

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7578417号
(P7578417)

(45)発行日 令和6年11月6日(2024.11.6)

(24)登録日 令和6年10月28日(2024.10.28)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全430頁)

(21)出願番号	特願2020-78937(P2020-78937)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年4月28日(2020.4.28)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-171452(P2021-171452 A)	(72)発明者	東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
(43)公開日	令和3年11月1日(2021.11.1)		小倉 敏男
審査請求日	令和5年3月1日(2023.3.1)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
		審査官	株式会社三共内
			温井 脩市

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】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
複数の点灯手段と、を備え、
互いに演出背景が異なる第1ステージと、第2ステージと、があり、
前記演出実行手段は、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、
前記群演出とは異なる特定演出を実行可能であり、
前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期
間とを含み、
前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キ
ャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間
であり、
前記第2表示期間は、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタ
の表示が終了する状態が継続する期間であり、
前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキ
ャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、
前記演出実行手段は、

第 1 変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

第 2 変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出を実行する場合と、前記第 2 ステージにおいて該群演出を実行する場合とで、該群演出が開始されるフレーム数が異なるように該群演出を実行可能であり、

可変表示の表示結果が有利状態となる表示結果とは異なるハズレ表示結果であることが特定リーチによって示唆される場合は、該可変表示が開始してから該可変表示が該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第 1 所定期間において、該第 1 所定期間のうちの後半で前記群演出を開始させ、

10

可変表示の表示結果が有利状態となる表示結果であることが前記特定リーチによって示唆される場合は、該可変表示が開始してから該可変表示が該有利状態となる表示結果であることが示唆されるまでの第 2 所定期間において、該第 2 所定期間のうちの前半で前記群演出を開始させ、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第 2 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度および前記第 2 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度は、前記有利状態に制御するか否かを報知する特定演出におけるタイトルが特定態様となる場合の前記有利状態に制御される期待度よりも高く、

20

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記群演出に対応する群演出用輝度データテーブルと、前記特定演出に対応する特定演出用輝度データテーブルとを含み、

前記群演出用輝度データテーブルは、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して互いに異なる輝度データを含み、

前記特定演出用輝度データテーブルは、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段に対して共通となる輝度データを含み、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出が実行される場合に用いられる前記群演出用輝度データテーブルと、前記第 2 ステージにおいて該群演出が実行される場合に用いられる該群演出用輝度データテーブルとは、共通であり、

30

前記遊技制御手段は、

第 1 状態と該第 1 状態よりも可変表示が実行されやすい第 2 状態とに制御可能であり、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新し、数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記第 1 状態から前記第 2 状態に制御可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

40

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

50

【0003】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0005】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0006】

そのような遊技機において、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する遊技機が知られている。たとえば、特許文献1には、複数のキャラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能な遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【文献】特開2019-050851号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

上述した遊技機によれば、群演出を実行することで遊技に面白みを享受させることができるが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があった。

【0009】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、より好適に群演出を実行することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明による遊技機は、
可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
複数の点灯手段と、を備え、

互いに演出背景が異なる第1ステージと、第2ステージと、があり、
前記演出実行手段は、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、
前記群演出とは異なる特定演出を実行可能であり、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、

前記第2表示期間は、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記演出実行手段は、

第1変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

第2変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第1ステージにおいて前記群演出を実行する場合と、前記第2ステージにおいて該群演出を実行する場合とで、該群演出が開始されるフレーム数が異なるように該群演出を実行可能であり、

可変表示の表示結果が有利状態となる表示結果とは異なるハズレ表示結果であることが特定リーチによって示唆される場合は、該可変表示が開始してから該可変表示が該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第1所定期間において、該第1所定期間のうちの後半で前記群演出を開始させ、

可変表示の表示結果が有利状態となる表示結果であることが前記特定リーチによって示唆される場合は、該可変表示が開始してから該可変表示が該有利状態となる表示結果であることが示唆されるまでの第2所定期間において、該第2所定期間のうちの前半で前記群演出を開始させ、

前記第1ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第2ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、

前記第1ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度および前記第2ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度は、前記有利状態に制御するか否かを報知する特定演出におけるタイトルが特定態様となる場合の前記有利状態に制御される期待度よりも高く、

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記群演出に対応する群演出用輝度データテーブルと、前記特定演出に対応する特定演出用輝度データテーブルとを含み、

前記群演出用輝度データテーブルは、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して互いに異なる輝度データを含み、

前記特定演出用輝度データテーブルは、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段に対して共通となる輝度データを含み、

前記第1ステージにおいて前記群演出が実行される場合に用いられる前記群演出用輝度データテーブルと、前記第2ステージにおいて該群演出が実行される場合に用いられる該群演出用輝度データテーブルとは、共通であり、

前記遊技制御手段は、

第1状態と該第1状態よりも可変表示が実行されやすい第2状態とに制御可能であり、
可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新し、数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記第1状態から前記第2状

10

20

30

40

50

態に制御可能である、

ことを特徴としている。

他の遊技機は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 166、ステップ100 IWS 173を実行する部分、図8-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 74、ステップ100 IWS 75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 172、ステップ100 IWS 173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100 IWS 71を実行する部分）、

更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 13, S 135, S 149, S 161を実行する部分）

さらに、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図49に示す群予告実行処理、図96～図102に示す6人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図61に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図96（a23）～図98（a30）に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図99（a31）～図100（a36）に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図101（a37）～図102（a42）に示す期間）、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる（たとえば、図59, 図96に示す例）

ことを特徴としている。

そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。さらに、このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。

【0011】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（A）の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2019-050851号公報に示されている

ような、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する遊技機が知られている。複数のキャラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能な遊技機が開示されている。上述した遊技機によれば、群演出を実行することで遊技に面白みを楽しむことができるが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があった。

【0012】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、より好適に群演出を実行することができる遊技機を提供することである。

【0013】

手段(A)記載の遊技機は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

10

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図48に示す群予告実行処理、図95～図101に示す6人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図60に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図95（a23）～図97（a30）に示す期間）、

20

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図98（a31）～図99（a36）に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図100（a37）～図101（a42）に示す期間）、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる（たとえば、図58、図95に示す例）ことを特徴とする。

30

この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【0014】

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

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

40

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】特徴部120IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図8-2】特徴部120IWにおける特殊可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。

【図8-3】特徴部120IWにおける各種の制御基板などを示す構成図である。

【図8-4】大当り判定テーブル、小当り判定テーブルおよび時短はずれ判定テーブルの例を示す説明図である。

50

- 【図 8-5】大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-6】時短種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-7】図柄判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-8】図柄判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-9】小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。
- 【図 8-10】特徴部 120IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 8-11】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 8-12】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 8-13】特徴部 120IWにおける遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 8-14】特徴部 120IWにおける特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8-15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-16】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-17】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-18】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-19】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-20】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-21】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 8-22】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-23】小当り開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-24】小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-25】大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-26】特徴部 120IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図 8-27】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8-28】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8-29】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-30】救済時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。
- 【図 8-31】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 8-32】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-33】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-34】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-35】大当り時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。
- 【図 8-36】救済時短に移行するときの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 8-37】救済時短に移行するときの演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 8-38】変形例 1 における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-39】変形例 2 における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 8-40】変形例 3 における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-41】変形例 4 における大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-42】変形例 5 における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-43】変形例 5 における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-44】変形例 6 における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-45】変形例 7 における先読み予告演出制限期間のタイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図 8-46】変形例 8 における各種時短状態の制御のタイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図 9-1】大当り種別判定テーブルおよび小当り種別判定テーブルを示す説明図である。 50

【図 9-2】小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 9-3】特徴部 0 9 0 I W における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 9-4】特徴部 0 9 0 I W における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 9-5】小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。

【図 9-6】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 9-7】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 9-8】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

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

10

【図 9-10】小当り遊技の開放パターンの変形例を説明するための説明図である。

【図 9-11】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 9-12】小当りが発生した際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 9-13】小当り遊技の開放パターンの変形例を説明するための説明図である。

【図 10-1】特徴部 1 1 3 I W における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 10-2】特徴部 1 1 3 I W における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 10-3】試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。

20

【図 10-4】試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。

【図 10-5】客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 10-6】テロップ表示実行抽選テーブルと、テロップ表示態様決定抽選テーブルとを示す説明図である。

【図 10-7】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-8】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 10-9】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 10-10】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 10-11】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

30

【図 10-12】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 10-13】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 10-14】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 10-15】救済時短に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 11-1】時短種別を示す説明図である。

40

【図 11-2】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 11-3】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 11-4】特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 11-5】第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 11-6】第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 11-7】第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 11-8】第 1 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 11-9】第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 11-10】第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 11-11】第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 1 1 - 1 2】 第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 3】 第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 4】 第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 5】 第 2 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 6】 第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 7】 第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 8】 第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 9】 外部出力信号の一例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 0】 遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 - 2 1】 遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。 10
- 【図 1 1 - 2 2】 可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 3】 時短突入演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 4】 変形例 1 - 3 における時短突入演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 1】 第 2 の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 - 2】 変形例 2 における第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3】 変形例 2 における第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 4】 変形例 2 における第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 5】 変形例 2 における第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 2 - 6】 変形例 2 における各演出を実行するタイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図 1 2 - 7】 変形例 2 における煽りリーチの演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 8】 変形例 2 における救済時短成立報知の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 9】 変形例 2 における遊技状態の制御例を説明するための説明図である。
- 【図 1 3】 本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 1 4】 本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 1 5】 本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 1 6】 枠ランプを説明するための図である。 30
- 【図 1 7】 特図 L E D 基板および第 4 図柄ユニットを説明するための図である。
- 【図 1 8】 遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。
- 【図 1 9】 画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。
- 【図 2 0】 パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。
- 【図 2 1】 当り種別を説明するための図である。
- 【図 2 2】 各乱数を説明するための図である。
- 【図 2 3】 大当たり判定テーブルおよび大当たり種類判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 2 4】 演出制御コマンドの一例を説明するための図である。
- 【図 2 5】 メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 2 6】 メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。 40
- 【図 2 7】 ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 2 8】 大当たり時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 2 9】 前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 3 0】 メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 3 1】 サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 3 2】 各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。
- 【図 3 3】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】 始動入賞判定処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 3 7】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】 特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】 特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】 大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】 大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】 大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】 大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 4 7】 可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】 群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】 群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】 群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】 本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 5 2】 本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 5 3】 本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 5 4】 本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 5 5】 6 人群予告の全体像を示す図である。
- 【図 5 6】 群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。 20
- 【図 5 7】 群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。
- 【図 5 8】 群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。
- 【図 5 9】 群予告演出の実行中に遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。
- 【図 6 0】 爆チュー群予告の全体像を示す図である。
- 【図 6 1】 群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。
- 【図 6 2】 ステージ A における 6 人群予告の発生タイミングを説明するための図である。
- 【図 6 3】 ステージ B における爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。 30
- 【図 6 4】 群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 6 5】 群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 6 6】 群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 6 7】 群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 6 8】 群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。 40
- 【図 6 9】 群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 7 0】 群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 7 1】 リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 7 2】 リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 7 3】 リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明 50

するための図である。

【図 7 4】リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 5】リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 6】リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 7】リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 8】背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 7 9】背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 0】背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 1】背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 2】背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 3】背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

20

【図 8 4】背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 5】全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 6】PUSH演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 7】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 8】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 9】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

30

【図 9 0】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 1】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 2】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 3】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 4】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 5】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 6】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 9 7】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

40

【図 9 8】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 9 9】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 0】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 1】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 2】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

50

【図149】ステージBにおける演出態様を説明するための図である。

- 【図 1 5 0】ステージ B における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 5 1】ステージ B における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 5 2】ステージ B における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 5 3】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 5 4】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 5 5】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 5 6】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 5 7】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 5 8】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 5 9】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 6 0】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 6 1】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 6 2】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 6 3】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 6 4】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 6 5】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 6 6】ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。
- 【図 1 6 7】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 6 8】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 6 9】変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 7 0】変形例に係る犬群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 7 1】変形例に係る犬群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 7 2】6 人群予告と犬群予告の比較を説明するための図である。
- 【図 1 7 3】リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 7 4】リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 6】
- (基本説明)
- まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

10

20

30

40

50

【0017】

(パチンコ遊技機1の構成等)

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

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

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

10

20

30

40

50

。また、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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

10

20

30

40

50

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

【0035】

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

【0036】

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

10

【0037】

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

【0038】

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

20

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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

30

【0042】

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

【0043】

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

40

【0044】

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

【0045】

（遊技の進行の概略）

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

50

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

【0046】

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

10

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

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

20

【0050】

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

【0051】

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

30

【0052】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【0053】

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

【0054】

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

50

んど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

10

20

30

40

50

(演出の進行など)

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ 9 の点等／消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリー

10

20

30

40

50

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

（基板構成）

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM

10

20

30

40

50

1 2 1が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、R A M 1 2 2がメインメモリとして使用される。

【0088】

演出制御用C P U 1 2 0は、コントローラセンサユニット3 5 Aやプッシュセンサ3 5 Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部1 2 3に指示することもある。

【0089】

表示制御部1 2 3は、V D P（Video Display Processor）、C G R O M（Character Generator ROM）、V R A M（Video RAM）などを備え、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0090】

表示制御部1 2 3は、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部1 2 3は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板1 3に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板1 4に供給したりする。また、表示制御部1 2 3は、可動体3 2を動作させる信号を当該可動体3 2又は当該可動体3 2を駆動する駆動回路に供給する。

【0091】

音声制御基板1 3は、スピーカ8 L、8 Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8 L、8 Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8 L、8 Rから出力させる。

20

【0092】

ランプ制御基板1 4は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部1 2 3は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0093】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体3 2の制御（可動体3 2を動作させる信号の供給等）は、演出制御用C P U 1 2 0が実行するようにしてもよい。

30

【0094】

乱数回路1 2 4は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用C P U 1 2 0が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0095】

演出制御基板1 2に搭載されたI／O 1 2 5は、例えば主基板1 1などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【0096】

演出制御基板1 2、音声制御基板1 3、ランプ制御基板1 4といった、主基板1 1以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0097】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0098】

（主基板1 1の主要な動作）

まず、主基板1 1における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給

50

が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0099】

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

【0100】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0101】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0102】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0103】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0104】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0105】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックア

10

20

30

40

50

ップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0106】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

10

【0107】

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

20

【0108】

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

30

【0109】

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

40

【0110】

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

【0111】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断

50

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

【0112】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

10

【0113】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【0114】

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

【0115】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

30

40

【0116】

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

【0117】

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

50

、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

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

10

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

30

【 0 1 2 2 】

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

40

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラ

50

グの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 8 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 2 9 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3；N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 3 0 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生す

10

20

30

40

50

る割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【0131】

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

20

【0132】

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

【0133】

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

30

【0134】

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

40

【0135】

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

【0136】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾

50

り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

10

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

20

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

30

40

【 0 1 4 0 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【 0 1 4 1 】

50

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 4 4 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するもの

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

【0150】

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

【0151】

（特徴部120IWに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部120IWについて説明する。本特徴部120IWでは、遊技状態として、通常状態（非時短状態）または時短状態のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、時短状態では普図当り確率が90%に高められ、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

【0152】

また、本例では、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に時短状態に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態に制御される場合がある。

【0153】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後や、大当たり発生後、時短はずれ発生後に、所定回数（本例では、900回）の変動表示を終了しても次の大当たりや時短はずれが発生しなかった場合にも、時短状態（救済時短）に制御される場合がある。

【0154】

なお、時短状態では、（1）普図当り確率を高める制御と、（2）普通図柄の変動時間を短縮する制御と、（3）可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）の開放時間を長くする制御と、（4）特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら（1）～（4）の全ての制御を行ってもよいし、（1）～（4）のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当たり経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、（1）～（4）のうちのいずれの制御を行うかが異なってもよいし、同じであってもよい。

【0155】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数 n および救済時短での時短回数 N は、以下のように規定することが好ましい。

$$2.5P \leq n \leq 3.0P$$

$$0.4P \leq N \leq 3.8P$$

（ P = 大当たり確率 ML の分母、 n = 作動回数、 N = 時短回数）

具体的には、例えば、大当たり確率が $1/300$ である場合には、変動回数 n は750～900となり、時短回数 N は120～1140となる。

【0156】

なお、本例では、時短状態では第2特別図柄の変動表示が実行されやすいのであるが、後述するように第2特別図柄の変動表示が実行される場合には小当たり確率が高くなるように構成されているので、時短状態は小当たり遊技状態に制御されやすい状態である。

10

20

30

40

50

【0157】

(盤面構成)

図8-1は、特徴部120IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部120IWにおけるパチンコ遊技機1では、遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路が、正面から見て画像表示装置5よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て画像表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。

【0158】

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

10

【0159】

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

【0160】

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

20

【0161】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第1始動入賞口を構成する入賞球装置6Aが設けられている。

【0162】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート41、第2始動入賞口を構成する可変入賞球装置6B、特殊入賞口を構成する特殊可変入賞球装置120IW17、および大入賞口を構成する特別可変入賞球装置7が設けられている。

30

【0163】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち入賞球装置6Aに遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、入賞球装置6Aに遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち可変入賞球装置6B、通過ゲート41、特殊可変入賞球装置120IW17、および特別可変入賞球装置7に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、可変入賞球装置6B、通過ゲート41、特殊可変入賞球装置120IW17、および特別可変入賞球装置7に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

40

【0164】

なお、右遊技領域に打分けられた遊技球が入賞球装置6Aに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は左遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。逆に、左遊技領域に打分けられた遊技球が通過ゲート41、および、可変入賞球装置6Bに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【0165】

特殊可変入賞球装置120IW17は、小当たりが発生したときに大当たりを発生させるた

50

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。

【0166】

また、特徴部120IWにおけるパチンコ遊技機1では、図1に示したパチンコ遊技機1の盤面構成に加えて、図8-1に示すように、普図保留表示器25Cの下方に右打ちLED120IW10が設けられている。また、図8-1に示すように、画像表示装置5の右方に右打ち報知LED120IW20が設けられている。

【0167】

(特殊可変入賞球装置)

図8-2は、本特徴部120IWにおける特殊可変入賞球装置120IW17の構成例を示す説明図である。図8-2に示すように、特殊可変入賞球装置120IW17には、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材120IW17aが設けられ、小当り遊技状態において、底面部材120IW17aを前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材120IW17aを後方に向けて後退移動させることにより、入賞領域となる特殊入賞口が開状態とされる。特殊入賞口内に入賞した遊技球は、特殊入賞口スイッチ120IW24によって検出される。

【0168】

なお、本例では、特別可変入賞球装置7(大入賞口)に遊技球が入賞してカウントスイッチ23で検出された場合には15個の賞球が得られるのに対して、特殊可変入賞球装置120IW17(特殊入賞口)に遊技球が入賞して特殊入賞口スイッチ120IW24で検出された場合には3個の賞球が得られるものとする。

【0169】

また、底面部材120IW17aは、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)によって、ソレノイド120IW83が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【0170】

本特徴部120IWでは、図8-2に示すように、特殊可変入賞球装置120IW17(特殊入賞口)内に入賞した遊技球は、さらに特殊可変入賞球装置120IW17の右方に設けられた誘導経路120IW01に導かれる。誘導経路120IW01は、さらに2つの経路120IW02, 03に分岐しており、誘導経路120IW01に導かれた遊技球は、左側経路120IW02または右側経路120IW03に導かれる。左側経路120IW02はV入賞口となっており、V入賞口に入賞した遊技球は、V入賞口スイッチ120IW20aによって検出される。

【0171】

図8-2に示すように、左側経路120IW02(V入賞口)の入口付近には、V入賞口開閉板120IW20が設けられており、V入賞口開閉板120IW20が開状態であるときに、誘導経路120IW01に導かれた遊技球が左側経路120IW02(V入賞口)に進入し、V入賞口可能である。また、V入賞口開閉板120IW20が閉状態であるときには、誘導経路120IW01に導かれた遊技球が右側経路120IW03に進入し、遊技領域の裏側に排出される。

【0172】

なお、V入賞口開閉板120IW20は、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)によって、ソレノイド120IW84が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【0173】

また、本特徴部120IWでは、小当り遊技状態に制御されると、その小当り遊技状態中に遊技球がV入賞口120IW02に進入し、V入賞口スイッチ120IW20Aによって検出されたことを条件として、その小当り遊技の終了後に大当り遊技状態に制御される。

【0174】

また、本例では、特殊可変入賞球装置120IW17には、底面部材120IW17a

上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特殊可変入賞球装置 120IW17 において規制片が設けられていることによって、右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

【0175】

なお、本例では、図 8-2 に示すように、特殊可変入賞球装置 120IW17（特殊入賞口）内において、上流側に特殊入賞口スイッチ 120IW24 が設けられ、下流側で V 入賞口と排出口とに分岐して V 入賞口側に V 入賞口スイッチ 120IW20A が設けられている場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置 120IW17（特殊入賞口）内の上流側で V 入賞口側と一般入賞口側とに分岐し、V 入賞口側に V 入賞口スイッチ 120IW20A が設けられているとともに、一般入賞口側に特殊入賞口スイッチ 120IW24 が設けられているように構成してもよい。

【0176】

（基板構成）

図 8-3 は、特徴部 120IW における各種の制御基板などを示す構成図である。図 8-3 に示すように、本特徴部 120IW では、スイッチ回路 110 は、ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ 23、特殊入賞口スイッチ 120IW24、および V 入賞口スイッチ 120IW20a からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0177】

ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 や、ソレノイド 82、ソレノイド 120IW83、ソレノイド 120IW84 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉（特別可変入賞球装置 7）用のソレノイド 82、特殊可変入賞球装置 120IW17 用のソレノイド 120IW83、V 入賞口開閉板 120IW20 用のソレノイド 120IW84 に伝送する。

【0178】

（大当たり確率、小当たり確率、はずれ確率）

図 8-4 は、設定値ごとの大当たり確率および小当たり確率を説明するための説明図である。このうち、図 8-4（A）は、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および小当たり確率を示している。また、図 8-4（B）は、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および小当たり確率を示している。

【0179】

本例では、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当たり確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図 8-4 に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の 6 段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6 段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5 段階に設定変更可能に構成したり、7 段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【0180】

図 8-4（A）に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」の場合が大当たり確率「205／65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「328／65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0181】

一方で、小当りに関しては、図 8-4 (A) に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「164/65536」(約 1/400)と一定である。

【0182】

また、時短付きのはずれに関しては、図 8-4 (A) に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「328/65536」(約 1/200)と一定である。

【0183】

一方で、時短無しのはずれに関しては、図 8-4 (A) に示すように、時短付きの場合は、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」の場合が大当り確率「64839/65536」と最も高く、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順にはずれ確率が低くなり、設定値「6」の場合がはずれ確率「64716/65536」と最も低くなっている。

【0184】

また、図 8-4 (B) に示すように、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」の場合が大当り確率「205/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「328/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0185】

一方で、小当りに関しては、図 8-4 (B) に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「9362/65536」(約 1/7)と一定である。

【0186】

また、時短付きのはずれに関しては、図 8-4 (B) に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「164/65536」(約 1/400)と一定である。

【0187】

一方で、時短無しのはずれに関しては、図 8-4 (B) に示すように、時短付きの場合は、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合に、設定値「1」の場合が大当り確率「55805/65536」と最も高く、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順にはずれ確率が低くなり、設定値「6」の場合がはずれ確率「55682/65536」と最も低くなっている。

【0188】

図 8-4 に示すように、本例では、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には小当り確率が約 1/400 であるのに対して、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には小当り確率が約 1/7 と高くなっている。

【0189】

(大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブル)

図 8-5 (A), (B) は、ROM 101 に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図 8-5 (A) は、第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図 8-5 (B) は、第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。

【0190】

図 8-5 (A) に示すように、第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「6R 時短大当り A」または「6R 時短大当り B」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0191】

図 8-5 (B) に示すように、第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示

10

20

30

40

50

結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「10R時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。

【0192】

「6R時短大当りA」とは、6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。「6R時短大当りB」とは、6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。なお、「6R時短大当りA」と「6R時短大当りB」とは、導出表示される第1特別図柄の大当り図柄の停止図柄が異なる。「10R時短大当り」とは、10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。

10

【0193】

図8-5(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、70%の確率で「6R時短大当りA」と決定され、30%の確率で「6R時短大当りB」と決定される。また、図8-5(B)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、100%の確率で「10R時短大当り」と決定される。

【0194】

図8-5(C)、(D)は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図8-5(C)は、第1特別図柄用の小当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図8-5(D)は、第2特別図柄用の小当り種別判定テーブルの具体例を示している。

20

【0195】

図8-5(C)に示すように、第1特別図柄用の小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当りA」に決定するために参照されるテーブルである。

【0196】

図8-5(D)に示すように、第2特別図柄用の小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当りA」または「小当りB」に決定するために参照されるテーブルである。

30

【0197】

「小当りA」とは、小当り遊技中(第1ラウンド目)にV入賞したことを条件として、第2ラウンド~第6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。「小当りB」とは、小当り遊技中(第1ラウンド目)にV入賞したことを条件として、第2ラウンド~第10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。

【0198】

図8-5(C)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、100%の確率で「小当りA」と決定される。また、図8-5(D)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、30%の確率で「小当りA」と決定され、70%の確率で「小当りB」と決定される。

40

【0199】

(時短種別判定テーブル)

図8-6(A)、(B)は、ROM101に記憶されている時短種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図8-6(A)は、第1特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。また、図8-6(B)は、第2特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。

【0200】

図8-5(A)に示すように、第1特別図柄用の時短種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、

50

時短はずれの種別を「時短はずれA」または「時短はずれB」または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0201】

図8-5(B)に示すように、第2特別図柄用の時短種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短はずれの種別を「時短はずれA」または「時短はずれB」または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0202】

図8-6(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合には、約33%の確率で「時短はずれA」と決定され、約33%の確率で「時短はずれB」と決定され、約33%の確率で「時短はずれC」と決定される。また、図8-6(B)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合には、約33%の確率で「時短はずれA」と決定され、約33%の確率で「時短はずれB」と決定され、約33%の確率で「時短はずれC」と決定される。

【0203】

(図柄判定テーブル)

図8-7および図8-8は、ROM101に記憶されている図柄判定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図8-7(A)は、6R時短大当りA用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図8-7(B)は、6R時短大当りB用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図8-7(C)は、10R時短大当り用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図8-7(D)は、小当りA用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図8-7(E)は、小当りB用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図8-8(F)は、時短はずれA用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図8-8(G)は、時短はずれB用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図8-8(H)は、時短はずれC用の図柄判定テーブルの具体例を示している。また、図8-8(I)は、はずれ(時短なし)用の図柄判定テーブルの具体例を示している。

【0204】

図8-8に示すように、図柄判定テーブルは、大当り種別や小当り種別時短種別などに応じて、図柄判定用の乱数にもとづいて、特別図柄の停止図柄を決定するために参照されるテーブルである。

【0205】

図8-7(A)に示すように、「6R時短大当りA」となった場合は、100%の確率で図柄「3」に決定される。図8-7(B)に示すように、「6R時短大当りB」となった場合は、100%の確率で図柄「5」に決定される。図8-7(C)に示すように、「10R時短大当り」となった場合は、100%の確率で図柄「7」に決定される。図8-7(D)に示すように、「小当りA」となった場合は、100%の確率で図柄「1」に決定される。図8-7(E)に示すように、「小当りB」となった場合は、100%の確率で図柄「9」に決定される。

【0206】

図8-8(F)に示すように、「時短はずれA」となった場合は、50%の確率で図柄「6」に決定され、50%の確率で図柄「8」に決定される。図8-8(G)に示すように、「時短はずれB」となった場合は、100%の確率で図柄「4」に決定される。図8-8(H)に示すように、「時短はずれC」となった場合は、100%の確率で図柄「9」に決定される。図8-8(I)に示すように、はずれ(時短なし)となった場合は、100%の確率で図柄「-」に決定される。

【0207】

なお、特別図柄の停止図柄の具体例は、本例で示したものにかぎられない。例えば、本例では第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bがそれぞれ7セグメントのLED1個で構成され、特別図柄の停止図柄が1桁の数字で表される場合を示しているが

10

20

30

40

50

、7セグメントのLED 2個で構成し、特別図柄の停止図柄が2桁の数字で表されるように構成してもよい。この場合、例えば、「6R時短大当りA」や「6R時短大当りB」、「10R時短大当り」、「小当りA」、「小当りB」、「時短はずれB」、「時短はずれC」、「はずれ(時短なし)」となった場合でも、複数種類の特別図柄の停止図柄を決定可能に構成してもよい。

【0208】

また、本例では、図8-7および図8-8に示すように、図柄判定用乱数を用いて特別図柄の停止図柄を決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、種別判定用乱数を兼用で用いて特別図柄の停止図柄を決定するように構成してもよい。種別判定用乱数を兼用で用いる場合、例えば、大当り種別として「6R時短大当りA」に決定された場合には、種別判定用乱数の値が0~125であった場合であるから(図8-5(A)参照)、図8-7(A)において図柄判定値として0~125を割り振って6R時短大当りA用の図柄判定テーブルを構成すればよい。また、例えば、時短種別として「時短はずれA」に決定された場合には、種別判定用乱数の値が0~59であった場合であるから(図8-6参照)、図8-8(F)において図柄判定値として図柄「6」に対して0~29を割り振り図柄「8」に対して30~59を割り振って時短はずれA用の図柄判定テーブルを構成すればよい。

【0209】

(小当り遊技の開放パターン)

次に、小当り遊技の開放パターンについて説明する。図8-9は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。図8-9に示すように、タイミングS1において小当り遊技を開始した後、8秒間が経過すると(タイミングS2)、V入賞口開閉板120IW20が開状態に制御され、その後、8秒間が経過するまでV入賞口開閉板120IW20の開状態が継続される(図8-9(C)参照)。

【0210】

小当り(小当りA、小当りB)となる場合には、小当り遊技を開始してから特殊可変入賞球装置120IW17を開状態に制御するまでの特殊入賞口開放前時間(ファンファール時間)として8秒間が設定され、V入賞口開閉板120IW20が開状態に制御されると同時に特殊可変入賞球装置120IW17(特殊入賞口)が開状態に制御される。また、図8-9(A)に示すように、V入賞口開閉板120IW20が開状態に制御されている期間に、0.016秒の特殊入賞口の開放が4回行われる。従って、小当り(小当りA、小当りB)では、V入賞可能な期間に0.016秒の特殊入賞口の開放が4回行われることになる。

【0211】

なお、本例では、小当り(小当りA、小当りB)における特殊入賞口の各開放時間が0.016秒と極めて短いのであるが、既に説明したように、特殊可変入賞球装置120IW17には複数の規制片が形成されており、特殊可変入賞球装置120IW17の底面部材120IW17a上では2~3球程度の遊技球が蛇行しながら流下しているので、開放時間が短くても底面部材120IW17aが開状態に制御されれば、底面部材120IW17a上の遊技球が特殊可変入賞球装置120IW17内に落下して入賞可能である。

【0212】

特殊入賞口内に遊技球が入賞しV入賞すれば、特殊入賞口の最後の開放を終了した後、所定期間の閉鎖時間(インターバル時間)と小当り終了時間(エンディング時間)を経過した後、大当り遊技状態に移行し、図8-9(B)に示すように、第2ラウンドから第6ラウンドまたは第10ラウンドまで特別可変入賞球装置7の開状態への制御が行われる。

【0213】

なお、本例では、小当り遊技において特殊入賞口の最後の開放を終了すると、閉鎖時間(インターバル時間)と小当り終了時間(エンディング時間)とを経過したことにもとづいて小当り遊技を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置120IW17(特殊入賞口)内に遊技球を検出可能な検出スイッ

チを上流側と下流側との2箇所に設け、最後の閉鎖時間（インターバル時間）を経過した後、上流側の検出スイッチと下流側の検出スイッチとの検出数が一致する（特殊入賞口内に入賞した遊技球が全て排出される）まで待ってから小当り終了時間（エンディング時間）に移行し、小当り終了時間（エンディング時間）を経過すると小当り遊技を終了するように構成してもよい。

【0214】

また、本例では、小当りAおよび小当りBのいずれの場合も小当り遊技中にV入賞可能に構成する場合を示しているが、小当り遊技中にV入賞が困難または不可能な小当り種別も設けるように構成してもよい。

【0215】

（変動パターンテーブル）

図8-10は、特徴部120IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図8-10（A）、（B）は、第1特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図8-10（C）、（D）は、第2特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図8-10（E）、（F）は、時短はずれ用の変動パターンテーブル（非時短状態用）の具体例を示している。また、図8-10（G）は、救済時短用の変動パターンテーブルの具体例を示している。

【0216】

まず、図8-10（A）、（B）を用いて、第1特別図柄の変動パターンについて説明する。図8-10（A）に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT1-1（通常変動）、変動パターンPT1-2（短縮変動）、変動パターンPT1-3（ノーマルリーチ）、変動パターンPT1-4（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT1-5（ノーマルリーチ）、変動パターンPT1-6（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT1-7（ノーマルリーチ）、変動パターンPT1-8（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。

【0217】

図8-10（B）に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT2-1（高速はずれ変動）に決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT2-2（高速大当たり変動）に決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT2-3（高速小当たり変動）に決定される。

【0218】

次に、図8-10（C）、（D）を用いて、第2特別図柄の変動パターンについて説明する。図8-10（C）に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT4-1（通常変動）、変動パターンPT4-2（短縮変動）、変動パターンPT4-3（ノーマルリーチ）、変動パターンPT4-4（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT4-5（ノーマルリーチ）、変動パターンPT4-6（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPT4-7（ノーマルリーチ）、変動パターンPT4-8（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。

【0219】

図 8-10 (D) に示すように、本例では、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中（第 1 時短状態および第 2 時短状態のいずれも含む）にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P T 5-1（短縮変動）、変動パターン P T 5-2（超短縮変動）、変動パターン P T 5-3（ノーマルリーチ）、変動パターン P T 5-4（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中（第 1 時短状態および第 2 時短状態のいずれも含む）に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P T 5-5（ノーマルリーチ）、変動パターン P T 5-6（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。また、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中（第 1 時短状態および第 2 時短状態のいずれも含む）に小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P T 5-7（ノーマルリーチ）、変動パターン P T 5-8（スーパーリーチ）のいずれかに決定される。

10

【0220】

次に、図 8-10 (E) , (F) を用いて、時短はずれの変動パターン（非時短状態用）について説明する。図 8-10 (E) に示すように、本例では、非時短状態において時短はずれ A ~ C（図柄「2」、「4」、「6」）となる場合には、変動パターンとして、変動パターン P T 6-1（通常変動）、変動パターン P T 6-2（時短煽り演出）のいずれかに決定される。

【0221】

図 8-10 (F) に示すように、本例では、非時短状態において時短はずれ A（図柄「8」）となる場合には、変動パターンとして、変動パターン P T 7-1（通常変動）、変動パターン P T 7-2（時短煽り演出）、変動パターン P T 7-3（時短復活演出）のいずれかに決定される。

20

【0222】

なお、本例では、時短状態において時短はずれ A ~ C となる場合には、はずれ（時短なし）と同様の変動パターンに決定される。

【0223】

次に、図 8-10 (G) を用いて、救済時短の変動パターンについて説明する。図 8-10 (G) に示すように、本例では、救済時短となる場合に、小当たり、はずれとなる場合は、変動パターンとして、変動パターン P T 8-1（救済時短突入演出）に決定される。

【0224】

また、本例では、普通図柄プロセス処理（ステップ S 26）において、CPU 103 は、普通図柄の変動表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、通常状態である場合には、10%の確率で普図当りすることに決定し、時短状態である場合には、90%の確率で普図当りすることに決定する。また、CPU 103 は、普通図柄プロセス処理（ステップ S 26）において、普図当りと決定したことにもとづいて可変入賞球装置 6B（第 2 始動入賞口）を開状態に制御する。

30

【0225】

（演出制御コマンド）

図 8-11 および図 8-12 は、演出制御用 CPU 120 に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 8-11 および図 8-12 に示す例において、コマンド 80XX (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用 CPU 120 は、コマンド 80XX (H) のいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

40

【0226】

コマンド 9001 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を非時短はずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 1 指定コマンド

50

)(はずれ指定コマンド))である。コマンド9002(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれA(図柄「8」)とすることを指定する演出制御コマンド(表示結果2指定コマンド)(はずれ指定コマンド))である。コマンド9003(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれA(図柄「6」)とすることを指定する演出制御コマンド(表示結果3指定コマンド)(はずれ指定コマンド))である。コマンド9004(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれB(図柄「4」)とすることを指定する演出制御コマンド(表示結果4指定コマンド)(はずれ指定コマンド))である。コマンド9005(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれC(図柄「2」)とすることを指定する演出制御コマンド(表示結果5指定コマンド)(はずれ指定コマンド))である。

10

【0227】

コマンド9006(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R時短大当りAとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果6指定コマンド(6R時短大当りA指定コマンド))である。コマンド9007(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R時短大当りBとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果7指定コマンド(6R時短大当りB指定コマンド))である。コマンド9008(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を10R時短大当りとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果8指定コマンド(10R時短大当り指定コマンド))である。

20

【0228】

コマンド9009(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りAとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果9指定コマンド(小当りA指定コマンド))である。コマンド900A(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りBとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果10指定コマンド(小当りB指定コマンド))である。

【0229】

コマンドA000(H)は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が20秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第1図柄確定A指定コマンド)である。コマンドA001(H)は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が10秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第1図柄確定B指定コマンド)である。コマンドA002(H)は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第1図柄確定C指定コマンド)である。

30

【0230】

コマンドA100(H)は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が20秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第2図柄確定A指定コマンド)である。コマンドA101(H)は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が10秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第2図柄確定B指定コマンド)である。コマンドA102(H)は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な演出制御コマンド(第2図柄確定C指定コマンド)である。

40

【0231】

コマンドB000(H)は、大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当り開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当り終了指定コマンド:エンディング指定コマンド)である。

【0232】

コマンドB1XX(H)は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放中表示コマンド)である。なお、「XX」に表示するラウンド数が設

50

定される。コマンド B 2 X X (H) は、大当り遊技中のラウンド後の表示（ラウンド間のインターバルの表示）を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後表示コマンド）である。

【0233】

コマンド B 3 0 0 (H) は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。コマンド B 3 0 1 (H) は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。

【0234】

コマンド B 4 0 0 (H) は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。コマンド B 4 0 1 (H) は、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（特殊入賞口入賞指定コマンド）である。コマンド B 4 0 2 (H) は、特殊入賞口内の V 入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（V 入賞口入賞指定コマンド）である。

【0235】

コマンド C 0 0 0 (H) は、第 1 保留記憶数が 1 増加したことを指定する演出制御コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンド C 0 0 1 (H) は、第 2 保留記憶数が 1 増加したことを指定する演出制御コマンド（第 2 保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンド C 1 0 0 (H) は、第 1 保留記憶数が 1 減少したことを指定する演出制御コマンド（第 1 保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンド C 1 0 1 (H) は、第 2 保留記憶数が 1 減少したことを指定する演出制御コマンド（第 2 保留記憶数減算指定コマンド）である。

【0236】

コマンド E 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンド E 0 0 1 (H) は、大当り遊技終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態 A 指定コマンド）である。コマンド E 0 0 2 (H) は、時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態 B 指定コマンド）である。コマンド E 0 0 3 (H) は、救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態 C 指定コマンド）である。

【0237】

コマンド E 1 0 0 (H) は、右打ち報知を開始することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知開始指定コマンド）である。コマンド E 1 0 1 (H) は、右打ち報知を終了することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知終了指定コマンド）である。

【0238】

コマンド E 2 X X (H) は、設定されている設定値を指定する演出制御コマンド（設定値コマンド）である。なお、「X X」に設定されている設定値が設定される。例えば、設定値「1」に設定されている場合にはコマンド E 2 0 1 (H) が送信され、設定値「6」に設定されている場合にはコマンド E 2 0 6 (H) が送信される。

【0239】

演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 CPU 1 2 0（具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0）は、主基板 1 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると図 8-11 および図 8-12 に示された内容に応じて画像表示装置 5 の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板 1 3 に対して音番号データを出力する。なお、図 8-11 および図 8-12 に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。

【0240】

（遊技制御メイン処理）

10

20

30

40

50

図 8-13 は、特徴部 120IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップ S1～S2 の処理、ステップ S3～S9 の処理、およびステップ S10～S12 の処理は、図 3 で示したそれらの処理と同様である。

【0241】

本例では、ステップ S2 において初期設定が行われると、CPU103 は、設定変更／確認処理を行う（ステップ 120IWS11）。設定変更／確認処理では、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能にする。次いで、CPU103 は、現在設定されている設定値に応じた設定値コマンドを演出制御用 CPU120 に送信する制御を行う（ステップ 120IWS12）。

【0242】

また、ステップ S9 において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103 は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ 120IWS13）。従って、本例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行された後、900 回の変動表示を実行しても大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。なお、本例では、ステップ S9 において送信する初期化を指示する演出制御コマンドにもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能である。

【0243】

なお、本例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAM クリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【0244】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップ S3 の Y）して RAM クリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM 異常を検出（ステップ S4、S5 の N）して RAM クリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【0245】

（特別図柄プロセス処理）

図 8-14 は、特徴部 120IW における特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。本例において、始動入賞判定処理（ステップ 120IWS101）は、図 5 に示す始動入賞判定処理（ステップ S101）と概ね同様である。また、特別図柄通常処理（ステップ 120IWS110）～特別図柄停止処理（ステップ 120IWS113）は、図 5 に示す特別図柄通常処理（ステップ S110）～特別図柄停止処理（ステップ S113）と概ね同様である。ただし、本例では、小当り図柄を導出表示した場合には、小当り開放前処理（ステップ 120IWS114）に移行する。また、大当り図柄を導出表示した場合（いわゆる直当りとなった場合）には、大当り開放前処理（ステップ 120IWS117）に移行する。

【0246】

小当り開放前処理（ステップ 120IWS114）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、特殊可変入賞球装置 120IW17 を開放状態に制御する処理を実行して、内部状態（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値）を、小当り開放中処理（ステップ 120IWS115）に応じた値（この例では 5）に更新する。

【0247】

小当り開放中処理（ステップ 120IWS115）：特別図柄プロセスフラグの値が 5 であるときに実行される。特殊可変入賞球装置 120IW17 の開放中に開放時間が経過

10

20

30

40

50

した場合には、特殊可変入賞球装置 120IW17 を閉状態に制御し、特殊可変入賞球装置 120IW17 の閉鎖中に閉鎖時間が経過し、まだ開放回数が残っている場合には、特殊可変入賞球装置 120IW17 を開状態に制御する。また、V 入賞口開閉板 120IW20 の開放タイミングとなった場合には V 入賞口開閉板 120IW20 を開状態に制御し、V 入賞口開閉板 120IW20 の閉鎖タイミングとなった場合には V 入賞口開閉板 120IW20 を閉状態に制御する。また、V 入賞口スイッチ 120IW20a がオンしたか否か確認し、V 入賞口スイッチ 120IW20a がオンした場合には、V 入賞フラグをセットする。特殊可変入賞球装置 120IW17 の全ての開放を終了し、閉鎖時間（インターバル時間）も経過した場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を小当り閉鎖後処理（ステップ 120IWS116）に対応した値（この例では 6）に更新する。

10

【0248】

小当り閉鎖後処理（ステップ 120IWS116）：特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。V 入賞フラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を大当り開放前処理（ステップ 120IWS117）に対応した値（この例では 7）に更新する。V 入賞フラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を特別図柄通常処理（ステップ 120IWS110）に対応した値（この例では 0）に更新する。

【0249】

大当り開放前処理（ステップ 120IWS117）～大当り終了処理（ステップ 120IWS120）は、図 5 に示す大当り開放前処理（ステップ S114）～大当り終了処理（ステップ S117）と概ね同様である。

20

【0250】

なお、本例では、大当りと決定されて大当り／小当り図柄が導出表示された後、または小当り遊技中に V 入賞が発生して小当り遊技を終了した後に、直ちに大当り遊技に移行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、直ちに大当り遊技に移行するのではなく、さらに遊技領域に設けられた作動ゲート（通過ゲート 41 と兼用でもよい）を遊技球が通過したことを条件として大当り遊技に移行するように構成してもよい。

【0251】

（特別図柄通常処理）

図 8-15 および図 8-16 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ 120IWS110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ 120IWS51）。具体的には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が 0 でなければ、CPU103 は、第 2 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ 120IWS52）。具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する。第 2 保留記憶数が 0 でなければ、CPU103 は、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第 2」を示すデータを設定する（ステップ 120IWS53）。第 2 保留記憶数が 0 であれば（すなわち、第 1 保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU103 は、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する（ステップ 120IWS54）。

30

40

【0252】

この特徴部 120IW では、ステップ 120IWS52～S54 の処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の変動表示に対して、第 2 特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第 2 特別図柄の変動表示を開始させるための第 2 の開始条件が第 1 特別図柄の変動表示を開始させるための第 1 の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0253】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口に

50

遊技球が入賞した順に第 1 特別図柄の変動表示および第 2 特別図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

【0254】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する（ステップ120IWS55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

10

【0255】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ120IWS56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

20

【0256】

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

【0257】

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

30

【0258】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ120IWS57）。なお、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0259】

次いで、CPU103は、現在設定されている設定値を特定可能な設定値コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS58）。なお、本例では、変動表示を実行するごとに変動開始時に設定値コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、変動終了時に設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

40

【0260】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ120IWS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ120IWS62）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップ120IWS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとするに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラ

50

ムである。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとするに決定した場合には（ステップ120IWS63のY）、ステップ120IWS64に移行する。一方、大当りとしないうことに決定した場合には（ステップ120IWS63のN）、ステップ120IWS66に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0261】

ステップ120IWS64では、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。また、CPU103は、特別図柄ポインタが示す大当り種別判定テーブルを選択する（ステップ120IWS65）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、図8-5（A）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、図8-5（B）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（6R時短大当りAや、6R時短大当りB、10R時短大当り）を大当りの種別に決定する（ステップ120IWS91）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップ120IWS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、CPU103は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM102における大当り種別バッファに設定する。そして、ステップ120IWS92に移行する。

【0262】

一方、ステップ120IWS66では、CPU103は、特別図柄ポインタが示す小当り判定テーブルを選択する。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の小当り判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の小当り判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、選択した小当り判定テーブルを用いて、当り判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、小当りとするか否かを決定する（ステップ120IWS67）。なお、本例では、図8-4（A）、（B）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には小当りと決定される確率は約1/400で小当りと決定され、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には約1/7の確率で小当りと決定される。

【0263】

小当りとするに決定した場合には（ステップ120IWS68のY）、CPU103は、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（ステップ120IWS69）。そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す小当り種別判定テーブルを選択する（ステップ120IWS70）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、図8-5（C）に示す第1特別図柄用の小当り種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、図8-5（D）に示す第2特別図柄用の小当り種別判定テーブルを選択する。小当り種別判定テーブルの選択後はステップ120IWS71に移行する。

【0264】

小当りとするに決定した場合でなければ（ステップ120IWS68のN）、CPU103は、ステップ120IWS71に移行する。

【0265】

ステップ120IWS71では、CPU103は、時短状態中に小当りに制御された回数をカウントするための小当り回数カウンタが0であるか否かを確認する（ステップ120IWS71）。小当り回数カウンタの値が0の場合はステップ120IWS76に移行する。

【0266】

10

20

30

40

50

小当り回数カウンタの値が0でない場合は、CPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS72）。小当りフラグがセットされていない場合はステップ120IWS76に移行する。

【0267】

小当りフラグがセットされている場合は、CPU103は、小当り回数カウンタの値を1減算する（ステップ120IWS73）。

【0268】

次いで、CPU103は、減算後の小当り回数カウンタが0であるか否かを確認する（ステップ120IWS74）。小当り回数カウンタの値が0でない場合はステップ120IWS76に移行する。

【0269】

減算後の小当り回数カウンタの値が0である場合は、CPU103は、変動終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ120IWS75）。そして、ステップ120IWS76に移行する。

【0270】

ステップ120IWS76では、CPU103は、いずれかの時短フラグがセットされているかを確認する（ステップ120IWS76）。いずれの時短フラグもセットされていない場合はステップ120IWS83に移行する。いずれかの時短フラグがセットされている場合は、CPU103は、合算時短回数カウンタを1減算する（ステップ120IWS77）。

【0271】

そして、CPU103は、減算後の合算時短回数カウンタのカウント値が0であるか否かを確認し（ステップ120IWS74）、0である場合にはステップ120IWS82に移行する。CPU103は、減算後の合算時短回数カウンタのカウント値が0でない場合には、第2特別図柄の変動表示を開始する場合であるか否かを確認する（ステップ120IWS79）。なお、第2特別図柄の変動表示を開始する場合であるか否かは、例えば、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示を開始する場合でなければ、ステップ120IWS83に移行する。

【0272】

第2特別図柄の変動表示を開始する場合には、CPU103は、第2時短回数カウンタを1減算し（ステップ120IWS80）、減算後の第2時短回数カウンタのカウント値が0であるか否かを確認する（ステップ120IWS81）。CPU103は、減算後の第2時短回数カウンタのカウント値が0でない場合はステップ120IWS83に移行する一方で、減算後の第2時短回数カウンタのカウント値が0である場合はステップ120IWS82に移行する。

【0273】

ステップ120IWS82では、CPU103は、変動終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ120IWS82）。

【0274】

なお、本例では、ステップ120IWS83以降の救済時短までの変動回数のカウント処理の前にステップ120IWS76～S82を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にきざられない。例えば、ステップ120IWS83以降の救済時短までの変動回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる変動表示である場合には、時短回数カウンタに「900」をセット（ステップ120IWS149参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる変動表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「901」をセットするように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【0275】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ120IWS83）。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ120IWS87に移行する。救済時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ120IWS84）。なお、本例では、ステップ120IWS83の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態または時短状態のいずれであるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。また、本例では、ステップ120IWS83の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

10

【0276】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ120IWS85）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ120IWS87に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態に制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ120IWS86）。そして、ステップ120IWS87に移行する。

【0277】

なお、本例では、はずれ変動の場合だけでなく小当たり変動の場合であってもステップ120IWS83～S86の処理が実行されるので、救済時短回数カウンタの値が0となって救済時短が発生する変動表示が小当たり変動である場合もある。一方、本例では、大当たり変動となる場合には、ステップ120IWS83～S86の処理は実行されないため、救済時短が発生する筈の変動表示が大当たり変動である場合には救済時短の制御は行われず、通常の大当たりの制御が行われる。

20

【0278】

ステップ120IWS87では、CPU103は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS87）。小当たりフラグがセットされていれば、ステップ120IWS91に移行する。この場合、CPU103は、ステップ120IWS70で選択した小当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（小当たりAや小当たりB）を小当たりの種別に決定する（ステップ120IWS91）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップ120IWS101）で抽出し第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、小当たり種別の決定を行う。また、CPU103は、決定した小当たりの種別を示すデータをRAM102における小当たり種別バッファに設定する。そして、ステップ120IWS92に移行する。

30

【0279】

小当たりフラグがセットされていなければ、CPU103は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ120IWS88）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/200の確率で時短はずれとすることに決定する（図8-4（A）参照）。また、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/400の確率で時短はずれとすることに決定する（図8-4（B）参照）。時短はずれとすることに決定しなかった場合（時短なしのはずれとすることに決定した場合）はステップ120IWS93に移行する。

40

【0280】

時短はずれとすることに決定した場合には（ステップ120IWS89のY）、CPU103は、特別図柄ポインタが示す時短種別判定テーブルを選択する（ステップ120IWS90）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、図8-6（A）に示す第1特別図柄用の時短種別判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値

50

が「第2」を示している場合には、図8-6(B)に示す第2特別図柄用の時短種別判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（時短はずれAや、時短はずれB、時短はずれC）を時短はずれの種別に決定する（ステップ120IWS91）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。そして、ステップ120IWS92に移行する。

【0281】

ステップ120IWS91の処理を終了すると、CPU103は、ステップ120IWS91で行った種別判定の結果に応じた図柄判定テーブル（図8-7(A)～図8-8(H)参照）を選択する（ステップ120IWS92）。なお、時短なしのはずれの場合には、そのまま図8-7(I)に示す図柄判定テーブルが選択され、ステップ120IWS93に移行する。

10

【0282】

ステップ120IWS93では、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された図柄判定用乱数の値と一致する値に対応した図柄に決定する（ステップ120IWS93）。

【0283】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ120IWS94）。

【0284】

20

（変動パターン設定処理）

図8-17は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップ120IWS111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、ストーリー設定済みか否かを確認する（ステップ120IWS1701）。なお、ストーリーとは図柄の変動回数に応じた変動パターンや変動時間のことであり、ストーリー設定済みか否かは、大当たりが発生したときにストーリーに応じてセットされるフラグやデータがセットされているか否かにより確認する。

【0285】

ストーリーが設定済みである場合は、CPU103は、救済時短決定フラグ（ステップ120IWS86参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS1702）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、CPU103は、救済時短用の変動パターンテーブル（図8-10(G)参照）を選択して、ステップ120IWS1710に移行する。

30

【0286】

ストーリー設定済みでない場合、または救済時短決定フラグがセットされていない場合には、CPU103は、時短はずれであるか否かを確認する（ステップ120IWS1704）。時短はずれでない場合は、CPU103は、特別図柄、遊技状態および表示結果に応じた変動パターンテーブル（図8-10(A)～(D)参照）を選択し（ステップ120IWS1709）、ステップ120IWS1710に移行する。従って、本例では、救済時短となる変動表示であっても、ストーリーが未設定である場合には、救済時短用の変動パターンではなく、一律に通常用の変動パターンに決定される。

40

【0287】

時短はずれである場合は、CPU103は、時短フラグ（ステップ120IWS150、ステップ120IWS160、ステップ120IWS537参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS1705）。時短フラグがセットされている場合は、CPU103は、特別図柄、遊技状態および表示結果に応じた変動パターンテーブル（図8-10(A)～(D)参照）を選択し（ステップ120IWS1709）、ステップ120IWS1710に移行する。従って、本例では、時短はずれと決定した場合であっても、時短状態中である場合には、はずれ（時短なし）と同様の変動パターンが決定

50

される。

【0288】

時短フラグがセットされていない場合は、CPU103は、図柄判定（ステップ120 IWS93参照）で図柄「8」と判定されたか否かを確認する（ステップ120 IWS1706）。図柄「8」としない場合は、CPU103は、時短はずれ（図柄「8」以外）用の変動パターンテーブル（図8-10（E）参照）を選択し（ステップ120 IWS1707）、ステップ120 IWS1710に移行する。図柄「8」とする場合は、CPU103は、時短はずれ（図柄「8」）用の変動パターンテーブル（図8-10（F）参照）を選択し（ステップ120 IWS1708）、ステップ120 IWS1710に移行する。

10

【0289】

ステップ120 IWS1710では、CPU103は、ステップ120 IWS1703、S1707、S1708、S1709にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、特別図柄ポインタが示す保留記憶バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図8-10に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ120 IWS1710）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間が決定される。なお、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【0290】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120 IWS1711）。

20

【0291】

また、ステップ120 IWS1710にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ120 IWS1712）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ120 IWS1713）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ120 IWS1714）。

30

【0292】

（特別図柄変動処理）

図8-18は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理（ステップ120 IWS112）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、小当たりとするか否かの決定結果、時短はずれとするか否かの決定結果、大当たり種別の決定結果、小当たり種別の決定結果および時短はずれ種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果10指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120 IWS1121）。

40

【0293】

次いで、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップ120 IWS1122）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ120 IWS1123）、救済時短決定フラグ（ステップ120 IWS86参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ120 IWS1124）。なお、変動時間タイマがタイムアウトしていない場合はステップ120 IWS1139に移行する。

【0294】

救済時短決定フラグがセットされている場合であれば、CPU103は、右打ちLED120 IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ120 IWS1125）。また、

50

CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS1126）。

【0295】

ステップ120IWS1126の処理が実行されることによって、本例では、救済時短が発生する場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED120IW10の点灯が開始される。

【0296】

次いで、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする（ステップ120IWS1127）。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS1128）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ120IWS1139に移行する。

【0297】

一方、救済時短フラグがセットされていない場合は、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ120IWS1129）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ120IWS93で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【0298】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、右打ちLED120IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ120IWS1130）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS1131）。

【0299】

ステップ120IWS1131の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED120IW10の点灯が開始される。

【0300】

次いで、CPU103は、時短フラグA、時短フラグB、または時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS1132）。時短フラグA、時短フラグB、および時短フラグCのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする（ステップ120IWS1133）。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS1134）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ120IWS1139に移行する。

【0301】

時短フラグA、時短フラグB、または時短フラグCがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「10秒」に応じた値をセットする（ステップ120IWS1135）。また、CPU103は、図柄確定期間が10秒であることを特定可能な第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS1136）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確

10

20

30

40

50

定B指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ120IWS1139に移行する。

【0302】

時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ120IWS1129のN）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「0.5秒」に応じた値をセットする（ステップ120IWS1137）。また、CPU103は、図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS1138）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ120IWS1139に移行する。

10

【0303】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS113）に対応した値に更新する（ステップ120IWS1139）。

【0304】

（特別図柄停止処理）

図8-19～図8-21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマの値を1減算し（ステップ120IWS131）、減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ120IWS132）。

20

【0305】

減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていなければ（すなわち、まだ第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていれば（すなわち、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS133）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、時短フラグ（時短フラグA、時短フラグB、時短フラグC）、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをリセットする（ステップ120IWS134）。

30

【0306】

なお、時短回数カウンタとしては、第2特別図柄の変動回数に対応する特2時短回数カウンタと、第1特別図柄および第2特別図柄の両方の変動回数に対応する合算時短回数カウンタとが設けられている。単に「時短回数カウンタ」としたときは、特2時短回数カウンタと合算時短回数カウンタとの両方を指し示すものである。

【0307】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ120IWS135）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、大当り遊技終了後に900回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

40

【0308】

なお、本例では、ステップ120IWS135の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「900」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【0309】

50

次いで、CPU103は、右打ちLED120IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ120IWS136）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS137）。

