似連変動(1回)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PB1-1	5000	時短用第1ｼｮｰﾄ→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PB1-2	3000	時短用第2ｼｮｰﾄ→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PB1-3	1500	時短用第3ｼｮｰﾄ→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PC1-1	15000	特別時第1ﾛﾝｸﾞ(ﾊｽﾞﾚ)
PC1-2	30000	特別時第2ﾛﾝｸﾞ(ﾊｽﾞﾚ)
PC1-3	140000	特別時最終ﾛﾝｸﾞ(ﾊｽﾞﾚ)
PC1-4	145000	特別時最終ﾛﾝｸﾞ当り予告無し(ﾊｽﾞﾚ)
PD1-1	500	特別終了時ｼｮｰﾄ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-1	20000	ﾘｰﾁ：ﾉｰﾏﾙ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-2	26000	擬似連変動(1回)→ﾘｰﾁ：ﾉｰﾏﾙ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-3	32000	擬似連変動(2回)→ﾘｰﾁ：ﾉｰﾏﾙ(ﾊｽﾞﾚ)
PB2-1	50000	ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(ﾊｽﾞﾚ)
PB2-2	56000	擬似連変動(1回)→ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(ﾊｽﾞﾚ)
PB2-3	62000	擬似連変動(2回)→ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(ﾊｽﾞﾚ)
PB2-4	68000	擬似連変動(3回)→ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(ﾊｽﾞﾚ)
PA3-1	20000	ﾘｰﾁ：ﾉｰﾏﾙ(当り)
PA3-2	26000	擬似連変動(1回)→ﾘｰﾁ：ﾉｰﾏﾙ(当り)
PA3-3	32000	擬似連変動(2回)→ﾘｰﾁ：ﾉｰﾏﾙ(当り)
PB3-1	50000	ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(当り)
PB3-2	56000	擬似連変動(1回)→ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(当り)
PB3-3	62000	擬似連変動(2回)→ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(当り)
PB3-4	68000	擬似連変動(3回)→ﾘｰﾁ：ｽｰﾊﾟｰ(当り)
PC3-1	30000	特別時第1ﾘｰﾁ(当り)
PC3-2	60000	特別時第2ﾘｰﾁ(当り)
PC3-3	140000	特別時最終ﾛﾝｸﾞ(当り)
PD3-1	15000	特別終了時第1ｼｮｰﾄ(当り)
PD3-2	20000	特別終了時第2ｼｮｰﾄ(当り)