【0310】

次いで、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120IWS138）。次いで、CPU103は、特別可変入賞球装置7を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ120IWS139）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS144）に対応した値に更新する（ステップ120IWS140）。

10

【0311】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ120IWS133のN）、CPU103は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS141）。時短終了フラグがセットされていなければ、ステップ120IWS148に移行する。時短終了フラグがセットされていれば、CPU103は、時短終了フラグをリセットする（ステップ120IWS142）。次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグA～Cのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ120IWS143）。

【0312】

次いで、CPU103は、値がセットされていれば、小当り回数カウンタ、合算時短回数カウンタ、特2時短回数カウンタをリセットし（ステップ120IWS144）、右打ちLED120IW10の点灯を終了する制御を行う（ステップ120IWS145）。また、CPU103は、右打ち報知終了指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS146）。また、CPU103は、通常状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS147）。そして、ステップ120IWS148に移行する。

20

【0313】

なお、本例では、ステップ120IWS141～S147の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

30

【0314】

次いで、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS148）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、CPU103は、特2時短回数カウンタに「900」を、合算時短回数カウンタに「900」を、救済時短回数カウンタに「900」を、小当り回数カウンタに「1」をそれぞれセットする（ステップ120IWS149）。また、CPU103は、時短フラグCをセットし、時短状態に制御する（ステップ120IWS150）。また、CPU103は、時短状態C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS151）。そして、ステップ120IWS164に移行する。

40

【0315】

なお、本例では、小当り変動であっても、図柄確定期間終了のタイミングで、120IWS148で救済時短決定フラグがセットされていれば、ステップ120IWS150を実行し、その後の小当り遊技状態では時短状態Cに制御される。

【0316】

救済時短フラグがセットされていない場合は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ120IWS152）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ120IWS93で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

50

【0317】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、いずれかの時短フラグ（時短フラグA～C）がセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS153）。いずれの時短フラグもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、時短はずれAであれば（ステップ120IWS154のY）、特2時短回数カウンタに「100」を、合算時短回数カウンタに「900」をそれぞれセットする（ステップ120IWS155）。そして、ステップ120IWS160に移行する。

【0318】

時短はずれAでなければ、CPU103は、時短はずれBであれば（ステップ120IWS156のY）、特2時短回数カウンタに「50」を、合算時短回数カウンタに「900」をそれぞれセットする（ステップ120IWS157）。そして、ステップ120IWS160に移行する。

10

【0319】

時短はずれBでなければ（ステップ120IWS156のN）、すなわち、時短はずれCであれば、CPU103は、特2時短回数カウンタに「30」を、合算時短回数カウンタに「900」をそれぞれセットする（ステップ120IWS158）。そして、ステップ120IWS160に移行する。

【0320】

次いで、CPU103は、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する（ステップ120IWS160）。

20

【0321】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ120IWS161）。従って、本例では、時短はずれを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、時短はずれ後に900回の変動表示を実行しても次の大当りも時短はずれも発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態に制御されることになる。

【0322】

また、CPU103は、小当り回数カウンタから1減算し（ステップ120IWS162）、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS163）。そして、ステップ120IWS164に移行する。

30

【0323】

また、いずれかの時短フラグがセットされていれば（ステップ120IWS153のY）、ステップ120IWS164に移行する。従って、本例では、時短はずれとなった場合であっても時短状態中である場合には、時短はずれにもとづく新たな時短状態の設定は行われず、現在の時短状態が継続される（従って、特2時短回数カウンタや合算時短回数カウンタの値は現在の値のまま継続される）。

【0324】

ステップ120IWS164では、CPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS164）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、右打ちLED120IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ120IWS165）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS166）。

40

【0325】

次いで、CPU103は、小当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120IWS167）。次いで、CPU103は、特殊入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ120IWS168）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップS118）に対応した値に更新する（ステップ120IWS169）。

【0326】

小当りフラグがセットされていない場合には、CPU103は、セットされていれば、

50

救済時短決定フラグをリセットする（ステップ120IWS170）。

【0327】

ステップ120IWS171では、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新する（ステップ120IWS171）。

【0328】

（小当り開放前処理）

図8-22は、特別図柄プロセス処理における小当り開放前処理（ステップ120IWS114）を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、CPU103は、まず、特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ120IWS401）。特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていなければ（すなわち、ファンファール時間を経過していなければ）、そのまま処理を終了する。

10

【0329】

特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、ファンファール時間を経過していれば）、CPU103は、ソレノイド120IW83の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置120IW17を開放状態に制御する（ステップ120IWS402）。また、CPU10103は、特殊入賞口の1回目の開放時間（本例では、0.016秒）に相当する値を開放時間タイマにセットする（ステップ120IWS403）。

【0330】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放中処理（ステップ120IWS115）に対応した値に更新する（ステップ120IWS404）。

20

【0331】

（小当り開放中処理）

図8-23は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（ステップ120IWS115）を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU103は、まず、特殊入賞口スイッチ120IW24がオン状態となったか否かを確認する（ステップ120IWS421）。特殊入賞口スイッチ120IW24がオン状態となっていれば（すなわち、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出していれば）、CPU103は、特殊入賞口入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120IWS422）。

30

【0332】

次いで、CPU103は、V入賞口スイッチ120IW20aがオン状態となったか否かを確認する（ステップ120IWS423）。V入賞口スイッチ120IW20aがオン状態となっていれば（すなわち、V入賞口への遊技球の入賞を検出していれば）、CPU103は、V入賞口入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120IWS424）。また、CPU103は、V入賞したことを示すV入賞フラグをセットする（ステップ120IWS425）。

【0333】

次いで、CPU103は、V入賞口開閉板120IW20の開放タイミングとなったか否かを確認する（ステップ120IWS426）。なお、V入賞口開閉板120IW20の開放タイミングとなったか否かは、例えば、小当り遊技を開始するときにタイマをセットし、小当り遊技を開始してから時間が所定時間（本例では、8秒）となったか否かを確認することにより判定できる。V入賞口開閉板120IW20の開放タイミングとなっていれば、CPU103は、ソレノイド120IW84の駆動を開始し、V入賞口開閉板120IW20を開放状態に制御する（ステップ120IWS427）。

40

【0334】

次いで、CPU103は、V入賞口開閉板120IW20の閉鎖タイミングとなったか否かを確認する（ステップ120IWS428）。なお、V入賞口開閉板120IW20の閉鎖タイミングとなったか否かは、例えば、V入賞口開閉板120IW20の開放を開始したときにタイマをセットし、V入賞口開閉板120IW20の開放を開始してから

50

時間が所定時間（本例では、8 秒）となったか否かを確認することにより判定できる。V 入賞口開閉板 1 2 0 I W 2 0 の閉鎖タイミングとなっていれば、C P U 1 0 3 は、ソレノイド 1 2 0 I W 8 4 の駆動を停止し、V 入賞口開閉板 1 2 0 I W 2 0 を閉鎖状態に制御する（ステップ 1 2 0 I W S 4 2 9）。

【0 3 3 5】

次いで、C P U 1 0 3 は、特殊入賞口の開放時間を計測するための開放時間タイマの値が 0 となっているか否かを確認する（ステップ 1 2 0 I W S 4 3 0）。開放時間タイマの値が 0 でなければ（すなわち、特殊入賞口の開放中であれば）、C P U 1 0 3 は、開放時間タイマの値を 1 減算し（ステップ 1 2 0 I W S 4 3 1）、減算後の開放時間タイマの値が 0 となっているか否かを確認する（ステップ 1 2 0 I W S 4 3 2）。開放時間タイマの値が 0 となっていれば、C P U 1 0 3 は、ソレノイド 1 2 0 I W 8 3 の駆動を停止して、特殊可変入賞球装置 1 2 0 I W 1 7 を閉鎖状態に制御する（ステップ 1 2 0 I W S 4 3 3）。また、C P U 1 0 3 は、特殊入賞口の開放後の閉鎖時間を計測するための閉鎖時間タイマに、所定の閉鎖時間（インターバル時間に相当する値をセットする（ステップ 1 2 0 I W S 4 3 4）。そして、処理を終了する。

【0 3 3 6】

ステップ 1 2 0 I W S 4 3 0 で開放時間タイマが 0 であれば（すなわち、特殊入賞口の閉鎖中であれば）、C P U 1 0 3 は、閉鎖時間タイマの値を 1 減算し（ステップ 1 2 0 I W S 4 3 5）、減算後の閉鎖時間タイマの値が 0 となっているか否かを確認する（ステップ 1 2 0 I W S 4 3 6）。閉鎖時間タイマの値が 0 となっていれば、C P U 1 0 3 は、既に特殊入賞口の全ての開放を終了したか否かを確認する（ステップ 1 2 0 I W S 4 3 7）。本例では、既に特殊入賞口を 4 回開放していれば、ステップ 1 2 0 I W S 4 3 7 において Y と判定し、ステップ 1 2 0 I W S 4 4 0 に移行する。

【0 3 3 7】

特殊入賞口の全ての開放を終了していなければ（すなわち、2 ～ 4 回目の開放が残っていれば）、C P U 1 0 3 は、ソレノイド 1 2 0 I W 8 3 の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置 1 2 0 I W 1 7 を開放状態に制御する（ステップ 1 2 0 I W S 4 3 8）。また、C P U 1 0 3 は、閉鎖時間タイマに開放時間（本例では、0 . 0 1 6 秒）に相当する値をセットする（ステップ 1 2 0 I W S 4 3 9）。そして、処理を終了する。

【0 3 3 8】

特殊入賞口の全ての開放を終了していれば（ステップ 1 2 0 I W S 4 3 7 の Y）、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り閉鎖後処理（ステップ 1 2 0 I W S 1 1 6）に応じた値に更新する（ステップ 1 2 0 I W S 4 4 0）。

【0 3 3 9】

（小当り閉鎖後処理）

図 8 - 2 4 は、特別図柄プロセス処理における小当り閉鎖後処理（ステップ 1 2 0 I W S 1 1 6）を示すフローチャートである。小当り閉鎖後処理において、C P U 1 0 3 は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ 1 2 0 I W S 4 5 1）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ 1 2 0 I W S 4 5 3 に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、C P U 1 0 3 は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ 1 2 0 I W S 4 5 2）、処理を終了する。

【0 3 4 0】

ステップ 1 2 0 I W S 4 5 3 では、C P U 1 0 3 は、小当り終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、C P U 1 0 3 は、小当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ 1 2 0 I W S 4 5 4）。経過していなければ処理を終了する。

【0 3 4 1】

小当り終了表示時間が経過していれば、C P U 1 0 3 は、V 入賞フラグがセットされて

いるか否か確認する（ステップ120IWS455）。V入賞フラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、時短フラグや、時短回数カウンタをリセットする（ステップ120IWS456）。また、CPU103は、V入賞フラグをリセットする（ステップ120IWS457）。また、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120IWS458）。また、CPU103は、大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ120IWS459）。

【0342】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理（ステップ120IWS117）に対応した値に更新する（ステップ120IWS460）。

10

【0343】

ステップ120IWS456の処理でV入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、CPU103は、小当りフラグをリセットする（ステップ120IWS461）。また、CPU103は、小当り終了指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ120IWS462）。そして、CPU103は、セットされていれば、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ120IWS463）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ120IWS110）に応じた値に更新する（ステップ120IWS464）。

【0344】

（大当り終了処理）

20

図8-25は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップ120IWS121）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ120IWS531）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ120IWS535に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、大当りフラグまたは小当りフラグをリセットし（ステップ120IWS532）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ120IWS533）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ120IWS534）、処理を終了する。

30

【0345】

ステップ120IWS535では、CPU103は、大当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ120IWS536）。経過していなければ処理を終了する。

【0346】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ120IWS536のY）、CPU103は、時短フラグAをセットし（ステップ120IWS537）、救済時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS538）。救済時短フラグがセットされている場合は、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合である。この場合、CPU103は、救済時短フラグをリセットし（ステップ120IWS539）、特2時短回数カウンタに「1」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当り回数カウンタに「1」をセットする（ステップ120IWS540）。次いで、CPU103は、ストーリー設定処理を行う（ステップ120IWS546）。

40

【0347】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ120IWS110）に応じた値に更新する（ステップ120IWS547）。

【0348】

一方で、救済時短フラグがセットされていない場合、時短状態で発生した大当りである

50

か否かを確認する（ステップ120IWS541）。なお、時短状態で発生した大当たりであるか否かは、例えば、大当たり遊技の開始時にステップ120IWS134やステップS120IWS456の処理が実行されて時短フラグがリセットされてしまう前に、時短フラグがセットされているか否かを確認し、時短フラグがセットされていれば、大当たり発生時に時短状態であったことを示す大当たり時時短フラグをセットし、ステップ120IWS541では、その大当たり時時短フラグがセットされているか否かを確認することによって判定できる。

【0349】

時短状態で発生した大当たりである場合は、CPU103は、特2時短回数カウンタに「7」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当たり回数カウンタに「1」をセットする（ステップ120IWS540）。次いで、CPU103は、ストーリー設定処理を行う（ステップ120IWS546）。

10

【0350】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ120IWS110）に応じた値に更新する（ステップ120IWS547）。

【0351】

また、時短状態で発生した大当たりでない場合（通常状態で発生した大当たりである場合）は、終了した大当たり遊技状態が第1特別図柄の変動にもとづくものであるか否かを確認する（ステップ120IWS543）。なお、第1特別図柄の変動にもとづく大当たりであるか否かは、例えば、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されているか否かを確認することにより判定できる。終了した大当たり遊技状態が第1特別図柄の変動にもとづくものであれば、CPU103は、特2時短回数カウンタに「1」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当たり回数カウンタに「1」をセットする（ステップ120IWS544）。次いで、CPU103は、ストーリー設定処理を行う（ステップ120IWS546）。

20

【0352】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ120IWS110）に応じた値に更新する（ステップ120IWS547）。

【0353】

終了した大当たり遊技状態が第1特別図柄の変動にもとづくものでなければ（第2特別図柄の変動にもとづくものであれば）、CPU103は、特2時短回数カウンタに「99」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当たり回数カウンタに「1」をセットする（ステップ120IWS545）。次いで、CPU103は、ストーリー設定処理を行う（ステップ120IWS546）。

30

【0354】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ120IWS110）に応じた値に更新する（ステップ120IWS547）。

【0355】

なお、本例では、以上の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当たりとなった場合には時短回数1回の時短状態に制御され（ステップ120IWS544参照）、時短状態中に大当たりとなった場合には時短回数7回の時短状態に制御される（ステップ120IWS542参照）。従って、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当たりとなった場合よりも時短状態中に大当たりとなった場合の方が有利な時短状態（本例では、時短回数が多い）に制御される。

40

【0356】

また、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常状態中に大当たりとなった場合には時短回数99回の時短状態に制御され（ステップ120IWS545参照）、時短状態中に大当たりとなった場合には時短回数7回の時短状態に制御される（ステップ120IWS542参照）。従って、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、時短状態

50

中に大当たりとなった場合よりも通常状態中に大当たりとなった場合の方が有利な時短状態（本例では、時短回数が多い）に制御される。

【0357】

さらに、本例では、救済時短が発生した変動表示が小当たり変動であった場合に、その小当たり遊技中にV入賞が発生して移行された大当たり遊技を終了する場合には、時短回数1回の時短状態に制御される（ステップ120IWS540参照）。従って、救済時短が発生した変動表示が小当たり変動であった場合に、その小当たり遊技中にV入賞が発生して移行された大当たり遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態（本例では、時短回数が1回と少ない）に制御される。

【0358】

なお、例えば、救済時短が発生した変動表示が小当たり変動であった場合に、その小当たり遊技中にV入賞が発生して移行された大当たり遊技を終了する場合には、それが第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり変動でV入賞した場合であれば、時短回数99回の時短状態（従って、有利度が高い時短状態）に制御されるように構成してもよい。

【0359】

（状態遷移）

次に、本特徴部120IWにおける状態遷移について説明する。図8-26は、本特徴部120IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。図8-26に示すように、通常状態において、大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS537参照）。また、通常状態において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS160参照）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や、大当たりまたは時短はずれ後、次の大当たりや時短はずれが発生することなく、変動回数が900回に到達した場合）には時短状態C（救済時短経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS150参照）。

【0360】

また、図8-26に示すように、時短状態Aにおいて、大当たりとなった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS537参照）。また、図8-26に示すように、時短状態Aにおいて、小当たりとなった場合には小当たり状態に制御され（ステップ120IWS69参照）、小当たり状態でV入賞した場合には大当たりを経由して時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS537参照）。また、時短状態Aにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS160参照）。また、時短状態Aにおいて、小当たりが発生しなくても、大当たりが発生することなく1回、7回、または99回の第2特別図柄の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ120IWS82，S143参照）。また、時短状態Aにおいて、小当たりが1回発生すると通常状態に制御される（ステップ120IWS73～75参照）。

【0361】

また、図8-26に示すように、時短状態Bにおいて、大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS537参照）。また、時短状態Bにおいて、小当たりとなった場合には小当たり状態に制御される（ステップ120IWS69参照）。また、時短状態Bにおいて、小当たりが発生しなくても、大当たりが発生することなく30回、50回、100回、200回の第2特別図柄の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ120IWS82，S143参照）。また、時短状態Bにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS160参照）。また、時短状態Bにおいて、小当たりが1回発生すると通常状態に制御される（ステップ120IWS73～75参照）。

【0362】

また、図8-26に示すように、時短状態Cにおいて、大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ120IWS537参照）。また、時短状態Cにおいて、小当たりとなった場合には小当たり状態に制御される（ステップ120IWS69参照）。また、時短状態Cにおいて、大当たりが発生することなく900回の変動表示を終了した場合には再び時短状態Cに制御される（ステップ120IWS150参照）。また、時短状態Cにおいて、変動回数が900回になった場合には再び時短状態Cに制御される（ステップ120IWS149, 150参照）。また、時短状態Cにおいて、小当たりが1回発生すると通常状態に制御される（ステップ120IWS73~75参照）。

10

【0363】

なお、時短状態Aにおいて小当たりとなったがV入賞しなかった場合には、小当たり遊技終了後にそのまま時短状態Aが継続される。また、時短状態Bにおいて小当たりとなったがV入賞しなかった場合には、小当たり遊技終了後にそのまま時短状態Bが継続される。また、時短状態Cにおいて小当たりとなったがV入賞しなかった場合には、小当たり遊技終了後にそのまま時短状態Cが継続される。

【0364】

（コマンド解析処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図8-27~図8-28は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

20

【0365】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ120IWS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ120IWS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップ120IWS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

30

【0366】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ120IWS614）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ120IWS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS616）。

【0367】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ120IWS617）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ120IWS618）。

40

【0368】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第1図柄確定A指定コマンド、第1図柄確定B指定コマンド、第1図柄確定C指定コマンド、第2図柄確定A指定コマンド、第2図柄確定B指定コマンド、第2図柄確定C指定コマンド）であれば（ステップ120IWS619）、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS620）。例えば、第1図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第1確定Aコマンド受信フラグを

50

セットする。また、例えば、第1図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第1確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第1確定Cコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第2確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第2確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第2確定Cコマンド受信フラグをセットする。

【0369】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンドであれば（ステップ120IWS621）、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS622）。受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンドであれば（ステップ120IWS623）、演出制御用CPU120は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS624）。

10

【0370】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ120IWS625）、演出制御用CPU120は、大入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS626）。受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ120IWS627）、演出制御用CPU120は、特殊入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS628）。受信した演出制御コマンドがV入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ120IWS629）、演出制御用CPU120は、V入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ120IWS630）。

20

【0371】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップ120IWS631）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常状態に応じた背景画像（例えば、海モードに応じた青色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ120IWS632）。

【0372】

受信した演出制御コマンドが時短状態A指定コマンドであれば（ステップ120IWS633）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態A（大当り経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ120IWS634）。

30

【0373】

受信した演出制御コマンドが時短状態B指定コマンドであれば（ステップ120IWS635）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、森林モードに応じた緑色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ120IWS636）。

【0374】

受信した演出制御コマンドが時短状態C指定コマンドであれば（ステップ120IWS637）、演出制御用CPU120は、演出モードが特別演出モードに設定されていることを示す特別演出モードフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS638）。特別演出モードフラグがセットされていない場合は、画像表示装置5において、時短状態C（救済時短経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、みかん畑モードに応じた橙色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ120IWS638）。一方、特別演出モードフラグがセットされている場合は、画像表示装置5において、特別演出モードに応じた背景画像（例えば、炎モードに応じた赤色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ120IWS640）。

40

【0375】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ120IWS641）、演出制御用CPU120は、設定値を設定値格納領域に格納する制御を行う（ステップ

50

1 2 0 I W S 6 4 2)。

【0 3 7 6】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知開始指定コマンドであれば（ステップ1 2 0 I W S 6 4 3）、演出制御用CPU1 2 0は、右打ち報知LED1 2 0 I W 2 0の点灯を開始する制御を行う（ステップ1 2 0 I W S 6 4 4）。なお、本例では、右打ち報知開始指定コマンドは、時短はずれ図柄が導出表示される場合や救済時短となる場合には、その図柄確定期間の開始時に送信されるので（ステップ1 2 0 I W S 1 1 2 6，S 1 1 3 1参照）、図柄確定期間の開始時に右打ち報知LED1 2 0 I W 2 0の点灯が開始される。

【0 3 7 7】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知終了指定コマンドであれば（ステップ1 2 0 I W S 6 4 5）、演出制御用CPU1 2 0は、右打ち報知LED1 2 0 I W 2 0の点灯を終了する制御を行い（ステップ1 2 0 I W S 6 4 6）、左打ち報知演出の実行を開始する（ステップ1 2 0 I W S 6 4 7）。

【0 3 7 8】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU1 2 0は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ1 2 0 I W S 6 4 8）。そして、ステップ1 2 0 I W S 6 1 1に移行する。

【0 3 7 9】

（可変表示開始設定処理）

図8－29は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS 1 7 1）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU1 2 0は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ1 2 0 I W S 8 0 1）。次いで、演出制御用CPU1 2 0は、ステップ1 2 0 I W S 8 0 1で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ1 2 0 I W S 8 0 2）。すなわち、演出制御用CPU1 2 0によってステップ1 2 0 I W S 8 0 2の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU1 2 0は、ステップ1 2 0 I W S 8 0 2において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「2 2 3」や「4 4 5」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU1 2 0は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ1 2 0 I W S 8 0 2において、演出制御用CPU1 2 0は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0 3 8 0】

ステップ1 2 0 I W S 8 0 2では、演出制御用CPU1 2 0は、受信した表示結果指定コマンドが「大当り」を示している場合や、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用CPU1 2 0は、停止図柄として3図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄、小当り図柄）を決定する。なお、本例では、大当り図柄と小当り図柄とでともに3図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎれない。例えば、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用CPU1 2 0は、小当り図柄として、停止図柄として「1 3 5」の飾り図柄の組合せを決定するように構成してもよい。

【0 3 8 1】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【0382】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0383】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0384】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS801で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが救済時短突入演出を指定する変動パターンPT8-1（図8-10（G）参照）であるか否かを確認する（ステップ120IWS803）。変動パターンPT8-1である場合には、演出制御用CPU120は、設定値コマンドで特定される設定値（設定値格納領域に格納されている設定値（ステップ120IWS642参照）にもとづいて、設定値が設定「4」～「6」のいずれかであるか否かを確認する（ステップ120IWS804）。設定値が設定「4」～「6」のいずれでもない場合は、ステップ120IWS808に移行する。

【0385】

設定値が設定「4」～「6」のいずれかである場合は、演出制御用CPU120は、設定値「4」～「6」のいずれであるかに応じて、救済時設定演出の有無及び種類を決定する（ステップ120IWS805）。次いで、演出制御用CPU120は、救済時設定演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップ120IWS806）。救済時設定演出を実行しないことに決定した場合は、ステップ120IWS808に移行する。救済時設定演出を実行することに決定した場合は、演出制御用CPU120は、特別演出モードフラグをセットし（ステップ120IWS807）、ステップ120IWS808に移行する。

【0386】

ステップ120IWS808では、演出制御用CPU120は、救済時短突入演出や、救済時設定示唆演出の実行を決定した場合には救済時設定示唆演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS808）。そして、ステップ120IWS814に移行する。

【0387】

一方、演出制御用CPU120は、ステップ120IWS801で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターンPT8-1でない場合には、ステップ120IWS801で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが時短煽り演出を指定する変動パターンPT6-2（図8-10（E）参照）または時短煽り演出を指定する変動パターンPT7-2（図8-10（F）参照）であるか否かを確認する（ステップ120IWS809）。変動パターンPT6-2または変動パターンPT7-2である場合は、演出制御用CPU120は、時短煽り演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS810）。そして、ステップ120IWS814に移行する。

【0388】

一方、演出制御用CPU120は、変動パターンPT6-2または変動パターンPT7-2でない場合には、ステップ120IWS801で読みだした変動パターンコマンドで指定される変動パターンが時短復活演出を指定する変動パターンPT7-3（図8-10

10

20

30

40

50

(F) 参照) であるか否かを確認する (ステップ 120 IWS 811)。変動パターン PT7-3 である場合は、演出制御用 CPU120 は、時短復活演出に応じたプロセステーブルを選択する (ステップ 120 IWS 812)。そして、ステップ 120 IWS 814 に移行する。変動パターン PT7-3 でない場合は、演出制御用 CPU120 は、変動パターンに応じた通常用のプロセステーブルを選択する (ステップ 120 IWS 813)。そして、ステップ 120 IWS 814 に移行する。

【0389】

次いで、演出制御用 CPU120 は、ステップ 120 IWS 808、ステップ 120 IWS 810、ステップ 120 IWS 812、ステップ 120 IWS 813 で選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる (ステップ 120 IWS 814)。

10

【0390】

プロセステーブルとは、演出制御用 CPU120 が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用 CPU120 は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置 5 等の演出装置 (演出用部品) の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間 (変動時間) 中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置 5 の表示画面の変更に關わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU120 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板 80 における ROM に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

20

【0391】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

30

【0392】

また、演出制御用 CPU120 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8L, 8R) の制御を実行する (ステップ 120 IWS 815)。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 123 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8L, 8R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

40

【0393】

なお、この特徴部 120 IW では、演出制御用 CPU120 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU120 は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0394】

次いで、演出制御用 CPU120 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する (ステップ 120 IWS 816)。

【0395】

50

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ120IWS817）。

【0396】

（救済時設定示唆演出決定テーブル）

図8-30は、変動パターンが変動パターンPT8-1（図8-10（G）参照）である場合に、図8-29のステップ120IWS805で用いられる救済時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。

【0397】

図8-30に示すように、救済時設定示唆演出決定テーブルでは、設定値が設定「4」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が50%、救済時設定示唆演出Aの選択割合が40%、救済時設定示唆演出Bの選択割合が5%、救済時設定示唆演出Cの選択割合が5%となるように判定値が割り振られている。

10

【0398】

また、設定値が設定「5」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が30%、救済時設定示唆演出Aの選択割合が10%、救済時設定示唆演出Bの選択割合が50%、救済時設定示唆演出Cの選択割合が10%となるように判定値が割り振られている。

【0399】

また、設定値が設定「6」の場合は、救済時設定示唆演出なしの選択割合が10%、救済時設定示唆演出Aの選択割合が15%、救済時設定示唆演出Bの選択割合が15%、救済時設定示唆演出Cの選択割合が60%となるように判定値が割り振られている。

20

【0400】

従って、本例では、救済時設定示唆演出Aが実行されれば設定値「4」に設定されている可能性が高いことが示唆され、救済時設定示唆演出Bが実行されれば設定値「5」に設定されている可能性が高いことが示唆され、救済時設定示唆演出Cが実行されれば設定値「6」に設定されている可能性が高いことが示唆される。

【0401】

救済時設定示唆演出とは、画像表示装置5において、救済時短突入演出を実行するときに実行される設定値の示唆演出である。

【0402】

なお、本例では、救済時設定示唆演出は設定値「4」～「6」に設定されている場合に実行可能に構成されているので、救済時設定示唆演出は、比較的高設定に設定されていることを示唆する設定示唆演出となっている。

30

【0403】

（可変表示中演出処理）

図8-31および図8-32は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ120IWS841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ120IWS842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ120IWS843）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ120IWS844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ120IWS845）。

40

【0404】

次いで、演出制御用CPU120は、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ120IWS846）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Aコマンド受信フラグまたは第2確定Aコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、モード移行演出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知に応じた

50

プロセステーブルを選択する（ステップ120IWS847）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ120IWS848）。また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ120IWS849）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに20秒に応じた値をセットする（ステップ120IWS850）。そして、ステップ120IWS867に移行する。

【0405】

第1図柄確定A指定コマンドおよび第2図柄確定A指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ120IWS851）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Bコマンド受信フラグまたは第2確定Bコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、継続演出（時短状態が継続することを報知する演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS852）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ120IWS853）。また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ120IWS854）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに10秒に応じた値をセットする（ステップ120IWS855）。そして、ステップ120IWS867に移行する。

【0406】

第1図柄確定B指定コマンドおよび第2図柄確定B指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ120IWS861）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Cコマンド受信フラグまたは第2確定Cコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信していれば、ステップ120IWS863に移行する。

【0407】

第1図柄確定C指定コマンドおよび第2図柄確定C指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ120IWS862）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

【0408】

第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合（ステップ120IWS861のY）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ120IWS862のY）、演出制御用CPU120は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS863）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ120IWS864）。また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ120IWS865）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに0.5秒に応じた値をセットする（ステップ120

10

20

30

40

50

IWS 866)。そして、ステップ120 IWS 867に移行する。

【0409】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ120 IWS 862参照）、ステップ120 IWS 862以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ120 IWS 862でYと判定されてステップ120 IWS 862以降の処理に移行する場合はない。

【0410】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ120 IWS 867）。

10

【0411】

（特図当り待ち処理）

図8-33および図8-34は、図7に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、確定演出期間タイマの値を1減算し（ステップ120 IWS 871）、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ120 IWS 872）。減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていなければ、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ120 IWS 873）、プロセスデータnの内容（表示制御実行データn、ランプ制御実行データn、音番号データn）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ120 IWS 874）。

20

【0412】

また、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ120 IWS 875）、プロセスデータの切替を行う（ステップ120 IWS 876）。また、演出制御用CPU120は、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定し、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ087 IWS 877）。

【0413】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄の確定表示中であるか否かを確認する（ステップ120 IWS 878）。飾り図柄の停止図柄の確定表示中であれば、そのまま処理を終了する。飾り図柄の停止図柄の確定表示中でなければ、演出制御用CPU120は、決定されている停止図柄（非時短はずれ図柄、時短はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ120 IWS 879）。

30

【0414】

ステップ120 IWS 879の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ120 IWS 880のY）、演出制御用CPU120は、大当り図柄を確定表示したことを示す大当り停止フラグをセットする（ステップ120 IWS 881）。そして、処理を終了する。

【0415】

ステップ120 IWS 879の処理で小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ120 IWS 882のY）、演出制御用CPU120は、小当り図柄を確定表示したことを示す小当り停止フラグをセットする（ステップ120 IWS 883A）。そして、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、V入賞口への遊技球の入賞を促すV入賞促進演出の実行を開始する制御を行い（ステップ120 IWS 883B）、処理を終了する。

40

【0416】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば（すなわち、図柄確定期間を経過していれば）、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120 IWS 884）。大当り停止フラグがセットされてい

50

れば、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ120IWS885A）。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ（ステップ120IWS622参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【0417】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグをリセットする（ステップ120IWS885B）。そして、演出制御用CPU120は、設定値コマンドで特定される設定値（設定値格納領域に格納されている設定値（ステップ120IWS642参照））にもとづいて、大当り時設定示唆演出の有無および種類

10

【0418】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り時設定示唆演出の有無やその種類に応じた大当り中演出用のプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS887）。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ120IWS888）、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップ120IWS889）。

【0419】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ120IWS890）。

20

【0420】

大当り停止フラグがセットされていないければ、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS891）。小当り停止フラグがセットされているれば、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ120IWS892）。なお、小当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。小当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

30

【0421】

小当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグをリセットする（ステップ120IWS893）。次いで、演出制御用CPU120は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ120IWS894）。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ120IWS895）、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップ120IWS896）。

40

【0422】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ120IWS897）。

【0423】

小当り停止フラグもセットされていないければ（すなわち、非時短はずれ図柄または時短はずれ図柄を停止表示した場合であれば）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ120IWS898）。

【0424】

（大当り時設定示唆演出決定テーブル）

50

図 8-35 は、ステップ 120 IWS 886 で用いられる大当たり時設定示唆演出決定テーブルの説明図である。

【0425】

図 8-35 に示すように、大当たり時設定示唆演出決定テーブルでは、設定値が設定「1」の場合は、大当たり時設定示唆演出なしの選択割合が 65%、大当たり時設定示唆演出 A の選択割合が 10%、大当たり時設定示唆演出 B の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 C の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 D の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 E の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 F の選択割合が 5% となるように判定値が割り振られている。

【0426】

また、設定値が設定「2」の場合は、大当たり時設定示唆演出なしの選択割合が 65%、大当たり時設定示唆演出 A の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 B の選択割合が 10%、大当たり時設定示唆演出 C の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 D の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 E の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 F の選択割合が 5% となるように判定値が割り振られている。

【0427】

また、設定値が設定「3」の場合は、大当たり時設定示唆演出なしの選択割合が 65%、大当たり時設定示唆演出 A の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 B の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 C の選択割合が 10%、大当たり時設定示唆演出 D の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 E の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 F の選択割合が 5% となるように判定値が割り振られている。

【0428】

また、設定値が設定「4」の場合は、大当たり時設定示唆演出なしの選択割合が 60%、大当たり時設定示唆演出 A の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 B の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 C の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 D の選択割合が 15%、大当たり時設定示唆演出 E の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 F の選択割合が 5% となるように判定値が割り振られている。

【0429】

また、設定値が設定「5」の場合は、大当たり時設定示唆演出なしの選択割合が 60%、大当たり時設定示唆演出 A の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 B の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 C の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 D の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 E の選択割合が 15%、大当たり時設定示唆演出 F の選択割合が 5% となるように判定値が割り振られている。

【0430】

また、設定値が設定「6」の場合は、大当たり時設定示唆演出なしの選択割合が 60%、大当たり時設定示唆演出 A の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 B の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 C の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 D の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 E の選択割合が 5%、大当たり時設定示唆演出 F の選択割合が 15% となるように判定値が割り振られている。

【0431】

従って、本例では、大当たり時設定示唆演出 A が実行されれば設定値「1」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当たり時設定示唆演出 B が実行されれば設定値「2」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当たり時設定示唆演出 C が実行されれば設定値「3」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当たり時設定示唆演出 D が実行されれば設定値「4」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当たり時設定示唆演出 E が実行されれば設定値「5」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆され、大当たり時設定示唆演出 F が実行されれば設定値「6」に設定されている可能性が比較的高いことが示唆される。

【0432】

大当たり時設定示唆演出とは、画像表示装置 5 において、大当たり図柄の停止表示時に実行

10

20

30

40

50

される設定値の示唆演出である。

【0433】

(演出例)

次に、救済時短である時短状態Cに移行するときの救済時短突入演出および救済時設定示唆演出の演出態様の具体例について説明する。図8-36～図8-37は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図8-36～図8-37において、(A)(B)(C)・・・(G)の順に演出画面が遷移する。

【0434】

図8-36(A)に示すように、救済時短へ移行する変動表示の1変動前において、飾り図柄120IW100の変動表示が開始されたとする。

【0435】

図8-36(B)に示すように、飾り図柄120IW100の変動表示が開始されると救済時短突入演出が開始される。救済時短突入演出では、まず、飾り図柄120IW100の変動表示中に「激熱!」という救済時短への突入を示唆する突入示唆表示120IW105が表示され、救済時短突入演出が開始される。なお、以降、救済時短突入演出では、飾り図柄120IW100が表示されず、小図柄120IW101のみが表示される。

【0436】

次いで、図8-36(C)に示すように、プッシュボタン31B(図8-1参照)を操作(押下)することを示唆する操作示唆画像120IW106が表示される。例えば、操作示唆画像120IW106では、プッシュボタン31Bの押下を促す画像とともに「押せ」という文字が表示される。

【0437】

そして、図8-36(D)に示すように、操作示唆画像120IW106が表示されたときにプッシュボタン31Bが操作されるか、または、操作示唆画像120IW106の表示から所定時間が経過すると、「V STOCK×1」という文字表示120IW107が表示され、救済時短が開始することが報知される。また、右打ちを指示する右打ち指示表示120IW108が小図柄120IW101の隣に表示される。さらに、救済時設定示唆演出の実行が決定されている場合には、救済時設定示唆演出が実行され、画面右下には、設定値を示唆する設定値示唆表示120IW200が表示される。これにより、設定値が設定「4」～「6」のいずれかであることが示唆される。

【0438】

なお、例えば、救済時設定示唆演出Aを実行する場合には青色の表示色で設定値示唆表示120IW200を表示し、救済時設定示唆演出Bを実行する場合には緑色の表示色で設定値示唆表示120IW200を表示し、救済時設定示唆演出Cを実行する場合には赤色の表示色で設定値示唆表示120IW200を表示し、救済時設定示唆演出の種類に応じて設定値示唆表示の表示色を異ならせるように構成すればよい。

【0439】

また、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時設定示唆演出Aを実行する場合には三角形形状の設定値示唆表示120IW200を表示し、救済時設定示唆演出Bを実行する場合には菱形形状の設定値示唆表示120IW200を表示し、救済時設定示唆演出Cを実行する場合には星形状の設定値示唆表示120IW200を表示し、救済時設定示唆演出の種類に応じて設定値示唆表示の表示形状を異ならせるように構成してもよい。

【0440】

なお、本例では、大当たりとなった場合にも図8-36(D)と同様に「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出を実行するように構成することができる。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、始動入賞判定処理(ステップS101)において、大当たりとなるか否かや変動パターン種別の先読み判定処理を行い、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120は、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、図8-36(D)と同様の態様の演出(いわゆる保留連演出)を実行する。例

10

20

30

40

50

例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが1つあると特定した場合には、「V STOCK×1」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。また、例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが2つあると特定した場合には、「V STOCK×2」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。

【0441】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が0.5秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い（図8-10（B）参照）のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当たりが発生しやすい。そのため、救済時短となった変動表示（本例では、図柄確定期間）においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図8-36（D）に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図8-36（D）に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

【0442】

また、救済時短に到達した変動が大当たり変動である場合には、例えば、変動時間として30秒間を確保し、図8-36と同様の演出を実行して一旦恰も救済時短になるような演出を実行してから大当たりを報知する演出を実行してもよい。

【0443】

「V STOCK×1」という文字表示120IW107の表示タイミングから右打ち指示表示120IW108の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示120IW108の表示開始タイミングは、本例で示したものにきぎられない。例えば、1回前の停止図柄の確定表示のタイミングから右打ち指示表示120IW108の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【0444】

また、本例では、救済時短となって擬似的な保留連演出を実行する場合に設定示唆演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にきぎらず、大当たりとなって保留連演出を実行する場合にも設定示唆演出を実行するように構成してもよいし、大当たりとなって保留連演出を実行する場合には設定示唆演出を実行しないように構成してもよい。また、大当たりとなって保留連演出を実行する場合に設定示唆演出を実行する場合、救済時短となった場合とは設定示唆演出の実行割合を異ならせてもよいし、設定示唆演出の実行態様を異ならせてもよい。

【0445】

そして、図8-37（E）に示すように、救済時短での演出モードを選択するモード選択画面120IW109が表示される。例えば、モードA～Dのうちのいずれかを選択する画面が表示される。モードの選択はスティックコントローラ31Aの操作によりカーソルを移動させることにより行われ、プッシュボタン31Bの操作により確定する。なお、演出モードを選択せずに所定時間が経過したときはカーソルが一致している演出モードに自動的に確定する。また、モード選択画面120IW109が表示されているときも、右打ち指示表示120IW108が小図柄120IW101の隣に表示されたままとなる。また、救済時設定示唆演出も継続して実行され、当該画面においても設定値示唆表示120IW200が表示される。

【0446】

そして、図8-37（F）に示すように、演出モードの選択が終了すると、救済時短が開始されることを報知する開始報知画面120IW110が表示される。例えば、「救済時短突入」という文字が表示される。このとき、小図柄120IW101が停止する。

【0447】

そして、図8-37（G）に示すように、そして、次変動が開始されると時短状態Cに移行し、救済時短が開始される。このとき、背景画像が特別演出モード用の背景画像（赤）に変更される。

10

20

30

40

50

【0448】

なお、本例では、救済時短に突入する1変動前に救済時短突入演出を実行しているが、当該変動よりも前に、救済時短までの残り回転数や救済時短での演出の説明、カウントダウン表示などを行ってもよい。

【0449】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を20秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の0.5秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

【0450】

また、本例では、RAMクリア処理の実行時や大当たり時、時短はずれ時に救済時短回数カウンタを「900」に初期設定する場合を示しているが、例えば、ストーリー系の演出（例えば、ストーリーリーチ演出や、高速変動とするかなどのストーリー）を実行するように構成する場合、そのストーリーの選択バッファやストーリーカウンタもクリアするように構成してもよい。また、救済時短の発動時にストーリーを設定可能に構成したり、遊技状態に応じて異なるストーリーを設定可能に構成したりしてもよい。

【0451】

（変形例1）

上記の特徴部120IWでは、大当たり経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bと救済時短経由の時短状態Cとで一律に小当たりが1回発生するまで時短状態を継続する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bと救済時短経由の時短状態Cとのいずれであるかに応じて、異なる回数の小当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成してもよい。以下、大当たり経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bと救済時短経由の時短状態Cとのいずれであるかに応じて、異なる回数の小当たりが発生するまで時短状態を継続する変形例1について説明する。

【0452】

図8-38は、変形例1における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。なお、変形例1において、特別図柄停止処理のステップ120IWS131～S148の処理は、図8-19および図8-20に示したそれらの処理と同様である。変形例1では、救済時短決定フラグがセットされていれば（ステップ120IWS148のY）、CPU103は、特2時短回数カウンタに「900」を、合算時短回数カウンタに「900」を、救済時短回数カウンタに「900」を、小当たり回数カウンタに「2」をそれぞれセットする（ステップ120IWS149X）。なお、ステップ120IWS150以降の処理は、図8-20に示したそれらの処理と同様である。

【0453】

以上の処理が実行されることによって、変形例1では、大当たり経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bの場合には小当たりが1回発生するまで時短状態が継続されるのに対して、救済時短経由の時短状態Cの場合には小当たりが2回発生するまで時短状態が継続される。

【0454】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当たり経由の時短状態Aと時短はずれ経由の時短状態Bの場合との間でも、異なる回数の小当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成してもよい。また、本例では、救済時短経由の時短状態Cの場合に小当たりが2回発生するまで時短状態が継続されるように構成したが、小当たりが3回など他の回数発生するまで時短状態が継続されるように構成してもよい。

【0455】

（変形例2）

上記の特徴部120IWでは、小当たり変動の変動開始時に小当たり回数カウンタの減算処理（ステップ120IWS71～S75参照）を実行する場合を示したが、そのような処

10

20

30

40

50

理態様にかぎられない。例えば、小当り変動後の小当り遊技の終了時に小当り回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。以下、小当り変動後の小当り遊技の終了時に小当り回数カウンタの減算処理を実行する変形例2について説明する。

【0456】

図8-39は、変形例2における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。変形例2において、ステップ120IWS451～S463の処理は、図8-24に示したそれらの処理と同様である。次いで、CPU103は、小当り回数カウンタが0であるか否かを確認する（ステップ120IWS463A）。小当り回数カウンタの値が0の場合はステップ120IWS464に移行する。

【0457】

小当り回数カウンタの値が0でない場合は、CPU103は、小当り回数カウンタの値を1減算する（ステップ120IWS463B）。

【0458】

次いで、CPU103は、減算後の小当り回数カウンタが0であるか否かを確認する（ステップ120IWS463C）。小当り回数カウンタの値が0でない場合はステップ120IWS464に移行する。

【0459】

減算後の小当り回数カウンタの値が0である場合は、CPU103は、セットされている時短フラグ（時短フラグA～C）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ120IWS463D）。そして、ステップ120IWS464に移行する。

【0460】

なお、ステップ120IWS464の処理は、図8-24に示した処理と同様である。

【0461】

（変形例3）

また、上記の特徴部120IWでは、救済時短となる場合に一律に図柄確定期間の終了時に時短状態に制御する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その小当り遊技の終了時に時短状態に制御するように構成してもよい。以下、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その小当り遊技の終了時に時短状態に制御する変形例3について説明する。

【0462】

図8-40は、変形例3における小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。なお、変形例3では、特別図柄停止処理において、ステップ120IWS148で救済時短決定フラグがセットされている場合であっても、小当りフラグがセットされていれば、ステップ120IWS149～S151の処理を実行しない。

【0463】

変形例3において、ステップ120IWS451～S462の処理は、図8-24に示したそれらの処理と同様である。次いで、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS462A）。救済時短決定フラグがセットされている場合は、CPU103は、セットされている救済時短決定フラグをリセットする（ステップ120IWS462B）。また、CPU103は、特2時短回数カウンタに「900」を、合算時短回数カウンタに「900」を、救済時短回数カウンタに「900」を、小当り回数カウンタに「1」をそれぞれセットする（ステップ120IWS462C）。また、CPU103は、時短フラグCをセットし、時短状態に制御する（ステップ120IWS462D）。また、CPU103は、時短状態C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ120IWS462E）。そして、ステップ120IWS464に移行する。

【0464】

なお、ステップ120IWS464の処理は、図8-24に示した処理と同様である。

【0465】

（変形例4）

また、上記の特徴部 120IWでは、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態（時短回数1回の時短状態）に制御する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、有利度が低い方の時短状態（例えば、時短回数7回の時短状態）に制御するように構成してもよい。以下、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が高い方の時短状態（時短回数7回の時短状態）に制御する変形例4について説明する。

【0466】

図8-41は、変形例4における大当り終了処理を示すフローチャートである。変形例4において、大当り終了処理において、ステップ120IWS531～S539の処理は、図8-25に示したそれらの処理と同様である。次いで、CPU103は、特2時短回数カウンタに「7」をセットし、合算時短回数カウンタに「99」をセットし、小当り回数カウンタに「1」をセットする（ステップ120IWS540X）。なお、ステップ120IWS541～S541の処理は、図8-25に示したそれらの処理と同様である。

【0467】

変形例4では、以上の処理が実行されることによって、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、時短回数7回の時短状態に制御される（ステップ120IWS540参照）。従って、第1特別図柄の変動表示を実行する場合で考えると、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が高い方の時短状態（本例では、時短回数が1回よりも多い7回の時短状態）に制御される。一方で、第2特別図柄の変動表示を実行する場合で考えると、救済時短が発生した変動表示が小当り変動であった場合に、その小当り遊技中にV入賞が発生して移行された大当り遊技を終了する場合には、有利度が低い方の時短状態（本例では、時短回数が99回よりも少ない7回の時短状態）に制御される。

【0468】

（変形例5）

また、上記の特徴部 120IWでは、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態C中も大当りや小当りが発生することなく900回の変動表示が終了した場合には再び救済時短となる（救済時短がループする）場合を示したが、そのような態様にかぎらず、救済時短経由の時短状態Cが一旦終了するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態Cが一旦終了するように構成した変形例5について説明する。

【0469】

図8-42は、変形例5における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。変形例5では、特別図柄通常処理において、ステップ120IWS51～S85の処理は、図8-15および図8-16で示したそれらの処理と同様である。変形例5では、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば（ステップ120IWS85のY）、CPU103は、時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS85A）。時短フラグCがセットされていれば（すなわち、救済時短経由の時短状態C中に大当りや小当りとなることなく900回の変動表示を終了した場合であれば）、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ120IWS85B）。なお、ステップ120IWS86以降の処理は、図8-16に示したそれらの処理と同様である。

【0470】

図8-43は、変形例5における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。変形例5では、特別図柄停止処理において、ステップ120IWS～S148の処理は、図8-19および図8-20に示したそれらの処理と同様である。変形例5では、救済時短決定フラグがセットされている場合には（ステップ120IWS148のY）、CPU103は、特2時短回数カウンタに「900」を、合算時短回数カウンタに「900」を、小

10

20

30

40

50

当り回数カウンタに「1」をそれぞれセットする（ステップ120IWS149Z）。すなわち、変形例5では、救済時短が発生した変動表示の終了時に救済時短回数カウンタは行わない。なお、ステップ120IWS150以降の処理は、図8-20および図8-21に示したそれらの処理と同様である。

【0471】

以上の処理が実行されることによって、変形例5では、救済時短が発生した変動表示の終了時には救済時短回数カウンタのセットは行われず、その後、救済時短経由の時短状態C中に大当たりや小当たりとなることなく900回の変動表示を終了した場合に救済時短回数カウンタのセットが行われる。従って、変形例5では、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態C中も大当たりや小当たりが発生することなく900回の変動表示が終了しても、時短状態Cが一旦終了し、救済時短はループしない。

10

【0472】

（変形例6）

上記の変形例5では、救済時短となると救済時短回数カウンタの値が0となってしまうので、救済時短経由の時短状態C中には、特別図柄通常処理において、ステップ120IWS83でYと判定され、ステップ120IWS84の救済時短回数カウンタの減算処理は実行されない。なお、救済時短経由の時短状態C中も救済時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態C中も救済時短回数カウンタの減算処理を実行可能とする変形例6について説明する。

【0473】

20

図8-44は、変形例6における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。変形例6では、特別図柄通常処理において、ステップ120IWS51～S82の処理は、図8-15および図8-16で示したそれらの処理と同様である。変形例6では、次いで、ステップ120IWS83の救済時短回数カウンタの値の判定処理がなく、CPU103は、そのまま救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ120IWS84）。

【0474】

次いで、CPU130は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0より小さい値（すなわち、負の値）となっているか否かを確認する（ステップ120IWS84A）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0より小さい値であれば、CPU103は、救済時短回数カウンタに「0」をセットする（ステップ120IWS84B）。そして、ステップ120IWS87に移行する。

30

【0475】

減算後の救済時短回数カウンタの値が0より小さい値でなければ、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ120IWS84C）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ120IWS87に移行する。

【0476】

減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、時短フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ120IWS84D）。時短フラグCがセットされていれば（すなわち、救済時短経由の時短状態C中に大当たりや小当たりとなることなく900回の変動表示を終了した場合であれば）、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ120IWS84E）。なお、ステップ120IWS86以降の処理は、図8-16に示したそれらの処理と同様である。

40

【0477】

以上の処理が実行されることによって、変形例6においても、変形例5と同様に、救済時短が発生した変動表示の終了時には救済時短回数カウンタのセットは行われず、その後、救済時短経由の時短状態C中に大当たりや小当たりとなることなく900回の変動表示を終了した場合に救済時短回数カウンタのセットが行われる。従って、変形例6では、救済時短となった後、さらに救済時短経由の時短状態C中も大当たりや小当たりが発生することなく900回の変動表示が終了しても、時短状態Cが一旦終了し、救済時短はループしない。

50

【0478】

(変形例7)

上記の変形例5や変形例6において、さらに先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。そして、救済時短経由の時短状態Cを終了する前後の所定期間および特定期間において先読み予告演出を制限するように構成してもよい。以下、救済時短経由の時短状態Cを終了する前後の所定期間および特定期間において先読み予告演出を制限する変形例7について説明する。

【0479】

変形例7では、特別図柄プロセス処理の始動入賞判定処理（ステップ120IWS101）において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当たりとなるか否かや小当たりとなるか否か、時短はずれとなるか否か、大当たり種別や小当たり種別、時短種別、変動パターン種別などの先読み判定を行う。そして、CPU103は、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う。演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理の先読み予告設定処理（ステップS161）において、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、先読み予告演出の有無や種類を決定し、予告対象の変動表示が実行される前の1回または複数回の変動表示にわたって先読み予告演出を実行する制御を行う。

【0480】

図8-45は、変形例7における先読み予告演出制限期間のタイミングを示すタイミングチャートである。図8-45に示すように、救済時短回数カウンタがセットされてから大当たりや小当たり、時短はずれとなることなく900回の変動表示を終了すると、救済時短が発生し、時短状態Cに制御される。次いで、救済時短経由の時短状態C中に大当たりや小当たりとなることなくさらに900回の変動表示を終了すると（すなわち、救済時短回数カウンタのセットが行われてからカウントすると1800回目の変動表示を終了すると）、時短状態Cを終了する。

【0481】

また、演出制御用CPU120は、時短状態Cが終了する前後の所定期間および特定期間において、先読み予告演出の実行を制限する。本例では、合算保留記憶数の上限数が8であることから、時短状態Cが終了する8変動前の変動表示から救済時短となるまでの所定期間と、救済時短となってから時短状態C終了後の8変動後の変動表示までの特定期間とにわたって、先読み予告演出の実行を制限する。従って、図8-45に示すように、救済時短回数カウンタのセットが行われてからカウントすると1792回目の変動表示から1808回目の変動表示にわたって先読み予告演出の実行が決定される。

【0482】

なお、「先読み予告演出の制限」は、先読み予告演出を全く実行しないように制御してもよいし、先読み予告演出の実行確率を低下させたり、複数種類の先読み予告演出のうちの一部の種類の先読み予告演出のみを実行可能としたりしてもよい。

【0483】

(変形例8)

また、上記の特徴部120IWや各変形例において、複数の時短状態への制御を同時に並行して実行可能に構成してもよい。図8-46は、変形例8における各種時短状態の制御のタイミングを示すタイミングチャートである。図8-46に示す例では、大当たり遊技状態を終了したときに（タイミングT1）、時短回数99回の時短状態Aに移行される場合が示されている。

【0484】

次いで、時短状態Aの継続中のタイミングT2において、新たな時短発生条件（本例では、時短はずれの発生）が成立したものとする。この場合、変形例8では、図8-46に示すように、時短状態Aの制御と並行して、新たに時短はずれにもとづく時短状態B（本例では、時短回数30回）の制御が開始される。そして、30回の変動表示を終了すると（タイミングT3）、時短状態Bへの制御を終了する。一方、図8-46に示す例では、

タイミング T 3 の段階では未だ 99 回の変動表示を終了していないことから、時短状態 A の制御が継続される。なお、タイミング T 2 から T 3 の期間は、内部処理的には時短状態 A の制御の処理と時短状態 B の制御の処理とが並行して実行されているのであるが、見た目は時短状態がそのまま継続しているように見える。

【0485】

次いで、時短状態 A の継続中のタイミング T 4 おいて、さらに新たな時短発生条件（本例では、時短はずれの発生）が成立したものとする。この場合、変形例 8 では、図 8-46 に示すように、時短状態 A の制御と並行して、新たに時短はずれにもとづく時短状態 B（本例では、時短回数 30 回）の制御が開始される。そして、30 回の変動表示を終了する前のタイミング T 5 において、時短状態 A に制御されてから 99 回目の変動表示を終了し、時短状態 A への制御を終了する。一方、図 8-46 に示す例では、タイミング T 5 の段階では未だ 30 回の変動表示を終了していないことから、時短状態 B の制御が継続される。そして、30 回の変動表示を終了すると（タイミング T 6）、時短状態 B への制御を終了する。従って、内部処理的には大当り遊技を終了した後タイミング T 5 で時短状態 A を終了しているのであるが、時短状態 B の制御も並行して実行されることによって、大当り遊技を終了した後 99 回を超えて時短状態に制御されていたように見える。

【0486】

（変形例 9）

また、上記の特徴部 120 IW では、変動パターン設定処理において、ステップ 120 IWS 1702 で Y と判定してステップ 120 IWS 1703，S 1710 を実行することによって、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、共通の変動パターンを決定可能であるように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合にも、異なる変動パターンを決定可能とするように構成してもよい。

【0487】

（変形例 10）

また、上記の特徴部 120 IW では、特別演出モードに応じた背景画像に切り替えることによって、救済時短が成立する変動表示後も設定示唆演出を実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、先読み判定結果にもとづいて、救済時短が成立する変動表示より前の変動表示において、「特別演出モード??」などの煽り演出を実行することによって、設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0488】

以上に説明したように、本特徴部 120 IW および各変形例には、以下に示す（手段 A 1）～（手段 A 10）、（手段 B 1）～（手段 B 6）、（手段 C 1）～（手段 C 5）、および（手段 D 1）～（手段 D 5）に示す発明の構成が示されている。

【0489】

（手段 A 1）第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）と第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 IWS 150，S 160，S 537 を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 IWS 84 を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数（例えば、900 回）に対応する特定値（例えば、「0」）となることによって特別条件が成立（例えば、救済時短が成立）したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ 120 IWS 150 を実行する）、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第 1 特別図柄の変動表示が

実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される)、特定表示結果とは異なる特殊表示結果(例えば、小当り図柄)が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 114~S116を実行する部分)と、特別状態において発生した特殊状態の回数を計数する特殊計数手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 73を実行する部分)と、特別状態を終了させる特別状態終了手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 143を実行する部分)と、をさらに備え、特別状態終了手段は、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が特定回数(例えば、1回)となったことにもとづいて特別状態を終了させることが可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 74でYのときステップ120 IWS 75で時短終了フラグをセットし、ステップ120 IWS 141でYと判定してステップ120 IWS 143を実行する)、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されるときは、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態中に特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り変動であっても、図柄確定期間終了のタイミングで、120 IWS 148で救済時短決定フラグがセットされていれば、ステップ120 IWS 150を実行し、その後の小当り遊技状態では時短状態Cに制御される)、特殊計数手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態を計数しない(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動開始時にステップ120 IWS 73を実行して小当り回数カウンタを1減算し、救済時短となる場合に変動終了時にステップ120 IWS 149を実行して小当り回数カウンタをセットするので、救済時短が成立する小当り変動において、ステップ120 IWS 149で小当り回数カウンタがセットされた後、その変動表示で直ちに小当り回数カウンタが減算されることはない)ことを特徴とする。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されたにも関わらず特殊表示結果が表示されて即座に特別状態が終了するような状況を回避できるので遊技者に不利になることを防止できる。