【図１８－２】

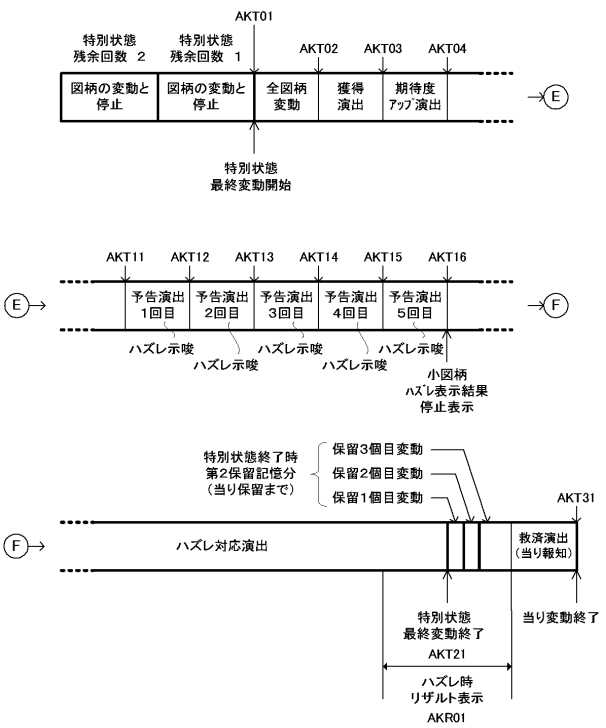
（A） 特別状態 残余回数 0[最終変動] AKE06

可変表示結果	決定可能パターン
ハズレ	PC1-3, PC1-4
当り	PC3-3

（B） 特別状態最終変動の変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定割合（ﾊｽﾞﾚ時）

保留情報	PC1-3	PC1-4
保留内当り無し	100%	0%
第2特図大当り、小当り経由大当りX	90%	10%
上記以外当り	100%	0%

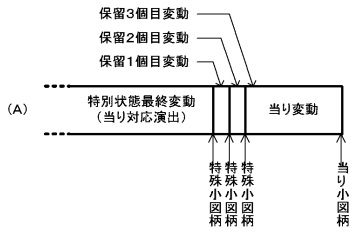
【図１８－３】



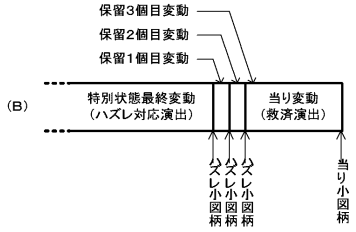
【図１８－４】

特別状態最終変動以降の停止小図柄例

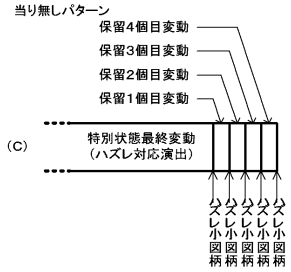
当り有り第1パターン（特別状態最終変動において当り報知 第2保留記憶3個目が当り）



当り無し第2パターン（特別状態最終変動においてハズレ報知時 第2保留記憶3個目が当り）

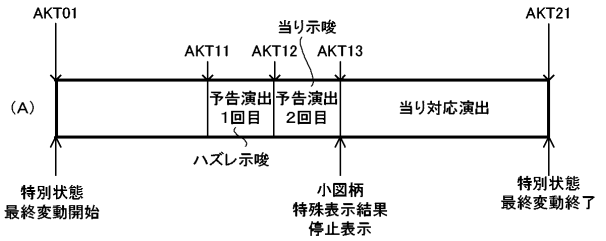


当り無しパターン

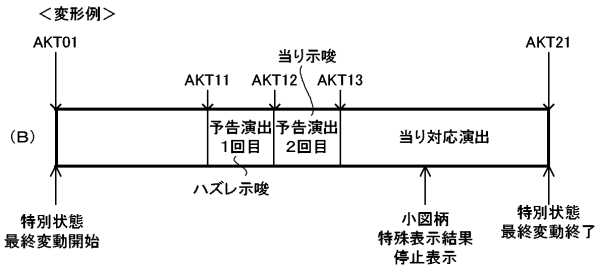


【図１８－５】

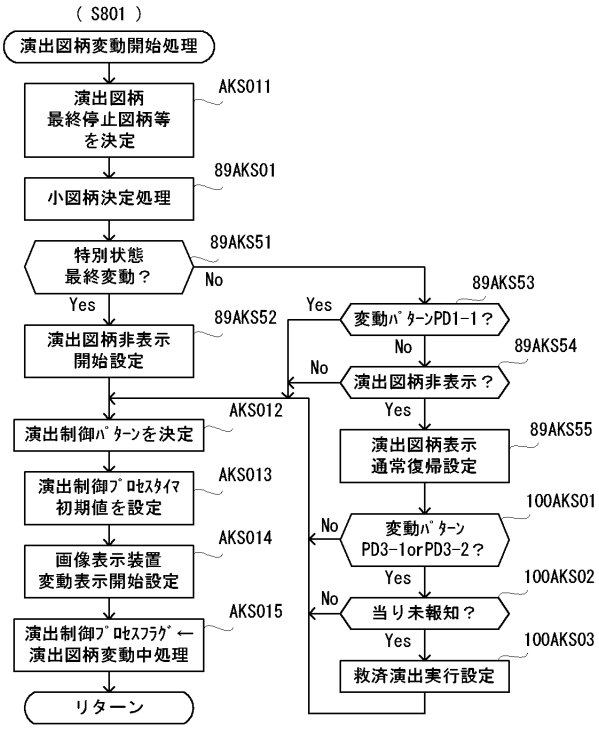
特別状態最終変動ﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ（予告演出2回）



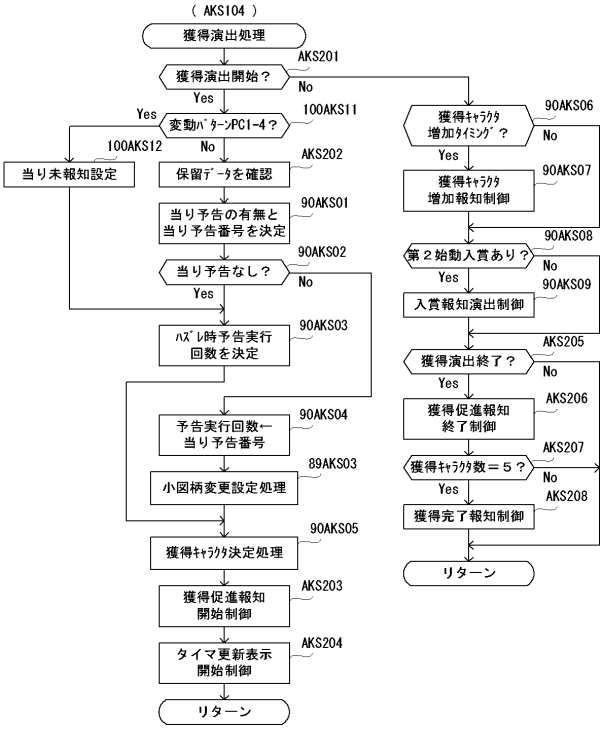
＜変形例＞



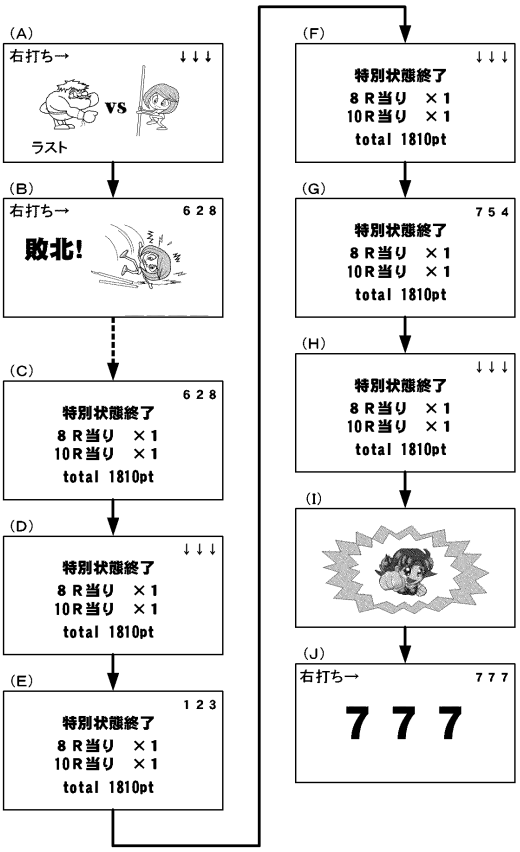
【図１８－６】



【図１８－７】



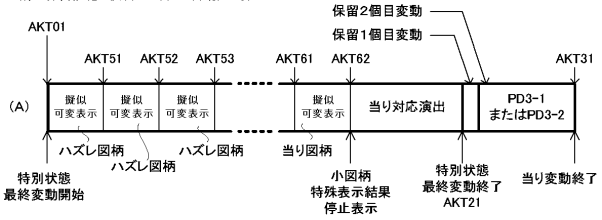
【図１８－８】



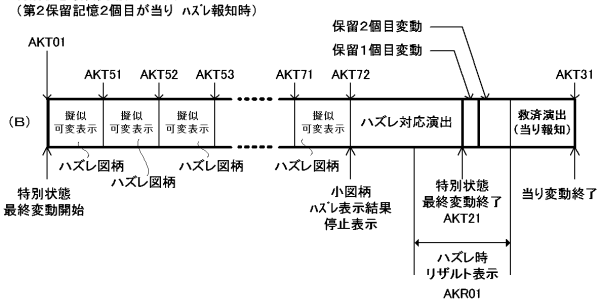
【図１８－９】

＜変形例＞

特別状態最終変動ﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ
（第２保留記憶２個目が当り 当り報知時）



特別状態最終変動ﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ
（第２保留記憶２個目が当り ﾊｽﾞﾚ報知時）



(C) 特別状態最終変動における特定予告演出実行割合

	実行有り	実行無し
当り報知時	90%	10%
ﾊｽﾞﾚ報知時	30%	70%

【図１９－１】

当り決定割合

特別図柄	大当り	小当り
第1特図	1/199	－
第2特図	1/199	1/5

【図１９－２】

(A)大当り振分

大当り種別	ラウンド数	特別状態 (第2特図変動回数)	決定割合
第1大当り	6R	1回	99%
第2大当り	6R	99回	1%

(B)第2特図小当り経由大当り振分

大当り種別	ラウンド数	特別状態 (第2特図変動回数)	決定割合
小当り経由大当り (特別状態)	7R(実質6R)	1回	100%
小当り経由大当り (通常状態)	7R(実質6R)	99回	100%

【図１９－３】

第2特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ一覧

変動ﾊﾟﾀｰﾝ番号	変動時間	内容
101	2s	非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ
102	12s	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ
103	28s	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ
111	8s	擬似可変表示4回非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ
112	12s	擬似可変表示4回ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ
113	24s	擬似可変表示12回非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ
114	28s	擬似可変表示12回ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ
202	12s	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ当り(直当り)
203	28s	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ当り
212	12s	擬似可変表示4回当り
214	28s	擬似可変表示12回当り

【図１９－４】

第2特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定割合

(A) 1回特別状態+残保留4回(ﾊｽﾞﾚ)

変動ﾊﾟﾀｰﾝ番号	内容	決定割合
113	擬似可変表示12回非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	50%
114	擬似可変表示12回ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	50%

(B) 1回特別状態+残保留4回(当り)

変動ﾊﾟﾀｰﾝ番号	内容	決定割合
212	擬似可変表示4回当り	10%
214	擬似可変表示12回当り	90%

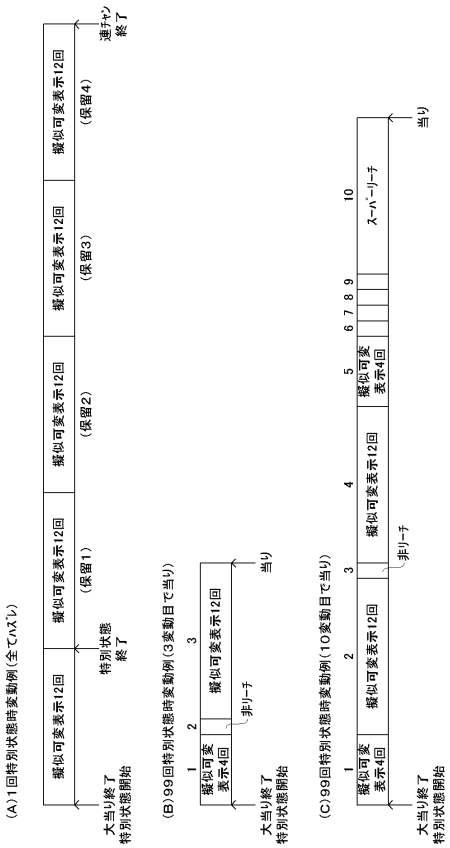
(C) 99回特別状態(ﾊｽﾞﾚ)