【0490】

なお、本例では、「特殊状態中に特別状態に制御可能」について、救済時短となる変動表示が小当り変動である場合に、その図柄確定期間の終了時に時短状態Cに移行し、その後、小当り遊技中も時短状態Cに制御されている場合を示しているが、時短状態Cに移行するタイミングは、本例で示したものにすぎられない。例えば、その救済時短となる小当り変動の変動開始時から時短状態Cに移行するように構成してもよいし、小当り遊技の途中から時短状態Cに移行するように構成してもよい。そのような何らかの形式で小当り遊技中に時短状態Cに制御されている期間があるものであればよい。なお、小当り変動の変動開始時から時短状態Cに移行するように構成する場合には、その小当り変動の変動開始時に小当り回数カウンタの減算処理も実行するように構成すればよい。

【0491】

また、本例では、「特定回数」が1回である場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短状態中に小当りが2回または3回など複数回発生したことにもとづいて時短状態を終了するように構成してもよく、特定回数として複数回を設定してもよい。

【0492】

(手段A2) 手段A1において、特別状態終了手段は、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が特定回数(例えば、1回)となったときと、特別状態において所定回数(例えば、1回、7回、99回、900回)の可変表示が実行されたときと、に特別状態を終了させる(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 74でYのときステップ120 IWS 75で時短終了フラグをセットし、ステップ120 IWS

78でYのときとステップ120IWS81でYのときにステップ120IWS82で時短終了フラグをセットし、ステップ120IWS141でYと判定してステップ120IWS143を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されたにも関わらず特殊表示結果が表示されて即座に特別状態が終了するような状況を回避できるので遊技者に不利になることを防止できる。

【0493】

(手段A3) 手段A1または手段A2において、特別状態制御手段は、有利状態に制御された後に、該有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS537を実行する)、特別状態終了手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されているときと、有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御されているときとで、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が同一回数(例えば、1回)になったときに特別状態を終了させる(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS149で小当り回数カウンタに「1」をセットする)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態が有利になりすぎることを防止できる。例えば、有利な特殊状態に制御されるように遊技を行うことを防止できる。

【0494】

(手段A4) 手段A1から手段A3のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、有利状態に制御された後に該有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS537を実行する)、特別状態終了手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されているときと、有利状態に制御されたことにもとづいて特別状態に制御されているときとで、特殊計数手段が計数した特殊状態の回数が異なる回数(例えば、2回)になったときに特別状態を終了させる(例えば、変形例1において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS149Xで小当り回数カウンタに「2」をセットする)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態が有利になりすぎることを防止できる。例えば、有利な特殊状態に制御されるように遊技を行うことを防止できる。

【0495】

なお、救済時短経由の時短状態は遊技者が直ちに気づきにくい場合があるのであるが、変形例1では、通常の時短状態では小当り1回で時短状態を終了するのに対して、救済時短経由で時短状態に制御される場合のみ小当り2回で時短状態を終了するように構成しているので、万一1回目の小当りで第2始動入賞口への入賞を逃しても(第2保留記憶のチャージを逃しても)、もう1回第2始動入賞口へ入賞させる機会を与えることができる。

【0496】

また、変形例1では、通常の時短状態では時短回数が1回や7回と少ない場合が多く、小当りの発生で時短状態が終了するケースが比較的少ないのに対して、救済時短経由の時短状態では時短回数が900回と多く小当りの発生により時短状態を終了させるケースが多いので、小当りの発生により確実に時短状態を終了させることによって、遊技者による攻略打ちを防止することができる。

【0497】

(手段A5) 手段A1から手段A4のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態を計数する(例えば、変形例2において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り遊技終了時にステップ120IWS463Bを実行するので、救済時短が成立する小当り変動において、ステップ120IWS149で小当り回数カウンタがセットされた後、その変動表示で直ちに小当り回数カウンタが減算される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態において、特殊状態に制御さ

10

20

30

40

50

せることによる攻略要素が残ると遊技者にとって攻略要素となり、遊技場の不利益になってしまうおそれを低減できる。

【0498】

(手段A6) 手段A1から手段A5のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示されるときは、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態の後に特別状態に制御可能である(例えば、変形例3において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り遊技終了時にステップ120 IWS 462Dを実行するので、救済時短が成立する小当り変動において小当り遊技終了時に時短状態Cに制御される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態と特別状態が両方発生する状況において好適に制御することができる。例えば、特別条件が成立して特別状態に制御されるときに、特別状態の制御の開始まで待機できるので諸々の制御を行いやすくすることができる。

10

【0499】

(手段A7) 手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第1特別状態(例えば、時短回数1回の時短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 537, S544を実行する)、特別状態において有利状態に制御された後に第1特別状態よりも有利度の高い第2特別状態(例えば、時短回数7回の時短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 537, S542を実行する)、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第1特別状態に制御可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 537, S540を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない(すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない)特別状態の制御を実現できる。

20

【0500】

(手段A8) 手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第1特別状態(例えば、時短回数1回の時短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 537, S544を実行する)、特別状態において有利状態に制御された後に第1特別状態よりも有利度の高い第2特別状態(例えば、時短回数7回の時短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 537, S542を実行する)、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第2特別状態に制御可能である(例えば、変形例4において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 537, S540Xを実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない(すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない)特別状態の制御を実現できる。

30

40

【0501】

(手段A9) 手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第1特別状態(例えば、時短回数99回の時短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 537, S545を実行する)、特別状態において有利状態に制御された後に第1特別状態よりも有利度の低い第2特別状態(例えば、時短回数7回の時短状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 537, S542を実行する)、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状

50

態の後に第1特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S542を実行するときに、それが第2特別図柄の変動表示にもとづく小当り変動でV入賞した場合であれば、時短回数99回の時短状態に制御される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

【0502】

（手段A10）手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、通常状態において有利状態に制御された後に第1特別状態（例えば、時短回数99回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S545を実行する）、特別状態において有利状態に制御された後に第1特別状態よりも有利度の低い第2特別状態（例えば、時短回数7回の時短状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S542を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特殊表示結果が導出表示され、該特殊表示結果が導出表示されたことにもとづく特殊状態において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて有利状態に制御されたときは、当該有利状態の後に第2特別状態に制御可能である（例えば、変形例4において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS537, S540Xを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利になりすぎない（すなわち、遊技場にとって不利になりすぎない）特別状態の制御を実現できる。

【0503】

（手段B1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS150, S160, S537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分）と、可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ170～S173を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数（例えば、900回）に対応する特定値（例えば、「0」）となることによって特別条件が成立（例えば、救済時短が成立）したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS150を実行する）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される）、特別状態制御手段は、特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS160を実行する）、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御し、特別表示結果は、第1特別表示結果（例えば、時短はずれAのうちの図柄「6」）と第2特別表示結果（例えば、時短はずれAのうちの図柄「8」）とを含む複数種類あり、特別状態制御手段は、第1特別表示結果が導出表示されたときと第2特別表示結果が導出表示されたときとで同一の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、図柄「6」が導出表示される場合であるか図柄「8」が導出表示される場合であるかに関係なく、ステップ120 IWS160を実行する）、演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立していない可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで異なる演出を実行し

10

20

30

40

50

(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS1706でNのときステップ120 IWS1707, S1710を実行し、ステップ120 IWS1706でYのときステップ120 IWS1708, S1710を実行し、異なる変動パターンを決定可能である)、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで共通の演出を実行する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、ステップ120 IWS1702でYと判定してステップ120 IWS1703, S1710を実行し、共通の変動パターンを決定可能である)ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。

10

【0504】

なお、本例では、「同一の特別状態」として、図柄「6」が導出表示される場合であるか図柄「8」が導出表示される場合であるかに関係なく、時短はずれAの場合に同じ時短回数100回の時短状態Bに制御される(ステップ120 IWS155, S160参照)場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「同一の特別状態」として、(1)同じ時短回数に制御すること、(2)同じ変動パターンテーブルを用いて特別図柄の変動パターンを決定すること、(3)同じ変動パターンテーブルを用いて普通図柄の変動パターンを決定すること、(4)同じ開放パターンにより可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)を開放状態に制御すること、のうちのいずれか1つまたは複数を実行するように構成してもよいし、(1)～(4)の全てを実行するように構成してもよい。

20

【0505】

また、本例では、「異なる演出を実行」として、異なる変動パターンを決定する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、図柄「6」が導出表示される場合と図柄「8」が導出表示される場合とで、変動パターンで示される変動時間に異なる加算時間を加算するように構成してもよい。また、例えば、(1)異なる変動パターンを決定する処理と、(2)異なる加算時間を加算する処理とのいずれか一方を実行するように構成してもよいし、両方を実行するように構成してもよい。

【0506】

また、例えば、変動時間を異ならせるだけでなく、変動終了時の図柄確定期間を異ならせるように構成してもよい。

30

【0507】

(手段B2) 手段B1において、演出実行手段は、特別状態において、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで共通の演出を実行可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS1704でYのときステップ120 IWS1705でYであれば、ステップ120 IWS1709, S1710を実行し、共通の変動パターンを決定可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。

40

【0508】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には約1/200の確率で時短はずれと決定し、第2特別図柄変動表示が実行される場合には約1/400の確率で時短はずれと決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、第2特別図柄変動表示が実行される場合の時短はずれ確率をさらに低くして(例えば、1/800)、時短状態中に時短はずれとなりにくくするように構成してもよい。

【0509】

また、例えば、逆に第2特別図柄変動表示が実行される場合の時短はずれ確率を高くし

50

て、時短状態終了時に第2保留記憶がある場合、時短状態終了後の第2特別図柄の変動表示で復活演出が実行されやすくなるように構成してもよい。

【0510】

(手段B3) 手段B1または手段B2において、表示結果を決定する表示結果決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS93を実行する部分)を備え、表示結果決定手段は、有利状態に制御されるときに有利状態に制御されることとなる表示結果の種類を決定する処理と、特別表示結果となるときに特別表示結果の種類を決定する処理と、で共通の処理を実行する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当たり図柄を決定する場合と時短はずれ図柄を決定する場合とで共通にステップ120IWS93を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、処理の共通化により、プログラム容量の増加を抑制できる。

10

【0511】

(手段B4) 手段B1から手段B3のうちのいずれかにおいて、可変表示の制御を実行する可変表示制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS110~S113を実行する部分)を備え、可変表示制御手段は、表示結果の種類に応じて可変表示が実行される期間である可変表示期間を決定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定する)、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで異なる可変表示期間に決定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS1706でNのときステップ120IWS1707, S1710を実行し、ステップ120IWS1706でYのときステップ120IWS1708, S1710を実行し、異なる変動パターンを決定可能である)、特別状態において可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで共通の可変表示期間に決定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合には、ステップ120IWS1702でYと判定してステップ120IWS1703, S1710を実行し、共通の変動パターンを決定可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。

20

【0512】

(手段B5) 手段B1から手段B4のうちのいずれかにおいて、演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立した可変表示が実行されるときに、第1特別表示結果が導出表示される場合と第2特別表示結果が導出表示される場合とで異なる演出を実行する(例えば、変形例9において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとなる場合であっても救済時短となる場合にも、異なる変動パターンを決定可能とする)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。

30

【0513】

(手段B6) 手段B1から手段B5のうちのいずれかにおいて、可変表示の制御を実行する可変表示制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS110~S113を実行する部分)を備え、可変表示制御手段は、表示結果の確定表示期間を決定し、確定表示期間は、表示結果の種類に応じて変更可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS1127, S1133, S1135, S1137を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて表示結果と可変表示期間を好適にすることができる。

40

【0514】

なお、本例では、救済時短が発生したかや表示結果に応じて図柄確定期間を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短が発生したかや表示結果に関係なく、図柄確定期間を一定(例えば、0.5秒)としてもよい。

【0515】

50

(手段C1) 第1識別情報(例えば、第1特別図柄)と第2識別情報(例えば、第2特別図柄)とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 150, S160, S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 84を実行する部分)と、有利状態に制御される割合が異なる複数の設定値(例えば、設定値「1」～「6」)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 11を実行する部分)と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数(例えば、900回)に対応する特定値(例えば、「0」)となることによって特別条件が成立(例えば、救済時短が成立)したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 150を実行する)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される)、特別条件の成立にもとづいて特別状態制御手段により特別状態に制御されることを報知する報知演出(例えば、救済時短突入演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ120 IWS 808, S845を実行する部分)と、設定手段により設定された設定値を示唆する示唆演出(例えば、救済時設定示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ120 IWS 808, S845を実行する部分)と、をさらに備え、示唆演出実行手段は、報知演出が実行されるときに示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ120 IWS 808, S845を実行して、救済時短突入演出が実行されるときに救済時設定示唆演出を実行可能である)ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときと、特別表示結果の導出表示により特別状態に制御されるときとの両方が発生する状況においても好適に制御することができる。例えば、特別条件の成立により特別状態に制御されるときに好適な演出ができる。また、設定値に応じて特別条件が成立する割合が変化するので、特別条件が成立する割合に応じて示唆演出を実行することにより、特別状態に制御したときの遊技者の興味を高めることができる。

【0516】

なお、本例では、設定値に応じて大当たり確率が異なるのであるから、結果として救済時短の発生のしやすさも異なることになり、低い設定値に設定されている場合の方が救済時短が発生しやすいこととなる。そのため、救済時短が発生した場合には低い設定値に設定されているのかもしれないと遊技者に感じさせてしまう可能性がある。そこで、本例では、救済時短時に高い設定値であることを少しでも感じられる救済時設定示唆演出を実行することによって、遊技者の興味を低下させにくくできるようにしている。そのため、本例では、比較的高設定である設定値「4」～「6」である場合に救済時設定示唆演出を実行可能であるように構成して、大当たり時設定示唆演出など他のタイミングで実行される設定示唆演出とは実行割合を異ならせている。

【0517】

(手段C2) 手段C1において、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示で有利状態に制御されないときに示唆演出を実行する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当たり変動では救済時短の処理を行わない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、他の演出を邪魔することなく示唆演出を実行できる。

【0518】

なお、本例では、大当たり変動では救済時短の処理を行わない一方で、小当たり変動では救

10

20

30

40

50

済時短の処理を行う場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、小当り変動でも救済時短の処理を行わないように構成してもよい。

【0519】

(手段C3) 手段C1または手段C2において、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立した後も示唆演出を実行する(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ120 IWS638でYのときステップ120 IWS640を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、長期にわたる設定値の示唆が可能になるので興趣を向上させることができる。

【0520】

(手段C4) 手段C1から手段C3のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前から示唆演出を実行する(例えば、変形例10において、演出制御用CPU120は、先読み判定結果にもとづいて、救済時短が成立する変動表示より前の変動表示において、設定示唆演出を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、長期にわたる設定値の示唆が可能になるので興趣を向上させることができる。

10

【0521】

(手段C5) 手段C1から手段C4のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別条件が成立したときの示唆演出とは異なるタイミングで実行可能な他の示唆演出(例えば、大当り時設定示唆演出)を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ120 IWS887, S889およびステップS176を実行する)、他の示唆演出よりも特別条件が成立したときの示唆演出の方が有利な設定値を示唆する示唆演出が実行されやすい(例えば、図8-30に示すように、救済時設定示唆演出は設定値「4」～「6」に設定されている場合に実行可能に構成されているので、救済時設定示唆演出は、比較的高設定に設定されていることを示唆する設定示唆演出となっている)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利な設定値ほど特別条件が成立する割合を低いので、示唆演出を実行することで特別条件が成立したときの遊技者の興趣を向上させることができる。

20

【0522】

なお、本例では、大当り時設定示唆演出を大当り遊技のファンファーレ期間に実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当り遊技のラウンド期間中やエンディング期間中に実行するように構成してもよい。

30

【0523】

(手段D1) 第1識別情報(例えば、第1特別図柄)と第2識別情報(例えば、第2特別図柄)とを含む識別情報の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS150, S160, S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて、設定された初期値(例えば、「900」)から数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を減算更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分)と、を備え、特別状態制御手段は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値(例えば、「0」)となったときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS150を実行する)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を減算更新し(例えば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される)、更新手段が減算更新する数値情報は所定条件が成立したときに初期値に設定され(例えば、変形例5, 6において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS85B, S84Eを実行する)、特別状態制御手段は、更新手段が減算更

40

50

新した数値情報が特定値となったことにもとづいて通常状態から特別状態に制御した後、所定条件が成立して初期値が設定されるまでの期間は、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となったことにもとづいて再度通常状態から特別状態に制御しない（例えば、変形例5において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS120IWS83でYのときステップ120IWS84～S86の処理を実行しない。変形例6において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS120IWS84AでYのときやステップ120IWS84CでNのときステップ120IWS84D～S86の処理を実行しない。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の回数に応じて特別状態に移行させる制御を行うときに、数値情報が特定値になる前と後とで減算更新の処理を共通にできるので、プログラムの容量が増加することを防止できるとともに、好適な制御が可能になる。例えば、数値情報が特定値になった移行は特別状態に移行させない場合は、特定値になった後のための専用のプログラムを用意することによる容量の減少を防止できる。

10

【0524】

なお、所定条件には、ステップ120IWS85B、S84Eを実行することによって、救済時短経由の時短状態終了時に救済時短回数カウンタが設定される場合に加えて、電源投入時の初期化処理実行時にステップ120IWS13が実行されて救済時短回数カウンタが設定される場合や、大当り発生時にステップ120IWS135が実行されて救済時短回数カウンタが設定される場合も含まれる。

【0525】

20

なお、大当り発生時に救済時短回数カウンタをセットする場合、大当り遊技の開始時にセットしてもよいし、大当り遊技のラウンド中や、大当り遊技の終了時にセットするように構成してもよい。

【0526】

また、電源投入時の初期化処理実行時に救済時短回数カウンタをセットする場合、設定変更を行った場合と設定変更を行わなかった場合とで処理を異ならせてもよい。例えば、設定変更を行って初期化処理を実行した場合には救済時短回数カウンタをセットする一方で、設定変更を行わずに初期化処理を実行した場合には現在の救済時短回数カウンタの値を維持するように構成してもよい。また、逆に、設定変更を行って初期化処理を実行した場合には現在の救済時短回数カウンタの値を維持する一方で、設定変更を行わずに初期化処理を実行した場合には救済時短回数カウンタをセットするように構成してもよい。

30

【0527】

（手段D2）手段D1において、更新手段は、減算更新した数値情報が特定値より大きい値であるときに可変表示が実行される場合と、減算更新した数値情報が特定値であるときに可変表示が実行される場合とで、数値情報の減算更新が可能であり（例えば、変形例6において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS84を実行する）、減算更新した数値情報が特定値より大きい値であるときは、該数値情報を減算後の数値情報に更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS84AでNのときステップ120IWS84C～S86を実行する）、減算更新した数値情報が特定値より小さい値であるときは、該数値情報を特定値に更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120IWS84AでYのときステップ120IWS84Bを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の回数に応じて特別状態に移行させる制御を行うときに、数値情報が特定値になる前と後とで減算更新の処理を共通にできるので、プログラムの容量が増加することを防止できるとともに、好適な制御が可能になる。例えば、数値情報が特定値になった移行は特別状態に移行させない場合は、特定値になった後のための専用のプログラムを用意することによる容量の減少を防止できる。

40

【0528】

（手段D3）手段D1または手段D2において、操作を行う操作手段（例えば、クリアスイッチ）と、操作手段の操作に応じて更新手段により更新する数値情報を初期値に設定す

50

る初期値設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 13を実行する部分）と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、操作手段の操作により初期値に設定するか否かを選択可能なので運用面での利便性を高めることができる。

【0529】

なお、設定変更や救済時短回数カウンタを設定するための操作手段として、クリアスイッチとは異なる専用の操作手段（ボタンやスイッチ）を設けるように構成してもよい。

【0530】

（手段D4）手段D1から手段D3のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が表示されたときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ120 IWS 160を実行する）、更新手段が減算更新した数値情報が特定値であるときにも、特別表示結果が表示されたときに特別状態に制御可能であり、更新手段が減算更新した数値情報が特定値となった後であっても、特別表示結果が表示されたときに特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短経由の時短状態C中であるか否かに関係なく、ステップ120 IWS 88を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、減算更新した数値情報が再度特定値になった後に特別状態に制御される可能性があるので遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【0531】

（手段D5）手段D1から手段D4のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 62を実行する部分）と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS 101を実行する部分）と、判定手段の判定結果にもとづいて、先読み予告演出を実行可能な先読み予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップS161を実行する部分）と、更新手段が減算更新した数値情報が特定値になる前の所定期間と、更新手段が減算更新した数値情報が特定値になった後の所定期間と、では先読み予告演出の実行を制限する先読み予告演出制限手段（例えば、変形例7において、図8-45に示すように、時短状態Cが終了する8変動前の変動表示から救済時短となるまでの所定期間と、救済時短となってから時短状態C終了後の8変動後の変動表示までの所定期間とにわたって、先読み予告演出の実行を制限する）と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、減算更新した数値情報が再度特定値になった後に特別状態に制御される可能性があるので遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【0532】

なお、上記の特徴部120 IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が一律に900回である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値に応じて異なる回数に変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短となるように構成してもよい。例えば、設定値「1」～「5」である場合には、大当たりや小当たり、時短はずれとなることなく900回の変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短が発生する一方で、設定値「6」である場合には、大当たりや小当たり、時短はずれとなることなく600回の変動表示が実行されたことにもとづいて救済時短が発生するように構成してもよく、特定の設定値の場合のみ救済時短となるまでの変動回数が異なるように構成してもよい。

【0533】

また、例えば、設定値「1」～「6」の全てについて、設定値ごとに救済時短となるまでの変動回数を異ならせてもよい。この場合、例えば、大当たり確率の分母と救済時短となるまでの変動回数との比率が約3倍と同じであるように構成すればよい。また、例えば、 $2.5P \leq n \leq 3.0P$ （ P ＝大当たり確率の分母、 n ＝救済時短に制御されるまでの変動回数）の範囲内で、救済時短となるまでの変動回数を異ならせてもよい。

【0534】

また、救済時短経由の時短状態であっても必ずしも次回大当りが発生するまで時短状態を継続しないように構成してもよく、この場合、上記の特徴部120IWで示したように小当りの発生で時短状態を終了するように構成してもよく、変形例5や変形例6で示したように規定回数（本例では、900回）の変動表示を終了したことにもとづいて時短状態を終了するように構成してもよい。

【0535】

また、変形例5や変形例6に示すように、救済時短経由の時短状態で規定回数（本例では、900回）の変動表示を終了して通常状態に移行した後、さらに大当りや小当り、時短はずれとなることなく規定回数（例えば、900回）の変動表示を終了すれば再び救済時短となって時短状態に移行するように構成してもよいし、再び救済時短とはならないように構成してもよい。この場合、再び救済時短とはならないように構成する場合、例えば、救済時短回数カウンタの値が0になったら、次の処理から救済時短回数カウンタの減算処理を行わないように制御してもよいし、次の処理から救済時短回数カウンタを減算して負の値となったら0に戻す処理を行うように構成してもよい。

【0536】

また、上記の特徴部120IWおよび各変形例において、以下の（手段1A）～（手段10A）に示す構成を適用してもよい。

【0537】

（手段1A）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150，S160，S537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS85，S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150を実行する部分。）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

【0538】

（手段2A）手段1Aにおいて、特別条件は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が特別回数連続して導出表示されたことにもとづいて成立する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS85，S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150を実行する部分。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって不利な表示結果が連続して導出表示されたときに救済されるので、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【0539】

（手段3A）手段1Aまたは手段2Aにおいて、更新手段は、通常状態とは異なる状態（例えば、時短状態。確変状態でもよい。）においても可変表示が実行された場合に数値情報を更新する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊

10

20

30

40

50

技者の救済を好適に実現できる。具体的には、数値情報の更新が公平に行われるとともに、一旦特別状態に制御された後も再度特別状態に制御できるので、実質的に有利状態に制御されるまで特別状態に制御可能であり、これにより、遊技者の投資を抑制でき、遊技者にとって不利になることを防止できる。

【0540】

(手段4A) 手段1Aから手段3Aのいずれかにおいて、更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS13, S135, S149, S161を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

10

【0541】

(手段5A) 手段4Aにおいて、所定条件は、有利状態に制御されることである(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS135を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

【0542】

(手段6A) 手段4Aにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS160を実行する部分)、所定条件は、特別表示結果が導出表示されることである(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS161を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御されたときは遊技者にとって有利な状況となり、遊技者を救済する必要がなくなるので、必要以上に射幸性が高くなることを防止できる。

20

【0543】

(手段7A) 手段4Aにおいて、所定条件は、可変表示が特別回数実行されることである(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS149を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、実質的に、次の有利状態まで特別状態に制御することが可能になるので、遊技者の救済度合いを高めることができる。

30

【0544】

(手段8A) 手段4Aにおいて、電力供給が停止されているときに、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)を備え、更新手段は、特定条件が成立(例えば、初期化処理の実行)したときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を初期値に設定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS13を実行する部分)、所定条件は、特定条件が成立することである(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8およびステップ120 IWS13を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技場において初期化を行ったときに、特別回数までの数値情報が保持されてしまうと遊技場にとって不利益になりすぎる可能性があるので、遊技場にとって運用しやすくすることができる。

40

【0545】

(手段9A) 手段1Aから手段8Aのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS170~S172を実行する部分)を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS83~S86, S150を実行する部分)、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態

50

に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６，Ｓ１５０を実行する部分）、演出制御手段は、第１回数目の特定期間と第２回数目の特定期間とで異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、可変表示の実行時間を短縮するなどの手段を講じることにより演出態様に変化を加えることによって、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【０５４６】

（手段１０Ａ）手段１Ａから手段８Ａのいずれかにおいて、可変表示に対応した演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７０～Ｓ１７２を実行する部分）を備え、状態制御手段は、特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別回数以上の特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６，Ｓ１５０を実行する部分）、特別状態において特別回数の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特定期間の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８３～Ｓ８６，Ｓ１５０を実行する部分）、演出制御手段は、第１回数目の特定期間と第２回数目の特定期間とで共通の演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２回数目の特定期間において特別状態に制御されているときには長期にわたって有利状態に制御されていない状況なので、あえて同一の演出を実行することで長期にわたって有利状態に制御されていない状況であることを必要以上に遊技者に意識させないようにすることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【０５４７】

また、上記の特徴部１２０ＩＷおよび各変形例において、以下の（手段１Ｂ－１）、（手段１Ｂ－２）～（手段５Ｂ）に示す構成を適用してもよい。

【０５４８】

（手段１Ｂ－１）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、第１経路（例えば、左打ちによる経路）と第２経路（例えば、右打ちによる経路）とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０，Ｓ１６０，Ｓ５３７を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８５，Ｓ８６を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ１５０を実行する部分。）、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２０ＩＷＳ８４を実行する部分）、処理実行手段は、データ値が第１数値のときに可変表示に関する第１処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１０～Ｓ１１３を実行する部分）、データ値が第１数値と異なる第２数値のときに有利状態に関する第２処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１４～Ｓ１１７を実行する部分）、データ値が第１数値および第２数値と異なる第３数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづ

く特別状態に制御するための第3処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、次変動延期処理を実行するように構成してもよい）、通常状態においては第1経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、特別状態においては第2経路へ遊技媒体を発射して遊技が行われ、第3処理の実行中において第2経路へ遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行する発射促進報知手段を備えるように構成してもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第2経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

【0549】

（手段1B-2）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150, S160, S537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）と、可変表示の制御と有利状態の制御とを含む複数種類の処理を実行するために必要となる遊技進行状態を示すデータ値を更新し、該データ値に対応する処理を実行する処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS85, S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150を実行する部分。）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）、処理実行手段は、データ値が第1数値のときに可変表示に関する第1処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110~S113を実行する部分）、データ値が第1数値と異なる第2数値のときに有利状態に関する第2処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114~S117を実行する部分）、データ値が第1数値および第2数値と異なる第3数値のときに状態制御手段が特別条件の成立にもとづく特別状態に制御するための第3処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、次変動延期処理を実行するように構成してもよい）、第3処理の実行中に特別状態に制御されることを報知する報知演出を実行する演出実行手段を備えるように構成してもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、特別状態に制御される前に第2経路への発射促進報知を行うことにより、特別状態に制御されるときに早めに発射促進報知に関する演出などを実行することができる。

【0550】

（手段2B）手段1B-1、手段1B-2において、処理実行手段は、特別条件が成立する可変表示において特定表示結果が導出表示される場合は第1処理の後に第2処理を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態の制御を優先するので、遊技者にとって不利な結果にならず、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【0551】

（手段3B）手段1B-1、手段1B-2または手段2Bにおいて、更新手段は、可変表示が開始されるときに数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）、処理実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特定値となったときに特別情報を第1情報から第2情報に変更し、状態

10

20

30

40

50

制御手段が特別状態に制御するときに特別情報を第2情報から第1情報に変更し、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで異なる処理を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別情報の管理により、特別状態に移行させる処理を好適に実行できる。

【0552】

(手段4B) 手段3Bにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで異なる可変表示パターンに決定するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

10

【0553】

(手段5B) 手段3Bにおいて、可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別情報が第1情報のときと第2情報のときとで表示結果の確定時間が異なる可変表示パターンに決定するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行できる。

【0554】

また、上記の特徴部120IWおよび各変形例において、以下の(手段1C)～(手段6C)に示す構成を適用してもよい。

20

【0555】

(手段1C) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分)と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分)と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150, S160, S537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分)と、状態制御手段が制御している状態を特定可能な状態情報を制御する状態情報制御手段と、を含み、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS537を実行する部分)、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS85, S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150を実行する部分。)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分)、状態情報制御手段は、通常状態のときに状態情報を第1数値とし、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御されたときに状態情報を第2数値とし、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されたときは状態情報を第1数値および第2数値と異なる第3数値とし、遊技制御手段は、演出制御手段に特定情報を送信可能であり、特別状態であるときに、状態情報が第2数値である場合と第3数値である場合と、に応じた特定情報を送信可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異な

30

40

50

る遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

【0556】

(手段2C) 手段1Cにおいて、状態情報制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御された後に再度特別条件が成立したときは状態情報を第1数値、第2数値および第3数値と異なる第4数値とするように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、異なる遊技状態を好適に識別できるので制御が容易になり、その際に特定情報も変更すれば、演出制御手段が異なる演出を実行する場合は好適に演出を実行できる。

10

【0557】

(手段3C) 手段1Cまたは手段2Cにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0558】

(手段4C) 手段1Cから手段3Cのいずれかにおいて、演出制御手段は、状態制御手段が、特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である(例えば、共通の背景画像を表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0559】

(手段5C) 手段1Cから手段4Cのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS160を実行する部分)、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で異なる演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での可変表示を効率良く消化できるので、状況に応じた演出を実行することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0560】

(手段6C) 手段1Cから手段4Cのいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、演出制御手段は、状態制御手段が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御したときと、状態制御手段が、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御したときと、で共通の演出を実行可能である(例えば、共通の背景画像を表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立して制御された特別状態での演出を毎回同一にすることが可能になり、これにより、新規の演出を必要としないので開発費の増大を防止するとともに、遊技者を混乱させないので遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0561】

また、上記の特徴部120 IWおよび各変形例において、以下の(手段1D)～(手段4D)に示す構成を適用してもよい。

【0562】

(手段1D) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示

50

結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS150, S160, S537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS85, S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS150を実行する部分。）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分）、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときに所定情報を演出制御手段に送信可能であり、演出制御手段は、所定情報を受信したことにもとづいて、電力供給が開始された後の所定期間において可変表示の実行回数に関する示唆演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させることができる。

【0563】

（手段2D）手段1Dにおいて、遊技制御手段は、電力供給が開始されたときにバックアップ記憶手段が保持している数値情報を特定可能な特定情報を演出制御手段に送信可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に遊技場の営業開始から遊技を行わせる動機を与えることになり、遊技機の稼働率を上昇させるとともに処理負担の増加を抑えることができる。

【0564】

（手段3D）手段1Dまたは手段2Dにおいて、遊技制御手段は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報を演出制御手段に送信可能であり、演出制御手段は、特別条件の成立にもとづいて特別状態に制御されることに関連する特別演出を特定情報にもとづいて実行可能であり、特定情報として、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値以下であることを特定可能な第1特定情報（例えば、救済時短回数1指定コマンド）と、可変表示の実行回数と特別回数との差分が所定値より大きいことを特定可能な第2特定情報と、を含む（例えば、救済時短回数2指定コマンド）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを低減するとともに特定情報に関する処理を好適に実現できる。

【0565】

（手段4D）手段1Dから手段3Dのいずれかにおいて、演出制御手段は、特別回数より少ない第1所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、特別回数の可変表示が実行されるよりも前に第1所定回数より少ない第2所定回数の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより、知らずに損失を与えるリスクを

10

20

30

40

50

低減できる。

【0566】

また、上記の特徴部120IWおよび各変形例において、以下の（手段1E-1）、（手段1E-2）に示す構成を適用してもよい。

【0567】

（手段1E-1）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150，S160，S537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8を実行する部分）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS85，S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150を実行する部分。）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御されるときに異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【0568】

（手段1E-2）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技の制御を行うことが可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS25を実行する部分）と、可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップS170～S172を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150，S160，S537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS84を実行する部分）と、電力供給が停止されているときに、可変表示の実行回数に関する数値情報を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件が成立したときに、所定表示結果が連続して導

10

20

30

40

50

出表示された回数に関する情報を含むバックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8を実行する部分）と、を含み、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS85, S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS150を実行する部分。）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分）、演出制御手段は、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されるよりも前に特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化された後に特定表示結果が導出表示されてから特別条件の成立にもとづいて状態制御手段により特別状態に制御されるときと、において特別状態に制御された後に異なる演出を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、新たな機能が搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御を可能にすることができる。例えば、バックアップ記憶手段の記憶内容が初期化されたことを把握できるので、設定値の推測などの要素が増えて遊技の興趣を向上させることができる。

【0569】

（特徴部090IWに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部090IWについて説明する。本特徴部090IWでは、遊技状態として、通常状態（非時短状態）または時短状態のいずれかに制御される。詳しくは後述するように、小当り図柄が導出表示されたことにもとづいて通常状態から小当り遊技状態を介して時短状態に制御可能である。また、小当りとなる表示結果は、時短状態に制御可能な小当りAまたは小当りBとなる表示結果と、時短状態に制御不能な小当りCとなる表示結果とを含んでいる。そして、第1特別図柄の可変表示を実行して小当りとなる表示結果が導出表示される場合と、第2特別図柄の可変表示を実行して小当りとなる表示結果が導出表示される場合とで、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示される割合が異なる。

【0570】

（大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブル）

図9-1（A）、（B）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図9-1（A）は、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図9-1（B）は、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。

【0571】

図9-1（A）に示すように、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「10R時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。

【0572】

図9-1（B）に示すように、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「10R時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。

【0573】

「10R時短大当り」とは、10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。時短状態に移行すると、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

【0574】

図9-1（A）に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、100%の確率で10R時短大当りと決定される。また、図9-1（B

10

20

30

40

50

）に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなる場合には、100%の確率で10R時短大当たりと決定される。

【0575】

なお、大当たり種別は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、時短回数が異なる（例えば、3回や5回）さらに複数種類の時短大当たりを設けたり、ラウンド数が異なる（例えば、2ラウンドや4ラウンド）さらに複数種類の時短大当たりを設けたりしてもよい。また、本例では、大当たり遊技終了後に時短状態に移行する時短大当たりのみが設けられている場合を示しているが、大当たり遊技終了後に時短状態に移行しない非時短大当たり（通常大当たり）を設けるように構成してもよい。また、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には100%の確率で100R時短大当たりと決定される場合を示しているが、第2特別図柄の変動表示が実行される場合であっても複数種類の大当たり種別に決定されるように構成してもよい。

10

【0576】

図9-1（C）は、ROM101に記憶されている小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図9-1（C）に示すように、小当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を小当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、小当たりの種別を「小当たりA」または「小当たりB」または「小当たりC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0577】

「小当たりA」とは、小当たり遊技中（第1ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞しなかったこと（非V入賞口スイッチによって検出され、V入賞口を非通過であることが検出されたこと）を条件として小当たり遊技終了後に時短状態に移行させる小当たりである。時短状態に移行すると、10回の変動表示を終了するまで時短状態を維持する。なお、「小当たりA」は、V入賞したことを条件として、第2ラウンド～第4ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当たりである。しかし、「小当たりA」になったときは、V入賞しないように特殊可変入賞球装置の開放パターンが制御される。

20

【0578】

「小当たりB」とは、小当たり遊技中（第1ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞しなかったこと（非V入賞口スイッチによって検出され、V入賞口を非通過であることが検出されたこと）を条件として小当たり遊技終了後に時短状態に移行させる小当たりである。時短状態に移行すると、5回の変動表示を終了するまで時短状態を維持する。なお、「小当たりB」は、V入賞したことを条件として、第2ラウンド～第4ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当たりである。しかし、「小当たりB」になったときは、まずV入賞しないように特殊可変入賞球装置を開状態にするための開放パターンが制御される。

30

【0579】

「小当たりC」とは、小当たり遊技中（第1ラウンド目）に特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞しなかった（非V入賞口スイッチによって検出され、V入賞口を非通過であることが検出されたこと）場合でも小当たり遊技終了後に時短状態に移行しない小当たりである。また、「小当たりC」は、V入賞したことを条件として、第2ラウンド～第4ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当たりである。そして、「小当たりC」になったときは、殆どの場合V入賞するように特殊可変入賞球装置を開状態にするための開放パターンが制御される。

40

【0580】

図9-1（C）に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合のうちの25%が「小当たりA」と決定され、25%が「小当たりB」と決定され、50%が「小当たりC」と決定される。

【0581】

図9-1（D）に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて小当たり

50

となる場合のうちの5%が「小当りA」と決定され、5%が「小当りB」と決定され、90%が「小当りC」と決定される。

【0582】

なお、小当り種別は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、時短回数が異なる（例えば、3回や5回）さらに複数種類の時短大当りを設けてもよい。また、小当り遊技中に実質的にV入賞が不可能であり、小当り遊技後に大当り遊技に移行することのないV入賞なし小当りを設けるように構成してもよい。

【0583】

また、第2特別図柄の変動表示が実行される場合は、第1特別図柄の変動表示が実行される場合よりも小当りの確率が高いので、第2特別図柄の変動表示が実行される場合のほうが小当りAまたは小当りB（すなわち、時短ありの小当り）になる割合を高くしているが、第2特別図柄の変動表示が実行される場合は100%の割合で時短ありの小当りにしてもよい。

【0584】

（小当り遊技の開放パターン）

次に、小当り遊技の開放パターンについて説明する。図9-2は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。図9-2に示すように、タイミングS1において小当り遊技を開始した後、開放前期間t1（ファンファーレ時間）が経過するとタイミングS2において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。

【0585】

そして、図9-2（A）に示すように、小当りAまたはB（時短あり）の場合は、V入賞口開閉板が閉状態に制御されているときに、0.05秒の特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）の開放後に1秒の閉鎖時間を経て再度0.05秒の特殊入賞口を開閉する動作を行い、1.2秒の閉鎖時間を経て、同様に特殊入賞口を2回開閉する動作を行う。

【0586】

また、図9-2（B）に示すように、小当りC（時短なし）の場合は、V入賞口開閉板が開状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）が開状態に制御されるように、0.05秒の特殊入賞口の開放後に1秒の閉鎖時間を経て再度0.05秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、1回の小当りで特殊入賞口が10回開放される。

【0587】

なお、V入賞口開閉板の動作は小当りAまたは小当りB（時短あり）のときと、小当りC（時短なし）のときとで共通であり、いずれの場合も8秒開放される。

【0588】

なお、本例では、小当りにおける特殊入賞口の各開放時間が0.05秒と極めて短いのであるが、既に説明したように、特殊可変入賞球装置には複数の規制片が形成されており、特殊可変入賞球装置の底面部材上では2～3球程度の遊技球が蛇行しながら流下しているので、開放時間が短くても底面部材が開状態に制御されれば、底面部材上の遊技球が特殊可変入賞球装置内に落下して進入可能である。

【0589】

そして、小当りC（時短なし）のときは、V入賞口開閉板が開状態になっているときに特殊可変入賞球装置が開状態になるので、遊技球をV入賞口に入賞させることが可能である。また、小当りAまたはB（時短あり）のときは、V入賞口開閉板が閉状態になっているときに、特殊可変入賞球装置が開状態になるので、遊技球をV入賞口に入賞させることが不能または困難である。

【0590】

そして、小当りC（時短なし）のときは特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞口を遊技球が通過しなかった場合に時短状態に制御されないが、小当りAまたはB（時短あり）のときは特殊入賞口に進入した遊技球がV入賞口を遊技球が通過しなかった場合に時短状態に制御される。これにより、小当りC（時短なし）のときは遊技球がV入賞口を通過して

10

20

30

40

50

大当り状態に制御される可能性が高い一方で時短状態に制御されることがなく、小当りAまたはB（時短あり）のときは遊技球がV入賞口を通過せずに大当り状態に制御される可能性がきわめて低い一方で時短状態に制御される可能性が高い。

【0591】

そして、特殊入賞口内に遊技球が入賞しV入賞すれば、特殊入賞口の最後の開放を終了した後、所定期間の閉鎖時間（インターバル時間）と小当り終了時間（エンディング時間）を経過した後、大当り遊技状態に移行し、第2ラウンドから第4ラウンドまで特別可変入賞球装置7の開状態への制御が行われる。

【0592】

また、小当りAまたはB（時短あり）の場合および小当りC（時短なし）の場合のいずれの場合においても、タイミングS3からS4までエンディング期間に移行するが、小当りAまたはB（時短あり）の場合のエンディング期間 t_3 は、小当りC（時短なし）の場合のエンディング期間 t_4 よりも長くなっている。例えば、エンディング期間 t_3 はエンディング期間 t_4 よりも10秒長くなっている。これにより、小当りAまたはB（時短あり）の場合は時短状態の開始画面（図9-9（N）参照）を表示する時間を確保することができる。

【0593】

なお、小当りAまたはB（時短あり）の場合に、V入賞口に遊技球が入賞したか否かにより（すなわち、時短状態に移行するか否か）によってエンディング期間を変化させてもよい。具体的には、V入賞口に遊技球が入賞しなかったときは時短状態に制御されるので、この場合はエンディング期間を長くする。

【0594】

このように、本例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで異なるパターン（本例では、開放回数）により特殊可変入賞球装置を開状態に制御可能である。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【0595】

具体的には、本例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで共通の動作を行うV入賞口開閉板を備え、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示される場合は、V入賞口開閉板がV入賞口へ遊技球の通過を阻害する状態となっていてときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御され、小当りCとなる表示結果が導出表示される場合は、V入賞口開閉板がV入賞口へ遊技球の通過を阻害しない状態となっていてときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【0596】

（変動パターンテーブル）

図9-3は、特徴部090IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図9-3は、第1特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図9-4は、第2特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。

【0597】

まず、図9-3を用いて、第1特別図柄の変動パターンについて説明する。図9-3に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-1（通常変動）、変動パターンPA1-2（通常変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンPA1-3（短縮変動）、変動パターンPA1-4（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンPA2-1（ノーマルリーチ）、変動パターンPA2-2（ノーマルリーチ→発展演出）、変動パターンPA2-3（スーパーリーチ α ）、変動パターンPA2-4（スーパーリーチ β ）のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-5（短縮変動）、変動パターンPA1-6（短縮変動での非リーチ→発展演出）、変動パターンPA2-1

(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(ノーマルリーチ→発展演出)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-4(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

【0598】

また、図9-3に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB1-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB1-2(スーパーリーチα)、変動パターンPB1-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB1-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB1-2(スーパーリーチα)、変動パターンPB1-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

10

【0599】

また、図9-3に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当たりC(時短なし)となる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC1-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPC1-2(スーパーリーチα)、変動パターンPC1-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当たりCとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC1-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPC1-2(スーパーリーチα)、変動パターンPC1-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

【0600】

20

また、図9-3に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当たりAまたはB(時短あり)となる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC1-4(通常変動での非リーチ→発展演出)、変動パターンPC1-5(短縮変動での非リーチ→発展演出)、変動パターンPC1-7(ノーマルリーチ→発展演出)のいずれかに決定される。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当たりAまたはB(時短あり)となる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC1-6(短縮変動での非リーチ→発展演出)、変動パターンPC1-7(ノーマルリーチ→発展演出)のいずれかに決定される。

【0601】

次に、図9-4を用いて、第2特別図柄の変動パターンについて説明する。図9-4に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-1、変動パターンPA3-2(通常変動での非リーチ→発展演出)のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-3(短縮変動)、変動パターンPA3-4(短縮変動での非リーチ→発展演出)、変動パターンPB3-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB3-2(ノーマルリーチ→発展演出)、変動パターンPB3-3(スーパーリーチα)、変動パターンPB3-4(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

30

【0602】

また、図9-4に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-5(ノーマルリーチ)に決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC3-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPC3-2(スーパーリーチα)、変動パターンPC3-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

40

【0603】

また、図9-4に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当たりA~Cとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-6(ノーマルリーチ)に決定される。また、時短状態中に小当たりCとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPD3-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPD3-2(スーパーリ

50

ーチα)、変動パターンPD3-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

【0604】

また、図9-4に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に小当たりAまたはB(時短あり)となる場合には、変動パターンとして、変動パターンPD3-4(短縮変動での非リーチ→発展演出)、変動パターンPD3-5(ノーマルリーチ→発展演出)のいずれかに決定される。

【0605】

また、本例では、普通図柄プロセス処理(ステップS26)において、CPU103は、普通図柄の変動表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、通常状態である場合には、10%の確率で普図当りすることに決定し、時短状態である場合には、90%の確率で普図当りすることに決定する。また、CPU103は、普通図柄プロセス処理(ステップS26)において、普図当りと決定したことにもとづいて可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)を開状態に制御する。

【0606】

このように、本例では、小当たりAまたは小当たりBとなる表示結果が導出表示される場合と、小当たりCとなる表示結果が導出表示される場合とで可変表示中に特定演出としての発展演出が実行される割合が異なる。具体的には、小当たりAまたは小当たりBの場合は貼って演出が実行されるが小当たりCのときは発展演出が実行されない。よって、先読み予告演出と大当たり遊技状態後や時短状態後の演出との不整合を回避できるので好適に先読み予告演出を実行できる。

【0607】

なお、小当たりAまたは小当たりB(時短あり)となった場合に、小当たりC(時短なし)時、はずれ時や大当たり時と共通の変動パターンを設けてもよい。

【0608】

(小当たり閉鎖後処理)

図9-5は、特徴部090IWにおいて、特別図柄プロセス処理における小当たり閉鎖後処理(ステップ090IWS116)を示すフローチャートである。小当たり閉鎖後処理において、CPU103は、小当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し(ステップ090IWS451)、小当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ090IWS453に移行する。小当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、小当たり終了表示タイマに、画像表示装置5において小当たり終了表示が行われている時間(小当たり終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ090IWS452)、処理を終了する。

【0609】

ステップ090IWS453では、CPU103は、小当たり終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU103は、小当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当たり終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップ090IWS454)。経過していなければ処理を終了する。

【0610】

小当たり終了表示時間が経過していれば、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否か確認する(ステップ090IWS455)。V入賞フラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、時短フラグや、時短回数カウンタをリセットする(ステップ090IWS456)。また、CPU103は、V入賞フラグをリセットする(ステップ090IWS457)。また、CPU103は、大当たり開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ090IWS458)。また、CPU103は、大入賞口開放前時間タイマをセットする(ステップ090IWS459)。

【0611】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開始前処理(ステップ

10

20

30

40

50

090IWS117) に対応した値に更新する (ステップ090IWS460)。

【0612】

ステップ090IWS456の処理でV入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、CPU103は、小当りAであるか否かを確認する (ステップ090IWS461)。小当りAの場合は非V入賞フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ090IWS461a)。非V入賞フラグがセットされていない場合はステップ090IWS465に移行する。非V入賞フラグがセットされている場合は、CPU103は、時短フラグをセットし (ステップ090IWS462)。時短回数カウンタに「10」をセットする (ステップ090IWS463)。また、CPU103は、小当り終了指定Aコマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う (ステップ090IWS464)。次いで、ステップ090IWS465に移行する。

10

【0613】

また、CPU103は、小当りAでないことを確認した場合 (ステップ090IWS461でN) は、小当りBであるか否かを確認する (ステップ090IWS467)。小当りBの場合は非V入賞フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ090IWS467a)。非V入賞フラグがセットされていない場合はステップ090IWS465に移行する。非V入賞フラグがセットされている場合は、CPU103は、時短フラグをセットし (ステップ090IWS468)。時短回数カウンタに「5」をセットする (ステップ090IWS469)。また、CPU103は、小当り終了指定Bコマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う (ステップ090IWS470)。次いで、ステップ090IWS465に移行する。

20

【0614】

また、CPU103は、小当りBでないことを確認した場合 (ステップ090IWS467でN) は、小当り終了指定Cコマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う (ステップ090IWS471)。次いで、ステップ090IWS465に移行する。

【0615】

ステップ090IWS465では、CPU103は、小当りフラグをリセットする (ステップ090IWS465)。また、CPU103は、小当り終了指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う (ステップ090IWS462)。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理 (ステップ090IWS110) に応じた値に更新する (ステップ090IWS463)。

30

【0616】

なお、小当りAまたはB (時短あり) の場合であるか、小当りC (時短なし) であるかによって小当り閉鎖以後のエンディング期間を計測するタイマに値がセットされるが、小当りAまたはB (時短あり) の場合のエンディング期間は、小当りC (時短なし) の場合のエンディング期間よりも長くなるように値がセットされる。

【0617】

(特図当り待ち処理)

図9-6および図9-7は、特徴部090IWにおいて、図7に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理 (ステップS173) を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ090IWS871)。なお、大当り停止フラグは、既に大当り図柄を導出表示したが大当り開始指定コマンドを受信する前であることを示すフラグであり、後述するステップ090IWS875でセットされる。大当り停止フラグがセットされている場合には、ステップ090IWS876に移行する。

40

【0618】

大当り停止フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ090IWS872)。なお、小当り停止フラグは、既に小当り図柄を導出表示したが小当り開始指定コマンドを受信する

50

前であることを示すフラグであり、後述するステップ090IWS883でセットされる。小当り停止フラグがセットされている場合には、ステップ090IWS885に移行する。

【0619】

小当り停止フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU120は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ090IWS873）。

【0620】

ステップ090IWS873の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ090IWS874のY）、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグをセットする（ステップ090IWS875）。次いで、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ090IWS876）。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ（ステップ090IWS622参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【0621】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグをリセットする（ステップ090IWS877）。次いで、演出制御用CPU120は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ090IWS878）。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ090IWS879）、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップ090IWS880）。

【0622】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ090IWS881）。

【0623】

ステップ090IWS873の処理で大当り図柄を停止表示した場合でなければ（ステップ090IWS874のN）、演出制御用CPU120は、ステップ090IWS882の処理で小当り図柄を停止表示したか否かを確認する（ステップ090IWS882）。ステップ090IWS882の処理で小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ090IWS882のY）、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグをセットする（ステップ090IWS883）。次いで、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ090IWS885）。なお、小当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。小当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【0624】

小当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグをリセットする（ステップ090IWS886）。次いで、演出制御用CPU120は、小当りAまたは小当りB（時短あり）であるか否かを確認する（ステップ090IWS887a）。小当りAまたは小当りBである場合は、小当りであることを報知する小当り報知演出および右打ちを指示する右打ち指示Aのプロセステーブルを選択する（ステップ090IWS887b）。また、小当りAまたは小当りBでない場合、すなわち小当りC（時短なし）である場合は、V入賞口への遊技球の入賞を促すV入賞促進演出および右打ちを指示する右打ち指示Bのプロセステータを選択する（ステップ090IWS887b）。なお、右打ち指示Aと右打ち指示Bとは態様が異なる。また、右打ち指示は、時短状態における右打ち指示Cとも態様が異なる。例えば、態様の相違として、右打ち指示の

10

20

30

40

50

画像の大きさ、位置、内容が異なる。

【0625】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ090IWS888）、プロセスタイマ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップ090IWS889）。また、演出制御用CPU120は、小当り遊技中の演出期間を計測するための小当り演出期間計測タイマをセットする（ステップ090IWS890）。

【0626】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ090IWS891）。

【0627】

なお、本例では、小当り遊技中は特殊可変入賞球装置が開放状態に制御されるので、小当り中演出処理では、小当り中演出として、特殊可変入賞球装置の開放に対応した演出が実行される。

【0628】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップ090IWS882のN）、すなわち、はずれと決定されている場合には、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ090IWS895）。

【0629】

（演出例）

次に、小当りAまたは小当りB（時短あり）と場合と、小当りC（時短なし）になる場合の演出の具体例について説明する。

【0630】

図9-8～図9-10は、通常状態（低確率／低ベース状態）で小当りAまたは小当りB（時短あり）になった場合の画面の遷移を表したものである。

【0631】

図9-8（A）に示すように、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御されているときに、画像表示装置5では、左上方に第1特別図柄または第2特別図柄に対応する左中右の小図柄090IW100が表示される。本例では、通常状態では殆ど第1始動入賞口への始動入賞が発生することから、第1始動入賞口に遊技球が入賞して小図柄090IW100の変動表示が開始された例を示している。そして、小図柄090IW100の変動表示に連動し、小図柄090IW100よりも大きい左中右の飾り図柄090IW101が画面中央で変動開始する。

【0632】

図9-8（B）、（C）に示すように、左右の飾り図柄090IW101が停止し、大当り図柄によってノーマルリーチとなったとする。このとき、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【0633】

図9-8（D）に示すように、中の飾り図柄090IW101が停止してはずれ図柄が停止したとする。このとき、飾り図柄090IW101は完全に停止した状態ではなく、揺れを伴う仮停止状態とされる。なお、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【0634】

図9-8（E）に示すように、仮停止した飾り図柄090IW101が一旦消去されて発展演出が実行される。本例では、時短状態に制御されることを示唆する「時短？」という文字090IW102が画面中央に小図柄090IW100よりも大きく表示される。なお、小図柄090IW100は変動表示したままである。

10

20

30

40

50

【0635】

図9-8(F)に示すように、図9-8(E)で示した発展演出が実行された後は、仮停止していた飾り図柄090IW101が再度変動表示される。このとき、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【0636】

図9-8(G)(H)に示すように、左右の飾り図柄090IW101が停止し、小当りAまたは小当りBのリーチ状態となったとする。このとき、小図柄090IW100は変動表示したままである。

【0637】

図9-9(I)に示すように、残りの飾り図柄090IW101が停止し、小当りAまたは小当りBの小当り図柄「135」が停止したとする。このとき、小図柄090IW100も同時に「135」と停止する。

【0638】

図9-9(J)に示すように、小図柄090IW100および飾り図柄090IW101において小当り図柄「135」が停止すると、特殊可変入賞球装置が開状態になる前の開放前時間において、小当りが開始することを示唆する「小当り!」という文字090IW103が画面中央に小図柄090IW100よりも大きく表示される。

【0639】

図9-9(K)に示すように、小当り遊技が開始されると、小当り中の背景Aが表示されるとともに、小当り遊技中であることを報知する「小当り中」という文字090IW105が表示される。また、小当りAまたは小当りBの場合は、V入賞口に遊技球を入賞させることが困難になっており、大当りを発生させにくい。このため、大当りを発生させやすい小当りCよりも遊技者にとって残念であるが、小当りAまたは小当りBの場合は、V非入賞となることにより時短状態に制御される。よって、特殊可変入賞球装置に向けて遊技球を進入させるべく、右打ち指示表示(右打ち指示A)090IW106を表示するとともに、遊技者を無駄に煽って残念感を煽らないように右打ち指示表示(右打ち指示A)090IW106は画面右下に小さく目立たない態様で表示する。右打ち指示表示090IW106は、「右打ち」という文字と右向きの1つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示090IW106を目立ちにくくするため、小当り中背景Aは、キャラクタを登場させるなど、遊技者の興味を惹く派手な背景になっている。

【0640】

図9-9(L)に示すように、V入賞口に入賞することなく、小当り遊技状態が終了すると、小当りのエンディング期間において終了画面が表示される。例えば、終了画面に対応する背景やキャラクタが表示される。

【0641】

図9-9(M)に示すように、小当り遊技の終了画面が表示された後は時短状態の開始画面が表示される。例えば、時短状態が開始される旨の画像と時短状態での変動回数が表示される。

【0642】

図9-9(N)に示すように、時短状態の開始画面の表示が終了すると、小図柄090IW100および左中右の飾り図柄090IW101の変動表示が開始され、時短状態の制御が開始される。時短状態の制御が開始されると、時短中の背景が表示され、画面右上には時短状態での残り変動回数090IW107が表示される。さらに、時短状態中は、通過ゲート41および可変入賞球装置6Bに向けて遊技球を進入させるべく、右打ち指示表示(右打ち指示C)090IW108を画面上方に表示する。時短状態中の右打ち指示表示090IW108は、「右打ち」という文字と右向きの2つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示090IW108は、右打ち指示表示090IW106よりも大きい表示になっており、表示位置も異なる。

【0643】

図9-9(O)、図9-10(P)(Q)に示すように、飾り図柄090IW101が

10

20

30

40

50

停止し、小図柄090IW100が停止し、はずれ図柄が停止したとする。

【0644】

図9-10(R)に示すように、次いで、次変動が開始され、飾り図柄090IW101および小図柄090IW100の変動表示が開始されると、残り変動回数090IW107が減算される。以降、時短状態が終了するまで同様の制御が行われる。

【0645】

図9-11~図9-12は、通常状態（低確率／低ベース状態）で小当りC（時短なし）になった場合の画面の遷移を表したものである。

【0646】

図9-11(A)に示すように、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御されているときに、画像表示装置5では、左上方に第1特別図柄または第2特別図柄に対応する左中右の小図柄090IW100が表示される。本例では、通常状態では殆ど第1始動入賞口への始動入賞が発生することから、第1始動入賞口に遊技球が入賞して小図柄090IW100の変動表示が開始された例を示している。そして、小図柄090IW100の変動表示に連動し、小図柄090IW100よりも大きい左中右の飾り図柄090IW101が画面中央で変動開始する。

【0647】

図9-11(B)、(C)、(D)に示すように、左中右の飾り図柄090IW101が停止し、小当りCの小当り図柄である「357」が停止したとする。このとき、小図柄090IW100も同時に「357」と停止する。

【0648】

図9-11(E)に示すように、小図柄090IW100および飾り図柄090IW101において小当り図柄「357」が停止すると、特殊可変入賞球装置が開状態になる前の開放前時間において、小当りが開始することを示唆する「小当り!」という文字090IW103が画面中央に小図柄090IW100よりも大きく表示される。

【0649】

図9-11(F)に示すように、小当り遊技が開始されると、小当り中の背景Bが表示されるとともに、特殊可変入賞球装置のV入賞口を狙って遊技球を発射することを報知する「Vを狙え!」という文字090IW109が表示される。また、小当りCの場合は、V入賞口に遊技球が入賞しやすくなっており、大当りを発生させやすい。このため、遊技者にとっては大量の出玉を得られるため喜ばしい。よって、特殊可変入賞球装置に向けて遊技球を進入させて大当りを発生させるべく、右打ち指示表示（右打ち指示B）090IW110を表示するとともに、右打ち指示表示090IW110を画面中央で大きく目立つ態様で表示する。右打ち指示表示090IW110は、「右打ち」という文字と右向きの3つの矢印とから構成されている。なお、右打ち指示表示090IW107を目立ちやすくするため、小当り中背景Bは、キャラクタなどを登場させず簡素な画面とし、遊技者の興味を惹かない地味な背景になっている。なお、右打ち指示表示090IW110は、小当りAまたは小当りBにおける右打ち指示表示090IW106や時短中における右打ち指示表示090IW108よりも大きい表示になっており、表示位置も異なる。

【0650】

このように、小当りAまたは小当りBにおける右打ち指示表示090IW106と、小当りCにおける右打ち指示表示090IW110と、時短中における右打ち指示表示090IW108とは、大きさ、表示位置、表示態様（矢印の数）とともに異なる。

【0651】

図9-11(G)に示すように、V入賞口に入賞して小当り遊技状態が終了すると、小当りのエンディング期間において、V入賞口で入賞が発生して大当りが発生することを示唆する「V」という文字090IW104が画面中央に表示される。

【0652】

図9-12(H)に示すように、次いで、大当り遊技（第2ラウンド目）が開始することを示唆する「ROUND 2」という文字090IW111が画面中央に小図柄090I

10

20

30

40

50

W100よりも大きく表示される。

【0653】

図9-12(I)に示すように、大当り遊技(第2ラウンド目)が開始されると、大当り中の背景が表示され、大当り遊技状態での遊技が行われる。第3ラウンド目、第4ラウンド目も同様である。なお、本例では通常状態中に小当りCとなった例について説明しているが、時短状態中に小当りCになった場合にも小当り遊技中は上記の同様の演出を行い、小当りAや小当りBの場合よりも大きな右打ち指示表示を行う。また、通常状態中に小当りCとなった場合と時短状態中に小当りCになった場合とで異なる演出を実行し、右打ち指示表示の大きさを異ならせてもよい。

【0654】

このように、本例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示される場合と、小当りCとなる表示結果が導出表示される場合とで特殊可変入賞球装置が開状態に制御されるときに実行される演出が異なる。具体的には、小当りAまたは小当りBのときは小当り遊技中に小当り遊技中であることを報知する「小当り中」という文字090IW105が表示される一方で(図9-9(K))、特殊可変入賞球装置のV入賞口を狙って遊技球を発射することを報知する「Vを狙え!」という文字090IW109が表示される(図9-11(F))。よって、小当りとなる表示結果が導出表示されるときに好適に演出を実行できる。

【0655】

また、本例では、可変入賞球装置6Bは、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる右打ち経路を通過する遊技球が進入可能に設けられている。そして、右打ち経路への遊技球の発射促進に関する発射促進表示を行い、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで異なる態様により発射促進表示を行うようになっている。具体的には、小当りCのときは小当りAやBのときと異なり、大当りを発生させやすいので、小当りAまたはBのときは、右打ち指示表示090IW106(図9-9(K)参照)が表示され、小当りCのときは右打ち指示表示090IW110(図9-11(F)参照)が表示される。よって、好適に遊技を進行させることができる。

【0656】

また、本例では、図9-8(E)に示すように、小当りになることの予告演出として時短状態に制御されることを示唆する演出を実行することが可能である。すなわち、発展演出が実行され、時短状態に制御されることを示唆する「時短?」という文字090IW102が表示される。よって、先読み予告演出のバリエーションが増加するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0657】

(変形例)

次に、本特徴部090IWにおいて実行される演出の変形例について説明する。以下、変形例では、図9-2では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで、特殊可変入賞球装置の開放パターンを異ならせることにより、V入賞口への遊技球の入賞しやすさを異ならせ、時短状態に制御するか否かを制御する例を挙げたが、変形例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで、同一パターンにより特殊可変入賞球装置を開放するが、特殊可変入賞球装置の開放前時間を異ならせることにより、V入賞口への遊技球の入賞しやすさを異ならせ、時短状態に制御するか否かを制御する。なお、図9-2と共通の部分については説明を省略する。

【0658】

図9-13は、小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。なお、V入賞口開閉板の動作は小当りAまたは小当りB(時短あり)のときと、小当りC(時短なし)のときとで共通である。

【0659】

10

20

30

40

50

図9-13(A)に示すように、小当りAまたはB(時短あり)の場合は、タイミングS1において小当り遊技を開始した後、開放前期間 t_1 (ファンファーレ時間)が経過するとタイミングS2において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。このように、開放前期間 t_1 を設定することにより、V入賞口開閉板が開状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。そして、0.05秒の特殊入賞口の開放後に1秒の閉鎖時間を経て再度0.05秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、1回の小当りで特殊入賞口が10回開放される。

【0660】

図9-12(B)に示すように、小当りC(時短なし)の場合は、タイミングS1において小当り遊技を開始した後、開放前期間 t_1 よりも短い開放前期間 t_2 (ファンファーレ時間)が経過するとタイミングS2において特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。このように、開放前期間 t_2 を設定することにより、V入賞口開閉板が開状態に制御されているときに特殊可変入賞球装置が開状態に制御される。そして、図9-13(A)と同一パターンにより、0.05秒の特殊入賞口の開放後に1秒の閉鎖時間を経て再度0.05秒の特殊入賞口の開放する動作を繰り返すことにより、1回の小当りで特殊入賞口が10回開放される。

【0661】

以上のように、本例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで同一パターンにより特殊可変入賞球装置を開状態に制御可能である。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できるとともに、いずれの小当りとなる表示結果が導出表示されるかが事前に察知されてしまうことを防止できる。

【0662】

また、本例では、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示されるときと、小当りCとなる表示結果が導出表示されるときとで共通の動作を行うV入賞口開閉板を備え、小当りAまたは小当りBとなる表示結果が導出表示される場合と、小当りCとなる表示結果が導出表示される場合とで、特殊可変入賞球装置が開状態に制御されるまでの期間が異なる。よって、時短状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【0663】

(その他、変形例)

なお、本特徴部090IWにおいて、V入賞口に遊技球を入賞させることが不能な小当りを複数種類設けることが可能である。そして、複数種類の小当りとして、特殊入賞口に入賞したがV入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行する小当りと、特殊入賞口に入賞したがV入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行しない小当りとを設ける。そして、特殊入賞口に入賞したがV入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行する小当りと、特殊入賞口に入賞したがV入賞口に遊技球が入賞しなかったときに時短状態に移行しない小当りとで異なる演出を実行するように構成することが可能である。当該演出は、変動中と小当り遊技状態中のいずれか一方を異ならせてもよいし、両方を異ならせてもよい。

【0664】

また、上記した各特徴部や変形例においては、時短状態(高ベース状態)への移行については、必ず大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7を作動させることなく時短状態(高ベース状態)に移行するようにしてもよい。

【0665】

尚、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をはずれ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【0666】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時

10

20

30

40

50

短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、はずれ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数等の他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【0667】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄であるはずれ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。

【0668】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

10

【0669】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞時でよい。

【0670】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができる。とともに、構造物を用いた抽選、例えば、特別可変入賞球装置7内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

20

【0671】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にははずれ図柄乱数を用いる場合は特定のはずれ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【0672】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。尚、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時には実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのいずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。

30

【0673】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄毎に時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【0674】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

40

【0675】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【0676】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

【0677】

50

また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当たり図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【0678】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当たりの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【0679】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当たり図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当たりの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

10

【0680】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（例えば、小当たり状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【0681】

また、大当たり後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【0682】

20

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【0683】

また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【0684】

なお、本例において、通常状態での図柄の変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御する（いわゆる、天井）ように構成することが可能である。具体的には、時短状態に制御するまでの変動回数をカウントするカウンタを設け、RAMの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当たりが終了したときに当該カウンタによってカウントを開始する。そして、カウントした変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御する。なお、カウントの方法は、カウンタにセットした値を変動のたびに減算してカウント値が0になったか否かを判定することにより、変動回数が所定回数に達したか否かを判定してもよいし、カウンタの値を変動のたびに加算していき、変動回数が所定回数に達したか否かを判定してもよい。なお、時短状態に制御するまでの所定回数は抽選により決定してもよい。これにより、時短状態に制御されるタイミングが分からなくなるので、遊技の興趣を高めることができる。

30

【0685】

なお、時短状態に制御されるまでの図柄の変動回数である所定回数 n は、例えば、大当たり確率の分母を P （例えば、大当たり確率が $1/319$ のときは $P=319$ ）としたときに、 $2.5P \leq n \leq 3.0P$ とすることが可能である。また、時短状態に制御されるまでの図柄の変動回数である所定回数 N は、例えば、大当たり確率の分母を P （例えば、大当たり確率が $1/319$ のときは $P=319$ ）としたときに、 $0.4P \leq N \leq 3.8P$ とすることが可能である。なお、これらは一例であり、 P はこれらの範囲に限られない。

40

【0686】

また、RAMの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当たり時における所定回数 P の設定は、初期化前の回数を引き継いでもよい。この場合は、遊技を開始して間もなく変動回数が所定回数 P に達して時短状態に制御されることを期待できるので、パチンコ遊技機の稼働率を上昇させることができる。

一方で、RAMの初期化（クリアスイッチの操作時、設定変更時など）や大当たり時における所定回数 P の設定は、初期化前の回数を引き継がないようにしてもよい。この場合は

50

、どの遊技者にも公平な条件下で遊技を行わせることができる。

【0687】

また、変動回数が所定回数に達して時短状態に制御したときに、当該時短状態を変動回数が上限回数に達したときに終了させてもよいし、当該時短状態を次回大当たりまで継続させてもよい。

【0688】

なお、変動回数が所定回数に達したときに再度変動回数のカウントを開始してもよい。このように構成した場合には、例えば、時短状態の上限回数を設け、時短状態に制御されるまでの所定回数よりも上限回数を大きくすれば、時短状態中にカウント値が所定回数に達して再度上限回数がセットされるので、上限回数をセットしながら次回大当たりまで時短状態を継続させることができる。

【0689】

また、時短状態中は変動回数のカウントをしないようにすることも可能である。この場合は、時短状態の上限回数を設けた時は変動回数が上限回数に達したときに時短状態が終了する。

【0690】

また、通常状態における変動回数が第1回数に達したときに時短状態に制御するか否かの抽選を行い、当該抽選に当選しなかったときは変動回数が第2回数に達したときに時短状態に制御するようにしてもよい（いわゆる、仮天井を経て天井に達するパターン）。

【0691】

なお、特徴部IW090において天井を設け、変動回数が所定回数に達したときに時短状態に制御するように構成した場合には、小当たりAまたは小当たりB（時短あり）のいずれになってもカウンタの値はリセットせずにカウントを継続する。小当たりC（時短なし）のときは大当たりが発生しなかったときはカウンタの値はリセットせずにカウントを継続する。これにより、小当たりAまたは小当たりB（時短あり）になった場合には、小当たり遊技終了後の時短中にカウント値が所定回数に達して時短状態が延長されることがある。よって、小当たり遊技終了後の展開に期待感を持たせることができる。また、小当たりC（時短なし）になって大当たりが発生しなかった場合でも、小当たり遊技終了直後に時短状態に制御される可能性があるので、小当たり遊技終了後の展開に期待感を持たせることができる。

【0692】

以上に説明したように、本特徴部090IWには、以下に示す（手段1）～（手段8）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0693】

（手段1）

特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

特別領域（例えば、V入賞口）を有し、遊技媒体が進出容易な第1状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が進出不能または進出困難な第2状態（例えば、閉状態）に制御可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、図7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップS76を実行する部分）と、を備え、

前記特定表示結果と異なる特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）が表示されたときに前記可変手段を前記第1状態に制御可能であり（例えば、図9-1に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS118を実行する部分）、

前記特殊表示結果は、第1特殊表示結果（例えば、小当たりAまたは小当たりBとなる表示結果）と、前記第1特殊表示結果とは異なる第2特殊表示結果（例えば、小当たりCとなる表示結果）と、を含み、

前記状態制御手段は、

10

20

30

40

50

前記通常状態において、前記第1特殊表示結果（例えば、小当りAまたは小当りBとなる表示結果）が導出表示されたときに遊技媒体が前記特別領域を通過しなかった場合に前記特別状態に制御し（例えば、図9-5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ090 IWS 461aでYのときにステップ090 IWS 462、ステップ090 IWS 467aでYのときにステップ090 IWS 468の処理を実行する部分）、

前記通常状態において、前記第2特殊表示結果（例えば、小当りCとなる表示結果）が導出表示されたときに遊技媒体が前記特別領域を通過しなかった場合に前記特別状態に制御せず（例えば、図9-5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ090 IWS 467でNのときに、ステップ090 IWS 461aおよびステップ090 IWS 462やステップ090 IWS 467aおよびステップ090 IWS 468の処理を実行しない部分）、

前記第1特殊表示結果が導出表示されたときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されたときと、で遊技媒体の前記特別領域の通過しやすさが異なり（例えば、図9-2に示す部分）、

前記演出実行手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示される場合と、前記第2特殊表示結果が導出表示される場合と、で前記可変手段が前記第1状態になるときに異なる演出を実行可能である（例えば、図9-7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ090 IWS 887b、887cを実行する部分、図9-9（K）と図9-11（F）に示す部分）。

そのような構成によれば、特殊表示結果が導出表示されるときに好適に演出を実行できる。

【0694】

なお、本例では、特殊入賞口に入賞したがV入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる例を挙げたが、そのような態様に限られない。例えば、小当りとなった場合に特殊入賞口に遊技球が入賞しなかったことを条件に小当り遊技終了後に時短状態に移行させてもよい。

【0695】

（手段2）手段1において、

前記第1特殊表示結果が導出表示される場合と、前記第2特殊表示結果が導出表示される場合と、で可変表示中の演出において特定演出が実行される割合が異なる（例えば、図9-3、図9-4に示すように、発展演出は小当りAまたは小当りBのときに行われ、小当りCのときは行われぬ部分）。

そのような構成によれば、先読み予告演出と有利状態後や特別状態後の演出との不整合を回避できるので好適に先読み予告演出を実行できる。

【0696】

（手段3）手段1または手段2において、

前記可変入賞装置は、所定経路（例えば、右打ち経路）を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、

前記所定経路への遊技媒体の発射促進に関する発射促進表示（例えば、右打ち指示表示）を行う発射促進表示手段例えば、図9-7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ090 IWS 887b、887cを実行する部分）を備え、

前記発射促進表示手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なる態様により前記発射促進表示を行う（例えば、図9-7に示すように、演出制御用CPU120におけるステップ090 IWS 887b、887cを実行する部分、図9-9（K）と図9-11（F）に示す部分）。

そのような構成によれば、好適に遊技を進行させることができる。

【0697】

なお、本例では、V入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させる小当りAまたは小当りBのときに、V入賞しないように特殊可変入賞球装置を開

10

20

30

40

50

状態にしたが、そのような態様に限られない。例えば、V入賞しなかったことを条件として小当り遊技終了後に時短状態に移行させるとともに、V入賞しやすいように特殊可変入賞球装置を開状態にする小当りを設けてもよい。

【0698】

(手段4) 手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、

前記可変入賞手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なるパターンにより前記第1状態に制御可能である(例えば、図9-2に示す部分)。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【0699】

(手段5) 手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、

前記可変入賞手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときと、で同一パターンにより前記第1状態に制御可能である。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できるとともに、いずれの特殊表示結果が導出表示されるかが事前に察知されてしまうことを防止できる。

【0700】

(手段6) 手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、

前記可変入賞手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときとで、共通の動作を行う可動部材(例えば、V入賞口開閉板)を備え、

前記第1特殊表示結果が導出表示される場合は、前記可動部材が前記特別領域へ遊技媒体の通過を阻害する状態となっておりときに前記可変入賞手段が前記第1状態に制御され、

前記第2特殊表示結果が導出表示される場合は、前記可動部材が前記特別領域へ遊技媒体の通過を阻害しない状態となっておりときに前記可変入賞手段が前記第1状態に制御される(例えば、図9-2に示す部分)。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【0701】

(手段7) 手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、

前記可変入賞手段は、前記第1特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第2特殊表示結果が導出表示されるときとで、共通の動作を行う可動部材(例えば、V入賞口開閉板)を備え、

前記第1特殊表示結果が導出表示される場合と前記第2特殊表示結果が導出表示される場合とで、前記可変入賞手段が前記第1状態に制御されるまでの期間が異なる(例えば、図9-13に示す部分)。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【0702】

(手段8) 手段1から手段7のうちのいずれかにおいて、

遊技媒体が前記特別領域を通過しない前記特殊表示結果を複数種類備え、

複数種類の前記特殊表示結果は、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御される前記特殊表示結果と、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御されない前記特殊表示結果と、を含み、

遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御される前記特殊表示結果が導出表示されるときと、遊技媒体が前記特別領域を通過しなかったときに前記特別状態に制御されない前記特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を実行する。

そのような構成によれば、特別状態に制御させるか否かを好適に制御できる。

【0703】

(特徴部113IWに関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部113IWについて説明する。本特徴部113IWでは、遊技状態として、通常状態、時短状態、または確変状態(時短状態にも制御される)の

10

20

30

40

50

いずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、時短状態では普図当り確率が90%に高められ、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

【0704】

また、本例では、確変状態では、通常状態および時短状態と比較して大当たりとなる確率（大当たり確率）が高められる。なお、本例では、確変状態に制御される場合には、時短状態にも制御される。

【0705】

また、本例では、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に確変状態や時短状態に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短ははずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態に制御される場合がある。

【0706】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後（RAMクリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後に、所定回数（本例では、800回）の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合にも、時短状態（救済時短）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当たりが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。

【0707】

以下、大当たりが発生することにもとづいて制御される時短状態を「時短状態A」または「大当たり経由の時短状態」、時短ははずれ図柄が停止されることにもとづいて制御される時短状態を「時短状態B」または「時短ははずれ経由の時短状態」、本例では、遊技機への電源投入後（RAMクリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後に、所定回数（本例では、800回）の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合に制御される時短状態を「時短状態C」または「救済時短経由の時短状態」ということがある。

【0708】

なお、時短状態では、（1）普図当り確率を高める制御と、（2）普通図柄の変動時間を短縮する制御と、（3）可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）の開放時間を長くする制御と、（4）特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら（1）～（4）の全ての制御を行ってもよいし、（1）～（4）のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当たり経由の時短状態と、時短ははずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、（1）～（4）のうちのいずれの制御を行うかが異なってもよいし、同じであってもよい。

【0709】

また例えば、非時短状態（通常状態）における普図当り確率を100%（普図ははずれ無し）とし、または普図ははずれ確率を極端に低くすることにより実質的に普図当り確率を100%とし、時短状態では、（1）の制御は行わずに（つまり普図当り確率を非時短状態から変化させずに）、（2）～（4）のうち一部または全部の制御を行うこととしてもよい。

【0710】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数nおよび救済時短での時短回数Nは、以下のように規定することが好ましい。

【0711】

$$2.5P \leq n \leq 3.0P$$

$$0.4P \leq N \leq 3.8P$$

(P = 大当り確率 ML の分母、 n = 変動回数、 N = 時短回数)

具体的には、例えば、大当り確率が $1/300$ である場合には、変動回数 n は $750 \sim 900$ となり、時短回数 N は $120 \sim 1140$ となる。本例では、設定値 s 毎に大当り確率が異なるため、設定値毎の変動回数 n_s (設定値 s : $1 \sim 6$) は以下ようになる。設定値「1」である場合の大当り確率が約 $1/319$ であるから、変動回数 n_1 は $797.5 \sim 957$ となる。設定値「2」である場合の大当り確率が約 $1/310$ であるから、変動回数 n_2 は $775 \sim 930$ となる。設定値「3」である場合の大当り確率が約 $1/300$ であるから、変動回数 n_3 は $750 \sim 900$ となる。設定値「4」である場合の大当り確率が約 $1/290$ であるから、変動回数 n_4 は $725 \sim 870$ となる。設定値「5」である場合の大当り確率が約 $1/280$ であるから、変動回数 n_5 は $700 \sim 840$ となる。設定値「6」である場合の大当り確率が約 $1/270$ であるから、変動回数 n_6 は $675 \sim 810$ となる。そして、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る「800」を変動回数 n として設定するものとして、以下の説明をする。同様に、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る「800」を時短回数 N として設定するものである。

【0712】

なお、変動回数 n として、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る値を設定するものとしたが、大当り確率が最も低い設定値「1」が設定されている場合に該当し得る値(上記したように、変動回数 n_1 は $797.5 \sim 957$)を設定するものであればよい。つまり、変動回数 n として「900」などの値を設定するものであってもよい。

【0713】

同様に、時短回数 N として、いずれの設定値が設定されている場合にも該当し得る値を設定するものとしたが、大当り確率が最も低い設定値「1」が設定されている場合に該当し得る値を設定するものであればよい。

【0714】

なお、本例では変動回数 n と時短回数 N が同値の 800 であることとするが、変動回数 $n >$ 時短回数 N であってもよいし、逆に変動回数 $n <$ 時短回数 N であってもよい。

【0715】

(変動パターンテーブル)

図10-1および図10-2は、特徴部113IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図10-1(A)は、救済時短突入変動を除く大当り用の変動パターンテーブルAの具体例を示している。また、図10-1(B)は、通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBの具体例を示している。また、図10-1(C)は、大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCの具体例を示している。また、図10-1(D)は、時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDの具体例を示している。

【0716】

また、図10-1(E)は、救済時短経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEの具体例を示している。また、図10-2(F)、(G)は、救済時短となる直前10変動以内のはずれ用の変動パターンテーブルF、Gの具体例を示している。このうち、図10-2(F)に示す変動パターンテーブルFは、保留記憶数(例えば、合算保留記憶数)が3以下である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。また、図10-2(G)に示す変動パターンテーブルFは、保留記憶数(例えば、合算保留記憶数)が4以上である場合に選択される救済時短直前用の変動パターンテーブルである。

【0717】

なお、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、図10-2(F)、(G)に示す変動パターンテーブルF、Gを用いて変動パターンを選択するものであるが、RAMクリアが行われてから大当りとなるまでの期間においては、救済時短となる直前10変動以内であっても図10-1(B)に示す変動パターンテーブルBを用いて変動パ

ターンを選択するものである。

【0718】

また、図10-2(H)は、確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルHの具体例を示している。ただし、本例では、確変状態や時短状態であっても、保留記憶数が1以上でない場合（保留記憶がない場合）には、変動パターンテーブルBを用いて変動パターンが決定される。

【0719】

また、図10-2(I)、(J)は、救済時短突入変動におけるはずれ用の変動パターンテーブルI、Jの具体例を示している。このうち、図10-2(I)に示す変動パターンテーブルIは、非時短状態（通常状態）である場合に選択される変動パターンテーブルである。また、図10-2(J)に示す変動パターンテーブルJは、時短状態である場合に選択される変動パターンテーブルである。

【0720】

なお、救済時短突入変動においてははずれとなる場合には、図10-2(I)、(J)に示す変動パターンテーブルI、Jを用いて変動パターンを選択するものであるが、RAMクリアが行われてから大当たりとなるまでの期間においては、救済時短突入変動においてははずれとなる場合であっても図10-1(B)に示す変動パターンテーブルBを用いて変動パターンを選択するものである。

【0721】

また、図10-2(K)、(L)は、救済時短突入変動における大当たり用の変動パターンテーブルK、Lの具体例を示している。このうち、図10-2(K)に示す変動パターンテーブルKは、非時短状態（通常状態）である場合に選択される変動パターンテーブルである。また、図10-2(L)に示す変動パターンテーブルLは、時短状態である場合に選択される変動パターンテーブルである。

【0722】

なお、救済時短突入変動において大当たりとなる場合には、図10-2(K)、(L)に示す変動パターンテーブルK、Lを用いて変動パターンを選択するものであるが、RAMクリアが行われてから大当たりとなるまでの期間においては、救済時短突入変動において大当たりとなる場合であっても図10-1(A)に示す変動パターンテーブルAを用いて変動パターンを選択するものである。

【0723】

図10-1(A)に示すように、本例では、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB2-1（ノーマルリーチ）、変動パターンPB2-2（スーパーリーチα）、変動パターンPB2-3（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。なお、大当たり用の変動パターンは、同じリーチ演出を行うはずれ用の変動パターンと比較して10000ms長い特図変動時間が確保されている。これは、はずれ変動と同じ長さのリーチ演出を行った後に、大当たりとなることを祝福する祝福演出や、再度抽選を行っているかのように見せる再抽選演出を行う（例えば、10R大当たりAを示す大当たり図柄を一旦停止しておき、10R大当たりBを示す大当たり図柄に変更する再抽選演出を行う）ためである。

【0724】

また、図10-1(B)に示すように、本例では、通常状態時にははずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-1（通常変動）、変動パターンPA2-1（ノーマルリーチ）、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）、変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【0725】

また、図10-1(C)に示すように、本例では、大当たり経由で制御された時短状態時にははずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2（超短縮変動）、変動パターンPA1-3（短縮変動）、変動パターンPA2-1（ノーマルリーチ）、変動パターンPA2-2（スーパーリーチα）、変動パターンPA2-3（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【0726】

また、図10-1(D)に示すように、本例では、時短はずれ経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

【0727】

また、図10-1(E)に示すように、本例では、救済時短経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

10

【0728】

図10-1(C)、図10-1(D)、および図10-1(E)に示すように、本例では、時短状態時には、変動パターンPA1-2(超短縮変動)や、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)が決定される割合が高く、通常状態時と比べて平均した変動時間が短くなっている。さらに、同じ時短状態時であっても、時短はずれ経由で制御された時短状態時には、大当り経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターンPA1-2(超短縮変動)の選択確率が80%と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。また、救済時短経由で制御された時短状態時には、変動パターンPA1-4(極超短縮変動)の選択割合が99%と高くなっており、時短はずれ経由や大当り経由で制御された時短状態時と比べて、さらに平均した変動時間が短くなっている。

20

【0729】

また、図10-2(F)に示すように、本例では、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数(例えば、合算保留記憶数)が3以下であれば、変動パターンとして、変動パターンPA1-1(通常変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定され、変動パターンPA1-1(通常変動)に決定される確率が90%と高くなっている。また、図10-2(G)に示すように、本例では、救済時短となる直前10変動以内にはずれとなる場合には、保留記憶数(例えば、合算保留記憶数)が4以上であれば、変動パターンとして、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定され、変動パターンPA1-3(短縮変動)に決定される確率が90%と高くなっている。

30

【0730】

また、図10-2(H)に示すように、本例では、確変状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチα)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチβ)のいずれかに決定される。

【0731】

また、図10-1(C)、(E)に示すように、はずれ変動の変動パターンを決定する際、救済時短を経由した時短状態の方が、大当り遊技状態を経由した時短状態よりも短い変動時間を有する変動パターンの選択割合が高くなっている。これにより、長い期間に亘り遊技を行った末に救済時短に到達した場合における興趣の低下を抑制することができる。

40

【0732】

また、図10-1(C)、(E)に示すように、はずれ変動の変動パターンを決定する際、救済時短を経由した時短状態の方が、大当り遊技状態を経由した時短状態よりもリーチ演出を伴う変動パターンの選択割合が低くなっている。これにより、長い期間に亘り遊技を行った末に救済時短に到達した場合における興趣の低下を抑制することができる。

【0733】

50

図10-2(H)に示すように、本例では、確変状態時には、90%の高い確率で変動パターンPA1-2(超短縮変動)が決定され、時短状態時よりもさらに平均した変動時間が短くなっている。

【0734】

また、図10-2(I)に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動ではずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-1(時短突入はずれ)に決定される。変動パターンPA3-1に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること(突入すること)を報知する時短突入演出が行われる。

【0735】

また、図10-2(J)に示すように、本例では、時短状態において救済時短突入変動ではずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-2(時短昇格はずれ)に決定される。変動パターンPA3-2に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること(昇格すること)を報知する時短昇格演出が行われる。以下、時短はずれ経由の時短状態から救済時短経由の時短状態へ移行することを「昇格する」ということがある。

【0736】

なお、時短突入演出と時短昇格演出とは、いずれも時短状態Cに制御される際に行われる演出であるが、その演出内容については異なるものである。具体的に、時短突入演出では時短状態Cに制御することを示す文字列を画像表示装置5に表示するものである一方(図10-12(G)参照)、時短昇格演出では時短状態Cに制御するとともに昇格することを示す文字列を画像表示装置5に表示するものである(図10-15(D)参照)。また、時短突入演出では右打ちを促進するための右打ち報知画像の表示を行う一方(図10-12(H)参照)、時短昇格演出では該右打ち報知画像の表示を行わないものである(図10-15(D)参照)。このように、通常状態から時短状態Cに制御される場合と、時短状態Bから時短状態Cに制御(昇格)される場合とでは、時短状態Cに制御することの報知態様が異なるようになっている。これにより、時短状態が昇格するときに遊技者に特別感を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0737】

なお、通常状態から時短状態Cに制御される場合と、時短状態Bから時短状態Cに制御(昇格)される場合とでは、時短状態Cに制御することの報知態様が共通するものであってもよい。例えば、いずれの場合であっても変動パターンPA3-1を選択し、時短突入演出を行うこととしてもよい。これにより、変動パターンの数や演出データの数の増加を抑制し、記憶容量を節減することができる。

【0738】

また、図10-2(K)に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動で大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-3(時短突入見せかけ大当たり)に決定される。変動パターンPA3-3に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること(突入すること)を報知する時短突入演出が行われた後、大当たりであることが報知され、祝福演出や再抽選演出が行われる。なお、時短突入演出が行われた後に行われる演出については、他の変動パターンが選択されたときにも実行可能な演出であってもよいが、他の変動パターンが選択されたときには実行されない演出であってもよく、これにより遊技者に意外性や特別感を感じさせることができる。

【0739】

また、図10-2(L)に示すように、本例では、非時短状態において救済時短突入変動で大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-4(時短昇格見せかけ大当たり)に決定される。変動パターンPA3-4に決定された場合には、救済時短経由の時短状態へ移行すること(昇格すること)を報知する時短昇格演出が行われた後、大当たりであることが報知され、祝福演出や再抽選演出が行われる。なお、時短昇格演出が行われた後に行われる演出については、他の変動パターンが選択されたときにも実行可能な演出であってもよいが、他の変動パターンが選択されたときには実行されない演出であ

10

20

30

40

50

ってもよく、これにより遊技者に意外性や特別感を感じさせることができる。

【0740】

なお、救済時短突入変動ではずれとなる場合と救済時短突入変動で大当たりとなる場合とで、変動時間の長さが異なることとしたが、同じ長さの変動時間を有する変動パターン、または共通の変動パターンが選択されることとしてもよい。これにより、記憶容量を節減することができる。

【0741】

なお、図10-1および図10-2に示した変動パターンテーブルの設定の仕方は一例であり、様々な態様が考えられる

【0742】

また、本例では、図10-1(E)に示すように、救済時短経由の時短状態中は1.5秒の極超短縮変動の変動パターンPA1-4の選択割合が高く、変動表示の消化速度が早いことから、実行可能な予告演出や先読み予告演出の種類が少ない。例えば、救済時短経由の時短状態中である場合には、画像表示装置5の表示画面の端部においてエフェクト画像を表示する演出や、ランプやLEDを点灯させる演出、所定の演出音や通常とは異なる変動停止音を出力する演出などが実行される。

【0743】

また、本例では、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルEを設ける場合を示しているが、救済時短経由の時短状態中専用の変動パターンテーブルEを設けず、例えば、大当たり経由の時短状態中の変動パターンテーブルC(図10-1(C)参照)を用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

【0744】

また、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となると変動パターンテーブルF、G(図10-2(F)、(G)参照)に切り替える場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って徐々にリーチ割合が少なくなるように変動パターンテーブルを切り替えるように構成してもよいし、残り変動回数100回や200回など区切りの回数の場合のみ変動パターンテーブルを切り替えて残り変動回数を示唆可能に構成してもよい。

【0745】

(試験端子処理)

図10-3および図10-4は、試験端子処理における各試験信号の出力に関わる処理例を示すフローチャートである。なお、試験端子処理は、遊技制御用タイマ割込み処理において実行される。

【0746】

試験端子処理において、CPU103は、まず、出力ポートバッファのうちの試験信号出力バッファにおける各信号のビットをクリアする(ステップ113IWS31)。そして、大当たり図柄確定期間中である場合(ステップ113IWS32のY)、ファンファーレ期間およびエンディング期間を含む大当たり期間中である場合(ステップ113IWS33のY)、またはいずれかの時短フラグがセットされている場合(ステップ113IWS34のY)、試験信号出力バッファにおける発射位置指定信号3のビットをセットする(ステップ113IWS35)。なお、時短フラグとしては、時短状態Aであることを示す時短フラグAと、時短状態Bであることを示す第1時短フラグBと、時短状態Cであることを示す時短フラグCと、が含まれる。

【0747】

大当たり図柄確定期間中ではなく、ファンファーレ期間およびエンディング期間を含む大当たり期間中ではなく、いずれの時短フラグもセットされていない場合(ステップ113IWS34のN)、試験信号出力バッファにおける発射位置指定信号1のビットをセットする(ステップ113IWS36)。

【0748】

なお、通常状態において大当たり図柄が停止表示される場合には、図柄停止期間が開始さ

10

20

30

40

50

れた際に発射位置指定信号3が出力される一方（ステップ113IWS32のY）、通常状態において時短はずれ図柄が停止表示される場合には、時短はずれ図柄の図柄停止期間が終了する際に時短フラグBがセットされるため、図柄停止期間の終了とともに発射位置指定信号3が出力されるものである（ステップ113IWS34のY）。すなわち、時短状態に移行制御する契機によって発射位置指定信号の切り替えタイミングが異なるよう構成されている。

【0749】

また、ここでは、発射位置指定信号1, 3の出力を切り替えることにより、遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置（試験装置）へ報知可能な構成であるが、単一の発射位置指定信号のセット／リセット制御により、遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置（試験装置）へ報知可能な構成としてもよい。例えば、ステップ113IWS34のNである場合にステップ113IWS36の処理を行わずにステップ113IWS37へ移行する構成とすることにより、または、ステップ113IWS31の処理を行わないとともに、ステップ113IWS36の処理に代えて発射位置指定信号3のビットをクリアする処理を行うことにより、発射位置指定信号3のビットがセットされているか否かによって遊技者がいずれの打ち方を行うと想定される遊技状態であるかを示す情報を外部装置（試験装置）へ報知可能な構成としてもよい。

【0750】

また、CPU103は、第1特別図柄における大当たり図柄確定期間中である場合（ステップ113IWS37AのY）、特別図柄1当り信号のビットをセットし（ステップ113IWS37B）、図柄1データbit2のビットをセットする（ステップ113IWS37C）。

【0751】

また、CPU103は、第1特別図柄における時短はずれ図柄確定期間中である場合（ステップ113IWS37DのY）、特別図柄1時短はずれ信号のビットをセットし（ステップ113IWS37E）、図柄1データbit1のビットをセットする（ステップ113IWS37F）。なお、ステップ113IWS37E, S37Fの処理は、救済時短回数カウンタが0になった変動であっても出力され得るものである。後述するように、救済時短突入変動において時短はずれ図柄が停止表示される場合、時短はずれ経由の時短状態よりも救済時短経由の時短状態に優先的に制御されるのであるが、その場合にも時短はずれ図柄が停止表示されたことを示す信号を適切に外部出力するようになっている。

【0752】

また、CPU103は、第1特別図柄における時短無し図柄確定期間中である場合（ステップ113IWS37GのY）、図柄1データbit0のビットをセットする（ステップ113IWS37H）。

【0753】

また、CPU103は、第2特別図柄における大当たり図柄確定期間中である場合（ステップ113IWS38AのY）、特別図柄2当り信号のビットをセットし（ステップ113IWS38B）、図柄2データbit2のビットをセットする（ステップ113IWS38C）。

【0754】

また、CPU103は、第2特別図柄における時短はずれ図柄確定期間中である場合（ステップ113IWS38DのY）、特別図柄2時短はずれ信号のビットをセットし（ステップ113IWS38E）、図柄2データbit1のビットをセットする（ステップ113IWS38F）。なお、ステップ113IWS38E, S38Fの処理は、救済時短回数カウンタが0になった変動であっても出力され得るものである。後述するように、救済時短突入変動において時短はずれ図柄が停止表示される場合、時短はずれ経由の時短状態よりも救済時短経由の時短状態に優先的に制御されるのであるが、その場合にも時短はずれ図柄が停止表示されたことを示す信号を適切に外部出力するようになっている。

【0755】

また、CPU103は、第2特別図柄における時短無し図柄確定期間中である場合（ステップ113IWS38GのY）、図柄2データbit0のビットをセットする（ステップ113IWS38H）。

【0756】

また、CPU103は、第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達した場合（ステップ113IWS39AのY）、特別図柄1救済回数到達信号のビットをセットする（ステップ113IWS39B）。また、CPU103は、第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達した場合（ステップ113IWS39CのY）、特別図柄2救済回数到達信号のビットをセットする（ステップ113IWS39D）。具体的に、時短フラグCをセットした際に特別図柄ポインタに「第1」および「第2」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したかを特定することができる。なお、本例では第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したときに瞬時的に特別図柄1救済回数到達信号を出力するものとするが、第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短経由の時短状態に制御されている期間中は継続して特別図柄1救済回数到達信号を出力するものであってもよい。同様に、本例では第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短回数に到達したときに瞬時的に特別図柄1救済回数到達信号を出力するものとするが、第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短経由の時短状態に制御されている期間中は継続して特別図柄2救済回数到達信号を出力するものであってもよい。

【0757】

また、CPU103は、第1特別図柄の変動にもとづいて確変状態の制御中である場合（ステップ113IWS40AのY）、特別図柄1高確率状態信号のビットをセットする（ステップ113IWS40B）。また、CPU103は、第2特別図柄の変動にもとづいて確変状態の制御中である場合（ステップ113IWS40CのY）、特別図柄2高確率状態信号のビットをセットする（ステップ113IWS40D）。具体的に、確変フラグをセットした際に特別図柄ポインタに「第1」および「第2」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて確変状態に制御したかを特定することができる。

【0758】

また、CPU103は、第1特別図柄の変動にもとづいて時短状態の制御中である場合（ステップ113IWS41AのY）、特別図柄1変動時間短縮状態信号のビットをセットする（ステップ113IWS41B）。また、CPU103は、第2特別図柄の変動にもとづいて時短状態の制御中である場合（ステップ113IWS41CのY）、特別図柄2変動時間短縮状態信号のビットをセットする（ステップ113IWS41D）。具体的に、時短フラグをセットした際に特別図柄ポインタに「第1」および「第2」のいずれのデータが設定されているかに応じてフラグをセットし、該フラグにもとづいていずれの特別図柄の変動にもとづいて確変状態に制御したかを特定することができる。

【0759】

また、CPU103は、時短フラグAがセットされている場合（ステップ113IWS42AのY）、入賞容易状態指定信号1のビットをセットする（ステップ113IWS42B）。また、CPU103は、時短フラグBがセットされている場合（ステップ113IWS42CのY）、入賞容易状態指定信号2のビットをセットする（ステップ113IWS42D）。また、CPU103は、時短フラグCがセットされている場合（ステップ113IWS42EのY）、入賞容易状態指定信号3のビットをセットする（ステップ113IWS42F）。なお、後述するように、時短状態において大当たりが発生する場合には、大当たり変動の停止タイミングにおいて各時短フラグがリセットされ、大当たり終了時に時短フラグAがセットされ得る構成であるため、時短状態Aにおいて10R大当たりAが発生する場合には、大当たり変動の停止タイミングから大当たり終了タイミングまでの期間は一時的に入賞容易状態指定信号1がオフにされるものである。

【0760】

そして、CPU103は、試験信号出力バッファの内容を出力ポートに出力することによって（ステップ113 IWS43）、試験信号としての各信号を試験信号端子に伝達する。このように試験信号が出力されることにより、試験装置側で遊技機の内部状態を特定可能となっている。

【0761】

（客待ちデモ演出制御処理）

図10-5は、客待ちデモ演出制御処理を示すフローチャートである。客待ちデモ演出制御処理は、演出制御プロセス処理におけるステップS161の後であり、ステップS170～S177の前に行われる処理である。つまり、客待ちデモ演出制御処理は、演出制御プロセス処理が行われる度に行われる処理である。客待ちデモ演出制御処理において、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから10秒が経過した場合、テロップ表示演出の実行の有無を決定するためのテロップ表示実行抽選処理を行う（ステップ113 IWS250のY，S251）。具体的には、設定されている設定値に応じたテロップ表示実行抽選テーブルを用いて、テロップ表示演出の実行の有無を決定する。

【0762】

図10-6（A），（B）は、テロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。テロップ表示実行抽選テーブルには、救済時短までの残り回数毎にテロップ表示演出の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図10-6（A），（B）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU120は、例えば、テロップ表示実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0763】

図10-6（A）は、設定値「1」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。図10-6（B）は、設定値「6」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。設定値「2」～「5」が設定されている場合に用いられるテロップ表示実行抽選テーブルについては図示を省略する。

【0764】

図10-6（A）に示すテロップ表示実行抽選テーブル（設定値「1」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が201以上である場合、テロップ表示演出を実行することが30%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが70%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が101以上200以下である場合、テロップ表示演出を実行することが40%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが60%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が11以上100以下である場合、テロップ表示演出を実行することが50%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが50%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が10以下である場合、テロップ表示演出を実行することが55%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが45%の割合で決定される。

【0765】

図10-6（B）に示すテロップ表示実行抽選テーブル（設定値「6」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が201以上である場合、テロップ表示演出を実行することが60%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが40%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が101以上200以下である場合、テロップ表示演出を実行することが70%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが30%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が11以上100以下である場合、テロップ表示演出を実行することが80%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが20%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が10以下である場合、テロップ表示演出を実行することが85%の割合で決定され、テロップ表示演出を実行しないことが15%の割合で決定される。

【0766】

このように、救済時短までの残り回数が11以上である場合よりも、救済時短までの残り回数が10以下である場合の方が、テロップ表示演出の実行割合が高くなるよう構成されている。これにより、救済時短の変動回数の到達に期待させることにより興趣の向上を図ることができるとともに、救済時短の変動回数の到達直前での遊技終了による遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【0767】

また、このように、設定値「1」が設定されている場合よりも、設定値「6」が設定されている場合の方が高い割合でテロップ表示演出を実行するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の実行頻度により遊技者は設定値を予測することができる。

10

【0768】

また、救済時短までの残り変動回数が少ない程、高い割合でテロップ表示演出を実行するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の実行頻度により遊技者は救済時短までの残り変動回数を予測することができる。

【0769】

なお、救済時短までの残り回数については、救済時短回数2指定コマンドにより特定可能である。つまり、救済時短まで200回であることを示す救済時短回数2指定コマンドが受信されるよりも前は、救済時短までの残り回数が201以上であることとして抽選を行い、救済時短まで200回であることを示す救済時短回数2指定コマンドが受信された後であって、救済時短まで100回であることを示す救済時短回数2指定コマンドが受信されるよりも前は、救済時短までの残り回数が101以上200以下であることとして抽選を行い、救済時短まで100回であることを示す救済時短回数2指定コマンドが受信された後は、救済時短までの残り回数が100以下であることとして抽選を行う。

20

【0770】

テロップ表示演出を実行することが決定された場合、演出制御用CPU120は、テロップ表示演出の演出態様を決定するためのテロップ表示態様決定抽選処理を行う（ステップ113 IWS253）。具体的には、設定されている設定値に応じたテロップ表示態様決定抽選テーブルを用いて、テロップ表示演出の演出態様を決定する。

【0771】

図10-6（C）、（D）は、テロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。テロップ表示態様決定抽選テーブルには、救済時短までの残り回数毎にテロップ表示演出の演出態様（テロップ表示領域の枠の色。青、赤）に対応する判定値が割り当てられているが、図10-6（C）、（D）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU120は、例えば、テロップ表示態様決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

30

【0772】

図10-6（C）は、設定値「1」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図10-6（D）は、設定値「6」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。設定値「2」～「5」が設定されている場合に用いられるテロップ表示態様決定抽選テーブルについては図示を省略する。

40

【0773】

図10-6（C）に示すテロップ表示態様決定抽選テーブル（設定値「1」）が用いられた場合、救済時短までの残り回数が201以上である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが40%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが60%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が101以上200以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが70%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが30%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が11以上100以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色

50

で表示することが80%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが20%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が10以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが85%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが15%の割合で決定される。

【0774】

図10-6(D)に示すテロップ表示態様決定抽選テーブル(設定値「6」)が用いられた場合、救済時短までの残り回数が201以上である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが70%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが30%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が101以上200以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが80%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが20%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が11以上100以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが90%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが10%の割合で決定される。救済時短までの残り回数が10以下である場合、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示することが95%の割合で決定され、テロップ表示領域の枠の色を青色で表示することが5%の割合で決定される。

【0775】

このように、救済時短までの残り回数が11以上である場合よりも、救済時短までの残り回数が10以下である場合の方が、テロップ表示領域の枠の色を赤色で表示する割合が高くなるよう構成されている。これにより、救済時短の変動回数の到達に期待させることにより興趣の向上を図ることができる。

【0776】

また、このように、設定値「1」が設定されている場合よりも、設定値「6」が設定されている場合の方が高い割合でテロップ表示領域の枠の色を赤色で表示するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の演出態様により遊技者は設定値を予測することができる。

【0777】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が少ない程、高い割合でテロップ表示領域の枠の色を赤色で表示するよう構成されている。これにより、テロップ表示演出の演出態様により遊技者は救済時短までの残り変動回数を予測することができる。

【0778】

その後、演出制御用CPU120は、決定した態様のテロップ表示領域を表示するテロップ表示演出を開始する(ステップ113 IWS254)。

【0779】

また、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから3分が経過した場合、デモムービーの表示を開始する(ステップ113 IWS255のY, S256)。

【0780】

なお、ここで表示されたテロップ表示およびデモムービーの表示については、始動口を遊技球が通過すること、次の変動を開始すること、または遊技者の操作を検出することにもとづいて表示を終了するものである。

【0781】

図10-7は、先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図10-7に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、新たな始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定し(ステップ113 IWS1011)、受信していない場合にはそのまま先読予告設定処理を終了する。

【0782】

始動入賞時コマンドは、入賞球装置6Aまたは可変入賞球装置6Bへの始動入賞があったときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100が表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値を抽出し、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変

10

20

30

40

50

動パターンを先読み判定した入賞時判定結果を示すコマンドである。始動入賞時コマンドは、入賞球装置 6 A または可変入賞球装置 6 B への始動入賞があったときに、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信される。始動入賞時コマンドとしては、例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド、および合算保留記憶数指定コマンドがある。

【0783】

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す演出制御コマンドである。始動入賞指定コマンドは、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口のうちのいずれへの始動入賞が発生したかを示す演出制御コマンドである。合算保留記憶数指定コマンドは、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンドである。

10

【0784】

本実施の形態では、変動カテゴリコマンドにもとづいて、スーパーリーチを伴う変動であるか、ノーマルリーチを伴う変動であるか、擬似連を伴う変動であるか、擬似連を伴う変動である場合に再変動を何回行う擬似連を伴う変動であるか、または未確定であるかが特定可能である。未確定であるとは、始動入賞時に取得した変動パターン判定用乱数に対応する変動パターンが、該始動入賞に対応する変動開始時の保留記憶数に応じて異なる場合である。

20

【0785】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から受信された始動入賞時コマンドは、RAM に形成されている始動入賞時コマンド格納領域に一時格納される。具体的に、演出制御用 CPU 120 は、コマンド解析処理（ステップ S 75）において、受信した順にコマンドを始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域内に格納していく。そして、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、飾り図柄の変動表示を開始すると（合算保留記憶数減算指定コマンドを受信すると）に、1 つ目の格納領域 1 に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。

【0786】

ステップ 113 IWS 1011 において、新たな始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用 CPU 120 は、新たな保留表示の表示を開始する（ステップ 113 IWS 1012）。そして、先読み予告演出の実行中であることを示す先読みフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ 113 IWS 1013）、セットされている場合にはそのまま先読予告設定処理を終了する。セットされていない場合、時短状態に制御されているか否かを判定し（ステップ 113 IWS 1014）、時短状態に制御されている場合にはステップ 113 IWS 1016 へ移行する。

30

【0787】

時短状態に制御されていない場合、保留記憶数と救済時短までの残り回数とを比較し（ステップ 113 IWS 1015）、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、そのまま先読予告設定処理を終了する。保留記憶数が救済時短までの残り回数以下の値である場合、救済時短までの残り回数が 10 回以下であるか否かを判定する（ステップ 113 IWS 1016）。救済時短までの残り回数が 10 回以下である場合、そのまま先読予告設定処理を終了する。救済時短までの残り回数が 10 回以下でない場合、先読み予告演出の実行の有無を決定するための先読み演出実行抽選をおこなう。具体的に、先読み予告演出実行抽選テーブルを用いて、先読み予告演出の実行の有無を決定する。

40

【0788】

先読み予告演出実行抽選テーブルでは、入賞時判定結果（大当たり、時短はずれ、時短無しはずれ）毎に先読み予告演出の実行の有無および実行する場合の先読み予告演出の演出態様（第 1 態様、第 2 態様）に対する判定値が割り振られている。

50

【0789】

第1態様の先読み予告演出は、該先読み予告演出の予告対象の変動を開始するまでの変動回数を赤字でカウントダウン表示する演出であり、第2態様の先読み予告演出は、該先読み予告演出の予告対象の変動を開始するまでの変動回数を青字でカウントダウン表示する演出である。

【0790】

例えば、入賞時判定結果が大当たりである場合、70%の割合で第1態様の先読み予告演出を行うことを決定し、30%の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。入賞時判定結果が時短はずれである場合、40%の割合で第2態様の先読み予告演出を行うことを決定し、60%の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。入賞時判定結果が時短無しはずれである場合、4%の割合で第1態様の先読み予告演出を行うことを決定し、6%の割合で第2態様の先読み予告演出を行うことを決定し、90%の割合で先読み予告演出を行わないことを決定する。

【0791】

このように、第1態様の先読み予告演出は大当たりである場合と時短無しはずれである場合とで実行可能であることから、大当たりを制御することを示唆する先読み予告演出となっている。また、第2態様の先読み予告演出は時短はずれである場合と時短無しはずれである場合とで実行可能であることから、時短はずれに制御することを示唆する先読み予告演出となっている。

【0792】

先読み予告演出を実行することを決定した場合、演出制御用CPU120は、先読み表示領域およびカウントダウン表示を画像表示部5に表示し（ステップ113 IWS1019）、先読みフラグをセットする（ステップ113 IWS1020）。

【0793】

このように、ステップ113 IWS1015の処理を行うことにより、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、すなわち、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する構成としている。これにより、救済時短の制御の前後に跨る先読み予告演出の実行を制限することができ、演出の不具合の発生を回避することができる。

【0794】

また、ステップ113 IWS1016の処理を行うことにより、救済時短までの残り回数が10回以下である場合には先読み予告演出の実行を制限（禁止）する構成としている。これにより、救済時短の制御に対応するカウントダウン演出と、先読み予告演出とが重複して実行されないようになっている。

【0795】

例えば、救済時短の変動回数に到達することに対するカウントダウン表示と、先読み予告演出としてのカウントダウン表示と、を実行可能な遊技機において、救済時短の変動回数に到達することに対するカウントダウン表示と先読み予告演出としてのカウントダウン表示とを重複して実行可能とした場合には、演出が煩雑になってしまうことが想定される。特に、救済時短までの残り回数を示す演出と、先読み予告演出とがいずれもカウントダウン表示を伴う演出である場合、いずれのカウントダウン表示に注目すればよいのかわかりにくくなるため、演出効果を低減させてしまうことが考えられる。そこで、救済時短までの残り回数を示す演出と先読み予告演出とを重複して実行しないよう構成することにより、演出効果の低減を防止することができる。

【0796】

（可変表示開始設定処理）

図10-8は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンド

10

20

30

40

50

を読み出す（ステップ113 IWS801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ113 IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ113 IWS802）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ113 IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ113 IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ113 IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0797】

ステップ113 IWS802では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「10R大当たりA」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（10R大当たりA図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「10R大当たりB」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（10R大当たりB図柄）を決定する。

【0798】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【0799】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0800】

なお、飾り図柄についても、大当たりを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当たり図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0801】

また、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態に制御することに対する信頼度を示す予告演出を設定するための予告演出設定処理を行う（ステップ113 IWS802A）。具体的に、予告演出設定処理では、救済時短までの残り変動回数に応じた予告演出実行抽選テーブルを用いて予告演出の実行の有無を決定するとともに、予告演出を実行することが決定された場合には、救済時短までの残り変動回数に応じた予告演出態様決定抽選テーブルを用いて、実行する予告演出の演出態様を決定し、決定した演出態様の予告演出の実行を設定する。そして、図示は省略するが、ここで設定された予告演出を含むプロセステーブルが、後述するステップ113 IWS804、S806、S807において選択されるようになっている。

【0802】

予告演出実行抽選テーブルには、可変表示結果（大当たり、はずれ）毎に予告演出の実行

10

20

30

40

50

の有無に対応する判定値が割り当てられている。演出制御用CPU120は、例えば、予告演出実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0803】

予告演出実行抽選テーブル（救済時短までの残り変動回数 >10 ）が用いられた場合、可変表示結果が大当たりであれば、予告演出を実行することが70%の割合で決定され、予告演出を実行しないことが30%の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出を実行することが10%の割合で決定され、予告演出を実行しないことが90%の割合で決定される。

【0804】

予告演出実行抽選テーブル（救済時短までの残り変動回数 ≤ 10 ）が用いられた場合、可変表示結果が大当たりであれば、予告演出を実行することが70%の割合で決定され、予告演出を実行しないことが30%の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出を実行することが1%の割合で決定され、予告演出を実行しないことが99%の割合で決定される。

【0805】

このように、大当たり変動の方がはずれ変動である場合よりも予告演出を実行しやすい構成となっている。

【0806】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が10以下である場合の方が、救済時短までの残り変動回数が10より大きい場合よりも、可変表示結果がはずれであるときに予告演出を実行する割合が低い構成となっている。これにより、救済時短までの残り変動回数が10以下である期間における興趣の低下を抑制することができる。

【0807】

予告演出態様決定抽選テーブルには、可変表示結果（大当たり、はずれ）毎に予告演出の演出態様（表示するキャラクタの色。青、赤）に対応する判定値が割り当てられている。演出制御用CPU120は、例えば、予告演出態様決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0808】

予告演出態様決定抽選テーブルが用いられた場合、可変表示結果が大当たりであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が70%の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が30%の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が10%の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が90%の割合で決定される。

【0809】

予告演出態様決定抽選テーブルが用いられた場合、可変表示結果が大当たりであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が70%の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が30%の割合で決定される。可変表示結果がはずれであれば、予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が1%の割合で決定され、予告演出において表示されるキャラクタの色として青が99%の割合で決定される。

【0810】

このように、大当たり変動の方がはずれ変動である場合よりも予告演出において表示されるキャラクタの色として赤が選択されやすい構成となっている。

【0811】

また、このように、救済時短までの残り変動回数が10以下である場合の方が、救済時短までの残り変動回数が10より大きい場合よりも、可変表示結果がはずれであるときにキャラクタの色として赤が選択されやすい構成となっている。これにより、救済時短までの残り変動回数が10以下である期間における興趣の低下を抑制することができる。

10

20

30

40

50

【0812】

次いで、演出制御用CPU120は、先読み中フラグがセットされていれば、先読み予告演出におけるカウントダウン表示を更新する（ステップ113 IWS802B, S802C）。そして、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回であるか否かを確認する（ステップ113 IWS803）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回であるか否かは、例えば、救済時短回数2指定コマンドを受信しているか否かを確認することにより判定できる。

【0813】

救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回であれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ113 IWS804）。例えば、受信した救済時短回数2指定コマンドのEXTデータが「01（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が100回である場合）、残りの変動回数「100回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数2指定コマンドのEXTデータが「07（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が700回である場合）、残りの変動回数「800回」に応じた煽り演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ113 IWS808に移行する。

【0814】

救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回のいずれでもなければ、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かを確認する（ステップ113 IWS805）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が10以下となっているか否かを確認することにより判定できる。

【0815】

救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出およびエフェクト演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ113 IWS806）。例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「0A（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が10回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「10」に応じたカウントダウン演出を含むプロセステーブルを選択する。また、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「01（H）」である場合（救済時短となるまでの残り変動回数が1回である場合）、救済時短となるまでのカウント数「1」に応じたカウントダウン演出を含むプロセステーブルを選択する。そして、ステップ113 IWS808に移行する。

【0816】

なお、本例では、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドのEXTデータにもとづいて救済時短となるまでの残りの変動回数を判定して、煽り演出やカウントダウン演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、背景画像を指定する背景指定コマンドを送信するように構成する場合、背景指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。そして、演出制御用CPU120側では、受信した背景指定コマンドのEXTデータにもとづいて残りの変動回数を判定して、煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。

【0817】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達した場合であっても大当たり変動となる場合には通常と同様の大当たり用の変動パターンを用いる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いて変動表示を実行