変動ﾊﾟﾀｰﾝ番号	内容	決定割合		
		初回	2～5回目	6回目～
101	非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	－	10%	95%
102	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	－	－	4%
103	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	－	－	1%
111	擬似可変表示4回非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	50%	30%	－
112	擬似可変表示4回ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	50%	10%	－
113	擬似可変表示12回非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	－	40%	－
114	擬似可変表示12回ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	－	10%	－

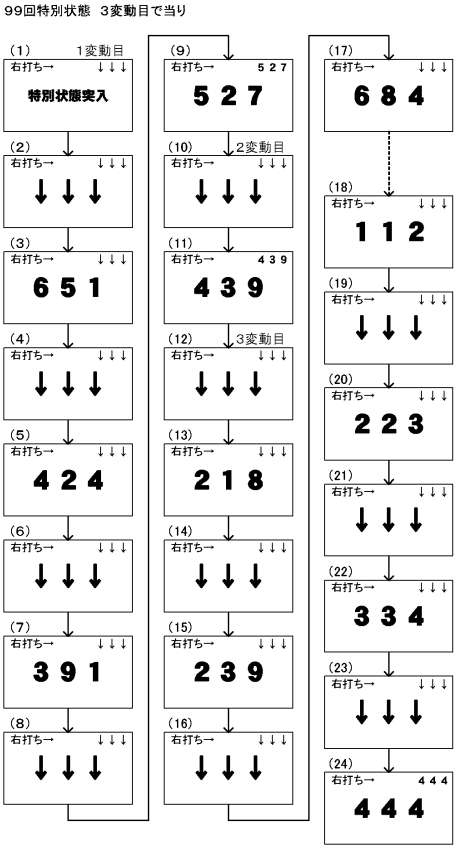
(D) 99回特別状態(当り)

変動ﾊﾟﾀｰﾝ番号	内容	決定割合	
		1～5回名	6回目～
202	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ当り(直当り)	10%	20%
203	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ当り	－	80%
212	擬似可変表示4回当り	20%	－
214	擬似可変表示12回当り	70%	－

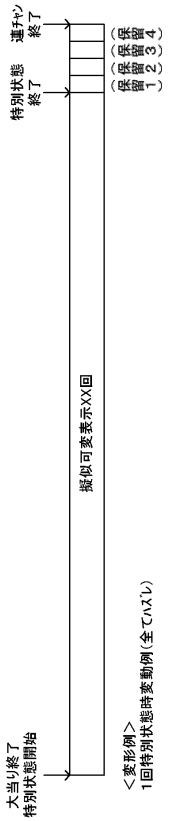
【図１９－５】



【図１９－６】



【図１９－７】



【図１９－８】

擬似可変表示ﾊﾟﾀｰﾝ(4回用)

擬似可変表示ﾊﾟﾀｰﾝ	1	2	3
FPA0-1	非	非	非
FPA1-1	非	非	リ
FPA1-2	非	リ	非
FPA1-3	リ	非	非
FPA2-1	非	リ	リ
FPA2-2	リ	リ	非
FPA3-1	リ	リ	リ
FPA0-2	チ	チ	チ

※「非」＝非ﾘｰﾁ，「リ」＝ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ，「チ」＝ﾁｬﾝｽ目
※３連続ﾁｬﾝｽでﾘｰﾁ確定

【図１９－９】

チャンス目一覧

左	中	右
1	1	2
2	2	3
3	3	4
4	4	5
5	5	6
6	6	7
7	7	8
8	8	9
9	9	1

【図１９－１０】

(A)残保留内に当り無し

表示結果	擬似可変表示ﾊﾟﾀｰﾝ				
	FPA0-1	FPA1	FPA2	FPA3-1	FPA0-2
非ﾘｰﾁ	80%	10%	7%	3%	0%
ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	40%	30%	20%	9%	1%
当り	10%	20%	25%	35%	10%