10

20

30

40

50

するように構成してもよい。

【0818】

また、本例では、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば、画像表示装置5にエフェクト画像を表示するエフェクト演出を行うものである。例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数が少ない程、画像表示装置5におけるエフェクト画像の表示範囲が広がるようなエフェクト演出を行うものである。

【0819】

また、ステップ113 IWS 803～S 806の処理は、遊技状態にかかわらず行われ得るようになってきている。これにより、時短状態Bに制御されているときにも、通常状態に制御されているときと同様に、残り回数に応じた煽り演出、カウントダウン演出、およびエフェクト演出を実行可能となり、時短状態Bにおいても救済時短となることに対する北関を与え、興趣の向上を図ることができる。

【0820】

救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下でもなければ（ステップ113 IWS 805のN）、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ113 IWS 807）。そして、ステップ113 IWS 808に移行する。

【0821】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ113 IWS 808）。

【0822】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセステータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0823】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0824】

また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L，8R）の制御を実行する（ステップ113 IWS 809）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L，8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0825】

なお、この特徴部113IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0826】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ113IWS810）。

【0827】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ113IWS811）。

10

【0828】

（可変表示中演出処理）

図10-9および図10-10は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ113IWS841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ113IWS842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ113IWS843）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ113IWS844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ113IWS845）。

20

【0829】

次いで、演出制御用CPU120は、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ113IWS846）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Aコマンド受信フラグまたは第2確定Aコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、モード移行演出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ113IWS847）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ113IWS848）。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ113IWS849）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに20秒に応じた値をセットする（ステップ113IWS850）。そして、ステップ113IWS861Aに移行する。

30

【0830】

なお、本例では、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、通常状態中に時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とがある。ステップ113IWS847では、通常状態中に時短はずれとなった場合には時短はずれ用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択し、救済時短となった場合には救済時短用のモード移行演出および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する。なお、救済時短となって第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合であるか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータが「00（H）」となっているか否かを確認することにより判定できる。

40

【0831】

第1図柄確定A指定コマンドおよび第2図柄確定A指定コマンドのいずれも受信してい

50

なければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ113 IWS 856）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Bコマンド受信フラグまたは第2確定Bコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信していれば、ステップ113 IWS 858に移行する。

【0832】

第1図柄確定B指定コマンドおよび第2図柄確定B指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ113 IWS 857）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

【0833】

第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信した場合（ステップ113 IWS 856のY）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ113 IWS 857のY）、演出制御用CPU120は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ113 IWS 858）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ113 IWS 859）。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ113 IWS 860）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに0.5秒に応じた値をセットする（ステップ113 IWS 861）。そして、ステップ113 IWS 861Aに移行する。

【0834】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ113 IWS 857参照）、ステップ113 IWS 858以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ113 IWS 857でYと判定されてステップ113 IWS 858以降の処理に移行する場合はない。

【0835】

ステップ113 IWS 861Aでは、演出制御用CPU120は、先読み予告演出の対象変動であるか否かを確認する（ステップ113 IWS 861A）。例えば、先読み予告演出を開始したときの保留記憶数の値を先読み予告演出の実行回数Kとしてセットし、変動開始時に実行回数Kを1ずつ減算し、減算結果が0になった変動が先読み予告演出の対象変動であると判定できる。先読み予告演出の対象変動である場合、先読みフラグをリセットし（ステップ113 IWS 861B）、ステップ113 IWS 862に移行する。このように、先読み予告演出を開始した際に先読みフラグをセットし、該先読み予告演出の予告対象変動の変動停止時に該先読みフラグをリセットし、先読みフラグのセット中に発生した保留記憶を対象とする先読み予告演出は行わない構成とすることにより、複数の先読み予告演出を重複して実行しないようにしている。なお、複数の先読み予告演出を重複して実行可能な構成としてもよい。

【0836】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ113 IWS 862）。

【0837】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図10-11～図10-15は、時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図10-11～図10-15において、（A）（B）（C）の順に演出画面が遷移する。

10

20

30

40

50

【0838】

図10-11～図10-14は、通常状態から時短状態Cに制御される場合の演出態様の具体例を示している。図10-15は、時短状態Bから時短状態Cに制御される場合の演出態様の具体例を示している。

【0839】

図10-11(A)に示すように、救済時短までの残り変動回数が100回転ごとに図柄の停止時に表示される。本例では、画像表示装置5において、飾り図柄113IW100が画面中央に表示され、右上に小図柄113IW101が表示される。そして、例えば、救済時短への移行まで残り700回転のときに、飾り図柄113IW100および小図柄113IW101が停止してはずれ図柄（本例では、「134」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、左上方に「あと700回転で救済時短開始！」という残り回転数表示113IW102が表示される。このとき、救済時短での演出の説明がテロップ表示113IW103により画面の下方に表示される。

10

【0840】

また、図10-11(B)に示すように、例えば、救済時短への移行まで残り600回転のときに、飾り図柄113IW100および小図柄113IW101が停止してはずれ図柄（本例では、「423」の図柄の組み合わせ）が導出表示されたとする。このとき、図10-11(A)と同様に、左上方に「あと600回転で救済時短開始！」という残り回転数表示113IW102が表示される。このとき、救済時短での演出の説明がテロップ表示113IW103により画面の下方に表示される。

20

【0841】

なお、本例では、図10-11(A)，(B)に示すように、救済時短までの残り変動回数を示唆する煽り演出を100変動ごとに毎回実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短までの残り回数が400回～700回までは煽り演出を実行せず、残り回数が300回以下（従って、残り回数が300回、200回、100回）のときに煽り演出を実行するように構成してもよい。

【0842】

また、その残り変動回数となったときに必ず煽り演出を実行するのではなく、例えば、救済時短回数2指定コマンドを受信すると、乱数にもとづく抽選処理を行い、煽り演出を実行すると決定した場合に図10-11(A)，(B)に示す態様で煽り演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、救済時短となるまでの残り変動回数が少なくなるに従って煽り演出の実行割合が高くなるように構成することが望ましい。

30

【0843】

そして、図10-11(C)～図10-12(E)に示すように、救済時短への移行まで残り10回転以降は、図柄の停止時に飾り図柄113IW100が表示されず、小図柄113IW101のみが表示され、残りの回転数に応じたカウントダウン表示113IW104が画面中央に表示される。例えば、カウントダウン表示113IW104では、図柄の変動表示が終了して図柄が停止するたびに「10」から「1」までカウントダウンする様子が表示される。なお、各図でははずれ図柄（本例では、「653」「844」「278」「216」の図柄の組み合わせ）が導出表示された例を示している。

40

【0844】

また、図10-11(C)～図10-12(E)に示すように、救済時短への移行まで残り10回転以降は、救済時短までの残り変動回数に応じた表示範囲のエフェクト画像が表示されるエフェクト演出が行われるとともに、図10-12(F)～図10-12(H)に示すように、救済時短までの残り変動回数が0回である変動では、時短突入演出が行われ、図柄が停止してはずれ図柄（本例では、「254」の図柄の組み合わせ）が停止表示される。このとき、飾り図柄については表示されず、小図柄においてのみはずれ図柄が表示されることとしてもよい。なお、図10-12(G)，(H)では、小図柄としてのはずれ図柄が仮停止している期間であって、特別図柄については変動が継続している状態を示している。図10-13(I)～図10-14(M)では、小図柄としてのはずれ図

50

柄が確定表示されている期間であって、特別図柄についても変動が停止している状態を示している。

【0845】

また、図10-12(G)では、800回の時短状態に制御されることを示す文字列が画像表示装置5に表示されることにより、時短状態Cへの制御が報知される。そして、図10-12(H)では、右打ちを促進するための右打ち促進画像が画像表示装置5に表示される。なお、ここでは通常状態から時短状態Cへ制御する場合について示しているため、右打ち促進画像が表示されるものであるが、時短状態Bから時短状態Cへ制御する場合には既に右打ちが行われているものであるから、図柄停止時に右打ち報知画像の表示は制限されるものである(図10-15(D)参照)。

10

【0846】

そして、図10-13(I)に示すように、図柄の確定期間に移行すると、「激熱！」というモード演出開始表示113IW105が表示され、モード移行演出が開始される。なお、以降、モード移行演出では、飾り図柄113IW100が表示されず、小図柄113IW101のみが表示される。

【0847】

次いで、図10-13(J)に示すように、モード移行演出が開始されると、プッシュボタン31Bを操作(押下)することを示唆する操作示唆画像113IW106が表示される。例えば、操作示唆画像113IW106では、プッシュボタン31Bの押下を促す画像とともに「押せ」という文字が表示される。

20

【0848】

そして、図10-13(K)に示すように、操作示唆画像113IW106が表示されたときにプッシュボタン31Bが操作されるか、または、操作示唆画像113IW106の表示から所定時間が経過すると、「V STOCK×1」という文字表示113IW107が表示され、救済時短が開始することが報知される。また、右打ちを指示する右打ち指示表示113IW108が小図柄113IW101の隣に表示される。

【0849】

なお、本例では、大当たりとなった場合にも図10-13(K)と同様に「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出を実行するように構成することができる。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、始動入賞判定処理(ステップS101)において、大当たりとなるか否かや変動パターン種別の先読み判定処理を行い、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120は、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、図10-13(K)と同様の態様の演出(いわゆる保留連演出)を実行する。例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが1つあると特定した場合には、「V STOCK×1」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。また、例えば、受信した先読み判定結果指定コマンドにもとづいて、保留記憶の中に大当たりとなるものが2つあると特定した場合には、「V STOCK×2」という文字表示を表示することにより保留連演出を実行する。

30

【0850】

一方、救済時短となった場合には、その後、救済時短経由の時短状態中には変動時間が1.5秒と極めて短い変動表示が実行される割合が高い(図10-1(E)参照)のであるから、変動表示の消化が極めて早く、比較的早いタイミングで大当たりが発生しやすい。そのため、救済時短となった変動表示(本例では、図柄確定期間)においては、特に先読み判定結果を確認することなく、図10-13(K)に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出が実行される。従って、図10-13(K)に示す「V STOCK×1」という文字表示を表示する演出は、擬似的な保留連演出と同様の態様の演出になっているとともに、救済時短となったことを報知する演出になっている。

40

【0851】

また、救済時短に到達した変動が大当たり変動である場合には、例えば、変動時間として

50

30秒間を確保し、一旦恰も救済時短になるような演出を実行してから大当りを報知する演出を実行してもよい。

【0852】

「V STOCK×1」という文字表示113IW107の表示タイミングから右打ち指示表示113IW108の表示を開始する場合を示したが、右打ち指示表示113IW108の表示開始タイミングは、本例で示したものにきぎられない。例えば、図10-12(H)に示す停止図柄の確定表示のタイミングから右打ち指示表示113IW108の表示を開始してもよく、様々な態様が考えられる。

【0853】

そして、図10-13(L)に示すように、救済時短での演出モードを選択するモード選択画面113IW109が表示される。例えば、モードA～Dのうちのいずれかを選択する画面が表示される。モードの選択はスティックコントローラ31Aの操作によりカーソルを移動させることにより行われ、プッシュボタン31Bの操作により確定する。なお、演出モードを選択せずに所定時間が経過したときはカーソルが一致している演出モードに自動的に確定する。また、モード選択画面113IW109が表示されているときも、右打ち指示表示113IW108が小図柄113IW101の隣に表示されたままとする。

10

【0854】

そして、図10-14(M)に示すように、演出モードの選択が終了すると、救済時短が開始されることを報知する開始報知画面113IW110が表示される。例えば、「救済時短突入」という文字が表示される。そして、次変動が開始されると時短状態Cに移行し、救済時短が開始される。

20

【0855】

なお、本例では、図柄の停止時に救済時短までの残り回転数や救済時短での演出の説明、カウントダウン表示を行っているが、図柄の変動開始時や変動中に行ってもよい。

【0856】

また、本例では、救済時短となる変動表示において図柄確定期間を20秒間確保してモード移行演出や右打ち報知を実行する場合を示しているが、図柄確定期間は通常の0.5秒のままでモード移行演出などを行うことなく、そのまま救済時短経由の時短状態に移行するように構成してもよい。

【0857】

また、本例では、RAMクリア処理の実行時や大当たり時に救済時短回数カウンタを「800」に初期設定する場合を示しているが、例えば、ストーリー系の演出（例えば、ストーリーリーチ演出や、高速変動とするかなどのストーリー）を実行するように構成する場合、そのストーリーの選択バッファやストーリーカウンタもクリアするように構成してもよい。また、救済時短の発動時にストーリーを設定可能に構成したり、遊技状態に応じて異なるストーリーを設定可能に構成したりしてもよい。

30

【0858】

このように、図10-11～図10-14では、通常状態から時短状態Cに制御される場合について示したが、図10-15では、時短状態Bから時短状態Cに制御される場合の演出態様の具体例について示す。例えば、時短状態Bにおいて救済時短への移行まで残り10回転および残り1回転であるタイミングの表示例を示す図10-15(A)、(B)は、通常状態において救済時短への移行まで残り10回転および残り1回転であるタイミングの表示例を示した図10-11(C)、図10-12(E)の表示に加えて、時短状態中であることによる右打ち報知演出（右向き矢印画像の表示）が行われている。この右打ち報知演出は、時短状態に制御されている間、継続して行われものである。なお、図10-15(A)における時短状態カウンタの値は60であり、図10-15(B)における時短状態カウンタの値は51であることとする。

40

【0859】

そして、図10-15(C)、(D)に示すように、救済時短回数カウンタの値が0になった変動において、時短昇格演出が行われる。具体的に、図10-15(D)に示すよ

50

うに、昇格したことを示す文字列が表示される。このとき、図10-12(H)とは異なり、既に時短状態に制御されていることから右打ち報知画像の表示が改めて行われることはない。

【0860】

なお、カウントダウン演出およびエフェクト演出については、救済時短までの残り変動回数が10回となった場合にのみ実行されることとしたが、これに限るものではない。例えば、救済時短までの残り変動回数が10回となった場合以外のタイミングからカウントダウン演出およびエフェクト演出を行うことにより（いわゆるガセ演出を行うことにより）、救済時短へ突入することを遊技者に期待させることとしてもよい。その場合、例えば、時短回数カウンタの値が50である変動を終了し、次の変動が開始されるとともにカウントダウン表示とエフェクト表示とを開始し、複数変動に亘りカウントダウン表示とエフェクト表示とを行い、所定のタイミング（図示する例では、カウントダウン表示とエフェクト表示とを開始してから3変動目）でカウントダウン表示とエフェクト表示を終了することとしてもよい。このガセ演出については、時短回数カウンタの値が50であるタイミングに行うものに限られず、時短回数カウンタの値が100や200であるときに実行するものでもよい。

10

【0861】

また、救済時短までの残り変動回数に応じてガセ演出の実行割合が異なることとしてもよく、例えば、救済時短までの残り変動回数が少ない時期であるほど発生割合が高くなることとしてもよい。これにより、救済時短が近づくことを遊技者に実感させ、興趣を向上できる。また、このガセ演出については、変動時間の長い変動パターン（例えば、SPリーチを伴う変動パターン）が選択されたときには行われないこととしてもよい。

20

【0862】

以上に説明したように、本特徴部113IWには、以下に示す発明が含まれている。

【0863】

従来、特開2005-95449号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当たりが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば1000回）に対応する値に達したことにもとづいて（つまり、大当たりが発生することなく特別回数（例えば1000回）の変動を行うことにもとづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにもとづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開2005-95449号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、演出制御について改善の余地があった。そこで、本特徴部113IWには、以下（手段113-1）～（手段113-7）の遊技機が記載されている。

30

【0864】

（手段113-1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

始動条件（例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞）が成立し、開始条件（例えば、大当たり遊技状態および変動中のいずれでもないこと）が成立したことにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110～S113を実行する部分）と、

40

始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ）と、

有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

決定手段による決定の前に、有利状態に制御されることを判定可能な判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS101を実行する部分）と、判定手段による判定結果にもとづいて有利状態に制御されることを示唆する特定示唆演

50

出（例えば、第1態様の先読み予告演出。先読み予告演出の具体例としてはカウントダウン表示に限られず、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出や、特殊な背景表示を行うゾーン演出などであってもよい。）を実行可能な特定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113 IWS1019を実行する部分）と、

通常状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、

更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、

状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、

特別条件の成立に関連する特別示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出、テロップ表示演出）を実行可能な特別示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113 IWS804，S806，S254を実行する部分）をさらに備え、

特定示唆演出実行手段は、

特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立する可変表示よりも後の可変表示を予告対象とする特定示唆演出の実行を制限可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ113 IWS1015のYである場合、113 IWS1019を実行しないことで、救済時短への制御開始の前後に跨る第1態様の先読み予告演出の実行を禁止する）、

更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定回数（例えば、790回）に対応する所定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「10」）から特定値に到達するまでの所定期間において、特定示唆演出の実行を制限する（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113 IWS1016のYである場合、ステップ113 IWS1019を実行しないことで、救済時短へ制御される直前の変動における第1態様の先読み予告演出の実行を禁止する）ことを特徴とする遊技機。

【0865】

そのような構成によれば、演出の不具合が発生することを回避しつつ、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができる。

【0866】

なお、本例では、既に時短状態に制御されている場合、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止しない（ステップ113 IWS1014のYである場合は、ステップ113 IWS1015を行わない）こととしたが、これに限るものではなく、時短状態に制御されている場合であっても、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止するものであってもよい。

【0867】

また、本例では、更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定回数に対応する所定値から特定値に到達するまでの所定期間において特別示唆演出を実行し、該所定期間において特定示唆演出の実行を制限することとした。具体的に、救済時短までの残り回数が10回となったタイミングからカウントダウン演出の実行を開始するとともに先読み予告演出の実行を禁止することとした。これにより、特別示唆演出と特定示唆演出とが重複して行われることがないことにより、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができる。

【0868】

また、本例では、救済時短への制御開始の前後に跨る先読み予告演出の実行を禁止することとしたが、制限方法についてはこれに限るものではない。例えば、複数種類の先読み

10

20

30

40

50

予告演出を実行可能な遊技機において、該複数種類の先読み予告演出のうち一部の先読み予告演出については、救済時短への制御開始の前後に跨る場合に実行を禁止する一方、他の先読み予告演出については、救済時短への制御開始の前後に跨る場合にも実行を禁止しない（実行可能）ものであってもよい。

【0869】

同様に、本例では、救済時短へ制御される直前の変動における先読み予告演出の実行を禁止することとしたが、制限方法についてはこれに限るものではない。例えば、複数種類の先読み予告演出を実行可能な遊技機において、該複数種類の先読み予告演出のうち一部の先読み予告演出については、救済時短へ制御される直前の変動における実行を禁止する一方、他の先読み予告演出については、救済時短へ制御される直前の変動における実行を禁止しない（実行可能）ものであってもよい。

10

【0870】

（手段113-2）手段113-1において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

状態制御手段は、特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれ経路の時短状態への制御よりも、救済時短経路の時短状態への制御を優先的に行うことにより、救済時短となる変動（救済時短回数カウンタ＝0になる変動）において時短はずれ図柄が停止表示された場合、救済時短経路の時短状態に制御する）、

20

判定手段による判定結果にもとづいて特別表示結果が導出表示されることを示唆する特殊示唆演出（例えば、第2態様の先読み予告演出）を実行可能な特殊示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113 IWS1019を実行する部分）をさらに備え、

特殊示唆演出実行手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数よりも少ない所定期数（例えば、790回）に対応する所定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「10」）から特定値に到達するまでの所定期間において、特殊示唆演出の実行を制限する（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ113 IWS1016のYである場合、113 IWS1019を実行しないことで、救済時短へ制御される直前の変動における第2態様の先読み予告演出の実行を禁止する）こととしてもよい。

30

【0871】

そのような構成によれば、演出が煩雑になることを抑え、興趣の低下を抑制することができるとともに、遊技者の救済度合を高めることができる。

【0872】

（手段113-3）手段113-1または手段113-2において、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が10回以下である期間）の方が、該所定期間より前の期間（例えば、救済時短までの残り回数が11回以上である期間）よりも、特別示唆演出の実行割合が高い（図10-6（A），（B）参照）こととしてもよい。

40

【0873】

そのような構成によれば、特別条件の成立に期待させることにより興趣の向上を図ることができるとともに、特別条件成立直前での遊技終了による遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【0874】

（手段113-4）手段113-1～手段113-3のいずれかにおいて、特別示唆演出実行手段は、可変表示の実行回数（例えば、救済時短までの残り回数）に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより特別示唆演出を実行するかの割合が異なる（図10-6（C），（D）参照。）こととしてもよい。

50

【0875】

そのような構成によれば、特別条件の成立に遊技者を期待させ、興趣の向上を図ることができる。

【0876】

なお、テロップ表示演出の他にも、救済時短までの残り回数を示す煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出についても実行の有無を抽選により決定する構成であれば、救済時短までの残り回数に応じて実行割合が異なることとしてもよい。

【0877】

(手段113-5) 手段113-1～手段113-4のいずれかにおいて、特別条件の成立にもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える(図10-11(A), (B)参照) こととしてもよい。

【0878】

そのような構成によれば、遊技機の仕様についての遊技者の理解度を高めることができる。

【0879】

なお、説明演出についても、救済時短までの残り回数に応じて実行割合や演出態様の選択割合が異なることとしてもよい。例えば、救済時短までの残り回数が少ない程高い割合で説明演出を実行することとしてもよい。また、救済時短までの残り回数が10回以下である場合には説明演出の実行割合を低くすることにより、救済時短までの残り回数を示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出の演出効果を低減させてしまうことを抑制することとしてもよい。

【0880】

(手段113-6) 手段113-1～手段113-5のいずれかにおいて、特別示唆演出実行手段は、特別示唆演出として、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定容易な第1特別示唆演出(例えば、煽り演出、カウントダウン演出)と、該第1特別示唆演出よりも特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定困難な第2特別示唆演出(例えば、エフェクト演出、テロップ表示演出)と、を実行可能である(図10-11(C)～図10-12(E)参照) こととしてもよい。

【0881】

そのような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【0882】

(手段113-7) 手段113-1～手段113-6のいずれかにおいて、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留情報が記憶されていないときに、所定画像(例えば、デモムービー)を表示可能な所定画像表示手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップ113 IWS256を実行する部分)を備え、

特別示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、特別示唆演出(例えば、テロップ表示演出)を実行可能であり(例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。)、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに特別示唆演出を実行する割合が異なる(図10-6(A), (B)参照) こととしてもよい。

【0883】

そのような構成によれば、特別示唆演出の実行の有無に注目させて興趣の向上を図ることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【0884】

また、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに特別示唆演出の演出態様の選択割合を異ならせる(図10-6(C), (D)参照) こととしてもよい。そのような構成によれば、特別示唆演出の態様に注目させて興趣の向上を図ることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【0885】

10

20

30

40

50

また、従来、特開 2005-95449 号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当たりが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば 1000 回）に対応する値に達したことにもとづいて（つまり、大当たりが発生することなく特別回数（例えば 1000 回）の変動を行うことにもとづいて）確変状態に制御されるものがあった。同様に、カウント結果が特定値に達したことにもとづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあった。しかしながら、特開 2005-95449 号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、可変表示回数の特別条件が成立したときの興趣が不十分であった。そこで、本特徴部 113IW には、以下（手段 114-1）～（手段 114-8）の遊技機が記載されている。

10

【0886】

（手段 114-1）第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示および第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、

更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、第 1 特別図柄の変動時と第 2 特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、

20

状態制御手段は、

更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800 回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、

通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立したことにもとづいて、該特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、時短はずれ経由の時短状態に制御されているときに救済時短の変動に到達したことにもとづいて、救済時短経由の時短状態に制御（昇格）する）、

30

特別条件が成立したときに、該成立を報知する報知演出（例えば、時短突入演出、時短昇格演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 における、ステップ 113IWS806, S809, S845 行う部分）をさらに備え、

報知演出実行手段は、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立したことにもとづいて、報知演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン PA3-2 が選択された場合に時短昇格演出を実行する）ことを特徴とする遊技機。

40

【0887】

そのような構成によれば、特別表示結果が導出表示されたことに対応する有利度の特別状態に制御されているときに特別条件が成立した場合に報知演出による特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0888】

（手段 114-2）手段 114-1 において、報知演出実行手段は、通常状態において特別条件が成立したときに、報知演出を実行可能であり、通常状態において特別条件が成立したときと、特別状態において特別条件が成立したときとで、報知演出の演出態様が異なる（例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 113IWS806, S809, S

50

8 4 5 行うことにより、通常状態から時短状態 C に制御される際に時短突入演出を実行し、時短状態 B から時短状態 C に制御される際に時短昇格演出を実行する）こととしてもよい。

【0889】

そのような構成によれば、状況に即した態様での報知演出を行うことにより、遊技者に特別感を与え、興趣を向上させることができる。

【0890】

なお、本例では、通常状態における救済時短回数カウンタ＝0 となる変動と、時短状態における救済時短回数カウンタ＝0 となる変動とで、変動中に行う報知演出（時短突入演出、時短昇格演出）の演出態様が異なることとしたが、該報知演出の実行タイミングについては変動中に限られない。例えば、通常状態における救済時短回数カウンタ＝0 となる変動と、時短状態における救済時短回数カウンタ＝0 となる変動とで、図柄を停止してから次の変動を開始するまでの図柄確定期間中に行う報知演出の演出態様が異なることとしてもよい。その場合、変動中の演出としては共通のものを行うこととしてもよい。

【0891】

（手段 1 1 4 - 3）手段 1 1 4 - 1 または手段 1 1 4 - 2 において、特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する発射促進報知（例えば、図 1 0 - 1 2（H）に示す右打ち報知画像の表示）を実行可能な発射促進報知手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 における、ステップ 1 1 3 I W S 8 0 6，S 8 0 9，S 8 4 5 行う部分）を備え、

発射促進報知手段は、通常状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知を実行可能である一方、特別状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知の実行を制限する（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態から時短状態 C に制御されることにもとづいて右打ち報知画像の表示し（図 1 0 - 1 2（H）参照）、時短状態 B から時短状態 C に制御されることにもとづいては右打ち報知画像の表示をしない（図 1 0 - 1 5（D）参照）。なお、図 1 0 - 1 5（D）では時短状態 B に制御されることにもとづく右打ち促進画像（小図柄の下に表示されている右向き矢印）については表示しているが、この右打ち促進画像は、時短状態 C に制御されることにもとづいて表示される右打ち報知画像とは異なるものである。）こととしてもよい。

【0892】

そのような構成によれば、演出の煩雑化を抑制することができる。

【0893】

なお、特別状態において特別条件が成立したとき、発射促進報知の実行を制限するものであれば、図 1 0 - 1 5（D）に示したように発射促進報知の実行を禁止するものであってもよいし、または通常状態において特別条件が成立したときよりも消極的な態様にて発射促進報知を実行するものでもよい。例えば、表示範囲を小さくしたり、矢印を透過させたりして発射促進報知を行うものでもよい。また、通常状態において特別条件が成立したときには遊技者の注目度が高い画像表示装置 5 にて発射促進報知を行う一方、特別状態において特別条件が成立したときには遊技者の注目度が画像表示装置 5 よりも低い発光部材やスピーカ 8 L，8 R を用いて発射促進報知を行うものでもよい。

【0894】

また、発射促進報知手段は、発射促進報知として、通常状態において特別条件が成立したときに特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する第 1 発射促進報知（例えば、図 1 0 - 1 2（H）参照の右向き矢印）と、特別状態の制御中に特別経路へ向けて遊技媒体の発射を促進する第 2 発射促進報知（例えば、図 1 0 - 1 5（A）～（D）の右向き矢印）とを、それぞれ異なる態様にて実行可能であり、特別状態において特別条件が成立したとき、第 1 発射促進報知を実行しない一方、第 2 発射促進報知を実行可能であることとしてもよい。これにより、状況に応じた報知を行いつつ、演出の煩雑化を抑制することができる。

【0895】

（手段 1 1 4 - 4）手段 1 1 4 - 1～手段 1 1 4 - 3 のいずれかにおいて、通常状態において特別条件が成立したときと、特別状態において特別条件が成立したときとで、報知

10

20

30

40

50

演出の演出態様が共通である（例えば、通常状態から時短状態Cに制御される際に実行する演出と、時短状態Bから時短状態Cに制御される際に実行する演出とが共通する）こととしてもよい。

【0896】

そのような構成によれば、変動パターンの数や演出データの数の増加を抑制し、記憶容量を削減することができる。

【0897】

（手段114-5）手段114-1～手段114-4のいずれかにおいて、特別条件の成立にもとづいて通常状態から特別状態に移行する場合、特別条件の成立後に実行される可変表示を予告対象とした特定示唆演出を制限する一方（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ113IWS1014のNである場合、ステップ113IWS1015を実行すること）、特別条件の成立にもとづいて低有利度の特別状態（例えば、時短回数100回の時短状態B）から高有利度の特別状態（例えば、時短回数800回の時短状態C）に移行する場合、特別条件の成立後に実行される可変表示を予告対象とした特定示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ113IWS1014のYである場合、ステップ113IWS1019を実行可能であること）こととしてもよい。

【0898】

そのような構成によれば、演出上の不具合の発生を抑制しつつ、適切に特定示唆演出を行うことができる。

【0899】

（手段114-6）手段114-1～手段114-5のいずれかにおいて、特別条件の成立に関連する特別示唆演出を実行可能な特別示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、時短状態であるか否かにかかわらずステップ113IWS806を実行する部分）を備えたこととしてもよい。

【0900】

そのような構成によれば、特別状態において、特別条件の成立に期待させて興趣の向上を図ることができる。

【0901】

なお、通常状態と時短状態とで、特別示唆演出の演出態様が異なることとしてもよい。例えば、カウントダウン演出の文字色や、エフェクト演出のエフェクトの色や絵柄が異なることとしてもよい。

【0902】

（手段114-7）手段114-1～手段114-6のいずれかにおいて、所定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-2～PA1-4以外の変動パターン）と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン（例えば、変動パターンPA1-2～PA1-4）とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップS111を行う部分）を備え、

可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い（図10-1（D）、（E）参照）こととしてもよい。

【0903】

そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。例えば、長時間に亘って遊技を行った末に救済時短となったにもかかわらず変動時間の長い変動パターンのはずれが選択される割合が高いと遊技者にストレスを与えてしまうことが想定されるため、救済時短経路の時短状態のはずれ変動では変動時間の短い変動パターンが選択されやすいよう構成することにより、遊技者に与えるストレスを軽減できる。

【0904】

（手段１１４－８）手段１１４－１～手段１１４－７のいずれかにおいて、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、変動パターンPA2-1～PA2-3）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、ステップS111を行う部分）を備え、

可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い（図１０－１（D）、（E）参照）こととしてもよい。

【０９０５】

そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。例えば、長時間に亘って遊技を行った末に救済時短となったにもかかわらずリーチはずれが選択される割合が高いと遊技者にストレスを与えてしまうことが想定されるため、救済時短経由の時短状態ではリーチはずれの変動パターンが選択されにくい構成することにより、遊技者に与えるストレスを軽減できる。

【０９０６】

また、従来、特開２００５－９５４４９号公報に記載されているように、図柄の変動回数をカウントし、大当たりが発生することなくカウント結果が特別回数（例えば１０００回）に対応する値に達したことにもとづいて（つまり、大当たりが発生することなく特別回数（例えば１０００回）の変動を行うことにもとづいて）確変状態に制御されるものがあつた。同様に、カウント結果が特定値に達したことにもとづいて遊技状態を特別状態（例えば、図柄変動の実行頻度が高い時短状態）に制御するものがあつた。しかしながら、特開２００５－９５４４９号公報に記載の遊技機にあっては、可変表示回数にもとづいて特別状態に制御可能な遊技機において、制御について改善の余地があつた。そこで、本特徴部１１３IWには、以下（手段１１５－１）～（手段１１５－４）の遊技機が記載されている。

【０９０７】

（手段１１５－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であつて、

遊技媒体（例えば、遊技球）が移動可能な複数の経路のうち特定経路（例えば、左側領域）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第１通過領域（例えば、第１始動入賞口）と、

特定経路とは異なる特別経路（例えば、右側領域）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第２通過領域（例えば、第２始動入賞口）と、

識別情報の可変表示として、第１始動条件（例えば、第１始動入賞口への遊技球の入賞）が成立することにもとづく第１識別情報の可変表示と、第２始動条件（例えば、第２始動入賞口への遊技球の入賞）が成立することにもとづく第２識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップS110～S113を実行する部分）と、

通常状態よりも第２始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、

数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、

更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、

第２始動条件は、第２通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、

状態制御手段は、

更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８

10

20

30

40

50

00回)に対応する特定値(例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」)となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、

可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ113 IWS 537を行うことにより時短状態Aに制御する)、

有利状態の後に制御される特別状態(例えば、大当り経由の時短状態(時短状態A))と、特別条件が成立したときに制御される特別状態(例えば、救済時短経由の時短状態(時短状態C))とを区別可能な特別出力(例えば、入賞容易状態指定信号1,3の出力)を実行可能な特別出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ113 IWS 42B, S42Fを行う部分)と、

10

特別状態において、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特定出力(例えば、発射位置指定信号3の出力)を実行可能な特定出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ113 IWS 35を行う部分)と、をさらに備え、

特定出力手段は、有利状態の後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで共通に特定出力を実行可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、いずれの時短フラグがセットされている場合にも共通にステップ113 IWS 35を行う)ことを特徴とする遊技機。

【0908】

そのような構成によれば、特別状態に制御される契機を外部で特定可能とすることができるとともに、特定信号についての共通化を図ることができる。例えば、時短状態に制御される契機が大当りの発生なのか救済時短なのかを外部で特定可能とすることができる。

20

【0909】

また、本例では、試験装置に対して、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とを区別可能な信号出力をするとともに、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とのいずれに制御されている場合にも右打ちすべき旨を特定可能な信号を共通に出力可能であることとするが、ホール管理用コンピュータ等の外部装置に対しても同様に、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とを区別可能な信号出力をするとともに、大当り経由の時短状態と救済時短経由の時短状態とのいずれに制御されている場合にも右打ちすべき旨を特定可能な信号を共通に出力可能であることとしてもよい。これにより、ホール管理用コンピュータでは、実際に運用した上での救済時短到達率や救済時短に到達した際の遊技者の客層などの運用上の分析が可能となるとともに、信号の共通化を図ることができる。

30

【0910】

(手段115-2) 手段115-1において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ図柄)が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別出力手段は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態(例えば、時短はずれ経由の時短状態(時短状態B))と、特別条件が成立したときに制御される特別状態(例えば、救済時短経由の時短状態(時短状態C))とを区別可能な特別出力(例えば、入賞容易状態指定信号2,3の出力)を実行可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ113 IWS 42D, S42Fを行う部分)こととしてもよい。

40

【0911】

そのような構成によれば、特別状態に制御される契機を外部で特定可能とすることができる。例えば、時短状態に制御される契機が時短はずれ図柄停止なのか救済時短なのかを外部で特定可能とすることができる。

【0912】

(手段115-3) 手段115-1または手段115-2において、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば、時短はずれ図柄)が導

50

出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

状態制御手段は、特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別条件の成立に対応した有利度の特別状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、時短はずれ経由の時短状態への制御よりも、救済時短経由の時短状態への制御を優先的に行うことにより、救済時短となる変動（救済時短回数カウンタ＝０になる変動）において時短はずれ図柄が停止表示された場合、救済時短経由の時短状態に制御する）こととしてもよい。

【０９１３】

そのような構成によれば、遊技者の救済度合を高めることができる。

【０９１４】

（手段１１５－４）手段１１５－１～手段１１５－３のいずれかにおいて、状態制御手段は、通常状態において特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）が導出表示されたときに特別状態に制御可能であり、

特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特別表示結果が導出表示されたときに制御される特別状態の有利度よりも高く、

特別条件が成立したとともに特別表示結果が導出表示された場合、特別表示結果が導出表示されたことを特定可能な信号の出力に関する処理を行う信号制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における、救済時短となる変動であっても時短はずれ図柄が停止表示された場合にはステップ１１３ＩＷＳ３７Ｅを行う部分）を備えたこととしてもよい。

【０９１５】

そのような構成によれば、表示結果を適切に外部に通知することができる。

【０９１６】

また、本特徴部１１３ＩＷに示した内容を、以下の（手段１０５－１）～（手段１０７－１５）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【０９１７】

（手段１０５－１）第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、８００回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値：０）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動時と第２特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、有利状態は、特定有利状態（例えば、１０Ｒ大当たりＡ）と特別有利状態（例えば、１０Ｒ大当たりＢ）とを含む複数種類あり、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかにより、該有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度が異なり、特別有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高く（例えば、１０Ｒ大当たりＡの後は主に１００回の時短状態に制御され、１０Ｒ大当たりＢの後は主に次の大当たり発生まで時短状態に制御される）、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、特定有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い（例えば、１０Ｒ大当たりＡの後は主に１００回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、８００回の時短状態に

10

20

30

40

50

制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【0918】

(手段105-2) 第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態（例えば、次回の大当たり発生まで継続する時短状態）に制御される割合が異なり（例えば、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時とで大当たり種別の選択割合が異なり、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である（例えば、第1特別図柄の変動にもとづいて大当たりとなった後と、第2特別図柄の変動にもとづいて大当たりとなった後とで救済時短までに要する変動回数はいずれも800回で共通である）こととしてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

10

【0919】

(手段105-3) 有利状態に制御される確率が第1確率（例えば、約1/319）である不利設定値（例えば、設定値「1」）と、第1確率よりも有利状態に制御される確率が高い第2確率（例えば、約1/270）である有利設定値（例えば、設定値「6」）とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い（例えば、10R大当たりAの後は主に100回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、800回の時短状態に制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

20

【0920】

(手段105-4) 有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときにも共通であり（例えば、大当たり種別の選択割合はいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である（例えば、救済時短を経由する時短状態の長さはいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

30

【0921】

(手段105-5) 第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第1識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第2識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である（例えば、第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合と、第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合とで、いずれも800回の時短状態に制御可能こととしてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定され

40

50

ているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

【0922】

(手段105-6) 所定可変表示パターン(例えば、変動パターンPA2-1~PA2-3)と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン(例えば、変動パターンPA1-2~PA1-4)とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い(例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図10-1(E)に示す変動パターンテーブルEを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図10-1(C)、図10-1(H)に示す変動パターンテーブルC、Hを用いて変動パターンを選択することとしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態(例えば変動時間の短い時短状態)へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

10

【0923】

(手段105-7) リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン(例えば、変動パターンPA2-1~PA2-3)を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い(例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図10-1(E)に示す変動パターンテーブルEを用いて変動パターンを選択し、大当り経由の時短状態では図10-2(H)に示す変動パターンテーブルHを用いて変動パターンを選択することとしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態(例えばリーチの発生頻度を抑制した時短状態)へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

20

【0924】

(手段105-8) 更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報(例えば、時短回数カウンタ)を更新可能であり、状態制御手段は、特別情報(例えば、時短フラグ)を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数(例えば、100回)に対応する所定値(例えば、時短回数カウンタの値:0)となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件(例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること)が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない(例えば、時短フラグのセットの有無と時短回数カウンタの値とをリセットする一方、救済時短回数カウンタの値をリセットしない)こととしてもよい。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

30

40

【0925】

(手段106-1) 第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報

50

(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段と、始動条件(例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞)が成立するとともに開始条件(例えば、大当たり遊技状態および変動中のいずれでもないこと)が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ)と、電力供給が停止されているときに、数値情報と保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件(例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること)が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧制御を実行可能な復旧手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数(例えば、800回)に対応する特定値(例えば、救済時短回数カウンタの値:0)となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、復旧制御が実行された後、復旧された保留情報に対応する可変表示の実行にもとづいて特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新する)こととしてもよい。そのような構成によれば、初期化による制御の最適化を図りつつ、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【0926】

(手段106-2)第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、有利状態に制御された後に特別有利度の特別状態(例えば、次回の大当たり発生まで継続する時短状態)に制御される割合が異なり(例えば、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時とで大当たり種別の選択割合が異なり、第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、特別条件が成立するための可変表示の実行回数が特別回数で共通である(例えば、第1特別図柄の変動にもとづいて大当たりとなった後と、第2特別図柄の変動にもとづいて大当たりとなった後とで救済時短までに要する変動回数はいずれも800回で共通である)こととしてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮することにより興趣を高めつつ、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで特別回数が共通であることにより射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【0927】

(手段106-3)有利状態に制御される確率が第1確率(例えば、約1/319)である不利設定値(例えば、設定値「1」)と、第1確率よりも有利状態に制御される確率が高い第2確率(例えば、約1/270)である有利設定値(例えば、設定値「6」)とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、不利設定値に設定されている方が、有利設定値に設定されているよりも、特別条件が成立しやすく、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高い(例えば、10R大当たりAの後は主に100回の時短状態に制御され、救済時短を経由した時短状態として、800回の時短状態に制御されることとしてもよい。そのような構成によれば、不利設定値が設定されているときであっても、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、有利状態に制御された後に制御される特別状態の有利度よりも高いことにより、より効果的に遊技者を救済することができる。

【0928】

(手段106-4) 有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、有利状態に制御された後に複数種類のうちのいずれの有利度の特別状態に制御されるかが、いずれの設定値が設定されているときにも共通であり(例えば、大当たり種別の選択割合はいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であり、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通である(例えば、救済時短を経由する時短状態の長さはいずれの設定値が設定されているかにかかわらず共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、設定される設定値による射幸性の向上を抑制することができ、健全な遊技性を実現することができる。

【0929】

(手段106-5) 第1識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときと、第2識別情報の可変表示を契機として有利状態に制御されるときとで、複数種類のうちのいずれの有利状態に制御されるかの割合が異なり、第1識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときと、第2識別情報の可変表示に対応して特別条件が成立するときとで、特別条件が成立した後に制御される特別状態の有利度が共通である(例えば、第1特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合と、第2特別図柄の変動にもとづいて救済時短を経由する時短状態に制御する場合とで、いずれも800回の時短状態に制御可能こととしてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示を行う場合と第2識別情報の可変表示を行う場合とで異なる遊技性を発揮しつつも、特別条件が成立したときに制御される特別状態の有利度は、いずれの設定値が設定されているときにも共通であることにより射幸性の向上を抑制しつつ、適切な救済度合いとすることができる。

【0930】

(手段106-6) 所定可変表示パターン(例えば、変動パターンPA2-1~PA2-3)と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターン(例えば、変動パターンPA1-2~PA1-4)とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、短縮可変表示パターンに決定する割合が高い(例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図10-1(E)に示す変動パターンテーブルEを用いて変動パターンを選択し、大当たり経由の時短状態では図10-2(H)に示す変動パターンテーブルHを用いて変動パターンを選択することとしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態(例えば変動時間の短い時短状態)へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【0931】

(手段106-7) リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン(例えば、変動パターンPA2-1~PA2-3)を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い(例えば、はずれ変動では、救済時短経由の時短状態では図10-1(E)に示す変動パターンテーブルEを用いて変動パターンを選択し、大当たり経由の時短状態では図10-2(H)に示す変動パターンテーブルHを用いて変動パターンを選択することとしてもよい。そのような構成によれば、長い期間に亘り遊技を行ったことにもとづいて遊技速度の速い特別状態(例えばリーチの発生頻度を抑制した時短状態)へ移行することにより、興趣の低下を抑制することができる。

【0932】

(手段106-8) 更新手段は、特別状態において可変表示が実行されることにもとづいて数値情報とは異なる特定数値情報(例えば、時短回数カウンタ)を更新可能であり、

10

20

30

40

50

状態制御手段は、特別情報（例えば、時短フラグ）を設定することにより特別状態に制御可能であるとともに、該特別情報の設定を解除することにより特別状態を終了可能であり、特別状態において特定数値情報が所定回数（例えば、100回）に対応する所定値（例えば、時短回数カウンタの値：0）となったことにもとづいて特別状態を終了し、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報および特定数値情報と、特別情報の設定情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、所定条件（例えば、電源投入時にクリアスイッチからの出力信号がオンであること）が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化可能な初期化手段と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、特別情報の設定情報と特定数値情報とを初期化し、数値情報を初期化しない（例えば、時短フラグのセットの有無と時短回数カウンタの値とをリセットする一方、救済時短回数カウンタの値をリセットしない）こととしてもよい。そのような構成によれば、所定条件が成立した場合にも、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【0933】

（手段107-1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値：0）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動時と第2特別図柄の変動時に救済時短回数カウンタを更新し）、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、煽り演出、カウントダウン演出、エフェクト演出、テロップ表示演出）を実行可能な示唆演出実行手段をさらに備え、示唆演出実行手段は、可変表示の実行回数に応じて、複数の演出態様のうちのいずれにより示唆演出を実行するかの割合が異なり（例えば、カウントダウン演出では表示する数値の選択割合が異なり（救済時短までの残り回数に応じた数値を100%の割合で選択するものであるが、救済時短までの残り回数に応じた割合にて表示する値を抽選で決定するものでもよい）、エフェクト演出ではエフェクト表示する範囲が異なり（救済時短までの残り回数に応じた範囲にて100%の割合で表示するものであるが、救済時短までの残り回数に応じた割合にて表示する範囲を抽選で決定するものでもよい）、テロップ表示演出ではテロップ表示領域の色が異なる（図10-6（C）、（D）参照）、示唆演出の演出態様は、特別条件が成立するまでの期間を示唆する態様である（図10-11、図10-12参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の演出態様に注目させて興趣を向上できるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【0934】

（手段107-2）示唆演出（例えば、カウントダウン演出）の演出態様は、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を特定可能な態様である（図10-11および図10-12参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数を遊技者に明確に報知することができる。

【0935】

（手段107-3）示唆演出は、特定画像を表示する演出（例えば、エフェクト画像を表示するエフェクト演出）であり、特定画像は、色および大きさ（単一画像の大きさ、および複数画像の表示範囲の大きさも含む）の少なくともいずれかが異なる複数の態様により表示され、いずれの態様で表示されるかにより示唆する特別条件が成立するまでの期間が異なる（図10-11および図10-12参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特定画像の態様に注目させて興趣を向上させることができる。

【0936】

(手段107-4) 始動条件(例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞)が成立するとともに開始条件(例えば、大当たり遊技状態および変動中のいずれでもないこと)が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ)と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像(例えば、デモムービー)を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出(例えば、テロップ表示演出)を実行可能であり(例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。)、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに示唆演出を実行する割合が異なる(図10-6(A)、(B)参照)こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させて興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

10

【0937】

(手段107-5) 始動条件(例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞)が成立するとともに開始条件(例えば、大当たり遊技状態および変動中のいずれでもないこと)が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ)と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像(例えば、デモムービー)を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、示唆演出(例えば、テロップ表示演出)を実行可能であり(例えば、テロップ表示演出とデモムービー演出とを重複して実行可能である。所定画像の表示と示唆演出との実行順についてはいずれが先であっても良いし、または同時であってもよい。)、特別条件が成立するまでの可変表示の実行回数に応じて、所定画像が表示されているときに、所定態様により示唆演出を実行する割合が異なる(図10-6(C)、(D)参照)こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様の有無に注目させて興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

20

30

【0938】

(手段107-6) 始動条件(例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への遊技球の入賞)が成立するとともに開始条件(例えば、大当たり遊技状態および変動中のいずれでもないこと)が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファ、第2保留記憶数バッファ)と、可変表示が実行されておらず保留記憶手段に保留記憶が記憶されていないときに、所定画像(例えば、デモムービー)を表示可能な所定画像表示手段と、を備え、示唆演出実行手段は、所定画像が表示されているときに、操作手段(例えば、打球操作ハンドル30)が操作されたことの検出と所定領域(例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口)を遊技媒体が通過したことの検出との少なくともいずれかが行われたことにもとづいて、示唆演出(例えば、音声出力によりセリフ演出)を実行可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、実際に遊技を行う遊技者に対して示唆演出を行うことができ、遊技機の稼働を促進することができる。

40

【0939】

(手段107-7) 有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、示唆演出(例えば、テロップ表示演出)を実行する割合が異なる(図10-6(A)、(B)参照)こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出

50

の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

【0940】

(手段107-8) 有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段を備え、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特定態様(例えば、「赤」)により示唆演出(例えば、テロップ表示演出)を実行する割合が異なる(図10-6(C),(D)参照)こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、設定値が示唆されることにより遊技機の稼働を促進することができる。

【0941】

(手段107-9) 有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段(例えば、変形例1の演出制御用CPU120における、変動中の演出として設定示唆演出を実行する部分)と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、示唆演出を実行する割合が共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

【0942】

(手段107-10) 有利状態に制御される確率が異なる複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段(例えば、変形例1の演出制御用CPU120における、変動中の演出として設定示唆演出を実行する部分)と、を備え、設定示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されているかに応じて、特別態様(例えば第2態様)により設定示唆演出を実行する割合が異なり、示唆演出実行手段は、いずれの設定値に設定されている場合にも、特定態様(例えば「赤」)により示唆演出を実行する割合が共通であることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の態様に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、制御の複雑化を抑制することができる。

【0943】

(手段107-11) 示唆演出実行手段は、電力供給が開始されたときに初期化処理が実行された場合と復旧処理が実行された場合とで、電力供給が開始された後の特定期間において示唆演出(例えば、救済時短までの回数に応じた初期出目の表示)を実行する割合が異なることとしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の実行の有無に注目させることにより興趣を向上させることができるとともに、遊技機の稼働を促進することができる。

【0944】

(手段107-12) 特殊可変表示パターン(例えば、変動パターンPA3-1、PA3-2)を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず(例えば、救済時短回数カウンタの値が0となった変動にのみ変動パターンPA3-1、PA3-2を変動可能である)、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出(例えば、時短突入演出)を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備えることとしてもよい。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に報知できるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知でき、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

【0945】

10

20

30

40

50

(手段107-13) 所定可変表示パターン(例えば、リーチ演出を伴わない変動パターンPA1-1~PA1-4)と該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターン(例えば、リーチ演出を伴う変動パターンPA2-1~PA2-3, PB2-1~PB2-3)とを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり(図10-1および図10-2参照)、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く(図10-1(A)参照)、特別条件が成立する前の所定期間(例えば、救済時短までの残り回数が10回以下である変動期間)の方が、該所定期間より前の期間(例えば、救済時短までの残り回数が11回以上である変動期間)よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い(例えば、救済時短までの残り回数が11回以上である場合に図10-1(B)に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択し、救済時短までの残り回数が10回以下である場合に図10-2(F), (G)における変動パターンPA2-2, PA2-3の選択割合を0%に変更した変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択すること)としてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【0946】

(手段107-14) 可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低いこととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【0947】

(手段107-15) 可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップ113 IWS802Aを実行する部分)を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様(例えば「赤」)と所定態様(例えば「青」)とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間より前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低いこととしてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【0948】

(特徴部116 IWに関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部108 IWについて説明する。本特徴部108 IWでは、遊技状態として、低確率/低ベース状態(通常状態)、低確率/高ベース状態、高確率/高ベース状態、および高確率/低ベース状態のいずれかに制御される。本例では、高ベース状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、時短状態では普図当り確率が90%に高められ、後述する可変入賞球装置061 IW6Ab(第1始動入賞口)に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にきざらず、例えば、高ベース状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置061 IW6Abの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置061 IW6Ab(第1始動入賞口)に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。また、図1に示す可変入賞球装

10

20

30

40

50

置 6 B (第 2 始動入賞口) が設けられている構成において、高ベース状態では、通常状態と比較して可変入賞球装置 6 B (第 2 始動入賞口) に遊技球が入賞しやすくなるようにしてもよい。

【0949】

また、本例では、高確率状態では、低確率状態と比較して大当たりとなる確率 (大当たり確率) が高められる。以下、本例では、高ベース状態を時短状態ともいい、高確率状態を確変状態ともいう。

【0950】

また、本例では、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に時短状態 (高ベース状態) に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短は

10

ずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態 (高ベース状態) に制御される場合がある。以下、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に制御される時短状態 (高ベース状態) を大当たり経由の時短状態ともいい、時短はずれ図柄が導出表示されたこと

にもとづいて制御される時短状態 (高ベース状態) を時短はずれ経由の時短状態ともいう。

【0951】

さらに、本例では、遊技機への電源投入後や、大当たり発生後、所定回数 (本例では、800 回) の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合にも、時短状態 (高ベース状態) に制御される場合がある (以下、このような経緯で制御される時短状態 (高ベース状態) を救済時短経由の時短状態、または単に救済時短ともいう。また「遊タイム」ともいう)。なお、本例では、救済時短発生後には、次の大当たりが発生することなく所定

20

回数 (本例では、800 回) の変動表示を終了しても、再び救済時短に制御されないように構成されているが、このような構成に限らず、救済時短発生後にも次の大当たりが発生することなく所定回数 (本例では、800 回) の変動表示を終了した場合には、再び救済時短に制御される場合があるように構成してもよい。また例えば、時短はずれ発生後に、所定回数 (本例では、800 回) の変動表示を終了しても次の大当たりや時短はずれが発生し

なかった場合にも、時短状態 (救済時短) に制御される場合があるように構成してもよい。

【0952】

なお、高ベース状態では、(1) 普図当り確率を高める制御と、(2) 普通図柄の変動時間を短縮する制御と、(3) 可変入賞球装置 0 6 1 I W 6 A b (第 1 始動入賞口) や可変入賞球装置 6 B (第 2 始動入賞口) の開放時間を長くする制御と、(4) 特別図柄の変動時間を短縮する制御とが行われ得るのであるが、それら (1) ~ (4) の全ての制御を行ってもよいし、(1) ~ (4) のうちの一部の制御を行わなくてもよい。例えば、大当たり経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、(1) ~ (4) のうちのいずれの制御を行うかが異なってもよいし、同じであってもよい。

30

【0953】

また、例えば、低ベース状態において、普図当り確率を $1/1$ としてもよいし、はずれ確率が極めて低く実質的に普図当り確率が $1/1$ となるようにしてもよい。つまり、救済時短となるときに、上記 (1) の制御が行われなくても、上記 (2) ~ (4) の一部または全部の制御が行われることで、高ベース状態となるようにしてもよい。

【0954】

なお、救済時短に制御されるまでの変動回数 n および救済時短での時短回数 N は、以下のように規定することが好ましい。

$$2.5P \leq n \leq 3.0P$$

$$0.4P \leq N \leq 3.8P$$

(P = 大当たり確率 ML の分母、 n = 変動回数、 N = 時短回数)

具体的には、例えば、大当たり確率が $1/300$ である場合には、変動回数 n は 750 ~ 900 となり、時短回数 N は 120 ~ 1140 となる。後述するように、本例では、最も大当たり確率が高い設定値「6」の場合には、大当たり確率が約 $1/270$ であるため、変動回数 n は 675 ~ 810 となり、時短回数 N は 108 ~ 1026 となる。また、最も大当たり確率が低い設定値「1」の場合には、大当たり確率が約 $1/319$ であるため、変動回数

40

50

nは797～957となり、時短回数Nは127～1212となる。そして、本例では、変動回数nおよび時短回数Nは、いずれも「800」に設定されており、いずれの設定値に設定されているときにも、上記の規定を満たすものとなっている。なお、本例で示す構成に限らず、少なくとも、最も大当たり確率が低い設定値「1」の場合に、上記の規定を満たすように構成されていてもよい。

【0955】

なお、本特徴部108IWのパチンコ遊技機1では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【0956】

(第1の実施の形態)

次に、特徴部116IWの第1の実施の形態に係る遊技機について説明する。

【0957】

(時短種別)

図11-1は、特徴部116IWの第1の実施の形態における時短種別を示す説明図である。本例では、時短状態(高ベース状態)は、大当たり経路の時短状態(低確率/高ベース状態)である時短状態Aと、時短はずれ経路の時短状態(低確率/高ベース状態)である時短状態Bと、救済時短経路の時短状態(低確率/高ベース状態)である時短状態Cとに区別可能である。

【0958】

また、図11-1に示すように、本例では、通常状態中(低ベース状態)に6R大当たりAが発生して時短状態(高ベース状態)に制御される場合には、時短回数100回の時短状態に制御され、時短状態(高ベース状態)中に6R大当たりAが発生して時短状態(高ベース状態)に制御される場合には、時短回数200回の時短状態に制御される。すなわち、本例では、大当たりが発生するときの遊技状態に応じて、大当たり遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されている。このような構成により、遊技状態に応じて有利度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。なお、本例では、6R大当たりB～Dのいずれかが発生した場合には、発生状態が通常状態と時短状態とのいずれであるかに関わらず、大当たり遊技後に次の大当たりが発生するまで時短状態(高ベース状態)に制御される。

【0959】

また、図11-1に示すように、本例では、通常状態中に時短はずれが発生して時短状態(高ベース状態)に制御される場合には、時短回数100回の時短状態(高ベース状態)に制御される。一方、時短状態(高ベース状態)中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されない。すなわち、時短状態(高ベース状態)であって、時短状態(高ベース状態)に制御される残余回数50回であるときに、時短はずれが発生しても、時短状態(高ベース状態)に制御される残余回数は50回そのまま更新されない。よって、本例では、時短状態(高ベース状態)中に発生した時短はずれは実質的に無効とされる。また、本例では、後述するように、確変状態(高確率状態)中では時短はずれと決定される場合はない。

【0960】

なお、時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方は、図11-1に示したものにかぎられない。例えば、時短状態(高ベース状態)中に時短はずれが発生した場合には、時短状態(高ベース状態)に制御される残余回数があらかじめ設定される(例えば、100回に設定する)ように構成してもよいし、時短状態(高ベース状態)のうちの時短はずれ経路の時短状態(高ベース状態)中にのみ、時短はずれが発生した場合には、時短状態(高ベース状態)に制御される残余回数があらかじめ設定されるよう構成にしてもよい。また、例えば、時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中であれば時短回数100回に制御され、時短状態中であれば時短回数0回に制御される(すなわち、時短状態から通常状態に転落する)ように構成してもよい。そのように時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方として様々な態様が考えられる。

10

20

30

40

50

【0961】

また、図11-1に示すように、本例では、通常状態および時短状態中において、救済時短となる場合に、時短回数800回の時短状態に制御される。このように、本例では、大当り経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態よりも、救済時短経由の時短状態の方が、時短回数が多いため有利度が高い。

【0962】

また、詳細については後述するが、本例では、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（高ベース状態）中に救済時短が発生した場合には、時短回数が更新される一方で、救済時短を含む時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。このような構成により、本例では、救済時短経由の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【0963】

なお、本例では、救済時短により時短回数800回の時短状態に制御された後、大当りが発生することなく800回の変動表示を終了しても、再び救済時短には制御されない。

【0964】

ここで、設定値毎の救済時短到達率について説明する。救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当り遊技状態に制御されることなくn回（本例では800回）の変動を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Kは、以下のようにして算出できる。

$$K = (1 - ML) \cdot n = \{ (P - 1) \div P \} \cdot n$$

（K＝救済時短到達率、P＝大当り確率MLの分母、n＝作動回数）

【0965】

具体的には、例えば、設定値「1」であれば大当り確率MLが約 $1/319$ であるから救済時短到達率Kは8.1%となり、設定値「2」であれば大当り確率MLが約 $1/310$ であるから救済時短到達率Kは7.5%となり、設定値「3」であれば大当り確率MLが約 $1/300$ であるから救済時短到達率Kは6.9%となり、設定値「4」であれば大当り確率MLが約 $1/290$ であるから救済時短到達率Kは6.3%となり、設定値「5」であれば大当り確率MLが約 $1/280$ であるから救済時短到達率Kは5.7%となり、設定値「6」であれば大当り確率MLが約 $1/270$ であるから救済時短到達率Kは5.1%となる。

【0966】

このように、大当り確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなっている。これにより、大当り確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【0967】

（変動パターンテーブル）

図11-2～図11-4は、特徴部116IWの第1の実施の形態における特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図11-2～図11-4に示すEXTとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド（2バイト構成）の2バイト目のデータである。

【0968】

図11-2～図11-4に示す例では、第1特別図柄および飾り図柄についての第1変動パターン#A～#Nの14種類と、第2特別図柄および飾り図柄についての第2変動パターン#A～#Mの13種類とが用いられる。

【0969】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／低ベース状態（通常状態）である場合には、図11-2（A）に示す低確率／低ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルAが選択されて変動パターンが決定される。図11-2（A）に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#A～#Fのいずれかに決定される。

【0970】

また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第1確変状態）である場合には、図11-2（B）に示す高確率／低ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルBが選択されて変動パターンが決定される。図11-2（B）に示すように、高確率／低ベース状態（第1確変状態）である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#G～#Iのいずれかに決定される。

【0971】

図11-2（B）に示す第1特別図柄用変動パターンテーブルBでは、図11-2（A）に示す第1特別図柄用変動パターンテーブルAと比較して、各第1変動パターン#G～#Iで指定される変動時間が10分または5分と極めて長くなっている。従って、本例では、高確率／低ベース状態（第1確変状態）において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、変動時間が10分または5分のロング変動の変動表示が実行される。

10

【0972】

また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／高ベース状態（第2確変状態）である場合には、図11-2（C）に示す高確率／高ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルCが選択されて変動パターンが決定される。図11-2（C）に示すように、高確率／高ベース状態（第2確変状態）である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#A～#Fに加えて第1変動パターン#J，#Kのいずれかに決定される。

20

【0973】

図11-2（C）に示すように、高確率／高ベース状態（第2確変状態）である場合、第1特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当たりとなる場合には、第1保留記憶数が0である場合には、変動時間が10秒である第1変動パターン#J，#Kに決定される。一方、第1保留記憶数が1以上であれば、変動時間が5秒である第1変動パターン#A，#Dに決定される。

【0974】

また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／高ベース状態である場合には、図11-3（D）に示す低確率／高ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルDが選択されて変動パターンが決定される。図11-3（D）に示すように、低確率／高ベース状態である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#A～#Fに加えて第1変動パターン#J，#K，#Lのいずれかに決定される。

30

【0975】

図11-3（D）に示すように、低確率／高ベース状態である場合、第1特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当たりとなる場合には、第1保留記憶数が0である場合には、変動時間が10秒である第1変動パターン#J，#Kに決定される。一方、第1保留記憶数が1以上であれば、変動時間が5秒である第1変動パターン#A，#Dに決定される。また、後述するように、低確率／高ベース状態は所定回数の変動表示を実行すると終了するのであるが、低確率／高ベース状態の最終変動の変動表示を実行する場合には、変動時間が5秒である第1変動パターン#L（特殊変動パターン）に決定される。

【0976】

また、第1特別図柄の変動表示を実行するときに、救済時短となる変動表示である場合（後述する救済時短回数カウンタの値が0になった場合）には、図11-3（E）に示す救済時短成立時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルEが選択されて変動パターンが決定される。図11-3（E）に示すように、救済時短となる変動表示である場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#M，#Nのいずれかに決定される。

40

【0977】

図11-2～図11-3に示すように、第1変動パターン#M，#Nは、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示にのみ用いられる救済時短成立時専用の変動パターンである。本例では、第1変動パターン#M（救済時短突入はずれ）

50

に決定された場合には、後述するように、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図11-23（B），（C）参照）が実行される。このような構成により、救済時短となって時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることを遊技者に明確に報知することができる。とともに、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。

【0978】

また、第1変動パターン#N（救済時短突入見せかけ大当たり）に決定された場合には、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図11-23（B），（C）参照）と共通の態様の演出を実行した後に、大当たりとなることを報知する演出が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0979】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第1確変状態）である場合には、図11-4（A）に示す高確率／低ベース状態時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルAが選択されて変動パターンが決定される。図11-4（A）に示すように、高確率／低ベース状態（第1確変状態）である場合に、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#A～#Fに加えて第2変動パターン#J，#Kのいずれかに決定される。

【0980】

図11-4（A）に示すように、高確率／低ベース状態（第1確変状態）である場合、第2特別図柄の変動表示の表示結果がはずれまたは小当たりとなる場合には、第2保留記憶数が0である場合には、変動時間が10秒である第2変動パターン#J，#Kに決定される。一方、第2保留記憶数が1以上であれば、変動時間が5秒である第2変動パターン#A，#Dに決定される。

【0981】

また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／低ベース状態（第1確変状態）でない場合には、図11-4（B）に示す高確率／低ベース状態以外時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルBが選択されて変動パターンが決定される。図11-4（B）に示すように、高確率／低ベース状態（第1確変状態）でない場合に、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#G～#Iのいずれかに決定される。

【0982】

図11-4（B）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルBでは、図11-4（A）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルAと比較して、各第2変動パターン#G～#Iで指定される変動時間が10分または5分と極めて長くなっている。従って、本例では、高確率／低ベース状態（第1確変状態）以外の状態（低確率／低ベース状態、高確率／高ベース状態（第2確変状態）、低確率／高ベース状態）において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、変動時間が10分または5分のロング変動の変動表示が実行される。

【0983】

また、第2特別図柄の変動表示を実行するときに、救済時短となる変動表示である場合（後述する救済時短回数カウンタの値が0になった場合）には、図11-4（C）に示す救済時短成立時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルEが選択されて変動パターンが決定される。図11-4（C）に示すように、救済時短となる変動表示である場合に、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#L，#Mのいずれかに決定される。

【0984】

図11-4に示すように、第2変動パターン#L，#Mは、救済時短とならない変動表示には用いられず、救済時短となる変動表示にのみ用いられる救済時短成立時専用の変動パターンである。本例では、第2変動パターン#L（救済時短突入はずれ）に決定された

10

20

30

40

50

場合には、後述するように、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図11-23（B）、（C）参照）が実行される。このような構成により、救済時短となって時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることを遊技者に明確に報知することができるとともに、救済時短となった際の興趣を向上させることができる。また、第2変動パターン#M（救済時短突入見せかけ大当り）に決定された場合には、時短状態に制御される（すなわち救済時短として低確率／高ベース状態に制御される）旨を報知する時短突入演出（例えば、図11-23（B）、（C）参照）と共通の態様の演出を実行した後に、大当りとなることを報知する演出が実行される。このような構成により、遊技者が救済時短となったことを一旦認識した後に、大当りとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

10

【0985】

なお、本例では、大当り経由の時短状態と、はずれ時短経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、いずれの場合も同じ変動パターンテーブルを用いる（すなわち平均した変動時間が同じとなる）ように構成されているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り経由の時短状態と、はずれ時短経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、異なる変動パターンテーブルを用いる（すなわち平均した変動時間が異なる）ようにしてもよい。例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当り経由やはずれ時短経由の時短状態よりも、変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高く、平均した変動時間が短くなるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、次の大当りに制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。また、例えば、救済時短経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由または大当り経由で制御された時短状態時とは異なり、はずれ時にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）となる変動パターンに決定されず（または決定される割合が低く）、平均した変動時間が短くなるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合（すなわち長期間大当りが発生していない場合）には、リーチ（または特に期待度が高いリーチ）ではずれとはならないため、興趣の低下を抑えることができる。

20

【0986】

（第1特別図柄通常処理）

図11-5～図11-7は、特徴部116IWの第1の実施の形態における第1特別図柄通常処理（ステップS110A）を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

30

【0987】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ061IWS50A）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

40

【0988】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1保留記憶数の値を確認する（ステップ061IWS51A）。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第1保留記憶数が0であれば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用C

50

P U 1 2 0 に送信する(ステップ 0 6 1 I W S 5 2 A)。

【 0 9 8 9 】

第 1 保留記憶数が 0 でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、R A M 1 0 2 の第 1 保留記憶数バッファにおける保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の第 1 乱数バッファ領域に格納するとともに(ステップ 0 6 1 I W S 5 3 A)、第 1 保留記憶数の値を 1 減らし(第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し)、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ 0 6 1 I W S 5 4 A)。すなわち、R A M 1 0 2 の第 1 保留記憶数バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。よって、各第 1 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 1 保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第 1 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第 2 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

10

【 0 9 9 0 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、R A M 1 0 2 に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する制御を行う(ステップ 0 6 1 I W S 5 5 A)。なお、本例では、ステップ 0 6 1 I W S 5 5 A の処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理(設定値を変更する処理)を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

20

【 0 9 9 1 】

なお、設定値コマンドを送信するタイミングは、本例で示したものにかぎらず、例えば、変動表示の終了ごとに設定値コマンドを送信するように構成したり、変動表示中に設定値コマンドを送信するように構成したりしてもよい。

【 0 9 9 2 】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する(ステップ 0 6 1 I W S 5 6 A)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率／低ベース状態であると判定して低確／低ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率／高ベース状態であると判定して低確／高ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率／高ベース状態であると判定して高確／高ベース背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率／低ベース状態であると判定して高確／低ベース背景指定コマンドを、送信する。

30

【 0 9 9 3 】

なお、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信するステップ 0 6 1 I W S 5 6 A (および後述するステップ 0 6 1 I W S 5 6 B) の処理については、第 1 特別図柄通常処理(および後述する第 2 特別図柄通常処理)において、救済時短回数カウンタや高ベース回数カウンタの更新処理と、高ベースフラグに関する制御処理とが行われた後に実行されるようにしてもよい。すなわち、変動開始時に、救済時短回数カウンタが更新されて救済時短の成立により時短状態(低確率／高ベース状態)に制御される場合には、直ちに低確／高ベース背景指定コマンドを送信して背景を変化させたり、高ベース回数カウンタが更新されて時短状態(低確率／高ベース状態)が終了し、通常状態に制御される場合には、直ちに低確／低ベース背景指定コマンドを送信して背景を変化させたりするようにしてもよい。

40

【 0 9 9 4 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、確変フラグがセットされているか

50

否かを確認する（ステップ061IWS5601A）。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ061IWS5617Aに移行する。

【0995】

本例では、ステップ061IWS5601A（および後述するステップ061IWS5601B）の処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ061IWS5602A（および後述するステップ061IWS5602B）の以降の救済時短回数カウンタの更新処理を実行しない。よって、本例では、確変状態（高確率状態）である場合には、変動表示が実行されても救済時短までの残り変動回数が減少せず、非確変状態（低確率状態）である場合にのみ、変動表示が実行されると救済時短までの残り変動回数が減少する。なお、本例の構成に限らず、確変状態（高確率状態）である場合にも、変動表示が実行されると一律に救済時短までの残り変動回数が減少するように構成してもよい。

【0996】

確変フラグがセットされていない場合、すなわち低確率状態である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ061IWS5602A）。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ061IWS5617Aに移行する。救済時短回数カウンタの値が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ061IWS5603A）。なお、本例では、ステップ061IWS5603Aの処理と、後述するステップ061IWS5603Bの処理とが実行されることによって、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。すなわち、本例では、第1特別図柄の変動表示が開始されるタイミングと第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングとで救済時短回数カウンタを更新可能に構成されている。このような構成により、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短回数カウンタの更新の最適化を図ることができる。

【0997】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ061IWS5604A）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ061IWS5604AのN）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数1指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS5605A）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9501（H）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957E（H）を送信する制御を行う。

【0998】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ061IWS5606A）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ061IWS5617Aに移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短が発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ061IWS5607A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態において実行可能な第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数を示す高ベース回数カウンタに「800」をセットする（ステップ061IWS5608A）。

【0999】

本例では、ステップ061IWS5606A～S5608A（および後述するステップ

10

20

30

40

50

061IWS5606B～S5608B)の処理により、変動開始時に減算した救済時短回数カウンタの値が0となって救済時短が発生すると、時短回数800回の時短状態(低確率／高ベース状態)に制御される。また、救済時短が発生した状態が、大当たり経由または時短はずれ経由の時短状態(低確率／高ベース状態)である場合には、あらためて時短回数800回の時短状態(低確率／高ベース状態)に制御される。従って、本例では、RAMクリア処理後、または大当たり遊技終了後に800回の変動表示を実行しても次の大当たりが発生しなかった場合には、救済時短が発生して時短状態に制御されることになる。

【1000】

上述したように、本例では、図11-1に示すように、大当たり経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態よりも、救済時短経由の時短状態の方が、時短回数が多いため有利度が高い。そして、本例では、ステップ061IWS5606A～S5608A(および後述するステップ061IWS5606B～S5608B)の処理により、大当たり経由または時短はずれ経由の時短状態(高ベース状態)中に救済時短が発生した場合には、時短回数が更新されるように構成されている。例えば、大当たり経由または時短はずれ経由の時短状態(高ベース状態)であって、時短状態(高ベース状態)に制御される残余回数50回であるときに、救済時短が発生すると、時短状態(高ベース状態)に制御される残余回数は800回に更新される。一方で、本例では、後述するステップ061IWS2030A～S2031A(およびステップ061IWS061IWS2030B～S2031B)の処理により、救済時短を含む時短状態(高ベース状態)中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。例えば、救済時短経由の時短状態(高ベース状態)であって、時短状態(高ベース状態)に制御される残余回数500回であるときに、時短はずれが発生しても、時短状態(高ベース状態)に制御される残余回数は500回そのまま更新されない。このような構成により、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短経由の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること(例えば、遊技者の投資額を抑制すること)ができる。

【1001】

また、本例では、ステップ061IWS5606A～S5608A(および後述するステップ061IWS5606B～S5608B)の処理と、後述するステップ061IWS2030A～S2031A(およびステップ061IWS061IWS2030B～S2031B)の処理とにより、救済時短が成立する変動表示において時短はずれが導出表示される場合、時短はずれよりも有利度が高い救済時短による時短状態に制御されるように構成されている。具体的には、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示(時短はずれ)が開始されるときに、通常状態(低確率／低ベース状態)から時短状態(低確率／高ベース状態)に移行する制御が行われる(ステップ061IWS5606A～S5607Aの処理に相当)。そして、救済時短が成立した第1特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない(ステップ061IWS2030B～S2031Bの処理に相当)。このような構成により、救済時短となる変動表示において時短はずれが導出表示されても、救済時短による時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること(例えば、遊技者の投資額を抑制すること)ができる。

【1002】

また、本例では、変動開始時に減算した救済時短回数カウンタの値が0となって救済時短が発生すると、高ベース回数カウンタの値を「800」に設定するが、救済時短回数カウンタの値は設定しない。救済時短が発生した場合には、当該救済時短の発生後、RAMクリア処理が実行されたとき、または大当たりが発生したときに、救済時短回数カウンタの値を「800」に設定する。よって、本例では、救済時短の発生後、大当たりが発生することなく所定回数(本例では800回)の変動表示が実行されても、救済時短は発生しない(つまり、時短回数800回の救済時短に連続して制御されない)。

【1003】

具体的には、救済時短において大当りが発生することなく時短回数800回分の変動表示が実行された場合には、救済時短が終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行する（すなわち新たな救済時短は発生しない）。また、移行した通常状態において大当りが発生することなく800回の変動表示が実行されても、救済時短は発生しない。救済時短が発生した後、再び救済時短が発生するのは、例えば、救済時短の発生後、大当りが発生して救済時短回数カウンタの値が「800」に設定され、大当り遊技終了後に800回の変動表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合や、救済時短の発生後、RAMクリア処理が実行されて救済時短回数カウンタの値が「800」に設定され、RAMクリア処理後に800回の変動表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合である。

【1004】

なお、本例の構成に限らず、例えば、救済時短の発生時に救済時短回数カウンタの値を「800」に設定し、救済時短において変動表示が実行される度に救済時短回数カウンタの値を1減算することで、救済時短の終了と同時に新たな救済時短が成立し、次の大当りが発生するまで連続して救済時短に制御されるように構成してもよい。

【1005】

また、例えば、救済時短が成立すると救済時短回数カウンタに「800」が設定されるとともに、救済時短中には救済時短回数カウンタの更新処理が実行されない構成とすることで、救済時短において大当りが発生することなく800回の変動表示が実行されても、救済時短には制御されない（つまり、時短回数800回の救済時短に連続して制御されない）が、救済時短の終了後、大当りが発生することなく800回の変動表示が実行されると、救済時短が発生するようにしてもよい。

【1006】

また、例えば、救済時短が成立すると救済時短回数カウンタに「800」が設定されるとともに、高ベース回数カウンタに「200」が設定される構成とすることで、救済時短において大当りが発生することなく時短回数200回分の変動表示が実行された場合には、救済時短が終了して通常状態（低確率／低ベース状態）し、移行した通常状態において大当りが発生することなく600回の変動表示が実行されると、救済時短が発生するようにしてもよい。

【1007】

また、本例では、ステップ061IWS5608A（および後述するステップ061IWS5608B）の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの変動回数と同じ800回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ061IWS5608A（または後述するステップ061IWS5608B）において高ベース回数カウンタに「800」よりも大きい値をセットしてもよいし、少ない値をセットしてもよい。

【1008】

また、ステップ061IWS5608A（および後述するステップ061IWS5608B）において、複数種類の時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に救済時短となった場合には高ベース回数カウンタに「100」をセットし、2回目に救済時短となった場合には高ベース回数カウンタに「800」をセットするように構成してもよい。

【1009】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ061IWS5608A（および後述するステップ061IWS5608B）において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、10%の確率で100回と決定し、90%の確率で800回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

【1010】

10

20

30

40

50

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短が成立する変動表示であることを示す救済変動フラグをセットする（ステップ061IWS5609A）。ステップ061IWS5609Aの処理により、後述する第1変動パターン設定処理において、救済時短が成立する変動表示であることを特定して、救済時短成立時専用の変動パターンに決定可能となる。

【1011】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061IWS5610A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS5611A）。そして、ステップ061IWS57Aに移行する。

10

【1012】

ステップ061IWS5610A～S5611A（および後述するステップ061IWS5610B～S5611B）の処理が実行されることによって、本例では、救済時短が成立したときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、低確率／高ベース状態では、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当り確率が999／1000と高く、可変入賞球装置061IW6Abが開状態となる頻度が高い。そのため、第1始動入賞口としての可変入賞球装置061IW6Abに遊技球を入賞させて第1特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行うことが遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。なお、時短状態において救済時短が発生した場合など、既に右打ち表示器26が点灯している場合には、ステップ061IWS5610A～S5611A（および後述するステップ061IWS5610B～S5611B）の処理を省略してもよい。

20

【1013】

減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ061IWS5604AのY）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、EXTデータとして一律に7F（H）をセットして、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957F（H）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS5614A）。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数（本例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回）となっているか否かを確認する（ステップ061IWS5615A）。なお、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS5616A）。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601（H）を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608（H）を送信する制御を行う。そして、ステップ061IWS5617Aに移行する。

30

40

【1014】

なお、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100側で救済時短までの残り変動回数をカウントし、救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り変動回数をカウントして、救済時短が成立することを示唆する演出や、救済時短までの残り変動回数を示唆する演出（例えば、後述する煽り演出やカウントダウン演出）を実行するように構成してもよい。

【1015】

50

また、例えば、本例の構成とは異なり、救済時短を連続して発生可能な構成において、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信するように構成し、2回目以降に救済時短となったときには救済時短回数1指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【1016】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ061IWS5617A）、「0」である場合、ステップ061IWS57Aへ移行する。

【1017】

本例では、低確率／低ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／高ベース状態、および高確率／低ベース状態のいずれかに制御されるため、高ベース状態であるときには、低確率／高ベース状態と高確率／高ベース状態とのいずれかに制御されている。ただし、高確率／高ベース状態（第2確変状態）では、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態（第2確変状態）が維持されるため（後述するステップ061IWS2204～S2206，S2269，S2274参照）、高ベース状態における変動表示の実行回数は管理されておらず、高ベース回数カウンタの値は「0」に設定されている。よって、高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合には、低確率／高ベース状態に制御されている。

【1018】

なお、第1の実施の形態では、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、6R大当たりAにもとづく大当たり遊技の終了時に低確率／高ベース状態に制御された場合、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態に制御された場合、および救済時短経由で低確率／高ベース状態に制御された場合である。本例では、低確率／高ベース状態に制御されると、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを合計で所定回数（本例では、100回、200回または800回。図11-1参照）実行したことにもとづいて、低確率／高ベース状態を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行される。

【1019】

高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／高ベース状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ061IWS5618A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ061IWS5619A）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならなかった場合、ステップ061IWS57Aに移行する。なお、本例では、ステップ061IWS5618Aの処理と、後述するステップ061IWS5618Bの処理とが実行されることにより、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行される場合であるかに関係なく、高ベース回数カウンタの値が更新される。

【1020】

高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ061IWS5620A）。本例では、ステップ061IWS5619A（または後述するステップ061IWS5619B）でYと判定すると、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを合計で所定回数（例えば、100回、200回または800回。図11-1参照）実行したと判定し、ステップ061IWS5620A（または後述するステップ061IWS5620B）の処理が実行されて、低確率／高ベース状態を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行される。

【1021】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ061IWS5621A）。なお、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）は、変動表示が終了するまで右打ち報知を継続して右打ち状態を継続するためのものである。

【1022】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ061 IWS57A）。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第2特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ061 IWS58A以降の処理を行うことなくステップ061 IWS71Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【1023】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えば、ステップ061 IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ061 IWS59Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【1024】

また、例えば、ステップ061 IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ061 IWS58A～S63Aの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【1025】

第2特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ061 IWS58A）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ061 IWS59A）。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。なお、ステップ061 IWS59Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【1026】

上述したように、本例では、大当たりが発生するときの遊技状態に応じて、大当たり遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されている。具体的には、通常状態中（低ベース状態）に6R大当たりAが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数100回の時短状態に制御され、時短状態（高ベース状態）中に6R大当たりAが発生して時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、時短回数200回の時短状態に制御される。このような構成を備えた上で、本例では、ステップ061 IWS59A（後述するおよびステップ061 IWS59B）の大当たり判定モジュールの実行を、ステップ061 IWS5602A～S5608A（後述するおよびステップ061 IWS5602B～S5608B）の救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行するように構成されている。

【1027】

そのため、本例では、救済時短が成立する変動表示の表示結果が大当たりである場合、救済時短による時短状態において大当たりが発生したとして、大当たり遊技の終了後に制御される時短状態の有利度が決定される。具体的には、救済時短が成立する変動表示の表示結果が6R大当たりAである場合、救済時短による時短状態において6R大当たりAが発生したとして、大当たり遊技の終了後に時短回数200回の時短状態に制御される（後述するステップ061 IWS2284，S2286～S2287の処理を実行する部分）。このような構成により、救済時短による遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【1028】

大当たりとすることに決定した場合には（ステップ061 IWS60A）、遊技制御用マ

10

20

30

40

50

マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグをセットする（ステップ061IWS61A）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が6R大当たりA、6R大当たりB、6R大当たりC、および6R大当たりDのいずれであるかを判定し（ステップ061IWS62A）、大当たり種別を記憶し（ステップ061IWS63A）、ステップ061IWS71Aへ移行する。

【1029】

また、ステップ061IWS60Aにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する（ステップ061IWS64A）。小当たり判定モジュールは、当り判定用乱数（小当たり判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップ061IWS65A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第1小当たりフラグをセットする（ステップ061IWS66A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当たり種別を判定し（ステップ061IWS67A）、小当たり種別を記憶する（ステップ061IWS68A）。そして、ステップ061IWS71Aへ移行する。なお、小当たり種別については、複数設けてそれぞれ可変入賞球装置061IW17（特殊入賞口）の開放パターン（すなわち入賞しやすさ）が異なるようにしてもよいし、1つのみ設けるようにしてもよい。小当たり種別が1つの場合には、ステップ061IWS67A～S68Aの処理を省略してもよい。

【1030】

また、ステップ061IWS65Aにおいて小当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態（高確率状態）であれば）、ステップ061IWS71Aに移行する。本例では、ステップ061IWS69A（および後述するステップ061IWS69B）の処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ061IWS70A（および後述するステップ061IWS70B）の時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

【1031】

確変フラグがセットされていなければ（すなわち、低確率状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ061IWS70A）。この場合、約1／400の確率で時短はずれとすることに決定する。そして、ステップ061IWS71Aに移行する。

【1032】

なお、本例では、時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数が更新されない構成（後述するステップ061IWS2030A～S2031A参照）によって、実質的に無効とされているが、このような構成に限らず、例えば、時短状態（高ベース状態）であるときにはステップ061IWS70A（および後述するステップ061IWS70B）の時短はずれの判定処理を実行することなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定されるように構成してもよい。

【1033】

また例えば、大当たり経由の時短状態、時短はずれ経由の時短状態、および救済時短経由の時短状態のうち、救済時短経由の時短状態の場合にはステップ061IWS70A（および後述するステップ061IWS70B）の時短はずれの判定処理を実行せず、大当たり経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態の場合にはステップ061IWS70A（および後述するステップ061IWS70B）の時短はずれの判定処理を実行するようにしてもよい。つまり、救済時短経由の時短状態の場合には時短はずれが発生せず、大当たり経由の時短状態および時短はずれ経由の時短状態の場合には時短はずれが発生し得るよ

10

20

30

40

50

うにしてもよい。

【1034】

なお、時短はずれを複数種別設けてそれぞれ有利度（例えば時短回数）を異ならせるように構成する場合には、例えば、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別を時短はずれの種別に決定する。また、この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1始動入賞判定処理（ステップS101A）で抽出し第1保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。また、この場合、大当り種別判定および小当り種別判定に加えて時短種別判定においても共通の種別判定用乱数を用いて判定処理を行うように構成すればよい。

【1035】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当り種別および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ061IWS71A）。この場合、例えば、6R大当りAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「1」と決定し、6R大当りBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、6R大当りCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「5」と決定し、6R大当りDとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、小当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「9」と決定し、時短はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ061IWS72A）。

【1036】

そして、ステップ061IWS89Aにおいて、第1特図プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ061IWS89A）。

【1037】

（第1変動パターン設定処理）

図11-8は、特徴部116IWの第1の実施の形態における第1変動パターン設定処理（ステップS111A）を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、救済変動フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS17091A）。

【1038】

救済変動フラグがセットされている場合、すなわち救済時短が成立する変動表示である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済変動フラグをリセットし（ステップ061IWS17092A）、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-3（B）に示す救済時短成立時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルEを選択する（ステップ061IWS17093A）。そして、ステップ061IWS1717Aに移行する。

【1039】

救済変動フラグがセットされていない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS1710A）。確変フラグがセットされていなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS1711A）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、低確率／低ベース状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-2（A）に示す低確率／低ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルAを選択する（ステップ061IWS1712A）。高ベースフラグがセットされていれば（すなわち、低確率／高ベース状態）であれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-3（D）に示す低確率／高ベース状態時用の第1特別図柄用変動パタ

10

20

30

40

50

ーンテーブルDを選択する（ステップ061IWS1713A）。

【1040】

確変フラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS1714A）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、高確率／低ベース状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-2（B）に示す高確率／低ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルBを選択する（ステップ061IWS1715A）。高ベースフラグがセットされていれば（すなわち、高確率／高ベース状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-2（C）に示す高確率／高ベース状態時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルCを選択する（ステップ061IWS1716A）。

10

【1041】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ061IWS17093A，061IWS1712A，S1713A，S1715A，S1716Aにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図11-2および図11-3に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ061IWS1717A）。

【1042】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS1704A）。

20

【1043】

また、ステップ061IWS1717Aにて第1特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間を示す変動時間データを第1変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ061IWS1705A）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する（ステップ061IWS1706A）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ061IWS1707A）。

30

【1044】

以上の処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、第1特別図柄用変動パターンテーブルBが選択されてロング変動の変動表示が実行される。一方、遊技状態が高確率／低ベース状態以外の状態であれば、第1特別図柄用変動パターンテーブルAが選択されて通常の変動時間の変動表示が実行される。また、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示の場合には、第1特別図柄用変動パターンテーブルEが選択されて、救済時短成立時専用の変動表示が実行される。

【1045】

（第1特別図柄変動処理）

40

図11-9は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理（ステップS112A）を示すフローチャートである。第1特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ061IWS1120A）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【1046】

50

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）を示す値となっていれば、CPU 1 0 3 は、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に対して送信する制御を行う（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 1 A）。

【1 0 4 7】

次いで、CPU 1 0 3 は、第 1 変動時間タイマを 1 減算し（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 2 A）、第 1 変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 3 A）、演出制御用 CPU 1 2 0 に第 1 図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 4 A）。そして、CPU 1 0 3 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3 A）に対応した値に更新する（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 3 0 A）。

10

【1 0 4 8】

第 1 変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当たり図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 5 A）。なお、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当たり図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 2 特図プロセスフラグの値が第 2 特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第 2 特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第 2 大当たりフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【1 0 4 9】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当たり図柄を導出表示していなければ、CPU 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当たり図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 6 A）。なお、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当たり図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 2 特図プロセスフラグの値が第 2 特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第 2 特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第 2 小当たりフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当たり図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

20

【1 0 5 0】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当たり図柄を導出表示した場合（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 5 A の Y）、または小当たり図柄を導出表示した場合（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 6 A の Y）には、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 9 A）。なお、この場合、第 1 大当たりフラグや第 1 小当たりフラグがセットされていれば、CPU 1 0 3 は、それら第 1 大当たりフラグや第 1 小当たりフラグをリセットする。そして、CPU 1 0 3 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3 A）に対応した値に更新する（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 3 0 A）。

30

【1 0 5 1】

ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 5 A ～ S 1 1 2 6 A、S 1 1 2 9 A の処理が実行されることによって、この特徴部 1 1 6 I W では、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が大当たりとなった場合や、小当たりとなった場合に、第 1 特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで同時に大当たりや小当たりが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用 CPU 1 2 0 側では、第 1 特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 9 A で送信された第 2 強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

40

【1 0 5 2】

なお、本例では、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて救済時短となる変動表示の停止図柄を導出表示した場合には、第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行わない。また、第 1 特別図柄表示装置 4 A にて救済時短となる変動表示の停止図柄を導出表示した場合にも、第 2 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行わない（後述するステップ 0 6

50

1 I W S 1 1 2 5 B ～ S 1 1 2 6 B , S 1 1 2 9 B 参照)。すなわち、本例では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しない。

【1053】

本例では、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合、第 1 特別図柄の変動表示は表示結果に関わらず強制的に停止されるように構成されているが、このような構成には限られない。例えば、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合、第 1 特別図柄の変動表示の表示結果が大当たりである場合、または大当たりであって、かつ有利度が高い大当たり種別（例えば、6 R 大当たり B）である場合には、第 1 特別図柄の変動表示は強制的に停止されず、そのまま第 1 特別図柄変動処理を終了するようにしてもよい。この場合、第 2 特別図柄の変動表示が小当たりとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当たり開放前処理（ステップ S 1 2 6）に対応した値に更新されて、小当たり遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 0 A で N と判定されてステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 1 A ～ S 1 1 3 0 A の処理はスキップされ、ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 2 A の第 1 変動時間タイマの更新も行われず。従って、第 2 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって有利度が高い大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される。

【1054】

また、本例では、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第 1 特別図柄変動処理を終了する（ステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 7 A の N 参照）。従って、第 2 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってはずれや小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当たり遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第 1 変動時間タイマの更新が再開される。

【1055】

（第 1 特別図柄停止処理）

図 1 1 - 1 0 および図 1 1 - 1 1 は、第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第 1 特別図柄停止処理において、まず、CPU 1 0 3 は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 6 1 I W S 2 0 1 0 A）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU 1 0 3 は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ 0 6 1 I W S 2 0 1 1 A）。また、CPU 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を終了する制御を行う（ステップ 0 6 1 I W S 2 0 1 2 A）とともに、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 6 1 I W S 2 0 1 3 A）。

【1056】

本例では、ステップ 0 6 1 I W S 5 6 1 7 A ～ S 5 6 2 1 A , S 5 6 1 7 B ～ S 5 6 2 1 B の処理が実行されることによって、所定回目（100 回目、200 回目または 800 回目。図 1 1 - 1 参照）の変動表示を開始するときに時短状態（低確率／高ベース状態）を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するとともに、ステップ 0 6 1 I W S 2 0 1 0 A ～ S 2 0 1 3 A , S 2 0 1 0 B ～ S 2 0 1 3 B の処理が実行されることによって、所定回目（100 回目、200 回目または 800 回目。図 1 1 - 1 参照）の変動表示を終了するときに右打ち表示器 2 6 が消灯される。

【1057】

次いで、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A において第 1 特別図柄の停止図柄

を導出表示させる（ステップ061IWS2014A）。なお、この場合、第1特別図柄変動処理のステップ061IWS1129Aで第1強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第1特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【1058】

次いで、CPU103は、第1大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ061IWS2015A）。第1大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、大当りを開始することを示す大当り開始フラグをセットする（ステップ061IWS2016A）。また、CPU103は、第1大当りフラグをクリアする（ステップ061IWS2017A）。

10

【1059】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061IWS2018A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2019A）。そして、ステップ061IWS2027Aに移行する。

【1060】

ステップ061IWS2018A、S2019Aの処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

20

【1061】

なお、本例では、大当り図柄が導出表示された後、さらに通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技が開始されるので、通過ゲート41を遊技球が通過したタイミングで右打ち表示器26の点灯を開始するように構成してもよい。

【1062】

第1大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ061IWS2015AのN）、CPU103は、第1小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ061IWS2020A）。第1小当りフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2021A）。また、CPU103は、第1小当りフラグをクリアする（ステップ061IWS2022A）。そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ061IWS2026A）。そして、ステップ061IWS2027Aに移行する。

30

【1063】

ステップ061IWS2027Aでは、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061IWS2027A）。

【1064】

第1小当りフラグがセットされていない場合には（ステップ061IWS2020AのN）、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ061IWS2030A）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ061IWS72Aで停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

40

【1065】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS2031A）。そして、高ベースフラグがセットされている場合（すなわち、低確率／高ベース状態である場合）には、ステップ061IWS2036Aに移行する。

【1066】

高ベースフラグがセットされていない場合（本例では、確変状態（高確率状態）では時

50

短はずれとはならないため、通常状態（低確率／低ベース状態）である場合には、CPU103は、時短はずれが発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ061IWS2032A）。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「100」をセットする（ステップ061IWS2033A）。

【1067】

ステップ061IWS2030A～S2033A（および後述するステップ061IWS2030B～S2033B）の処理により、本例では、通常状態（低確率／低ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短回数100回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御され、時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短状態（低確率／高ベース状態）が継続され、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）は更新されない。

10

【1068】

本例では、ステップ061IWS2030A～S2033A（および後述するステップ061IWS2030B～S2033B）の処理により、救済時短を含む時短状態（高ベース状態）中に時短はずれが発生した場合には、時短回数は更新されないように構成されている。このような構成により、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行される構成において、救済時短経由の時短状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めること（例えば、遊技者の投資額を抑制すること）ができる。

【1069】

20

なお、本例では、時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生すると、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）は更新されないように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、時短状態（低確率／高ベース状態）のうちの、大当り経由または時短はずれ経由の時短状態（低確率／高ベース状態）において時短はずれが発生した場合（または、かつ時短状態の残余回数が時短はずれによる時短回数100回より少ない場合）には、時短回数（すなわち高ベース回数カウンタの値）を更新し、あらためて時短回数100回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されるようにしてもよい。

【1070】

なお、ステップ061IWS2033A（および後述するステップ061IWS2033B）において、複数種類の時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に時短はずれとなった場合には高ベース回数カウンタに「100」をセットし、2回目に時短はずれとなった場合には高ベース回数カウンタに「200」をセットするように構成してもよい。

30

【1071】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ061IWS2033A（および後述するステップ061IWS2033B）において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を高ベース回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、90%の確率で100回と決定し、10%の確率で200回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

40

【1072】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061IWS2034A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2035A）。そして、ステップ061IWS36Aに移行する。

【1073】

ステップ061IWS2034A～S2035A（および後述するステップ061IWS2034B～S2035B）の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ

50

が発生したときに右打ち表示器 26 の点灯が開始される。

【1074】

そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061 IWS2036A）。

【1075】

なお、本例では、時短はずれの発生時には、救済時短回数カウンタの値を「800」に設定しない（すなわち救済時短までの残り回数をリセットしない）場合を示しているが、このような構成に限らず、大当り発生時や救済時短の発生時のように、時短はずれの発生時にも、救済時短回数カウンタの値を「800」に設定する（すなわち救済時短までの残り回数をリセットする）ようにしてもよい。

10

【1076】

図11-10～図11-11に示すように、本例では、第1特別図柄で大当り図柄を停止表示したとき、および時短はずれが発生したときに、遊技者に対して遊技領域の右方に遊技球を発射操作することを促す右打ち報知を実行可能に構成されている。また、第1特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、右打ち報知として、遊技者に対して通過ゲート41を狙って遊技球を発射操作することを促すゲート報知を実行可能に構成されている。

【1077】

また、第2特別図柄で大当り図柄を停止表示した状態では右打ち報知やゲート報知を実行せず、その状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞した場合に右打ち報知やゲート報知を実行する（この場合、ゲート通過待ち状態であるので、第1始動入賞口に遊技球が入賞しても直ちには第1特別図柄の変動表示は開始されず、第1保留記憶となる）ように構成してもよい。

20

【1078】

また、逆に、通常状態（低確率／低ベース状態）で通過ゲート41での遊技球の通過を検出した場合（すなわち右打ち操作が行われている可能性がある場合）には、認識度合いが低い態様（例えば、小音量の音出力や小画面表示）により、遊技者に対して遊技領域の左方に遊技球を発射操作することを促す左打ち報知を行うように構成してもよい。一方で、通常状態（低確率／低ベース状態）で第2始動入賞口（または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口）への遊技球の入賞を検出した場合（すなわち右打ち操作が意図的に行われていると推測される場合）には、認識度合いが高い態様（例えば、大音量の音出力や大画面表示）により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。

30

【1079】

また、上記の場合に、通過ゲート41や第2始動入賞口など遊技領域の右側での遊技球の検出数が一定数に達した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。また、通過ゲート41では所定期間内（例えば、1分間）に複数回（例えば、5回）遊技球を検出した場合に左打ち報知を行い、第2始動入賞口（または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口）では所定数よりも少ない特定数（例えば、1個）以上遊技球を検出した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。

40

【1080】

なお、本特徴部116IWでは特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート41や第2始動入賞口（または遊技領域の右側に設けられた特殊入賞口）への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

50

【1081】

(第2特別図柄通常処理)

図11-12～図11-14は、特徴部116IWの第1の実施の形態における第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第2特別図柄通常処理が実行される状態は、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の変動表示がなされていない状態ある。

【1082】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ061IWS50B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【1083】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2保留記憶数の値を確認する（ステップ061IWS51B）。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第2保留記憶数が0であれば、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ061IWS52B）。

【1084】

第2保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第2保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第2乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ061IWS53B）、第2保留記憶数の値を1減らし（第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ061IWS54B）。すなわち、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第2保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

【1085】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ061IWS55B）。なお、本例では、ステップ061IWS55Bの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【1086】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ061IWS56B）。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第1特別図柄通常処理のステップ061IWS56Aで示した処理と同様である。

【1087】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグがセットされているか

10

20

30

40

50

否かを確認する（ステップ061IWS5601B）。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ061IWS5617Bに移行する。

【1088】

確変フラグがセットされていない場合、すなわち低確率状態である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ061IWS5602B）。救済時短回数カウンタの値が0であれば、ステップ061IWS5617Bに移行する。救済時短回数カウンタの値が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ061IWS5603B）。

10

【1089】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ061IWS5604B）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ061IWS5604BのN）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数1指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS5605B）。

【1090】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ061IWS5606B）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ061IWS5617Bに移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短が発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ061IWS5607B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態において実行可能な第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数を示す高ベース回数カウンタに「800」をセットする（ステップ061IWS5608B）。

20

【1091】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短が成立する変動表示であることを示す救済変動フラグをセットする（ステップ061IWS5609B）。

30

【1092】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061IWS5610B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS5611B）。そして、ステップ061IWS57Bに移行する。

【1093】

減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ061IWS5604BのY）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、EXTデータとして一律に7F（H）をセットして、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド957F（H）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS5614B）。次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数（本例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、または800回）となっているか否かを確認する（ステップ061IWS5615B）。救済時短までの残りの変動回数が100回単位の回数となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS5616B）。

40

【1094】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ061IWS5617B）、「0」である場合、ステ

50

ップ061IWS57Bへ移行する。

【1095】

高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／高ベース状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ061IWS5618B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ061IWS5619B）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならなかった場合、ステップ061IWS57Bに移行する。

【1096】

高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ061IWS5620B）。

【1097】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ061IWS5621B）。

【1098】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ061IWS57B）。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第1特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ061IWS58B以降の処理を行うことなくステップ061IWS71Bへ移行する。これにより、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【1099】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ061IWS57Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ061IWS59Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【1100】

また、例えば、ステップ061IWS57Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ061IWS58B～S63Bの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【1101】

第1特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ061IWS58B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ061IWS59B）。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。なお、ステップ061IWS59Bでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【1102】

大当たりとすることに決定した場合には（ステップ061IWS60B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグをセットする（ステップ061IWS61B）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が6R大当たりA、6R大当たりB、6R大当たりC、および6R大当たりDのいずれであるかを判定し（ステップ061IWS62B）、大当たり種別

10

20

30

40

50

を記憶し（ステップ061IWS63B）、ステップ061IWS71Bへ移行する。

【1103】

また、ステップ061IWS60Bにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する（ステップ061IWS64B）。小当たり判定モジュールは、当たり判定用乱数（小当たり判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップ061IWS65B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第2小当たりフラグをセットする（ステップ061IWS66B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当たり種別判定用乱数にもとづいて小当たり種別を判定し（ステップ061IWS67B）、小当たり種別を記憶する（ステップ061IWS68B）。そして、ステップ061IWS71Bへ移行する。なお、小当たり種別については、複数設けてそれぞれ可変入賞球装置061IW17（特殊入賞口）の開放パターン（すなわち入賞しやすさ）が異なるようにしてもよいし、1つのみ設けるようにしてもよい。小当たり種別が1つの場合には、ステップ061IWS67B～S68Bの処理を省略してもよい。

10

【1104】

また、ステップ061IWS65Bにおいて小当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS69B）。確変フラグがセットされていれば、すなわち確変状態（高確率状態）であれば、ステップ061IWS71Bに移行する。本例では、ステップ061IWS69Bの処理が実行されることによって、確変状態（高確率状態）である場合には、ステップ061IWS70Bの時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

20

【1105】

確変フラグがセットされていなければ、すなわち低確率状態であれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ061IWS70B）。この場合、約1／400の確率で時短はずれとすることに決定する。そして、ステップ061IWS71Bに移行する。

30

【1106】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当たり種別および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ061IWS71B）。この場合、例えば、6R大当たりAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「1」と決定し、6R大当たりBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、6R大当たりCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「5」と決定し、6R大当たりDとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、小当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「9」と決定し、時短はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ061IWS72B）。

40

【1107】

そして、ステップ061IWS89Bにおいて、第2特図プロセスフラグの値を第2変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ061IWS89B）。

【1108】

（第2変動パターン設定処理）

図11-15は、特徴部116IWの第1の実施の形態における第2変動パターン設定処理を示すフローチャートである。第2変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、救済変動フラグがセッ

50

トされているか否かを確認する（ステップ061IWS17091B）。

【1109】

救済変動フラグがセットされている場合、すなわち救済時短が成立する変動表示である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済変動フラグをリセットし（ステップ061IWS17092B）、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-4（C）に示す救済時短成立時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルCを選択する（ステップ061IWS17093B）。そして、ステップ061IWS1717Bに移行する。

【1110】

救済変動フラグがセットされていない場合には、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS1710B）。確変フラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS1711B）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、高確率／低ベース状態ではれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-4（A）に示す高確率／低ベース状態時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルAを選択する（ステップ061IWS1712B）。確変フラグがセットされていなかった場合（ステップ061IWS1710BのN）、または高ベースフラグがセットされていた場合（ステップ061IWS1711BのY）には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図11-4（B）に示す高確率／低ベース状態以外時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルBを選択する（ステップ061IWS1713B）。

【1111】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ061IWS1712B、S1713Bにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第2特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図11-4に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ061IWS1717B）。

【1112】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ061IWS1704B）。

【1113】

また、ステップ061IWS1717Bにて第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間を示す変動時間データを第2変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ061IWS1705B）、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ061IWS1706B）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2図柄プロセスフラグの値を第2特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ061IWS1707B）。

【1114】

以上の処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、第2特別図柄用変動パターンテーブルAが選択されて通常の変動時間の変動表示が実行される。一方、遊技状態が高確率／低ベース状態以外の状態であれば、第2特別図柄用変動パターンテーブルBが選択されてロング変動の変動表示が実行される。また、救済時短が成立する第2特別図柄の変動表示の場合には、第2特別図柄用変動パターンテーブルCが選択されて、救済時短成立時専用の変動表示が実行される。

【1115】

（第2特別図柄変動処理）

図11-16は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄変動処理を示すフロ

10

20

30

40

50

ーチャートである。第2特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ061IWS1120B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【1116】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、CPU103は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ061IWS1121B）。

10

【1117】

次いで、CPU103は、第2変動時間タイマを1減算し（ステップ061IWS1122B）、第2変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ061IWS1123B）、演出制御用CPU120に第2図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS1124B）。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ061IWS1130B）。

【1118】

20

第2変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ061IWS1125B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっていると同時に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【1119】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ061IWS1126B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっていると同時に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第1小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

30

【1120】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ061IWS1125BのY）、または第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示した場合（ステップ061IWS11256のY）には、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS1129B）。なお、この場合、第2大当りフラグや第2小当りフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第2大当りフラグや第2小当りフラグをリセットする。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ061IWS1130B）。

40

【1121】

ステップ061IWS1125B～S1126B、S1129Bの処理が実行されることによって、この特徴部116IWでは、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合に、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第2

50

特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ061 IWS 1129Bで送信された第2強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【1122】

なお、本例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第2特別図柄の変動表示は表示結果に関わらず強制的に停止されるように構成されているが、このような構成には限られない。例えば、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合、第2特別図柄の変動表示の表示結果が大当りであって、かつ有利度が高い大当り種別（例えば、6R大当りC）である場合には、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止されず、そのまま第2特別図柄変動処理を終了するようにしてもよい。この場合、第1特別図柄の変動表示が小当りとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当り開放前処理（ステップS126）に対応した値に更新されて、小当り遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ061 IWS 1120BでNと判定されてステップ061 IWS 1121B～S1130Bの処理はスキップされ、ステップ061 IWS 1122Bの第2変動時間タイマの更新も行われない。従って、第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって確変大当りとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される。

【1123】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当りとなる第2特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第2特別図柄変動処理を終了する（ステップ061 IWS 1127BのN参照）。従って、第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であってはずれや小当りとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当り遊技を終了すると、第2変動時間タイマの更新が再開される。

【1124】

本例では、通常状態（低確率／低ベース状態）では、第1始動入賞口としての入賞球装置061 IW6Aaに遊技球を入賞させて第1特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行うため、原則的に、遊技領域の右方に設けられた第2始動入賞口に遊技球が入賞して第2特別図柄の変動表示が行われないが、遊技者が発射操作を誤って（またはロング変動が実行されたとしても第1特別図柄の変動表示よりも有利度が高い第2特別図柄の変動表示を意図的に狙って）第2特別図柄の変動表示が行われることがあり得る。すなわち、遊技者が意図しない変動表示において大当り図柄が導出表示されることや、遊技者が意図的に第2始動入賞口を狙う攻略が行われてしまうおそれがある。

【1125】

そこで、本例では、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示において小当り図柄を導出表示したことにもとづいて、該一方の特別図柄の変動表示において強制的にはずれ図柄を導出表示可能であるように構成されている。例えば、通常状態（低確率／低ベース状態）において、遊技者が意図しない第2始動入賞口への入賞が発生して第2特別図柄の変動表示が実行されたとしても、当該第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示の表示結果が小当りとなれば、強制的にはずれ図柄で停止されることになる。また、通常状態（低確率／低ベース状態）において、遊技者が第2始動入賞口への入賞を狙って意図的に発射操作（右打ち）を行い、第2特別図柄の変動表示が実行されたとしても、当該第2特別図柄の変動表示は、ロング変動（例えば、変動時間10分）であるため、変動効率が極めて悪い。そして、

第2特別図柄の変動表示の実行中に、第1特別図柄の変動表示を実行させて小当り図柄が導出表示されると、第2特別図柄の変動表示は、強制的にはずれ図柄で停止されることになる。このような構成により、意図しない特別図柄の変動表示において大当り図柄が導出表示されることを回避することができるとともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

【1126】

(第2特別図柄停止処理)

図11-17および図11-18は、第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第2特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ061IWS2010B)。点灯延長フラグがセットされているならば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする(ステップ061IWS2011B)。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う(ステップ061IWS2012B)とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ061IWS2013B)。

【1127】

次いで、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の停止図柄を導出表示させる(ステップ061IWS2014B)。なお、この場合、第2特別図柄変動処理のステップ061IWS1129Bで第2強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第2特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【1128】

次いで、CPU103は、第2大当りフラグがセットされているか否かを判定する(ステップ061IWS2015B)。第2大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、大当り開始フラグをセットする(ステップ061IWS2016B)。また、CPU103は、第2大当りフラグをクリアする(ステップ061IWS2017B)。

【1129】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う(ステップ061IWS2018B)とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ061IWS2019B)。そして、ステップ061IWS2027Bに移行する。

【1130】

ステップ061IWS2018B、S2019Bの処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7(大入賞口)が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【1131】

第2大当りフラグがセットされていない場合には(ステップ061IWS2015BのN)、CPU103は、第2小当りフラグがセットされているか否かを判定する(ステップ061IWS2020B)。第2小当りフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ061IWS2021B)。また、CPU103は、第2小当りフラグをクリアする(ステップ061IWS2022B)。

【1132】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する(ステップ061IWS2026B)。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する(ステップ061IWS2027B)。

【1133】

第2小当りフラグがセットされていない場合には（ステップ061IWS2020BのN）、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ061IWS2030B）。

【1134】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ061IWS2031B）。そして、高ベースフラグがセットされている場合（すなわち、低確率／高ベース状態である場合）には、ステップ061IWS2036Bに移行する。

【1135】

高ベースフラグがセットされていない場合（すなわち、通常状態（低確率／低ベース状態）である場合）には、CPU103は、時短はずれが発生したことにもとづいて、高ベースフラグをセットする（ステップ061IWS2032B）。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「100」をセットする（ステップ061IWS2033B）。

【1136】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ061IWS2034B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ061IWS2035B）。そして、ステップ061IWS36Bに移行する。

【1137】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061IWS2036B）。

【1138】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ061IWS2037B）。

【1139】

（外部出力信号）

図11-19は、パチンコ遊技機1から外部出力される外部出力信号の一例を示す説明図である。本例では、ステップS23において、図11-19に示すような信号をホール管理用コンピュータなどの外部装置へ出力する処理を行う。図11-19に示すように、本例では、外部出力信号として、大当り1信号、大当り2信号、大当り3信号、大当り4信号、変動停止信号、セキュリティ信号、ドア開放信号、賞球信号、およびアウト球信号が出力される。このうち、大当り1信号は、大当り遊技中に外部出力される信号である。また、大当り2信号は、大当り遊技中および高ベース状態中に外部出力される信号である。また、大当り3信号は、時短はずれの図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、大当り4信号は、救済時短となる変動表示の開始時に外部出力される信号である。また、変動停止信号は、図柄確定期間の開始時に外部出力される信号である。また、セキュリティ信号は、エラー検出時に外部出力される信号である。また、ドア開放信号は、ドア開放検出時に外部出力される信号である。また、賞球信号は、10個の賞球が出されたときに外部出力される信号である。また、アウト球信号は、アウト球を10個検出したときに外部出力される信号である。ホール管理用コンピュータなどの外部装置では、大当り1信号により大当り回数を計測可能であり、大当り1信号および大当り2信号により連荘回数を計測可能であり、大当り3信号により時短はずれ経由の高ベース制御回数を計測可能であり、大当り4信号により救済時短経由の高ベース制御回数を計測可能である。

【1140】

本例では、大当り遊技終了時に高ベース状態に移行される場合に加えて、時短はずれ図柄が導出表示された場合にも高ベース状態に移行される場合があるので、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当り3信号の外部出力が開始される。また、救済時短となった場合にも高ベース状態に移行される場合があるので、救済時短となる変動表示が実行される場合には、その変動表示の開始時に大当り4信号の外部出力が開始される。なお、例えば、時短はずれ図柄が導出表示されたことを契機として

10

20

30

40

50

高ベース状態に移行される場合には、大当り信号2を出力する端子とは異なる専用の端子から信号を出力するようにして、時短はずれ図柄が導出表示されたことを契機として時短状態に移行されたことを外部で特定可能となるようにもよい。また、例えば、大当り2信号は、大当り遊技中および高確率／高ベース状態中に外部出力され、大当り3信号および大当り4信号は、低確率／高ベース状態の開始時（または低確率／高ベース状態中）に外部出力されるようにして、高確率／高ベース状態と低確率／高ベース状態とを外部で区別可能となるようにしてもよい。

【1141】

本例では、救済時短となる場合には、救済時短となる変動表示の開始に対応して大当り4信号の外部出力が開始され、当該変動表示の終了に対応して図柄確定期間の開始時に変動停止信号が外部出力される。このような構成により、救済時短となったことにもとづいて高ベース状態に制御されることを特定可能な信号を適切なタイミングで外部に出力することができる。また、大当り4信号と変動停止信号とを出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。また、大当り4信号が出力されることにより救済時短となった回数を外部で特定することができる。このように、ホール管理用コンピュータなどの外部装置において、高ベース状態に制御された契機やタイミング、回数を特定可能となるため、例えば、実際の運用上の救済時短到達率や救済回数に到達した際の遊技者がどのような客層なのか等の遊技店における遊技機の運用上の分析が可能となる。

【1142】

なお、本例では救済時短となる変動表示が開始されるときに、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するように構成されているが、例えば、救済時短となる変動表示が停止表示されるときや、その図柄確定期間の開始時または終了時に、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するように構成されている場合には、高ベースフラグがセットされて時短状態（低確率／高ベース状態）に移行するときに大当り4信号の外部出力が開始されるようにしてもよい。

【1143】

なお、大当り3信号および大当り4信号は、大当り遊技中も出力するように構成してもよい。また、本例では、時短はずれとなった場合と救済時短となった場合とで別々の外部出力信号（大当り3信号と大当り4信号）を出力する場合を示しているが、兼用の外部出力信号を出力するように構成してもよい。

【1144】

また、大当り3信号や大当り4信号は、図柄確定期間中の変動停止信号を出力した後のタイミングで出力するように構成してもよい。

【1145】

例えば、はずれ図柄の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当り3信号を出力するようにしてもよいし、救済時短となる変動表示の図柄確定期間の開始時に変動停止信号を出力し、変動停止信号を出力した後の図柄確定期間中に大当り4信号を出力するようにしてもよい。このような構成により、変動停止信号と大当り3信号または大当り4信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【1146】

また、大当り3信号は、時短はずれ経由の高ベース状態中も継続して出力するように構成してもよい。また、大当り4信号は、救済時短経由の高ベース状態中も継続して出力するように構成してもよい。そのように構成すれば、高ベース状態中もその時短の種類を好適に判別可能とすることができる。

【1147】

（遊技状態の遷移）

次に、特徴部116IWの第1の実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。図11-20は、特徴部116IWの第1の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。第1の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状

10

20

30

40

50

態)では、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。また、低ベース状態であることから普図当たり確率が $1/1000$ と低く、可変入賞球装置061IW6Abが開状態となる頻度が低い。そのため、第1始動入賞口としての入賞球装置061IW6Aaに遊技球を入賞させて第1特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作(左打ち)を行う。そのため、低確率/低ベース状態(通常状態)では、主として第1始動入賞口としての入賞球装置061IW6Aaへの始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率/低ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として6R大当たりAまたは6R大当たりBが発生する。

【1148】

図11-20に示すように、低確率/低ベース状態において6R大当たりBが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率/低ベース状態(第1確変状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率/低ベース状態が維持される(ステップ061IWS2204~S2206, S2240参照)。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率/低ベース状態において6R大当たりAが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率/高ベース状態に移行し、次の大当たりが発生するか所定回数(本例では100回)の変動表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持される(ステップ061IWS2284, S2286, S2288参照)。

【1149】

また、図11-20に示すように、低確率/低ベース状態(通常状態)において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、低確率/高ベース状態に制御される(ステップ061IWS2032A, S2032B参照)。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合(RAMクリア処理後や、大当たり遊技後、次の大当たりが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合)には、低確率/高ベース状態に制御される(ステップ061IWS5607A, S5607B参照)。