(B)残保留内当り有り

表示結果	擬似可変表示ﾊﾟﾀｰﾝ				
	FPA0-1	FPA1	FPA2	FPA3-1	FPA0-2
非ﾘｰﾁ	60%	15%	15%	10%	0%
ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	20%	30%	30%	19%	1%
当り	10%	20%	25%	35%	10%

※ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚの回数　当り＞ﾘｰﾁ＞非ﾘｰﾁ，保留内当り有り＞保留内当り無し

【図１９－１１】

擬似可変表示ﾊﾟﾀｰﾝ(12回用)

擬似可変表示ﾊﾟﾀｰﾝ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
FPB0-1	非	非	非	非	非	非	非	非	非	非	非
FPB1-1	非	非	非	非	非	非	非	非	非	非	リ
FPB1-2	非	非	非	非	非	非	非	非	非	リ	非
⋮						⋮					
FPB5-21	非	非	リ	リ	リ	非	非	リ	非	非	リ
⋮						⋮					
FPB2-32	非	チ	チ	非	非	非	非	非	リ	非	リ
⋮						⋮					
FPB3-41	非	リ	リ	非	非	非	チ	チ	チ	リ	非
⋮						⋮					
FPB0-30	非	非	非	非	非	非	非	非	チ	チ	チ

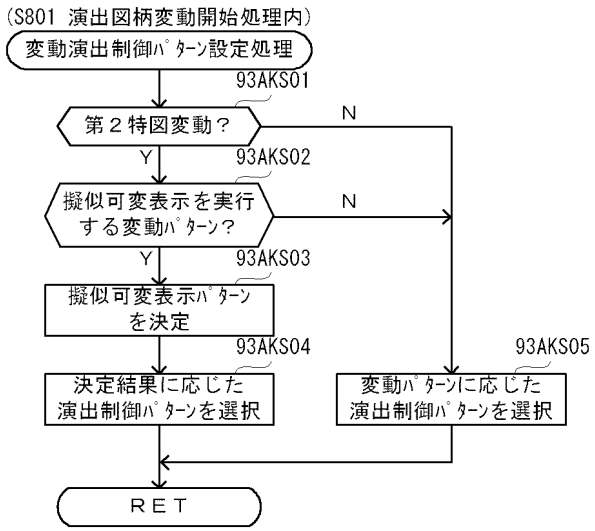
※「非」＝非ﾘｰﾁ，「リ」＝ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ，「チ」＝ﾁｬﾝｽ目
※３連続ﾁｬﾝｽでﾘｰﾁ確定

【図１９－１２】

表示結果	擬似可変表示ﾊﾟﾀｰﾝ						
	FPB0-1	FPB1	FPB2	FPB3	･･･	FPB11	FPB0-30
非ﾘｰﾁ	20%	15%	10%	8%	･･･	0%	0%
ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	10%	12%	14%	18%	･･･	1%	1%
当り	3%	4%	5%	7%	･･･	13%	5%

※ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚの回数　当り＞ﾘｰﾁ＞非ﾘｰﾁ

【図１９－１３】


(S801 演出図柄変動開始処理内)
変動演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ設定処理
93AKS01
第２特図変動？
N
Y
93AKS02
擬似可変表示を実行する変動ﾊﾟﾀｰﾝ？
N
Y
93AKS03
擬似可変表示ﾊﾟﾀｰﾝを決定
93AKS04
決定結果に応じた演出制御ﾊﾟﾀｰﾝを選択
93AKS05
変動ﾊﾟﾀｰﾝに応じた演出制御ﾊﾟﾀｰﾝを選択
ＲＥＴ

フロントページの続き

(56)参考文献　　特許第７２００１５６（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７２００１５７（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１９－００５４０４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－２０１９７７（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－０２８３８７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２