【1150】

高確率/低ベース状態(第1確変状態)に移行すると、第2特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第1特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。また、低ベース状態であることから普図当たり確率が $1/1000$ と低く、可変入賞球装置061IW6Abが開状態となる頻度が低い。そのため、第2始動入賞口としての入賞球装置061IW6Bに遊技球を入賞させて第2特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作(右打ち)を行う。そのため、高確率/低ベース状態(第1確変状態)では、主として第2始動入賞口としての入賞球装置061IW6Bへの始動入賞が発生し、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第2特別図柄の変動表示が実行されることから、高確率/低ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として6R大当たりCまたは6R大当たりDが発生する。

【1151】

図11-20に示すように、高確率/低ベース状態において6R大当たりCが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に再び高確率/低ベース状態(第1確変状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率/低ベース状態が維持される(ステップ061IWS2204~S2206, S2253~S2260参照)。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率/低ベース状態において6R大当たりDが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/高ベース状態(第2確変状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率/高ベース状態(第2確変状態)が維持される(ステップ061IWS2204~S2206, S2269, S2274参照)。

【1152】

高確率／高ベース状態（第2確変状態）に移行すると、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当たり確率が999／1000と高く、可変入賞球装置061IW6Abが開状態となる頻度が高い。そのため、第1始動入賞口としての可変入賞球装置061IW6Abに遊技球を入賞させて第1特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、高確率／高ベース状態（第2確変状態）では、主として第1始動入賞口としての可変入賞球装置061IW6Abへの始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、高確率／高ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として6R大当たりAまたは6R大当たりBが発生する。

10

【1153】

図11-20に示すように、高確率／高ベース状態において6R大当たりBが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（第1確変状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ061IWS2204～S2206，S2240参照）。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／高ベース状態において6R大当たりAが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態に移行し、次の大当たりが発生するか所定回数（本例では200回）の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ061IWS2284～S2286，S2288参照）。

20

【1154】

低確率／高ベース状態に移行すると、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。しかし、高ベース状態であることから普図当たり確率が999／1000と高く、可変入賞球装置061IW6Abが開状態となる頻度が高い。そのため、第1始動入賞口としての可変入賞球装置061IW6Abに遊技球を入賞させて第1特別図柄の変動表示を実行させるべく、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、低確率／高ベース状態では、主として第1始動入賞口としての可変入賞球装置061IW6Abへの始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／高ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として6R大当たりAまたは6R大当たりBが発生する。

30

【1155】

図11-20に示すように、低確率／高ベース状態において6R大当たりBが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（第1確変状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ061IWS2204～S2206，S2240参照）。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態において6R大当たりAが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に再び低確率／高ベース状態に移行し、次の大当たりが発生するか所定回数（本例では200回）の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ061IWS2284～S2286，S2288参照）。

40

【1156】

また、図11-20に示すように、低確率／高ベース状態において、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や、大当たり遊技後、次の大当たりが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合）には、時短回数800回の低確率／高ベース状態にあらためて制御される（ステップ061IWS5607A～S5608A，S5607B～S56

50

08B参照)。

【1157】

また、図11-20に示すように、低確率／高ベース状態において、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で所定回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する。

【1158】

具体的には、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で100回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ061 IWS 2030A～S 2033A，S 5617A～S 5620A，S 2030B～S 2033B，S 5617B～S 5620B）。

10

【1159】

また、低ベース状態において発生した大当り経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で100回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ061 IWS 2284，S 2286，S 2288，S 5617A～S 5620A，S 5617B～S 5620B）。また、高ベース状態において発生した大当り経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で200回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ061 IWS 2284，S 2286，S 2287，S 5617A～S 5620A，S 5617B～S 5620B）。

20

【1160】

また、救済時短経由で低確率／高ベース状態に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で800回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（ステップ061 IWS 5607A～S 5608A，S 5617A～S 5620A，S 5607B～S 5608B，S 5617B～S 5620B）。

【1161】

また、図11-20に示すように、本例では、高確率／低ベース状態（第1確変状態）では、6R大当りCとなって再び高確率／低ベース状態（第1確変状態）に制御されるか、6R大当りDとなって高確率／高ベース状態（第2確変状態）に制御されるので、大当りが発生しても100%の確率で再び確変状態となる。従って、高確率／低ベース状態（第1確変状態）では、確変状態中に少なくともあと2回の大当りの発生が保証されている状態（2回ループ）となっているといえる。一方で、高確率／高ベース状態（第2確変状態）では、6R大当りBとなれば高確率／低ベース状態に制御されて確変状態が継続するが、6R大当りAとなった場合には低確率／高ベース状態に移行して確変状態が終了してしまう。従って、高確率／高ベース状態（第2確変状態）では、確変状態中にあと1回の大当りの発生のみが保証されている状態（1回ループ）となっているといえる。

30

【1162】

なお、本例では、大当り種別として全て6ラウンドの大当りである6R大当りA～Dを設ける場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、本例では、6R大当りAとなった場合に低確率／高ベース状態に制御される場合を示しているが、同じ低確率／高ベース状態に制御される場合であっても、ラウンド数が異なる4ラウンドの大当りの4R大当りAや10ラウンドの大当りである10R大当りAを設けるように構成してもよい。また、同様に、例えば、同じ高確率／高ベース状態に制御される場合であっても、4ラウンドの大当りの4R大当りDや10ラウンドの大当りである10R大当りDを設けるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

40

【1163】

図11-2～図11-4および図11-19に示すように、本例では、低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第2確変状

50

態)において、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。換言すれば、第1特別図柄の変動表示は、第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される(または実行される割合が高い)。よって、本例では、低確率/低ベース状態(通常状態)、低確率/高ベース状態、および高確率/高ベース状態(第2確変状態)は、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い状態(以下、このような状態を第1短縮状態ともいう)である。なお、本例では、第1短縮状態となる低確率/低ベース状態(通常状態)、低確率/高ベース状態、および高確率/高ベース状態(第2確変状態)では、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が100%であるが、このような割合の構成には限られない。例えば、第1短縮状態では、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、100%よりも低いが、少なくとも後述する第2短縮状態よりも高くなるように構成してもよい。

10

【1164】

また、本例では、高確率/低ベース状態(第1確変状態)において、第1特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行される。換言すれば、第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される(または実行される割合が高い)。よって、本例では、高確率/低ベース状態(第1確変状態)は、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い状態(以下、このような状態を第2短縮状態ともいう)である。なお、本例では、第2短縮状態となる高確率/低ベース状態(第1確変状態)では、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が100%であるが、このような割合の構成には限られない。例えば、第2短縮状態では、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、100%よりも低いが、少なくとも第1短縮状態よりも高くなるように構成してもよい。

20

【1165】

なお、本例では、第1短縮状態では、主として第1特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行され、第2短縮状態では、主として第2特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行される。

30

【1166】

上述したように、本例では、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しないように構成されている。このような構成では、例えば、通常状態において、第2特別図柄の変動表示がロング変動で実行されているときに、第1特別図柄の変動表示が実行されて救済時短が成立し、救済時短(高ベース状態)に制御される場合、実行中の第2特別図柄の変動表示は強制的に停止されことなく継続される。ここで、救済時短(高ベース状態)の制御として、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置061IW6Ab(第1始動入賞口)の開放時間を長くするという、普通図柄に関する制御とは別に、第2特別図柄の変動時間を短縮する制御する(つまり第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第2短縮状態に制御する)という、特別図柄に関する制御が行われるとなると、実行中の第2特別図柄の変動表示(例えば、変動時間10分)が終了するまで、変動時間が短縮された(すなわち変動効率が向上した)第2特別図柄の変動表示を実行することができず、救済時短の恩恵を受けられない状態となる。このような状態となれば、救済時短に制御されても、遊技の進行が大幅に遅延して興趣が低下することになる。

40

【1167】

そこで、本例では、救済時短が成立した場合、救済時短(高ベース状態)の制御として、普通図柄に関する制御とは別に、第1特別図柄の変動時間を短縮する制御する(つまり

50

第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第1短縮状態（本例では、低確率／高ベース状態）に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われるように構成されている。このような構成により、救済時短が成立すると第1短縮状態（低確率／高ベース状態）に制御されるため、実行中の第2特別図柄の変動表示（ロング変動）が継続されていたとしても、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第1特別図柄の変動表示を実行することができ、救済時短の恩恵を受けることができる。また、救済時短に制御されたときに遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【1168】

なお、実行中の第2特別図柄の変動表示（ロング変動）は、第1短縮状態の救済時短（高ベース状態）に移行した後も継続されるが、変動時間が短縮された第1特別図柄の変動表示により大当たりが発生すると、強制的にはずれ図柄で停止される（例えば、ステップ061 IWS 1125B, S 1129Bの処理に相当する）。

【1169】

（遊技状態の制御例）

次に、遊技状態の制御例について説明する。図11-21は、第1の実施の形態における遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。

【1170】

図11-21のうち、図11-21（A）には、通常状態（低確率／低ベース状態）において、時短はずれとなる第2特別図柄の変動表示が開始され、当該第2特別図柄の変動表示の実行中に、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示（はずれ（時短なし））が開始される場合の遊技状態の制御例が示されている。

【1171】

図11-21（A）に示すように、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示が開始されるときに（T1タイミング）、通常状態（低確率／低ベース状態）から時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ061 IWS 5606A～S 5607Aの処理に相当）。

【1172】

その後、図11-21（A）に示すように、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示ではずれ図柄が導出表示されるが（T2タイミング）、このときには実行中の第2特別図柄の変動表示で強制的にはずれ図柄が導出表示されない。

【1173】

また、図11-21（A）に示すように、救済時短が成立して救済時短経由の時短状態（低確率／高ベース状態）に移行された後、救済時短が成立した第1特別図柄の変動表示よりも前に開始されていた第2特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが（T3タイミング）、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない（ステップ061 IWS 2030B～S 2031Bの処理に相当）。すなわち、時短はずれよりも時短回数が多く有利度が高い救済時短による時短状態が維持されることになる。

【1174】

なお、図11-21（A）に示す例では、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示の表示結果がはずれ（時短なし）であるが、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示の表示結果が時短はずれであっても、遊技状態の制御は変わらない。具体的には、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示（時短はずれ）が開始されるときに（T1タイミング）、通常状態（低確率／低ベース状態）から時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ061 IWS 5606A～S 5607Aの処理に相当）。そして、救済時短が成立した第1特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されるが（T1タイミング）、このときには時短はずれによって時短回数が更新されない（ステップ061 IWS 2030B～S 2031Bの処理に相当）。すなわち、時短はずれよりも時短回数が多く有利度が高い救済時短による時短状態が維持されることになる。

【1175】

図11-21のうち、図11-21(B)には、時短はずれとなる変動表示の開始時に救済時短による時短状態が終了した場合の遊技状態の制御例が示されている。

【1176】

図11-21(B)に示すように、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）において、時短はずれとなる変動表示の開始時に高ベース回数カウンタの更新処理を実行して値が0になると（t1タイミング）、救済時短を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ061 IWS5617A～S5620Aの処理に相当）。

【1177】

その後、図11-21(B)に示すように、第1特別図柄の変動表示で時短はずれが導出表示されると（t2タイミング）、通常状態から時短はずれによる時短状態（低確率／高ベース状態）に移行する制御が行われる（ステップ061 IWS2030A～S2033Aの処理に相当）。

【1178】

（可変表示開始設定処理）

図11-22は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ100 IWS801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ100 IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ100 IWS802）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ100 IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ100 IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ100 IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【1179】

ステップ100 IWS802では、例えば、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが6R大当りAを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（通常大当り図柄）を決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが6R大当りB～Dを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（確変大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として「135」の飾り図柄の組合せ（小当り図柄）を決定する。

【1180】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。複数の時短はずれ種別を設ける場合には時短はずれ種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【1181】

10

20

30

40

50

ただし、本例では、高ベース状態において時短はずれが発生しても、実質的に無効とされるため、高ベース状態であるときには、受信した表示結果指定コマンドが「時短はずれ」を示している場合でも、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせではなく、「はずれ」の場合の飾り図柄の組み合わせとする。なお、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bにおいては、高ベース状態において時短はずれが発生した場合でも、時短はずれに対応する特別図柄が表示される。

【1182】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

10

【1183】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、大当り図柄ののうち、確変大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ奇数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を確変大当り図柄という。また、大当り図柄ののうち、通常大当り（非確変大当り）を想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ偶数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を非確変大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【1184】

次いで、演出制御用CPU120は、変動表示中に実行する予告演出の実行設定を行う（ステップ108 IWS802A）。予告演出として、例えば、変動開始後にカウントダウンが開始され、カウント数が「0」になったときに大当り期待度を示唆する演出画像が表示されるタイマ演出を実行可能とし、ステップ108 IWS802Aでは、タイマ演出の実行設定を行うようにしてもよい。

20

【1185】

本例では、表示結果が大当たりとなる場合とはずれとなる場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、大当たりとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、予告演出を実行する割合が高くなるように構成されている。よって、予告演出が実行されることにより、大当たりとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【1186】

このような構成において、さらに、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。なお、先読み予告演出についても、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されていてもよい。

30

40

【1187】

また、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において、救済時短となることを示唆する演出（例えば、カウントダウン演出）を実行可能に構成する場合には、このときに予告演出としてタイマ演出を実行することを制限することにより、カウンタを示す数値が複数表示されることを避けることができ、互いに妨げとなることを防止することができる。

【1188】

また、本例では、赤色の演出態様（例えば、赤色の演出画像が表示される）と、青色の演出態様（例えば、青色の演出画像が表示される）とにより予告演出を実行可能であり、大当たりとなる場合の方が、はずれとなる場合よりも、赤色の演出態様により予告演出を実

50

行する割合が高くなるように構成されている。よって、赤色の演出態様の予告演出が実行されることにより、大当たりとなる期待度が高いことが示唆されることになる。

【1189】

このような構成において、さらに、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、赤色の演出態様により予告演出を実行する割合が低くなるように構成されている。このような構成により、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において赤色の演出態様により予告演出が実行されたものの大当たりとならないときの興趣の低下を抑えることができる。なお、先読み予告演出についても、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間（本例では、救済時短までの残り回数が10を超えている期間）よりも、表示結果がはずれとなる場合に、期待度が高い態様の先読み予告演出を実行する割合が低くなるように構成されていてもよい。

10

【1190】

なお、大当たり期待度が異なる複数種別の予告演出（および先読み予告演出）を実行可能に構成している場合には、大当たり期待度が高い種別の予告演出（および先読み予告演出）のみ、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において、実行を制限するようにしてもよい。例えば、大当たり期待度が5段階に分類される場合には、大当たり期待度が4段階目以上の種別の予告演出（および先読み予告演出）のみ、実行を制限するようにしてもよい。また、例えば、時短はずれとなることを示唆する予告演出（および先読み予告演出）を実行可能に構成している場合には、救済時短となる前の所定期間（本例では、救済時短までの残り回数が10以下の期間）において、時短はずれとなることを示唆する予告演出（および先読み予告演出）の実行を制限するようにしてもよい。

20

【1191】

また、例えば、救済時短までの残り回数が10以下であっても、大当たりや時短はずれとなる変動表示が実行される場合には、予告演出（および先読み予告演出）の実行を制限しないようにしてもよい。

【1192】

また、救済時短による時短状態においては、先読み予告演出や予告演出の実行を制限する（例えば、実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。この場合、はずれの場合の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ように構成してもよいし、期待度が高い種別の予告演出の実行割合を低下させる（または実行しない）ようにしてもよい。また、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合、すなわち、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）するように構成してもよい。これにより、救済時短の制御の前後に跨る先読み予告演出の実行を制限することができ、演出の不具合の発生を回避することができる。なお、保留記憶数の方が救済時短までの残り回数よりも大きい値である場合であっても、時短状態（例えば、大当たり経由の時短状態や時短はずれ経由の時短状態）であるときには、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出を実行可能としてもよい。

30

40

【1193】

次いで、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かを確認する（ステップ108 IWS805）。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっているか否かは、例えば、受信した救済時短回数1指定コマンドのEXTデータの値が0となっているか否かを確認することにより判定できる。

【1194】

救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっている場合には、演出制御用CPU1

50

20は、表示結果が大当たりであるか否かを確認する（ステップ108 IWS806A）。表示結果が大当たりではない場合には、演出制御用CPU120は、救済時短により時短状態に制御されることを報知する時短突入演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100 IWS806B）。このような構成により、救済時短として時短状態に制御されることを時短突入演出により適切なタイミングで遊技者に報知することができ、救済時短となる際の興趣を向上させることができる。

【1195】

一方、表示結果が大当たりである場合には、演出制御用CPU120は、時短突入演出と共通の態様の演出を実行した後に大当たりとなることを報知する時短突入見せかけ演出を含むプロセステーブルを選択する（ステップ100 IWS806C）。そして、ステップ108 IWS812に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短となるまで残り変動回数が0となったことを一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1196】

なお、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合には、専用の変動パターン（第2変動パターン#M）を用いて時短突入見せかけ演出が実行されるが、そのような態様にかぎらず、例えば、救済時短の変動回数に到達したとき以外では実行されない、3つの飾り図柄が揃ったまま変動する全回転演出（すなわち大当たり確定となる）が実行されるようにしてもよい。このように構成することにより、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1197】

また、例えば、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合に、通常と同様の大当たり用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。

【1198】

また、本例では、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果がはずれとなる場合には、専用の救済時短変動ははずれ用変動パターンが用いられるが、そのような態様にかぎらず、例えば、通常と同様のはずれ用の変動パターンを用いるようにしてもよいし、変動時間が短いリーチ演出を指定する変動パターンを用いるように構成してもよい。このように構成することにより、救済時短の変動回数に到達するときと到達する前とで変動パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。なお、この場合には、次の変動表示が開始されるときに、画像表示装置5において、時短状態に応じた背景画像に切り替えられる（ステップ061 IWS56A, S56B参照）ため、この背景画像の変化によって救済時短により時短状態に制御されることを報知することができる。

【1199】

救済時短となるまでの残りの変動回数が0となっていない場合には、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ108 IWS811）。そして、ステップ108 IWS812に移行する。なお、救済時短となるまでの残りの変動回数が100回、200回、300回、400回、500回、600回、または700回であれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じた煽り演出（例えば、救済時短となるまでの残り回数を示唆する態様の演出）を含むプロセステーブルを選択するようにしてもよい。また、救済時短となるまでの残りの変動回数が10回以下となっていれば、演出制御用CPU120は、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じたカウントダウン演出（例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数をカウントダウンする態様の演出）や、エフェクト演出（例えば、救済時短となるまでの残りの変動回数に応じてエフェクト画像が変化する態様の演出）を含むプロセステーブルを選択するようにしてもよい。

【1200】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ108 IWS812）。

【1201】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステーブルが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセステーブルに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

10

【1202】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステーブルが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

20

【1203】

また、演出制御用CPU120は、プロセステーブル1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ108IWS813）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【1204】

なお、この特徴部108IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【1205】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ108IWS814）。

【1206】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ108IWS815）。

40

【1207】

（演出例）

次に、救済時短である時短状態Cに移行するまでの演出態様の具体例について説明する。図11-23は、第1の実施の形態における時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図11-23において、（A）（B）（C）の順に演出画面が遷移する。

【1208】

図11-23に示す例では、図11-23（A）に示すように、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示が開始されると、図11-

50

23 (B) に示すように、画像表示装置 5 において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄 100 IW 100 など）を視認困難とする時短突入演出（ブラックアウト演出）が開始される。またこのとき、画像表示装置 5 において右打ちを指示する右打ち指示表示 100 IW 108 が表示される。

【1209】

そして、所定期間が経過すると、図 11-23 (C) に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する画像表示（例えば、図 11-23 (C) に示す「チャンスモード突入」の表示）や演出音の出力などが実行される。

【1210】

図 11-23 に示す構成では、救済時短が開始されるときに時短突入演出が実行されるため、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【1211】

また、図 11-23 に示す構成では、救済時短成立時専用の変動パターン（例えば、第 1 変動パターン #M）による変動表示が実行されているときに、時短突入演出が実行されるため、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御されることを時短突入演出により遊技者に明確に報知することができる。

【1212】

また、図 11-23 に示す構成では、時短突入演出が実行されるときに（すなわち救済時短による時短状態の制御が開始されたときに）、右打ち指示表示 100 IW 108 が表示されるため、適切に右打ち報知を実行することができる。

【1213】

なお、救済時短を含む時短状態が終了して通常状態に移行されるときには、画像表示装置 5 において左打ちを指示する左打ち指示表示が表示されるようにしてもよい。

【1214】

また、時短突入演出において、プリペイドカード取り忘れの注意喚起報知や、のめり込み防止注意喚起報知といった、一般的に初当りのエンディング期間で行われる報知を行うようにしてもよいし、遊技機メーカのロゴを表示するようにしてもよい。この場合、時短突入演出における報知やロゴ表示時には、初当りのエンディング期間における報知やロゴ表示時と共通の態様で行うようにしてもよいし、簡略化した態様で行うようにしてもよい。また、これらの報知やロゴ表示について、時短突入演出では行わず、救済時短により時短状態に移行した後、1 回目の大当りのエンディング期間で行うようにしてもよい。

【1215】

また、救済時短の変動回数に到達したときに表示結果が大当たりとなる場合に、時短突入見せかけ演出を実行する場合には、図 11-23 (B) に示すように、時短突入演出と共通の態様で画像表示装置 5 において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄 100 IW 100 など）を視認困難とするブラックアウト演出が開始されるとともに、右打ちを指示する右打ち指示表示 100 IW 108 が表示される。そして、図 11-23 (C) に示す演出に代えて、ブラックアウト状態が解消されるとともに、大当たり図柄（例えば「777」の図柄の組み合わせ）が停止表示される演出が実行される。その後、大当たり遊技に移行する。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1216】

また、本特徴部 116 IW の構成を、小当たり遊技中に役物中の特定領域（V 入賞領域）に遊技球が入賞（V 入賞）したことにもとづいて大当たり遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に適用する場合には、救済時短となる変動表示の表示結果が小当たりとなるときに、時短突入見せかけ演出を実行した後に、小当たりとなることを報知するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【1217】

(変形例1-3)

次に、変形例1-3の構成について説明する。本例では、救済時短が成立する変動表示において、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する時短突入演出するように構成されているが、救済時短が成立する変動表示の開始時に時短状態（救済時短）の制御が開始されるようにも構成されているため、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出を実行するように構成してもよい。

【1218】

この場合には、例えば、第1特別図柄通常処理および第2特別図柄通常処理において、更新後の救済時短回数カウンタの値が「1」であるときに、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示であることを示す救済直前変動フラグをセットし、第1変動パターン設定処理および第2変動パターン設定処理において、救済直前変動フラグがセットされていれば、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示にのみ用いられる専用の変動パターン（例えば、第1変動パターン#M、第1変動パターン#Nに相当する変動パターン）に決定する。そして、可変表示開始設定処理において、救済時短の残り回数が1である場合に、時短突入演出を含むプロセステーブルを選択する。このような処理により、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出を実行することができる。

【1219】

図11-24は、第1の実施の形態の変形例1-3における時短状態に移行するまでの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図11-24において、(A) (B) (C)の順に演出画面が遷移する。

【1220】

図11-24に示す変形例1-3では、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、時短突入演出が実行されている。具体的には、図11-24(A)に示すように、救済時短となる変動表示の2回前の変動表示が停止された後、救済時短となる変動表示の直前の変動表示が開始されると、図11-24(B)に示すように、画像表示装置5において直前に表示されていた演出表示（例えば、飾り図柄100IW100など）を視認困難とする時短突入演出（ブラックアウト演出）が開始される。ただし、この時点では時短状態に移行していないため、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108は表示されていない。

【1221】

そして、所定期間が経過すると、図11-24(C)に示すように、ブラックアウト状態が解消されるとともに、時短状態（救済時短）の制御が開始される旨を報知する画像表示（例えば、図11-24(C)に示す「チャンスモード突入」の表示）や演出音の出力などが実行される。この時点でも時短状態に移行していないため、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108は表示されていない。

【1222】

その後、救済時短となる変動表示が開始されると時短状態の制御が開始されるため、図11-24(D)に示すように、右打ちを指示する右打ち指示表示100IW108が表示される。

【1223】

図11-24に示す変形例1-3の構成では、救済時短が開始される直前に時短突入演出が実行されるため、遊技者は救済時短の開始に備えて右打ち操作の準備をすることができる。このような点でも、救済時短が成立したことにもとづいて時短状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

【1224】

また、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において時短突入演出を実行する場合には、救済時短が成立する変動表示では、他の変動表示でも用いられる変動パターン（すなわち救済時短成立時専用ではない変動パターン）を用いて変動表示を実行する。このような構成により、救済時短が成立するときと成立する前とで変動パターンを共通化す

ることができ、データ容量を削減することができる。なお、時短突入演出を実行する変動表示（救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示）についても、他の変動表示でも用いられる変動パターン（すなわち救済時短成立時専用ではない変動パターン）を用いて変動表示を実行するようにしてもよい。

【1225】

また、図11-24に示す変形例1-3の構成では、救済時短が開始される直前に時短突入演出が実行されるが、右打ち指示表示100IW108は救済時短が成立する変動表示が開始されたとき（すなわち救済時短による時短状態の制御が開始されたとき）に表示されるため、適切に右打ち報知を実行することができる。

【1226】

なお、救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示において、表示結果が大当たりとなるときには、時短突入見せかけ演出を実行可能としてもよい。このような構成により、遊技者が救済時短の成立を一旦認識した後に、大当たりとなることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1227】

また、救済時短が成立する変動表示が実行されるとき、または救済時短が成立する変動表示の直前の変動表示が実行されるときに、時短突入演出および時短突入見せかけ演出を実行可能とする構成は、本特徴部116IWの第1の実施の形態で示す構成の遊技機に限らず、例えば、第2の実施の形態で示すような小当たりが頻発する高確率／低ベース状態（小当たりRUSH）が設けられた遊技機など、他の構成の遊技機にも適用可能である。

【1228】

（第2の実施の形態）

次に、特徴部116IWの第2の実施の形態について説明する。なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

【1229】

本特徴部116IWの第2の実施の形態における遊技状態には、通常状態（低確率／非KT状態）と、通常状態よりも小当たりになりやすいKT状態（いわゆる小当たりタイム）とがある。さらに、KT状態には第1KT状態と第2KT状態との2種類があり、この特徴部116IWの第2の実施の形態では、遊技状態には、低確率状態且つ非KT状態（低確率／非KT状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第1KT状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第1KT状態（高確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第2KT状態（高確率／第2KT状態）に制御されている場合とがある。

【1230】

KT状態のうち第1KT状態は、小当たりが発生しやすく特殊可変入賞球装置17が開状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が極めて長く、小当たりが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、100変動するごとに1球程度）。具体的には、第1KT状態では、小当たりが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置6Bの開放時間が長くなるように制御される。また、KT状態のうち第2KT状態は、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が短く、小当たりが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第2KT状態では、小当たりが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置6Bの開放時間が短くなるように制御される。

【1231】

なお、第2の実施の形態では、第1特別図柄の変動表示では、表示結果が大当たりおよび時短はずれ以外のときには小当たりとなる（または、はずれ（時短なし）よりも小当たりとなる割合が高い）ように構成されている。すなわち、第1特別図柄の変動表示では、大当たり、小当たりおよび時短はずれのいずれかの表示結果となり、はずれ（時短なし）という表示

10

20

30

40

50

結果とはならない（または、はずれ（時短なし）よりも小当たりとなる割合が高い）ように構成されている。ただし、非K T状態（通常状態）では、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなったときの特殊可変入賞球装置17の開放時間が短く、特殊可変入賞球装置17に遊技球を入賞させることが極めて困難である（または実質的に入賞させることができない）ように構成されている。

【1232】

（第2の実施の形態における遊技状態の遷移）

本特徴部116IWの第2の実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。図12-1は、この特徴部116IWの第2の実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部116IWでは、低確率／低ベース状態（通常状態（非K T状態））では、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるため、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として10R確変大当たり、6R確変大当たり、または6R通常大当たりが発生する。

【1233】

図12-1に示すように、低確率／低ベース状態において10R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2K T状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1K T状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において6R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1K T状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される。

【1234】

また、第2の実施の形態においても、第1の実施の形態と同様に、時短はずれ経由および救済時短経由で時短状態（本例では、低確率／高ベース状態（低確率／第1K T状態））に制御される。具体的には、図12-1に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1K T状態）に制御される（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS2032A、S2032Bの処理を実行する部分に相当する）。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAMクリア処理後や、大当たり遊技後、次の大当たりが発生することなく、変動回数が800回に到達した場合）には、低確率／高ベース状態（低確率／第1K T状態）に制御される（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS5607A、S5607Bの処理を実行する部分に相当する）。

【1235】

なお、第2の実施の形態においても、第1の実施の形態と同様に、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行されるとともに、第1特別図柄の変動表示が開始されるタイミングと第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングとで救済時短回数カウンタを更新可能に構成されている（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS5603A、S5603Bの処理を実行する部分に相当する）。

【1236】

K T 状態（高確率／高ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）に移行した後である場合には、この特徴部 1 1 6 I W の第 2 の実施の形態では、第 1 特別図柄の変動表示はロング変動で実行されるのに対して、第 2 特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるため、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、K T 状態では、主として第 2 始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行されることから、K T 状態において大当たりが発生した場合には、主として 1 0 R 確変大当たり、6 R 確変大当たり、または 2 R 確変大当たりが発生する。

【1 2 3 7】

図 1 2 - 1 に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第 1 K T 状態）において 1 0 R 確変大当たりまたは 2 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 6 1 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第 2 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 6 1 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／高ベース状態（高確率／第 1 K T 状態）において 6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 6 1 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 6 1 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部 1 1 6 I W の第 2 の実施の形態では、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、6 R 確変大当たりとなる確率が合計で 5 0 % であるので、一旦高確率／高ベース状態となると 5 0 % の割合で高確率／高ベース状態がループすることになる。

【1 2 3 8】

図 1 2 - 1 に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第 1 K T 状態）において 1 0 R 確変大当たりまたは 2 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 6 1 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第 2 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 6 1 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態（低確率／第 1 K T 状態）において 6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 6 1 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 6 1 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、6 R 通常大当たりが発生して低確率／高ベース状態となった後、次の大当たりが発生することなく、5 0 回の変動表示が終了した場合には、図 1 2 - 1 に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態（非 K T 状態））に移行する。

【1 2 3 9】

また、図 1 2 - 1 に示すように、第 2 の実施の形態においても第 1 の実施の形態と同様に、低確率／高ベース状態において、救済時短となった場合（R A M クリア処理後や、大当たり遊技後、次の大当たりが発生することなく、変動回数が 8 0 0 回に到達した場合）には、時短回数 8 0 0 回の低確率／高ベース状態（第 1 K T 状態）にあらためて制御される（例えば、第 1 の実施の形態におけるステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 7 A ~ S 5 6 0 8 A , S 5 6 0 7 B ~ S 5 6 0 8 B の処理を実行する部分に相当する）。なお、第 2 の実施の形態における時短回数とは、低確率／高ベース状態（第 1 K T 状態）において実行可能な第 1 特別図柄の変動表示および第 2 特別図柄の変動表示の合計回数の残余回数に相当する。

【1 2 4 0】

また、図 1 2 - 1 に示すように、第 2 の実施の形態においても第 1 の実施の形態と同様に、低確率／高ベース状態において、第 1 特別図柄の変動表示および第 2 特別図柄の変動表示が合計で所定回実行されると、低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状

態（通常状態）に移行する。

【1241】

例えば、時短はずれ経由で低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で100回実行されると、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS2030A～S2033A，S5617A～S5620A，S2030B～S2033B，S5617B～S5620Bの処理を実行する部分に相当する）。

【1242】

また、救済時短経由で低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合には、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示が合計で800回実行されると、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS5607A～S5608A，S5617A～S5620A，S5607B～S5608B，S5617B～S5620Bの処理を実行する部分に相当する）。

【1243】

なお、図12-1に示す例では、6R通常大当たりが発生した場合には、時短回数50回の低確率／高ベース状態に制御されるように構成されているが、第1の実施の形態と同様に、大当たりが発生するときの遊技状態に応じて、大当たり遊技後に制御される時短状態の有利度が異なるように構成されていてもよい。例えば、通常状態中（低ベース状態）に6R通常大当たりが発生した場合には、時短回数100回の低確率／高ベース状態に制御され、高ベース状態中に6R通常大当たりが発生した場合には、時短回数200回の低確率／高ベース状態に制御されるようにしてもよい。この場合には、第1の実施の形態と同様に、救済時短が成立する変動表示が大当たりである場合、高ベース状態において大当たりが発生したとして、大当たり遊技の終了後に時短回数200回の低確率／高ベース状態に制御されるようにしてもよい（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS59A，S59Bの大当たり判定モジュールの実行を、ステップ061 IWS5602A～S5608A，S5602B～S5608Bの救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行する部分に相当する）。このような構成により、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1244】

図12-1に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部116IWの第2の実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、10R確変大当たりまたは2R確変大当たりとなる確率が50%であるので、一旦高確率／低ベース状態となると50%の割合で高確率／低ベース状態がループすることになる。また、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される。ただし、大当たり遊技中にV領域061 IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。

【1245】

なお、図12-1では、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））では第1特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第2特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当たりまたは2R確変大当たり

が発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。

【1246】

また、図12-1では、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

10

【1247】

また、図12-1では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

20

【1248】

また、図12-1では、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域061IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

30

【1249】

図12-1に示すように、特徴部116IWの第2の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）において、第1特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示はロング変動で実行される。換言すれば、第1特別図柄の変動表示は、第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、第2の実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）は、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第1短縮状態である。なお、第2の実施の形態において、第1短縮状態となる低確率／低ベース状態（通常状態）では、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、例えば、100%となるように構成されていてもよいし、100%よりも低い、少なくとも第2短縮状態よりも高くなるように構成されていてもよい。

40

【1250】

また、図12-1に示すように、特徴部116IWの第2の実施の形態では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）、および高確率／低ベース状態（第2KT状態）において、第1特別図柄の変動表示は

50

ロング変動で実行されるのに対して、第2特別図柄の変動表示は通常の変動時間で実行される。換言すれば、第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される（または実行される割合が高い）。よって、第2の実施の形態では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）、および高確率／低ベース状態（第2KT状態）は、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第2短縮状態である。なお、第2の実施の形態において、第2短縮状態となる低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）、および高確率／低ベース状態（第2KT状態）では、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合は、例えば、100%となるように構成されていてもよいし、100%よりも低い、少なくとも第1短縮状態よりも高くなるように構成されていてもよい。

10

【1251】

第2の実施の形態では、通常状態において救済時短が成立すると、救済時短の制御として、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）の開放時間を長くするという、普通図柄に関する制御とは別に、第2特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第2短縮状態に制御する）という、特別図柄に関する制御が行われる。すなわち、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行する（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS5607A，S5607Bの処理を実行する部分に相当する）。

20

【1252】

しかし、第2の実施の形態においても、第1の実施の形態と同様に、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示の実行により救済時短が成立しても、該一方の特別図柄の変動表示を強制的に停止しないように構成されている。このような構成では、例えば、通常状態において、第2特別図柄の変動表示がロング変動で実行されているときに、第1特別図柄の変動表示が実行されて救済時短が成立し、救済時短（高ベース状態）に制御される場合、実行中の第2特別図柄の変動表示が強制的に停止されることなく継続され、実行中の第2特別図柄の変動表示（例えば、変動時間10分）が終了するまで、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第2特別図柄の変動表示を実行することができず、救済時短の恩恵を受けられない状態となることが考えられる。そして、このような状態となれば、救済時短に制御されても、遊技の進行が大幅に遅延して興趣が低下することになる。

30

【1253】

そこで、第2の実施の形態では、上述したように、第1特別図柄の変動表示では、表示結果が大当たりおよび時短はずれ以外のときには小当たりとなる（または、はずれ（時短なし）よりも小当たりとなる割合が高い）ように構成されている。すなわち、第1特別図柄の変動表示では、大当たり、小当たりおよび時短はずれのいずれかの表示結果となり、はずれ（時短なし）という表示結果とはならない（または、はずれ（時短なし）よりも小当たりとなる割合が高い）ように構成されている。なお、第2の実施の形態においても、第1の実施の形態と同様に、第1特別図柄および第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示において小当たり図柄を導出表示した場合には、該一方の特別図柄の変動表示において強制的にはずれ図柄を導出表示可能に構成されている（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061IWS1126A，S1129A，S1126B，S1129Bの処理を実行する部分に相当する）。

40

【1254】

これらの構成の組み合わせにより、第2の実施の形態では、第2特別図柄の変動表示（ロング変動）の実行中に、第1特別図柄の変動表示を実行することにより救済時短が成立した場合、救済時短（高ベース状態）の制御として、普通図柄に関する制御とは別に、第2特別図柄の変動時間を短縮する制御する（つまり第2特別図柄の変動表示が第1特別図

50

柄の変動表示よりも短い変動時間の変動表示となる割合が高い第2短縮状態（本例では、低確率／高ベース状態（第1KT状態））に制御する」という、特別図柄に関する制御が行われる。このとき、救済時短が成立する第1特別図柄の変動表示の表示結果は、大当たりまたは時短はずれでなければ小当たりとなる。すると、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が導出表示されたことにもとづいて、実行中の第2特別図柄の変動表示（ロング変動）は強制的にはずれ図柄で停止される。そのため、ロング変動の変動時間（例えば、10分間）が満了するのを待つことなく、変動時間が短縮された（すなわち変動効率が向上した）第2特別図柄の変動表示を実行することができ、救済時短の恩恵を受けることができる。また、救済時短に制御されたときに遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

10

【1255】

（変形例2における第1特別図柄通常処理）

図12-2～図12-5は、変形例2における第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【1256】

変形例2において、ステップ061IWS50A～S56Aの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【1257】

図12-3に示すように、変形例2では、第1の実施の形態で示したステップ061IWS5601Aの処理を実行しないため、確変状態（高確率状態）においても救済時短回数カウンタの更新処理が実行される。すなわち、非確変状態（低確率状態）である場合に限らず、確変状態（高確率状態）である場合にも、変動表示が実行されると一律に救済時短までの残り変動回数が減少するように構成されている。よって、変形例2では、減算後の救済時短回数カウンタの値が「0」となったときに、確変フラグがセットされている場合がある。

20

【1258】

減算後の救済時短回数カウンタの値が「0」となったときに、確変フラグがセットされている場合（ステップ061IWS56061AのY）、すなわち確変状態において救済時短が成立した場合には、ステップ061IWS5701Aに移行する。

【1259】

また、変形例2では、確変大当たり後に高ベース回数カウンタに「100」が設定され、変動表示が実行されるごとに、ステップ061IWS5717A～S5719Aの処理により高ベース回数カウンタが1減算される。ここで、減算後の高ベース回数カウンタの値が「0」になったときに、確変フラグがセットされている場合、すなわち、確変大当たりによる大当たり遊技後の確変状態において100変動に達しても確変転落となっていない場合には、高ベースフラグをリセットする処理（ステップ061IWS5620A）を実行しない。この場合には、確変転落となるまで高確率状態および高ベース状態が維持される。

30

【1260】

一方、減算後の高ベース回数カウンタの値が「0」になったときに、確変フラグがセットされていない場合、すなわち、確変大当たりによる大当たり遊技後の確変状態において100変動未満で確変転落となり確変フラグのみがリセットされた場合（後述するステップ061IWS5705A、S5711Aの処理が実行された場合）、または通常大当たり後に低確率／高ベース状態に制御されていた場合には、高ベースフラグをリセットする（ステップ061IWS5620A）。ステップ061IWS56191Aの処理により、変形例2では、確変大当たりによる大当たり遊技後の確変状態において、100変動未満で確変転落となった場合には、確変状態（高確率状態）は直ちに終了するが、時短状態（高ベース状態）は100変動に達するまで継続される。

40

【1261】

なお、変形例2において、ステップ061IWS5607A～S5611A、S5614A～S5616A、S5617A～S5619A、S5620A～S5621Aの処理

50

は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。変形例2では、ステップ061 IWS5621Aが終了すると、ステップ061 IWS5702Aに移行する。

【1262】

ステップ061 IWS5701Aでは、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変状態において救済時短が成立したことを示す救済時短フラグをセットする（ステップ061 IWS5701A）。

【1263】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグがセットされているか否かを確認し（ステップ061 IWS5702A）、セットされていないならば、ステップ061 IWS57Aに移行する。

【1264】

確変フラグがセットされている場合は（ステップ061 IWS5702AでY）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、乱数バッファ領域に記憶した転落判定用乱数（大当り判定用の乱数や、大当り種別判定用の乱数とは異なるものであって、転落判定専用の乱数）を読み出し、当該転落判定用乱数にもとづく転落抽選処理を行う（061 IWS5703A）。なお、この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した転落判定用乱数を読み出し、確変転落抽選判定を行う。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、転落判定値に一致すると、確変状態を終了すると決定する。なお、変形例2では、ステップ061 IWS5703Aの処理において、例えば、1/800の確率で確変状態を終了することに決定する。

【1265】

確変転落としない（確変状態を終了しない）場合は（061 IWS5704AでN）、ステップ061 IWS57Aに移行する。確変状態を終了すると決定した場合は（ステップ061 IWS5704AでY）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当り遊技後100変動未満であるかを判定する（ステップ061 IWS5705A）。例えば、大当り遊技後の確変状態における変動回数をカウント可能なカウンタを設けておき、ステップ061 IWS5705Aにおいてそのカウンタを確認することにより、大当り遊技後100変動未満であるかを判定することができる。

【1266】

大当り遊技後100変動未満である場合（ステップ061 IWS5705AのY）には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグをリセットし（ステップ061 IWS5711A）、煽りリーチAを実行することを示す煽りリーチAフラグをセットする（ステップ061 IWS5713A）。その後、ステップ061 IWS57Aに移行する。

【1267】

ステップ061 IWS5711Aの処理により、変形例2では、確変大当りによる大当り遊技後の確変状態において100変動未満で確変転落となった場合には、確変フラグのみがリセットされる。また、ステップ061 IWS5713Aの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当りとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、確変転落となることを報知する煽りリーチAが実行される。

【1268】

大当り遊技後100変動未満ではない場合（ステップ061 IWS5705AのN）には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ061 IWS5706A）、セットされていないならば、確変フラグおよび高ベースフラグをリセットし、確変状態および時短状態を終了する（ステップ061 IWS5712A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、煽りリーチAを実行することを示す煽りリーチAフラグをセットする（061 IWS5713A）。

【1269】

なお、本例では、確変大当り遊技後100変動未満で確変転落となる場合と、100変

10

20

30

40

50

動以降で確変転落となる場合とで、同じ煽りリーチAを実行するように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、確変大当り遊技後100変動未満で確変転落となる場合には、確変転落となることを報知した後に、時短状態が継続されることを報知するようにしてもよい。短期間で確変転落となったことにより遊技者が大きく落胆することを抑えることができる。

【1270】

救済時短フラグがセットされている場合（ステップ061 IWS5706AのY）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、救済時短フラグをリセットし（ステップ061 IWS5707A）、高ベース回数カウンタに「800」をセットする（ステップ061 IWS5708A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグをリセットし（061 IWS5709A）。その後、煽りリーチBを実行することを示す煽りリーチBフラグをセットする（061 IWS5710A）、ステップ061 IWS57Aに移行する。

10

【1271】

確変転落後に救済時短が成立した場合には、救済時短が成立した時点から救済時短による時短状態（高ベース状態）に制御され、確変転落前に救済時短が成立した場合には、確変転落となった時点から通常状態に制御されるという構成であれば、救済時短が成立タイミングによって受けられる恩恵が大きく違うことになり、救済が不十分となるおそれがある。そこで、変形例2では、ステップ061 IWS5706A～S5708Aの処理により、確変状態において救済時短が成立していた場合には、確変転落となったときに救済時短による時短状態に制御されるように構成されている。そのため、救済時短による時短回数800回のカウントは、救済時短が成立したときではなく、確変転落となり時短状態に移行した後に開始されることになる。このような構成により、救済時短による救済を適切に受けることができる。

20

【1272】

また、ステップ061 IWS5707Aの処理により、救済時短フラグは、確変転落となったときに救済時短による時短状態に制御されるとリセットされる。このような構成により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【1273】

救済時短フラグの状態を示す情報は、例えば、RAM102に記憶されている。そして、RAMクリア処理が実行されると、救済時短フラグや確変フラグはリセットされる。すなわち、救済時短が成立した確変状態であったときにRAMクリア処理が実行されると、遊技状態は救済時短フラグがセットされていない通常状態（低確率／低ベース状態）となる。このような構成により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

30

【1274】

なお、RAMクリア処理において、確変フラグはリセットされるが、救済時短フラグは維持されるようにするとともに、変動開始時に確変フラグがセットされていないが、救済時短フラグがセットされている場合には、救済時短（低確率／高ベース状態）に制御するようにしてもよい。すなわち、救済時短が成立した確変状態であったときにRAMクリア処理が実行されると、遊技状態は通常状態（低確率／低ベース状態）となるが、変動表示が開始されると救済時短に制御されるようにしてもよい。

40

【1275】

また、ステップ061 IWS5710Aの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当たりとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、確変転落となることを一旦報知し、その後に救済時短により時短状態（高ベース状態）に制御されることを報知する煽りリーチBが実行される。

【1276】

図12-5に示すように、変形例2では、大当たり判定モジュールの実行により大当たりと判定された場合には、救済時短フラグがセットされていればリセットされる（ステップ0

50

6 1 I W S 6 3 1 A)。ステップ0 6 1 I W S 6 3 1 Aの処理により、確変状態において救済時短が成立した旨の情報を適切に管理することができる。また、過剰に救済が行われてしまうことを防止することができる。

【1 2 7 7】

また、変形例2では、大当たり判定モジュールの実行により大当たりと判定された場合に、確変フラグがセットされている場合（ステップ0 6 1 I W S 6 3 2 AのY）には、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、煽りリーチCを実行することを示す煽りリーチCフラグをセットする（0 6 1 I W S 6 3 3 A）。

【1 2 7 8】

ステップ0 6 1 I W S 6 3 2 A～S 6 3 3 Aの処理により、実行中の変動表示の表示結果が大当たりとなるか、確変転落となり確変状態が終了するかを示唆した後、大当たりとなることを報知する煽りリーチCが実行される。

【1 2 7 9】

なお、変形例2において、ステップ0 6 1 I W S 5 7 A～S 6 3 A，S 6 4 A～S 8 9 Aの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【1 2 8 0】

変形例2の第1変動パターン設定処理では、煽りリーチA～Cのいずれかがセットされているか否かを判定し、セットされていれば、対応する煽りリーチを実行するための変動パターンを決定する。その他の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【1 2 8 1】

変形例2では、第2特別図柄通常処理および第2変動パターン設定処理において、第1特別図柄通常処理および第1変動パターン設定処理と同様の処理を実行する。そのため、変形例2では、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示のいずれの場合にも、確変転落抽選を実行することや、煽りリーチを実行することが可能である。

【1 2 8 2】

なお、第1変動パターン設定処理および第2変動パターン設定処理では、煽りリーチA～Cのいずれかがセットされ、かつ大当たり遊技後の確変状態における変動回数が1 0 0変動を超えている場合に、煽りリーチを実行するようにしてもよい。この場合には、図1 2－6に示すように、大当たり遊技後の確変状態における変動回数が1 0 0変動となるまでは、確変転落となっているか否かに関わらず共通の演出（例えば、共通の背景画像が表示される）を実行するようにしてもよい。すなわち、1 0 0変動目までは確変転落となっているか遊技者が認識できないようにしてもよい。また、図1 2－6に示すように、1 0 0変動目において確変転落となっているか確変が継続されているかを報知する確変転落判定演出を実行するようにしてもよい。

【1 2 8 3】

例えば、既に確変転落となっている場合には、確変転落となっていることを報知するパターンAの態様の確変転落判定演出が実行される。また、既に確変転落となっているが救済時短に制御されている場合には、確変転落となっていることを報知した後に、救済時短に制御されていることを報知するパターンBの態様の確変転落判定演出が実行される。また、1 0 0変動目で大当たりとなる場合には、大当たりとなることを報知するパターンCの態様の確変転落判定演出が実行される。また、確変状態が継続している場合には、確変状態が継続していることを報知するパターンDの態様の確変転落判定演出が実行される。

【1 2 8 4】

図1 2－6に示すような構成により、確変状態の1 0 0変動目以降の期間において遊技者に緊張感を与えて、興趣を向上させることができる。

【1 2 8 5】

なお、変形例2では、確変状態において救済時短が成立している場合には、確変転落となったことが報知された後に、救済時短となることを報知するように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、確変状態において救済時短が成立している場合には、

確変転落となってもそのことを一切報知しないようにしてもよい。すなわち、確変転落してもその旨の報知が行われたり、演出が変化したりせず、遊技者が気付かないうちに確変転落している場合があるようにしてもよい。

【1286】

(変形例2における演出例)

次に、変形例2における煽りリーチの演出態様の具体例について説明する。図12-7は、変形例2における煽りリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図12-7において、煽りリーチAは(1)(2)(3-1)の順に、煽りリーチBは(1)(2)(3-2)(4)の順に、煽りリーチCは(1)(2)(3-3)の順に演出画面が遷移する。

【1287】

確変状態において、図12-7(1)に示すように、左右の飾り図柄が揃ったリーチ状態となると、図12-7(2)に示すように、味方キャラクタ014IW002と、敵キャラクタ014IW003aとがバトルを行う煽りリーチが開始される。

【1288】

そして、煽りリーチAの場合には、図12-7(3-1)に示すように、味方キャラクタ014IW002がバトルに敗北し、確変転落となることを報知する確変転落画像014IW004aが表示される。その後、通常状態(低確率/低ベース状態)に移行する。

【1289】

煽りリーチBの場合には、図12-7(3-2)に示すように、味方キャラクタ014IW002がバトルに敗北し、確変転落となることを報知する確変転落画像014IW004aが一旦表示されるが、図12-7(4)に示すように、救済時短に制御される旨を報知する「チャンスモード突入」の文字表示と救済時短画像014IW004cとが表示される。なお、図12-7(4)に示す態様に限らず、例えば、図11-23で示した時短突入演出を実行するようにしてもよい。その後、時短状態(低確率/高ベース状態)に移行する。

【1290】

煽りリーチCの場合には、図12-7(3-3)に示すように、味方キャラクタ014IW002がバトルに勝利し、大当たりとなることを報知する大当たり画像014IW004bが表示される。その後、大当たり遊技状態に移行する。

【1291】

変形例2では、確変状態において救済時短が成立したときに、その旨を報知する救済時短成立報知が実行される。例えば、図12-8(1)、(2)に示すように、変動開始時に救済時短が成立すると、チャンスモード(救済時短)に制御されることを示す「チ」アイコン014IW003dが画像表示装置5の一部に表示される。なお、図12-8に示すような救済時短成立報知は、例えば、主基板11側で救済時短が成立したと判定したときに、その旨と示す演出制御コマンドを演出制御基板12に送信し、演出制御基板12側で演出制御コマンドを受信すると、画像表示装置5の一部に「チ」アイコン014IW003dを表示する制御を行うことで実現できる。このような構成により、確変状態の終了後に時短状態に制御されることを遊技者が認識可能となり、遊技者に安心感を与えて興趣を向上させることができる。

【1292】

なお、図12-8に示すような救済時短成立報知については、確変状態に限らず、通常状態で救済時短が成立したときや、救済時短により時短状態に制御されているときにも行う(または抽選により行う)ようにしてもよい。

【1293】

(変形例2における遊技状態の制御例)

次に、変形例2における遊技状態の制御例について説明する。図12-9は、変形例2における遊技状態の制御例を説明するためのタイムチャートである。

【1294】

10

20

30

40

50

図12-9(A)に示すように、確変転落となるまでに確変状態において救済時短が成立していない場合には、確変転落となったときに(T1タイミング)、確変フラグおよび高ベースフラグがリセットされ、遊技状態は高確率／高ベース状態から低確率／低ベース状態に移行する。

【1295】

一方、図12-9(B)に示すように、確変転落となるまでの確変状態において救済時短が成立している場合、例えば、図12-9(B)のt1タイミングで救済時短が成立している場合には、t1タイミングで救済時短フラグがセットされる。そして、確変転落となったときに(t2タイミング)、確変フラグおよび救済時短フラグがリセットされ、高ベースフラグは維持される。すなわち、遊技状態は高確率／高ベース状態から低確率／高ベース状態に移行する。

10

【1296】

変形例2で示した構成は、上記の第1の実施の形態および第2の実施の形態のいずれにも適用可能である。第1の実施の形態の構成に適用する場合には、例えば、高確率／高ベース状態(第2確変状態)であるときに転落抽選を実行し、当選すれば通常状態(低確率／低ベース状態)に移行するようにしてもよい。また、第2の実施の形態の構成に適用する場合には、例えば、高確率／高ベース状態(第1KT状態)であるときに転落抽選を実行し、当選すれば通常状態(低確率／低ベース状態)に移行するようにしてもよい。

【1297】

なお、上記の第1の実施の形態および第2の実施の形態は、いずれも第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、始動入賞順に特別図柄の変動表示が実行される構成や、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とのいずれか一方が優先して実行される構成にも、変形例2で示した構成を適用可能である。

20

【1298】

また、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例では、変動表示結果にもとづいて大当り遊技に制御する遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り遊技中に役物中の特定領域(V入賞領域)に遊技球が入賞(V入賞)したことにともづいて大当り遊技に制御する役物遊技も実行可能に構成した遊技機に、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。

30

【1299】

また、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例では、救済時短となるまでの変動回数が800回で固定である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、RAMクリア処理実行時であるか大当り発生時であるかに応じて救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたり、ランダムに救済時短回数カウンタにセットする値を「800」または「900」に切り替えたりしてもよい。

【1300】

なお、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例において、救済時短の発生回数を特定可能な情報を保持するようにしてもよい。例えば、再度移行した2回目の救済時短でセットする高ベースフラグと、1回目の救済時短にセットする高ベースフラグと、を異ならせてもよい。

40

【1301】

なお、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例において、大当り経由の時短状態と、時短はずれ経由の時短状態と、救済経由の時短状態とで、異なる演出が実行される(例えば、異なる背景表示が表示されたり、異なる変動パターン(変動時間)に決定されたりする)ようにしてもよい。

【1302】

また、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例では、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御するにあたって、次の大当りが発生するまで(または確変転落となるまで

50

）確変制御が行われる遊技機に適用する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御するにあたって、確変制御が行われる特図ゲーム（すなわち第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示）の上限回数が設定される所謂ST機に、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用してもよい。

【1303】

具体的に、所謂ST機として、大当たり確率が約 $1/100$ であり、大当たり遊技状態の終了後に100%の割合で確変状態に制御され、かつ確変制御が行われる特図ゲームの上限回数（例えば、8回）が設定される構成の遊技機に、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例で示した救済時短経由の時短状態に制御する構成を適用する場合について説明する。なお、当該ST機の遊技機では、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の表示結果として、それぞれ複数種類の大当たり（例えば、10R確変大当たりや5R確変大当たりなど）が設けられ、大当たり発生時に所定割合（例えば、5%）で最も有利度合いが高い大当たり（例えば、10R確変大当たり）となるものとする。また、最も有利度合いが高い大当たりとなった場合には、大当たり遊技状態の終了後に確変状態（高確率／高ベース状態）に制御され、かつ確変制御が行われる特図ゲームの上限回数として8回が設定されるものとする。そして、確変制御が行われる8回の特図ゲームで大当たりが発生しない場合には、時短状態（低確率／高ベース状態）に制御され、かつ高ベース制御が行われる特図ゲームの上限回数として249回が設定されるものとする。つまり、大当たり遊技状態の終了後には、次の大当たりが発生しなければ、確変回数8回の確変状態（高確率／高ベース状態）に制御され、その後、時短回数249回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されるものとする。

【1304】

上記のST機の遊技機に、遊技機への電源投入後や大当たり発生後、非確変状態（低確率状態）において所定回数（例えば、250回）の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合に、救済時短が成立したとして、時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される構成を適用することができる。

【1305】

このような構成を適用した場合、最も有利度合いが高い大当たりとなると、大当たり遊技状態の終了後に、まず確変回数8回の確変状態（高確率／高ベース状態）に制御される。このときには、大当たりの発生により救済時短回数カウンタの値はリセットされる（例えば「250」にセットされる）。そして、確変状態（高確率状態）であるため、救済時短回数カウンタの値は更新されない。

【1306】

大当たりが発生することなく確変回数8回の確変状態（高確率／高ベース状態）が終了すると、時短回数249回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される。このときには、非確変状態（低確率状態）であるため、特図ゲーム（すなわち第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示）が実行される度に、救済時短回数カウンタの値が更新される（例えば、1減算される）。

【1307】

大当たりが発生することなく時短回数249回の時短状態（低確率／高ベース状態）が終了すると、通常状態（低確率／低ベース状態）に制御される。しかし、このとき救済時短回数カウンタの値は「1」となっている。そのため、次の特図ゲーム（第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示）が実行されると、救済時短が成立して時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることになる。ここで、時短回数249回の時短状態（低確率／高ベース状態）中に記憶された保留記憶があれば、その保留記憶にもとづく特図ゲーム（第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示）が実行されることで救済時短が成立して時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されることになる。このような構成により、低ベース状態（通常状態）に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。

【1308】

なお、時短状態（低確率／高ベース状態）が終了し、救済時短が発生する前に一旦低ベース状態（通常状態）に制御されるときには、高ベース状態に対応する背景画像を継続して表示するようにしてもよい。この場合には、例えば、時短状態（低確率／高ベース状態）が終了した時点で記憶されている保留記憶数が、救済時短が成立するまでの残り変動回数よりも大きいかなかを判定し、大きいと判定した場合に、高ベース状態に対応する背景画像を継続して表示するようにしてもよい。以下、時短回数249回の時短状態の終了後、救済時短が成立する前に制御される通常状態（すなわち、時短状態後に一旦制御され、短期間（例えば、時短状態において記憶された保留記憶が消化されるまでの期間）のうちに救済時短が成立する通常状態）を、他の通常状態と区別するために特殊通常状態ともいう。

10

【1309】

また、例えば、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）が終了し、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）に制御される場合には、救済時短による時短状態（低確率／高ベース状態）の制御が開始される旨を示すモード移行演出を実行するようにしてもよい。この場合には、時短状態（低確率／高ベース状態）の終了後、救済時短の発生前の低ベース状態（通常状態）における変動表示（例えば、時短状態の終了直後の変動表示や、救済時短の成立直前の変動表示）の実行中にモード移行演出を実行するようにしてもよいし、救済時短が発生する変動表示の実行中にモード移行演出を実行するようにしてもよい。

20

【1310】

また、例えば、上記のST機の遊技機では、複数種類の大当りのうち、有利度合いが低い大当たり（例えば、5R確変大当たり）となった場合には、大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たりが発生しなければ、確変回数8回の確変状態（高確率／高ベース状態）に制御され、その後、時短回数32回の時短状態（低確率／高ベース状態）に制御されるものとする。すなわち、有利度合いが低い大当たりとなった場合には、確変状態（高確率／高ベース状態）後の時短状態（低確率／高ベース状態）が終了しても、短期間（例えば、時短状態において記憶された保留記憶が消化されるまでの期間）のうちには救済時短が成立しないものとする。

【1311】

30

この場合、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が32回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立しない場合）には、時短状態における最終変動終了後に通常状態（低確率／低ベース状態）に対応する左打ち報知（例えば、画像表示装置5において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示）を実行する一方で、時短回数が249回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合）には、時短状態における最終変動終了後に同様の左打ち報知を実行しないようにしてもよい。すなわち、特殊通常状態への移行に際して左打ち報知（例えば、画像表示装置5において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示）を実行しないようにしてもよい。このような構成により、時短状態の終了後、短期間のうちに救済時短が成立する場合に、一旦低ベース状態（通常状態）に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。

40

【1312】

加えて、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が32回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立しない場合）と、時短回数が249回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合）とで、例えば、主基板11側から送信する背景指定コマンドや大当たり開始指定コマンド、大当たり終了指定コマンドなどの演出制御コマンドの種類を異ならせることにより、演出制御基板12側でそれらの時短状態を区別して、各時短状態に合致した演出制御（例えば、対応する背景画像やキャラクタ画像、ストーリー画像等の表示、BGMの出力など）を行うようにしてもよい。演出制御基板12側において時短状態を区別する方法はこのよ

50

うなものに限らず、例えば、受信した表示結果指定コマンドにより大当り種別や大当り遊技後の時短回数を特定するようにしてもよい。

【1313】

なお、時短回数が249回である場合（すなわち短期間のうちに救済時短が成立する場合）には、時短状態における最終変動終了後に、演出制御基板12側において左打ち報知（例えば、画像表示装置5において左打ちを指示する左打ち指示表示の表示）を実行しないようにする構成であっても、主基板11側では、一旦通常状態に移行したこと（すなわち右打ちを行う状態から左打ちを行う状態に切り替えられたこと）に対応する処理（例えば、右打ち表示器26の消灯、試験信号として出力する右打ち試験信号の出力停止や発射位置指定信号の変更など）を実行する。一旦通常状態（すなわち特殊通常状態）に移行する間には、主基板11側において、高ベース状態に対応する信号（例えば、大当り2信号）について、外部出力を一旦停止するようにしてもよいし、外部出力を継続するようにしてもよい。また、高ベース状態に対応する信号（例えば、大当り2信号）の外部出力を継続する一方で、試験信号として出力する発射位置指定信号の出力は変更する（または右打ち試験信号の出力を停止する）ようにしてもよい。

10

【1314】

また、例えば、時短状態（または時短回数が249回の時短状態）と、通常状態（または特殊通常状態以外の通常状態）とで、実行する演出を異ならせるようにしてもよい。例えば、救済時短が成立することや成立するまでの回数等を示唆する演出（例えばカウントダウン演出など）について、通常状態（または特殊通常状態以外の通常状態）においては実行可能とする一方で、残り時短回数が示されたりする時短状態（または時短回数が249回の時短状態）においては実行しないようにしてもよい。このような構成により、演出が煩雑になることを防ぐことができる。

20

【1315】

なお、上記のような効果が得られる構成は、上記の説明に用いた確変状態後に制御される時短状態の時短回数や、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）の構成に限られない。例えば、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）が、時短状態の時短回数よりも大きく、かつ時短状態の時短回数と、時短状態において進入容易となった始動入賞口（例えば、第2始動入賞口）への進入にもとづく特図ゲームの上限記憶数（例えば4）との和よりも小さい（または同じ）ように構成されていればよい。このような構成であれば、大当り遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）および時短状態（低確率／高ベース状態）を経て低ベース状態（通常状態）に移行しても、低ベース状態（通常状態）において新たな始動入賞を発生させなくても救済時短が成立し得るため、救済時短が成立する前に低ベース状態（通常状態）に移行したことを遊技者に意識させないようにすることができ、興趣を向上させることができる。

30

【1316】

また、例えば、救済時短が成立する変動回数（非確変状態）が、時短状態の時短回数よりも小さい（または同じ）構成であれば、確変状態（高確率／高ベース状態）後に制御される時短状態（低確率／高ベース状態）が終了する前に、救済時短が成立するようにできる（すなわち救済時短の成立により時短回数を更新することができる）。

40

【1317】

なお、上記のST機の遊技機では、第1特別図柄の変動表示による大当りが発生したときと、第2特別図柄の変動表示による大当りが発生したときとで、大当り遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）を経て制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が異なる（または複数種類の時短回数のうちの有利な時短回数となる割合が異なる）ように構成してもよい。この場合、例えば、第1特別図柄の変動表示による大当りが発生したときには、大当り遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベース状態）を経て制御される時短状態（低確率／高ベース状態）の時短回数が32回であり（または時短回数32回、249回のうちの32回となる割合が高い）、第2特別図柄の変動表示による大当りが発生したときには、大当り遊技状態の終了後、確変状態（高確率／高ベー

50

ス状態)を経て制御される時短状態(低確率/高ベース状態)の時短回数が249回である(または時短回数32回、249回のうちの249回となる割合が高い)ようにしてもよい。

【1318】

加えて、第1特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときと、第2特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときとで、大当たり遊技状態におけるラウンド数が異なる(または複数種類のラウンド数のうちの有利なラウンド数となる割合が異なる)ように構成してもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときには、大当たり遊技状態におけるラウンド数が5ラウンドであり(または5ラウンド、10ラウンドのうちの5ラウンドとなる割合が高い)、第2特別図柄の変動表示による大当たりが発生したときには、大当たり遊技状態におけるラウンド数が10ラウンドである(または5ラウンド、10ラウンドのうちの10ラウンドとなる割合が高い)ようにしてもよい。このような構成により、主として第1特別図柄の変動表示が実行される遊技状態と、第2特別図柄の変動表示が実行される遊技状態とで、有利度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

10

【1319】

また、上記のST機の遊技機においても、確変状態(高確率/高ベース状態)後に制御される時短状態(低確率/高ベース状態)と、救済時短による時短状態(低確率/高ベース状態)とで、異なる変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。例えば、救済時短による時短状態(低確率/高ベース状態)では、確変状態(高確率/高ベース状態)後に制御される時短状態(低確率/高ベース状態)よりも、変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高い(また、例えば、はずれ時にリーチ(もしくは特に期待度が高いリーチ)が実行される変動パターンに決定される割合が低い)変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。このような構成により、救済時短となった場合(すなわち長期間大当たりが発生していない場合)には、次の大当たりに制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。また、例えば、救済時短となった場合(すなわち長期間大当たりが発生していない場合)には、リーチ(または特に期待度が高いリーチ)ではずれとなる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

20

【1320】

また、上記に示した特徴部116IWおよび各変形例の遊技機において、例えば、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後に、次回大当たりが発生するまで確変状態(高確率/高ベース状態)が継続される確変大当たりと、時短回数100回の時短状態(低確率/高ベース状態)に制御される非確変大当たりAと、時短回数249回の時短状態(低確率/高ベース状態)に制御される非確変大当たりBと、が設けられ、遊技機への電源投入後や大当たり発生後、非確変状態において250回の変動表示を終了しても次の大当たりが発生しなかった場合に、救済時短が成立するように構成されていてもよい。すなわち、救済時短が成立する直前まで時短状態に制御される(具体的には、時短状態の時短回数と、時短状態において進入容易となった始動入賞口(例えば、第2始動入賞口)への進入にもとづく特図ゲームの上限記憶数(例えば4)との和が、救済時短が成立する変動回数(非確変状態)よりも大きい(または同じ))大当たり種別が設けられるようにしてもよい。このような構成により、大当たり遊技後の時短状態から救済時短による時短状態に移行されるような(実際には救済時短の成立前に一旦通常状態(すなわち特殊通常状態)に制御される)遊技状態の遷移が行われることになり、興趣を向上させることができる。

30

40

【1321】

以上に説明したように、本特徴部116IWおよび各変形例には、以下に示す(手段116-1-1)~(手段116-6)に示す遊技機の構成が開示されている。

【1322】

(手段116-1-1)第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり

50

遊技状態)に制御可能な遊技機であって、数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5603A, S5603Bを実行する部分)と、通常状態(例えば、低確率/低ベース状態)よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、高ベース状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5607A, S5607B, S2032A, S2032B, S2260, S2274, S2284を実行する部分)と、を備え、更新手段は、第1識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第2識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5603A, S5603Bを実行する部分)、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数(例えば、800回)に対応する特定値(例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」)となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5606A~S5607A, S5606B~S5607Bを実行する部分)、特別条件が成立する可変表示が実行されているときに、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨を報知する報知演出(例えば、図11-23に示す時短突入演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120がステップ108 IWS806Bを実行する部分)をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

10

20

【1323】

(手段116-1-2)第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、数値情報(例えば、救済時短回数カウンタ)を更新可能な更新手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5603A, S5603Bを実行する部分)と、通常状態(例えば、低確率/低ベース状態)よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、高ベース状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5607A, S5607B, S2032A, S2032B, S2260, S2274, S2284を実行する部分)と、を備え、更新手段は、第1識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第2識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5603A, S5603Bを実行する部分)、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数(例えば、800回)に対応する特定値(例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」)となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS5606A~S5607A, S5606B~S5607Bを実行する部分)、特別条件が成立する可変表示の直前の可変表示が実行されているときに、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨を報知する報知演出(例えば、図11-24に示す時短突入演出)を実行可能な報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御される旨の報知を適切なタイミングで実行することができ、興趣を向上させることができる。

30

40

【1324】

(手段116-2)手段116-1-1において、特殊可変表示パターン(例えば、第1変動パターン#M(救済時短突入はずれ)や、第2変動パターン#L(救済時短突入はずれ))を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS1717A, S1717Bを実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり(例えば、遊技制御用マイク

50

ロコンピュータ100がステップ061 IWS17093A, S17093Bを実行する部分)、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、報知演出実行手段は、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、報知演出を実行可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS17093A, S17093Bを実行する部分や、演出制御用CPU120がステップ108 IWS805, S806Bを実行する部分)。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを報知演出により遊技者に明確に報知することができる。

【1325】

(手段116-3) 手段116-1-2において、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS1717A, S1717Bを実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターンに決定する(例えば、図11-24に示す変形例の構成)。そのような構成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。

【1326】

(手段116-4) 手段116-1-1~手段116-3のいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別状態と非特別状態(例えば、低ベース状態)とのうちのいずれにおいて有利状態に制御されたかに応じて、該有利状態の終了後に有利度が異なる特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS2284, S2286~S2287の処理を実行する部分。通常状態中(低ベース状態)に6R大当りAが発生して時短状態(高ベース状態)に制御される場合には、時短回数100回の時短状態に制御され、時短状態(高ベース状態)中に6R大当りAが発生して時短状態(高ベース状態)に制御される場合には、時短回数200回の時短状態に制御される。図11-1参照)、特別条件が成立する可変表示の可変表示結果が特定表示結果である場合、特別状態において有利状態に制御されたとして、該有利状態の終了後に制御される特別状態の有利度が決定される(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS59A, S59Bの大当り判定モジュールの実行を、ステップ061 IWS5602A~S5608A, S5602B~S5608Bの救済時短回数カウンタの更新処理および高ベースフラグの設定処理の後に実行する部分)。そのような構成によれば、遊技者の救済度合いを高めることができる。

【1327】

(手段116-5) 手段116-1-1~手段116-4のいずれかにおいて、第1経路(例えば、左打ちによる経路)と第2経路(例えば、右打ちによる経路)とに遊技媒体を打ち分け可能な遊技領域と、第1経路と第2経路とのうちのいずれかに向けて遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行可能な発射促進報知手段(例えば、画像表示装置5において右打ち指示表示100 IW108や左打ち指示表示を表示する部分)と、を備え、発射促進報知手段は、報知演出が実行されるときに、第2経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨の発射促進報知を実行可能である(例えば、時短突入演出が実行されるときに右打ち指示表示100 IW108が表示される。図11-23(B), (C)参照)。そのような構成によれば、適切に発射促進報知を実行することができる。

【1328】

(手段116-6) 手段116-1-1~手段116-5のいずれかにおいて、特別条件が成立する可変表示の開始に対応して該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを特定可能な信号(例えば、大当り4信号)を出力可能であるとともに、可変表示の終了に対応して可変表示が実行されたことを特定可能な信号(例えば、変動停止信号)を出力可能な信号出力手段(例えば、図11-19参照)を備える。そのような構成によれば、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることを特定可能な信号を適切なタイミングで外部に出力することができる。

10

20

30

40

50

【1329】

また、本特徴部116IWおよび各変形例には、以下に示す（手段117-1）～（手段117-5）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1330】

（手段117-1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS5603A, S5603Bを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態において、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置061IW6Ab（第1始動入賞口）の開放時間を長くする制御が行われる状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS5607A, S5607B, S2032A, S2032B, S2260, S2274, S2284を実行する部分）と、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS25A, S25Bを実行する部分）と、第1識別情報の可変表示が第2識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第1短縮状態（例えば、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第1の実施の形態における低確率／低ベース状態（通常状態）、低確率／高ベース状態、および高確率／高ベース状態（第2確変状態）。図11-2～図11-4, 図11-19参照）と、第2識別情報の可変表示が第1識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第2短縮状態（例えば、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第1の実施の形態における高確率／低ベース状態（第1確変状態）。図11-2～図11-4, 図11-19参照）とに制御可能な短縮状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS5607A, S5607B, S2032A, S2032B, S2260, S2274, S2284, S2514, S2206を実行する部分）と、を備え、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS5603A, S5603Bを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS5606A～S5607A, S5606B～S5607Bを実行する部分）、可変表示実行手段は、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示せず（例えば、図11-21（A）参照）、第2識別情報の可変表示の実行中に、第1識別情報の可変表示において特定表示結果を導出表示したことにもとづいて、該第2識別情報の可変表示において特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）を導出表示可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS1125B, S1129Bを実行する部分）、短縮状態制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されるときに、第1短縮状態に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061IWS5607A, S5607Bを実行する部分。救済時短が成立すると、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される低確率／高ベース状態に移行する。図11-20参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立した後に第1短縮状態に制御されるため、遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【1331】

(手段117-2) 手段117-1において、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）を導出表示可能であり、特別状態制御手段は、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 2032A, S 2032Bを実行する部分）、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示される場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5607A, S 5607B, S 2030A~S 2031A, S 2030B~S 2031Bを実行する部分。図11-21(A) 参照）、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態の有利度は、特別条件が成立したことにもとづいて制御される特別状態の有利度よりも低い（例えば、救済時短経由の時短状態では時短回数800回であるのに対し、時短はずれ経由の時短状態では時短回数100回である。図11-1参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されても、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に制御されるため、遊技者の救済度合いを高めることができる。

10

【1332】

(手段117-3) 手段117-1または手段117-2において、特別状態制御手段は、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって特別表示結果となる識別情報の可変表示の実行中に、該一方の識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される前に他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立する場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5607A, S 5607Bを実行する部分）、一方の識別情報の可変表示において特別表示結果が導出表示されても、該特別表示結果が導出表示されたことにもとづく有利度の特別状態に制御しない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 2030A~S 2031A, S 2030B~S 2031Bを実行する部分）。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、特別条件が成立したことにもとづく特別状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めることができる。

20

30

【1333】

(手段117-4) 手段117-1~手段117-3のいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）を導出表示可能であり、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果を導出表示可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 1126A, S 1129A, S 1126B, S 1129Bを実行する部分）。そのような構成によれば、意図しない識別情報の可変表示において特定表示結果が導出表示されることを回避することができる。とともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

40

【1334】

(手段117-5) 手段117-1~手段117-4のいずれかにおいて、更新手段は、第1識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第2識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5603A, S 5603Bを実行する部分）。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、数値情報の更新の最適化を図ることができる。

【1335】

50

また、本特徴部 1 1 6 I W および各変形例には、以下に示す（手段 1 1 8 - 1）～（手段 1 1 8 - 5）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1 3 3 6】

（手段 1 1 8 - 1）第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示および第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、第 1 の実施の形態においてステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 3 A, S 5 6 0 3 B を実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態において、普図当り確率を高める制御や、普通図柄の変動時間を短縮する制御、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）の開放時間を長くする制御が行われる状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、第 1 の実施の形態においてステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 7 A, S 5 6 0 7 B, S 2 0 3 2 A, S 2 0 3 2 B, S 2 2 6 0, S 2 2 7 4, S 2 2 8 4 を実行する部分）と、第 1 識別情報の可変表示が第 2 識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第 1 短縮状態（例えば、第 1 特別図柄の変動表示が第 2 特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第 2 の実施の形態における低確率／低ベース状態（通常状態）。図 1 2 - 1 参照）と、第 2 識別情報の可変表示が第 1 識別情報の可変表示よりも短い可変表示期間の可変表示となる割合が高い第 2 短縮状態（例えば、第 2 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄の変動表示よりも短い変動時間で実行される、第 2 の実施の形態における低確率／高ベース状態（低確率／第 1 K T 状態）、高確率／高ベース状態（高確率／第 1 K T 状態）、および高確率／低ベース状態（第 2 K T 状態）。図 1 2 - 1 参照）とに制御可能な短縮状態制御手段（例えば、第 1 の実施の形態においてステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 7 A, S 5 6 0 7 B, S 2 0 3 2 A, S 2 0 3 2 B, S 2 2 6 0, S 2 2 7 4, S 2 2 8 4, S 2 5 1 4, S 2 2 0 6 を実行する部分に相当する）と、を備え、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第 1 の実施の形態においてがステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 3 A, S 5 6 0 3 B を実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、8 0 0 回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、第 1 の実施の形態においてステップ 0 6 1 I W S 5 6 0 6 A ~ S 5 6 0 7 A, S 5 6 0 6 B ~ S 5 6 0 7 B を実行する部分）、可変表示実行手段は、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）を導出表示可能であり、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果を導出表示可能であり（例えば、第 1 の実施の形態におけるステップ 0 6 1 I W S 1 1 2 6 A, S 1 1 2 9 A, S 1 1 2 6 B, S 1 1 2 9 B を実行する部分）、短縮状態制御手段は、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されるときに、第 2 短縮状態に制御可能である（例えば、第 2 の実施の形態における低確率／高ベース状態（低確率／第 1 K T 状態）に制御される）。そのような構成によれば、一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果が導出表示されるとともに、特別条件が成立した後に第 2 短縮状態に制御されるため、遊技を円滑に進行させることができ、興趣を向上させることができる。

【1 3 3 7】

（手段 1 1 8 - 2）手段 1 1 8 - 1 において、可変表示実行手段は、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば、時短はずれ図柄）を導出表示可能であり、特別状態制御

10

20

30

40

50

手段は、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 2032 A, S 2032 Bを実行する部分に相当する）、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示される場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 5607 A, S 5607 B, S 2030 A～S 2031 A, S 2030 B～S 2031 Bを実行する部分に相当する）、特別表示結果が導出表示されたことにもとづいて制御される特別状態の有利度は、特別条件が成立したことにもとづいて制御される特別状態の有利度よりも低い（例えば、救済時短経由の時短状態では時短回数800回であるのに対し、時短はずれ経由の時短状態では時短回数100回である。図12-1参照）。そのような構成によれば、特別条件が成立する可変表示において特別表示結果が導出表示されても、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に制御されるため、遊技者の救済度合いを高めることができる。

10

【1338】

（手段118-3）手段118-1または手段118-2において、特別状態制御手段は、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって特別表示結果となる識別情報の可変表示の実行中に、該一方の識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される前に他方の識別情報の可変表示の実行により特別条件が成立する場合、該特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御可能であり（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 5607 A, S 5607 Bを実行する部分に相当する）、一方の識別情報の可変表示において特別表示結果が導出表示されても、該特別表示結果が導出表示されたことにもとづく有利度の特別状態に制御しない（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 2030 A～S 2031 A, S 2030 B～S 2031 Bを実行する部分に相当する）。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、特別条件が成立したことにもとづく特別状態の有利度を確保することができ、遊技者の救済度合いを高めることができる。

20

【1339】

（手段118-4）手段118-1～手段118-3のいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果および所定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）を導出表示可能であり、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示において所定表示結果を導出表示可能である（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 1126 A, S 1129 A, S 1126 B, S 1129 Bを実行する部分に相当する）。そのような構成によれば、意図しない識別情報の可変表示において特定表示結果が導出表示されることを回避することができるとともに、遊技者の意図的な攻略の効果を最小限に抑えることができる。

30

【1340】

（手段118-5）手段118-1～手段118-4のいずれかにおいて、更新手段は、第1識別情報の可変表示が開始されるタイミングと第2識別情報の可変表示が開始されるタイミングとで数値情報を更新可能である（例えば、第1の実施の形態におけるステップ061 IWS 5603 A, S 5603 Bを実行する部分に相当する）。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とが並行して実行される構成において、数値情報の更新の最適化を図ることができる。

40

【1341】

また、本特徴部116 IWおよび各変形例には、以下に示す（手段119-1）～（手段119-6）に示す遊技機の構成が開示されている。

【1342】

（手段119-1）第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）

50

が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段（例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS 5603A, S 5603Bを実行する部分）と、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、高ベース状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS 5607A, S 5607B, S 2032A, S 2032B, S 2260, S 2274, S 2284を実行する部分）と、通常状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS 2206を実行する部分）と、特定状態において該特定状態を終了することを抽選により決定する終了決定手段（例えば、変形例2においてステップ061 IWS 5703Aを実行する部分）と、終了決定手段による決定にもとづいて、通常状態に制御可能な通常状態制御手段（例えば、変形例2においてステップ061 IWS 5704A, S 5712Aを実行する部分）と、特定状態の制御に関連して、特定状態が終了するか特定表示結果が導出表示されるかを報知可能な報知演出（例えば、図12-7に示す煽りリーチA〜C）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、変形例2においてステップ061 IWS 5710A, S 5713A, S 633Aの処理や、煽りリーチフラグA〜Cの状態により変動パターンを決定する処理など）を実行する部分）と、を備え、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、第1の実施の形態においてステップ061 IWS 5603A, S 5603Bを実行する部分）、特別状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数（例えば、800回）に対応する特定値（例えば、救済時短回数カウンタの値が「0」）となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップ061 IWS 5606A〜S 5607A, S 5606B〜S 5607Bを実行する部分）、特定状態において特別条件が成立した場合に、該特別条件の成立後に終了決定手段により特定状態が終了することが決定された後に特別状態に制御可能であり（例えば、変形例2においてステップ061 IWS 56061A, S 5701A, S 5704A, S 5701A〜S 5709Aを実行する部分。図12-9参照）、報知演出実行手段は、特定状態において特別条件が成立した場合に、特別状態に制御されることを報知演出（例えば、図12-7（3-2）,（4）に示す煽りリーチB）により報知可能である。そのような構成によれば、特定状態が終了する場合であっても、特別条件が成立したことにもとづいて特別状態に制御されることが報知演出により報知されるため、遊技者に安心感を与えることができるとともに、興趣を向上させることができる。

【1343】

（手段119-2）手段119-1において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報（例えば、救済時短フラグ）を記憶可能な特別情報記憶手段（例えば、RAM102）を備え、特別情報は、有利状態に制御されることにもとづいて消去される（例えば、変形例2においてステップ061 IWS 631Aを実行する部分）。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【1344】

（手段119-3）手段119-1または手段119-2において、特定状態において特別条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報（例えば、救済時短フラグ）を記憶可能な特別情報記憶手段（例えば、RAM102）を備え、特別情報は、特定状態が終了した後に特別状態に制御されることにもとづいて消去される（例えば、変形例2においてステップ061 IWS 5707Aを実行する部分）。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【1345】

（手段119-4）手段119-1から手段119-3において、特定状態において特別

10

20

30

40

50

条件が成立した場合に該特別条件の成立を示す特別情報（例えば、救済時短フラグ）を記憶可能な特別情報記憶手段（例えば、RAM102）を備え、特定状態制御手段は、初期化処理が実行されることにより特定状態の制御を終了可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8を実行する部分）、特別情報は、初期化処理が実行されることにより消去される。そのような構成によれば、特定状態において特別条件が成立した旨の情報を適切に管理することができる。

【1346】

（手段119-5）手段119-1から手段119-4において、特定状態において特別条件が成立した旨を報知する特別条件成立報知演出（例えば、図12-8（2）に示すようにチャンスモード（救済時短）に制御されることを示す「チ」アイコン014IW003dが画像表示装置5の一部に表示される）を実行可能な特別条件成立報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、特定状態の終了後に特別状態に制御されることを遊技者が認識可能となり、遊技者に安心感を与えて興趣を向上させることができる。

10

【1347】

（手段119-6）手段119-1から手段119-5において、特別状態制御手段は、特定状態において所定回数（例えば、100回）の可変表示が実行されるまでに該特定状態が終了した場合に、該所定回数の可変表示が実行されるまで特別状態に制御可能であり（例えば、変形例2においてステップ061IWS5705A, S5711A, S5717A～S5720Aを実行する部分）、報知演出実行手段は、所定回数を超えて可変表示が実行されるときに、特定状態が終了するか特定表示結果が表示されるかを報知する報知演出を実行可能である（例えば、変形例2においてステップ061IWS5710A, S5713A, S633Aの処理や、煽りリーチフラグA～Cの状態により変動パターンを決定する処理などを確変状態に制御されてから100変動目以降に実行する部分。図12-6参照）。そのような構成によれば、遊技者に緊張感を与えて、興趣を向上させることができる。

20

【1348】

また、本特徴部116IWおよび各変形例において、以下に示す（手段1A）～（手段8A）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【1349】

（手段1A）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報（例えば、救済時短回数カウンタ）を更新可能な更新手段と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示が実行されているときに所定示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能な所定示唆演出実行手段と、特別条件が成立したことにもとづいて、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、時短突入演出）を実行可能な特別報知演出実行手段と、をさらに備え、所定示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の期間において、所定示唆演出を実行する割合が共通である（例えば、救済時短までの残り回数が10回以下である期間と、11回以上である期間とで、予告演出の実行割合は変化しない）。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることにより遊技者に意外性を与えて、興趣を向上させることができる。

30

40

【1350】

（手段2A）手段1Aにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が開始されるときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段において特別報知演出が開始される前に表示されている演出表示を視認困難とする態様である（例えば、変動開始時にブラックアウトする）。そのような構成によれば、遊技者に意外性

50

を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1351】

(手段3A) 手段1Aにおいて、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示に対応する演出用識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を実行可能な演出用可変表示実行手段を備え、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が終了するときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、演出用識別情報を視認困難とする態様である(例えば、変動終了時にブラックアウトする)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1352】

(手段4A) 手段1Aにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である(例えば、次の変動表示が実行されるときに救済時短による時短状態に対応する背景画像が表示される)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。また、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

10

【1353】

(手段5A) 手段1Aから手段4Aのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段を備える(例えば、救済時短に関する説明(例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明)を含むテロップ表示を行う)。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

20

【1354】

(手段6A) 手段1Aから手段5Aのいずれかにおいて、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、変動パターン設定処理を実行する部分)を備え、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターンに決定し、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果(例えば、はずれ図柄)が導出表示された後に、特別報知演出を実行可能である(例えば、救済時短が成立する変動表示において、救済時短成立時専用の変動パターンは用いられない。そして、はずれ図柄が導出表示された後に、救済時短が成立したことが報知される)。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されていることを遊技者に報知することができるとともに、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

30

【1355】

(手段7A) 手段1Aから手段6Aのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶数バッファおよび第2保留記憶数バッファ)と、電力供給が停止しても更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを保持可能なバックアップ記憶手段(例えば、RAM102)と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8を実行する部分)と、電力供給が開始されたときに、バックアップ記憶手段の記憶内容にもとづいて更新手段が更新する数値情報と保留記憶手段が記憶する保留情報とを復旧する復旧処理を実行可能な復旧手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS6を実行する部分)と、を備える。そのような構成によれば、初期化処理により制御の最適化を図りつつ、電力供給が停止する前に特別回数目の可変表示に対応する保留記憶が記憶されている状況において、電断が発生した際の遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

40

【1356】

(手段8A) 手段1Aから手段6Aのいずれかにおいて、特別状態に制御されていること

50

を特定可能な特別状態情報（例えば、高ベースフラグの状態）を記憶可能な状態記憶手段と、特別状態において可変表示が実行された回数を特定可能な実行回数情報（例えば、時短回数カウンタの値）を記憶可能な実行回数記憶手段と、電力供給が停止しても特別状態情報と実行回数情報と数値情報とを保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM 102）と、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8を実行する部分）と、を備え、初期化手段は、所定条件が成立したときに、バックアップ記憶手段により特別状態情報と実行回数情報と数値情報とが保持されている場合に、初期化処理において、該特別状態情報と該実行回数情報とを初期化する一方、該数値情報を初期化しない（例えば、高ベースフラグの状態と時短回数カウンタの値とを初期化する一方、救済時短回数カウンタの値は初期化しない（すなわち電断前の値を設定する））。そのような構成によれば、意図的に数値情報が初期化されることを防ぐことができ、遊技者に対する救済度合いを高めることができる。

10

【1357】

また、本特徴部116IWおよび各変形例において、以下に示す（手段1B）～（手段5B）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【1358】

（手段1B）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が長い特定可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定可変表示パターンに決定可能であり（例えば、大当たりの場合とはずれの場合とのいずれの場合にもリーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンに決定可能である）、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定可変表示パターンよりも特定可変表示パターンに決定する割合が高く（例えば、リーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンは、大当たりの場合に決定される割合が高い）、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、救済時短となる直前においては、はずれ時にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）の変動パターンに決定する割合が低い）。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定可変表示パターンによる可変表示が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

20

30

40

【1359】

（手段2B）手段1Bにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出（例えば、救済時短が成立することを示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間の方が、該所定期間の前の期間よりも、示唆演出を実行する割合が高い。そのような構成によれば、遊技者に特別条件の成立を期待させることができ、興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立する直前で遊技者が遊技を終了することによる遊技者の不利益の発生を抑制することができる。

【1360】

50

（手段３Ｂ）手段１Ｂまたは手段２Ｂにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出（例えば、救済時短に関する説明（例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明）を含むテロップ表示を行う）を実行可能な説明演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【１３６１】

（手段４Ｂ）手段１Ｂから手段３Ｂのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合の方が、特定表示結果とならない場合よりも、予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【１３６２】

（手段５Ｂ）手段１Ｂから手段４Ｂのいずれかにおいて、可変表示が実行されているときに特定表示結果が導出表示されることを予告する予告演出（例えば、タイマ演出）を実行可能な予告演出実行手段を備え、予告演出実行手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合と特定表示結果とならない場合とのいずれの場合にも、特定態様（例えば、演出態様「赤」）と所定態様（例えば、演出態様「青」）とにより予告演出を実行可能であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となる場合に、所定態様よりも特定態様により予告演出を実行する割合が高く、特別条件が成立する前の所定期間（例えば、救済時短までの残り回数が１０以下の期間）の方が、該所定期間の前の期間よりも、可変表示の表示結果が特定表示結果とならない場合に、特定態様により予告演出を実行する割合が低い。そのような構成によれば、特別条件が成立する前の所定期間において特定態様により予告演出が実行されたものの特定表示結果が導出表示されないときの興趣の低下を抑えることができる。

【１３６３】

また、本特徴部１１６ＩＷおよび各変形例において、以下に示す（手段１Ｃ）～（手段８Ｃ）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【１３６４】

（手段１Ｃ）第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、特殊可変表示パターン（例えば、第１変動パターン＃Ｍ（救済時短突入はずれ））を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第１識別情報の可変表示が実行される場合と第２識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特殊可変表示パターンに決定可能であり、特別条件が成立する前において、特殊可変表示パターンに決定せず、特殊可変表示パターンによる可変表示が実行されているときに、特別状態に制御される旨を報知する特定報知演出（例えば、時短突入演出）を実行可能な特定報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、特別条件の成立により特別状態に制御されることを遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【1365】

(手段2C) 手段1Cにおいて、特定報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として非特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出を実行可能であり、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特定報知演出と共通の態様の演出を実行した後に、特定表示結果が導出表示される旨を報知する特殊報知演出（例えば、時短突入見せかけ演出）を実行可能な特殊報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者が特別条件の成立を一旦認識した後に、有利状態に制御されることが報知されるため、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1366】

(手段3C) 手段1Cまたは手段2Cにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前には実行されない態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する所定報知演出（例えば、全回転演出）を実行可能な所定報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、遊技者に意外性や特別感を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【1367】

(手段4C) 手段1Cまたは手段2Cにおいて、特別条件が成立する可変表示が実行され、該可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるときに、特別条件が成立する前と共通の態様により特定表示結果が導出表示される旨を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段（例えば、救済時短回数カウンタの値が0の場合にも、値が0ではない場合と同様に、大当たり変動パターンに決定されることによって実現される）を備える。そのような構成によれば、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンを共通化することができ、データ容量を削減することができる。

【1368】

(手段5C) 手段1Cから手段4Cのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間（例えば、20秒）は、特別条件が成立する前の可変表示の表示結果の表示期間（例えば、0.5秒）よりも長く、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間において、特別状態の制御が開始される旨を報知する報知演出（例えば、救済時短による時短状態の制御が開始される旨の報知するモード移行演出）を実行可能な報知演出実行手段を備える。そのような構成によれば、通常状態で報知演出を実行するための期間を確保することができ、遊技状態を切り替える際の演出の明確化が図れるとともに、興趣を向上させることができる。

【1369】

(手段6C) 手段1Cから手段5Cのいずれかにおいて、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間の開始時に、該表示期間の開始に対応する特定信号（例えば、変動停止信号）を出力し、該特定信号を出力した後に、特別状態の制御に対応する特別信号（例えば、大当たり4信号）を出力する信号出力手段を備える。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【1370】

(手段7C) 手段6Cにおいて、信号出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理（例えば、次変動を開始するまでの期間を延長するための次変動延期処理）の開始時に、特別信号を出力する。そのような構成によれば、特定信号と特別信号とを同時に出力する場合に外部で信号の取りこぼしが発生することを回避することができる。

【1371】

(手段8C) 手段1Cから手段6Cのいずれかにおいて、特定経路（例えば、左打ちによる経路）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第1通過領域（例えば、第1始動入賞口）と、特別経路（例えば、右打ちによる経路）を通過する遊技媒体が通過可能な位置に設けられた第2通過領域（例えば、第2始動入賞口）と、識別情報の可変表示と

10

20

30

40

50

して、第1始動条件が成立することにもとづく第1識別情報の可変表示と、第2始動条件が成立することにもとづく第2識別情報の可変表示と、を実行可能な可変表示実行手段と、特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力（例えば、遊技者が右打ちを行うと想定される遊技状態中であることを示す試験信号または外部出力信号の出力や、右打ちを行う状態であることの報知）を実行可能な特別出力手段と、を備え、第1始動条件は、第1通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、第2始動条件は、第2通過領域を遊技媒体が通過することにもとづいて成立し、特別出力手段は、特別条件が成立するときの可変表示の表示結果の表示期間が経過した後に実行される特別処理（例えば、次変動を開始するまでの期間を延長するための次変動延期処理）の開始時に、特別出力を実行可能である。そのような構成によれば、適切なタイミングで特別経路へ向けて遊技媒体を発射すべき旨を特定可能な特別出力を実行することができる。

10

【1372】

また、本特徴部116IWおよび各変形例において、以下に示す（手段1D）～（手段5D）に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【1373】

（手段1D）第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立するときに、特別条件が成立する前においても決定可能な可変表示パターン（例えば、第1変動パターン#A）に決定し、特別条件が成立する可変表示の表示結果として非特定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示された後に、特別状態の制御が開始される旨を報知する特別報知演出（例えば、救済時短に対応する背景画像の表示）を実行可能な特別報知演出実行手段をさらに備える。そのような構成によれば、遊技状態の変化を遊技者に明確に報知することができ、特別条件が成立した際の興趣を向上させることができる。また、特別条件が成立するときと成立する前とで可変表示パターンの共通化を図ることができ、データ容量を削減することができる。

20

30

【1374】

（手段2D）手段1Dにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112Aを実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出、特殊な背景表示を行うゾーン演出など）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する（例えば、救済時短の変動に到達する前に記憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する）。そのような構成によれば、制御処理が複雑化してしまうことを回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生

40

50

じることを回避することができる。

【1375】

(手段3D) 手段1Dまたは手段2Dにおいて、特別報知演出実行手段は、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示が実行されているときに、特別報知演出を実行可能であり、特別報知演出は、表示手段における背景表示を特別状態に対応する背景表示に変更する態様である(例えば、次の変動表示が実行されるときに救済時短による時短状態に対応する背景画像が表示される)。そのような構成によれば、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができるとともに、演出が煩雑化してしまうことを防ぐことができる。

【1376】

(手段4D) 手段1Dから手段3Dのいずれかにおいて、特別条件の成立に関連する示唆演出(例えば、救済時短が成立することを示唆するカウントダウン演出やエフェクト演出、客待ち中のテロップ表示など)を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、特別条件が成立する前の所定期間(例えば、救済時短までの残り回数が10以下の期間)において、示唆演出の実行を制限する。そのような構成によれば、特別報知演出が突然実行されることになるため、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができる。

【1377】

(手段5D) 手段1Dから手段4Dのいずれかにおいて、特別条件が成立したことにもとづく特別状態に関する説明演出を実行可能な説明演出実行手段(例えば、救済時短機能や救済時短での演出の説明)を含むテロップ表示を行う)を備える。そのような構成によれば、遊技機の仕様について遊技者の理解度を高めることができる。

【1378】

また、本特徴部116IWおよび各変形例において、以下に示す(手段1E)～(手段4E)に示す遊技機の構成を適用してもよい。

【1379】

(手段1E-1) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、所定可変表示パターンと該所定可変表示パターンよりも可変表示期間が短縮された短縮可変表示パターンとを含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が変動パターン設定処理を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に短縮可変表示パターンに決定する割合が高い(例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当たり経由の時短状態よりも変動時間が短縮された変動パターンに決定される割合が高い)。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、短縮可変表示パターンにより可変表示が実行される割合が高くなり、次の有利状態に制御されるまでの期間が短縮されることになるため、興趣の低下を抑えることができる。

【1380】

(手段1E-2) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段と、可変表示が実行さ

10

20

30

40

50

れることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、リーチ演出の実行に対応する特定可変表示パターン（例えば、第1変動パターン#C）を含む複数の可変表示パターンから可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が変動パターン設定処理を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、更新手段が更新した数値情報が、可変表示の実行回数としての特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し、可変表示パターン決定手段は、特別条件が成立したときに制御される特別状態の方が、有利状態に制御された後に制御される特別状態よりも、可変表示の表示結果が非特定表示結果となる場合に特定可変表示パターンに決定する割合が低い（例えば、救済時短経由の時短状態の方が、大当り経由の時短状態よりも、表示結果がはずれの場合にリーチ（または特に期待度が高いリーチ）となる変動パターンに決定される割合が低い）。そのような構成によれば、可変表示の実行回数が特定回数に達した場合には、特定可変表示パターンによる可変表示の表示結果が非特定表示結果となる割合が低くなるため、興趣の低下を抑えることができる。

10

【1381】

（手段2E）手段1Eにおいて、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、表示手段において異なる背景表示を表示可能な背景表示手段を備える（例えば、大当り経由の時短状態と、救済時短経由の時短状態とで、背景画像を異ならせる）。そのような構成によれば、遊技状態の違いを遊技者に明確に報知することができ、興趣を向上させることができる。

20

【1382】

（手段3E）手段1Eまたは手段2Eにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS112Aを実行する部分）と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、チャンス目演出や保留変化演出）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出を実行する割合と、複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合と、が異なる（例えば、救済時短経由の時短状態と、大当り経由の時短状態とで、先読み予告演出を実行する割合と複数種類のうちのいずれの先読み予告演出を実行するかの割合とが異なる）。そのような構成によれば、有利状態に制御された後に制御される特別状態と、特別条件が成立したときに制御される特別状態とで、先読み予告演出の実行頻度と実行される種類とを異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

30

【1383】

（手段4E）手段1Eから手段3Eのいずれかにおいて、始動条件が成立するとともに開始条件が成立することにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、始動条件が成立したが開始条件が成立しないときに可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶数バッファや第2保留記憶数バッファ）と、保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出（例えば、特殊な飾り図柄（チャンス目）を停止表示する演出や、保留表示の色や形状を変化させる保留変化演出、特殊な背景表示を行うゾーン演出など）を実行可能な先読み予告実行手段と、を備え、先読み予告実行手段は、特別条件が成立する前に記憶された保留情報に対応する可変表示のうち、特別条件が成立するときの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能である一方、特別条件が成立する可変表示より後の可変表示を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限する（例えば、救済時短の変動に到達する前に記

40

50

憶された保留記憶であって、救済時短を経由した時短状態に制御された後に行われる変動に対応する保留記憶を予告対象とする先読み予告演出の実行を制限（禁止）する）。そのような構成によれば、制御処理の煩雑化を回避することができるとともに、演出内容に矛盾が生じることを回避することができる。

【1384】

なお、上記の特徴部120IWで示した構成に、上記の特徴部090IWや特徴部113IW、特徴部116IWで示した構成を適宜組み合わせる構成することが可能である。例えば、上記の特徴部120IWで示した構成に上記の特徴部090IWで示した構成を適用する場合、時短状態中にV入賞あり小当たりとなった場合には小当たり回数カウンタの値を1減算して時短状態を終了する一方で、時短状態中にV入賞なし小当たりとなった場合には小当たり回数カウンタの値を減算しないように構成してもよい。

10

【1385】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1386】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【1387】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

20

【1388】

本発明の遊技機としては、他にも、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図8-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、

30

更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS13，S135，S149，S161を実行する部分）

さらに、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図49に示す群予告実行処理、図96～図102に示す6人群予告演出）を備え、

40

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期

50

間とを含み（たとえば、図 6 1 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 6（a 2 3）～図 9 8（a 3 0）に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 9（a 3 1）～図 1 0 0（a 3 6）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 1（a 3 7）～図 1 0 2（a 4 2）に示す期間）、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる（たとえば、図 5 9，図 9 6 に示す例）遊技機が挙げられる。

そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。さらに、このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。

【1 3 8 9】

つまり、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報が更新されるため、例えば第 1 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示のいずれか一方が実行されたときのみ数値情報を更新するようにした場合よりも数値情報が特別回数に到達しやすくなって遊技者が救済されやすくなるので、遊技意欲を高めることができるとともに、第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になったのち、第 1 表示期間よりも長い第 2 表示期間において、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続するので、単一のキャラクタのみが表示される状況をなくすことで群演出であることを遊技者に確実に伝えることができ、群演出の開始と継続が好適に実行されて群演出の興趣を向上できる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技興趣が低下しにくく遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することができる。

【1 3 9 0】

また、更新手段が更新した値によって群演出の実行頻度を変更させてもよい。そうすることで、変動回数と群演出の両方に注目させることができる。

【1 3 9 1】

さらに、興趣を向上させることが可能となる遊技機の形態の一例として、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 4 8 に示す群予告実行処理，図 9 5～図 1 0 1 に示す 6 人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 6 0 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 5（a 2 3）～図 9 7（a 3 0）に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 8（a 3 1）～図 9 9（a 3 6）に示す期間）、

10

20

30

40

50

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 0（a 3 7）～図 1 0 1（a 4 2）に示す期間）、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる（たとえば、図 5 8，図 9 5 に示す例）遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【1 3 9 2】

（他の形態例）

【1 3 9 3】

〔パチンコ遊技機の構成など〕

図 1 3 および図 1 4 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図 1 3 および図 1 4 には、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 における主要部材の配置レイアウトが示されている。遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【1 3 9 4】

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

【1 3 9 5】

なお、パチンコ遊技機 1 において可変表示される特別図柄としては、2 種類の特別図柄が設けられている。たとえば、一方の特別図柄を「第 1 特図」や「第 1 特別図柄」ともいい、他方の特別図柄を「第 2 特図」や「第 2 特別図柄」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。

【1 3 9 6】

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

【1 3 9 7】

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

【1 3 9 8】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられてい

10

20

30

40

50

てもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【1399】

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

【1400】

画像表示装置5の左側の遊技盤2上には、パチンコ遊技機1で実行される演出において登場する夢夢ちゃんというキャラクタが描かれている。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公である。また、画像表示装置5の右下の遊技盤2上には、パチンコ遊技機1で実行される演出において登場するジャムちゃんというキャラクタが描かれている。ジャムちゃんは、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタである。夢夢ちゃんは、主人公であるため、全てのキャラクタの中で最も重要度が高く、ジャムちゃんを含む他のキャラクタよりも演出において登場する頻度（回数）が大きい。また、ジャムちゃんは、主人公である夢夢ちゃん以外のキャラクタの中で最も重要度が高く、夢夢ちゃん以外の他のキャラクタよりも演出において登場する頻度（回数）が大きい。また、夢夢ちゃんやジャムちゃんのように、他のキャラクタよりも優先度の高いキャラクタは、キャラクタを選択する場面において最初に登場するキャラクタや最も目立つ位置に配置されるキャラクタ、あるいは全選択キャラクタのうちで最も上位に位置するキャラクタであってもよい。

【1401】

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

【1402】

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

【1403】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図20参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口（電チュー）を形成する。可変入賞球装置6Bは、たとえば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【1404】

遊技盤2の所定位置（図13に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（たとえば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【1405】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7Aが設けられている。特別可変入賞球装置7Aは、ソレノイド82（図20参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。

【1406】

たとえば、特別可変入賞球装置7Aは、パチンコ遊技機1の奥側に位置する遊技盤2と、パチンコ遊技機1の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠3a（図15参照）との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド82がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド82がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

10

【1407】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ23によって検出される。遊技球がカウントスイッチ23（図20参照）によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、1回の検出ごとに10個）が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、たとえば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。また、カウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、10個）に達すると、1ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

20

【1408】

パチンコ遊技機1においては、特別可変入賞球装置7Aの隣にV可変入賞球装置7Bが設けられている。V可変入賞球装置7Bは、ソレノイド83（図20参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口（以下、V大入賞口と称する）を形成する。

【1409】

たとえば、特別可変入賞球装置7Bは、遊技盤2とガラス扉枠3aとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球によるV大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド83がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の手前側にスライド移動することでV大入賞口を閉鎖状態として、遊技球がV大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド83がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側にスライド移動することでV大入賞口を開放状態として、遊技球がV大入賞口に進入しやすくなる。

30

【1410】

V大入賞口に進入した遊技球は、V大入賞口の内部に設けられた特定領域（V入賞領域とも称する）を通過することでV入賞スイッチ24（図20参照）によって検出される。遊技球がV入賞スイッチ24によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当たり遊技状態のラウンド中においてV大入賞口に遊技球が進入したことを条件にV入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口およびV大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

40

【1411】

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

【1412】

パチンコ遊技機1においては、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【1413】

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

50

【1414】

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

【1415】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。

【1416】

遊技盤2の所定位置（図1では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。可動体32は、「POWERFUL」という文字が付された部材が、「2」という文字が付された部材の前面側に位置するように構成されている。これにより、「POWERFUL2」という文字が形成されている。「POWERFUL2」は、パチンコ遊技機1の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体32に付された文字は、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公や当該主人公の次に優先度の高いキャラクタの名前（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ遊技機1の機種名（パワフル2）が可動体32に示されている。

【1417】

本実施の形態において、可動体32は、図1に示すように画像表示装置5の上方の位置と、図14に示すように画像表示装置5の前面に被さる位置との間で移動可能である。具体的には、可動体32は、「POWERFUL」という文字が付された部材と、「2」という文字が付された部材とのうち、「POWERFUL」という文字が付された部材のみが図1に示す位置から落下することで、図14に示すように画像表示装置5の前面に被さる位置で停止する。なお、可動体32は、役物とも称される。

【1418】

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

【1419】

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

【1420】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押圧（または押下）操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図20参照）により検出される。

【1421】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図20参照）により検出される。

【1422】

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

【1423】

パチンコ遊技機1は、遊技盤2の左下に特図LED基板9020を備える。特図LED

10

20

30

40

50

基板 9020 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 によって制御され、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数などを、LED の点灯／点滅／消灯によって報知する LED 基板である。特図 LED 基板 9020 においては、複数の LED による点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図ゲームにおける特別図柄（第 1 特図）の種類や第 2 特図ゲームにおける特別図柄（第 2 特図）の種類を表す。たとえば、後述する図 17（a）に示すように、特図 LED 基板 9020 においては、特図 1 可変表示部 9021 に設けられた複数の LED による点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図の種類を表し、特図 2 可変表示部 9022 に設けられた複数の LED による点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第 2 特図の種類を表す。

【1424】

さらに、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 の左下に第 4 図柄ユニット 9050 を備える。第 4 図柄ユニット 9050 は、演出制御用 CPU 120 によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、LED の点灯／点滅／消灯によって報知する LED 基板である。第 4 図柄ユニット 9050 においては、複数の LED による点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図ゲームにおける特別図柄（第 1 特図）の種類や第 2 特図ゲームにおける特別図柄（第 2 特図）の種類を表す。たとえば、後述する図 17（b）に示すように、第 4 図柄ユニット 9050 においては、特図 1 可変表示部 9053 に設けられた複数の LED による点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図の種類を表し、特図 2 可変表示部 9054 に設けられた複数の LED による点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第 2 特図の種類を表す。

【1425】

パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 および遊技機用枠 3 において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機 1 は、可動体 32 に設けられた役物ランプ 9A と、遊技盤 2 の左側に設けられた盤左ランプ 9B と、遊技盤 2 の上方に設けられた盤上ランプ 9C と、特別可変入賞球装置 7B の付近に設けられたアタッカランプ 9E と、特別可変入賞球装置 7A の付近に設けられた V アタッカランプ 9F と、V 大入賞口が開放して V 入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることや V 入賞が発生したことを報知する V ランプ 9G と、可変入賞球装置 6B の付近に設けられた電チューランプ 9H と、スティックコントローラ 31A に設けられたスティックコントローラランプ 9J と、プッシュボタン 31B に設けられたトリガボタンランプ 9K と、遊技機用枠 3 の左側に設けられた枠左ランプ 9L と、遊技機用枠 3 の右側に設けられた枠右ランプ 9R とを備える。V ランプは、大当りが発生したことを報知するものであってもよい。

【1426】

役物ランプ 9A は、役物ランプ 9A1～9A4 といった複数のランプから構成されている。具体的には、可動体 32 に含まれる「POWERFUL」という文字が付された部材が 4 分割されており、役物ランプ 9A1 は「P」および「O」の部分の裏側、役物ランプ 9A2 は「W」および「E」の部分の裏側、役物ランプ 9A3 は「R」および「F」の部分の裏側、役物ランプ 9A4 は「U」および「L」の部分の裏側に各々配置されている。これにより、役物ランプ 9A1～9A4 が「POWERFUL」という文字が付された部材の裏側で点灯（発光）することで、「POWERFUL」が点灯（発光）するようになっている。

【1427】

盤左ランプ 9B は、盤左ランプ 9B1～9B5 といった複数のランプから構成されている。遊技盤 2 の左側には、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて主人公（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）が描かれており、盤左ランプ 9B1～9B5 は、その主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側に各々配置されている。これにより、盤左ランプ 9B1～9B5 が主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側で点灯（発光）することで、主人公が描かれた遊技盤 2 の部分が点灯（発光）するようになっている。

【1428】

盤上ランプ 9C は、図 14 に示すように、盤上ランプ 9C1～9C13 といった複数の

10

20

30

40

50

ランプから構成されている。遊技盤 2 の上側には、左、中、右の 3 つの領域に分かれて、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8、盤上ランプ 9 C 9 ~ 9 C 13 が遊技盤 2 の裏側に各々配置されている。盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8、盤上ランプ 9 C 9 ~ 9 C 13 が設けられている遊技盤 2 の部分は光を透過可能な透明部材で形成されており、これにより、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 13 が遊技盤 2 の上側の部分の裏側で点灯（発光）することで、遊技盤 2 の上側の部分が白色や赤色などで点灯（発光）するようになっている。

【1429】

アタッカランプ 9 E は、特別可変入賞球装置 7 B の付近において遊技盤 2 の裏側に配置されている。これにより、アタッカランプ 9 E が遊技盤 2 の裏側で点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置 7 B の付近を点灯（発光）するようになっている。また、V アタッカランプ 9 F は、特別可変入賞球装置 7 A の付近において遊技盤 2 の裏側に配置されている。これにより、V アタッカランプ 9 F が遊技盤 2 の裏側で点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置 7 A の付近を点灯（発光）するようになっている。

【1430】

V ランプ 9 G は、「V」と描かれた遊技盤 2 の部分の裏側に配置されている。これにより、V ランプ 9 G が「V」と描かれた遊技盤 2 の部分の裏側で点灯（発光）することで、「V」と描かれた遊技盤 2 の部分が点灯（発光）するようになっている。電チューランプ 9 H は、可変入賞球装置 6 B の付近に配置されており、点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置 7 B の付近を点灯（発光）するようになっている。

【1431】

スティックコントローラランプ 9 J は、スティックコントローラ 31 A に設けられており、点灯（発光）することで、スティックコントローラ 31 A を点灯（発光）するようになっている。トリガボタンランプ 9 K は、プッシュボタン 31 B に設けられており、点灯（発光）することで、プッシュボタン 31 B を点灯（発光）するようになっている。

【1432】

枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の左側に設けられた複数のランプ 9 L 1 ~ 9 L 12（図 16 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ 9 R は、遊技機用枠 3 の右側に設けられた複数のランプ 9 R 2 ~ 9 R 12（図 16 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ 9 L および枠右ランプ 9 R を総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、アタッカランプ 9 E、V アタッカランプ 9 F、V ランプ 9 G、電チューランプ 9 H、スティックコントローラランプ 9 J、トリガボタンランプ 9 K、枠左ランプ 9 L、および枠右ランプ 9 R を、総称して遊技効果ランプ 9 とも称する。

【1433】

図 15 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 201 に収納された主基板 11 が搭載されている。主基板 11 には、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 が設けられている。設定キー 51 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 52 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、たとえば電源基板 17（図 20 参照）の所定位置といった、主基板 11 の外部に取り付けられてもよい。

【1434】

主基板 11 の背面中央には、表示モニタ 29 が配置され、表示モニタ 29 の側方には表示切替スイッチ 30（図 20 参照）が配置されている。表示モニタ 29 は、たとえば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 29 および表示切替スイッチ 30 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に

、主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。

【1435】

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

10

【1436】

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

【1437】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1a の右端部には、セキュリティカバー 50A が取り付けられている。セキュリティカバー 50A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 を含む基板ケース 201 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 50A は、短片 50Aa および長片 50Ab を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていれればよい。

20

【1438】

図 16 は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ 9L は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ 9L1 ~ 9L12 の 12 個のランプ群を有する。枠左ランプ 9L は、複数のランプ（この例では 12 個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ 9R は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って右回りに、枠右ランプ 9R1 ~ 9R12 の 12 個のランプ群を有する。枠右ランプ 9R は、複数のランプ（この例では 12 個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の右側付近を発光させる。

30

【1439】

図 17 は、特図 LED 基板 9020 および第 4 図柄ユニット 9050 を説明するための図である。図 17(a) に示すように、特図 LED 基板 9020 は、第 1 特図の可変表示を示す特図 1 可変表示部 9021 と、第 2 特図の可変表示を示す特図 2 可変表示部 9022 と、第 1 特図ゲームに対応する第 1 保留記憶数を示す特図 1 記憶表示部 9023 と、第 2 特図ゲームに対応する第 2 保留記憶数を示す特図 2 記憶表示部 9024 と、普通図保留記憶数を示す普通図記憶表示部 9025 と、普通図柄の可変表示を示す普通図表示部 9026 と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部 9030 と、確変状態の有無を示す確変表示部 9028 と、時短状態の有無を示す時短表示部 9029 と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部 9027 とを備える。各表示部は、LED などの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

40

【1440】

たとえば、特図 1 可変表示部 9021 は、第 1 特図ゲームにおける第 1 特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第 1 特別図柄の停止図柄を、LED などの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図 2 可変表示部 9022 は、第 2 特図ゲームにおける第 2 特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第 2 特別図柄の停止図柄を、LED などの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

50

【1441】

さらに、特図LED基板9020は、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。CPU103は、図柄確定後に、演出制御用CPU120に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用CPU120に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりや小当たりを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部9030を点灯させてもよい。この場合、CPU103は、演出制御用CPU120に大当たり終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。

10

【1442】

ここで、右打ちとは、遊技盤2に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）である。第1流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口が存在しない経路である。第2流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第1流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第1流下経路を通過して、第1始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第2流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第2流下経路を通過して、第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）の方へと流れ込む。

20

【1443】

本実施の形態においては、大当たりが発生した後の大当たり遊技、および大当たり遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第2始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部9030は、右打ちをすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、第2始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに第2特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば10個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においてはV大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、V大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第1流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

30

40

【1444】

図17(b)に示すように、第4図柄ユニット9050は、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部9051と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部9052と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図1可変表示部9053と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変表示部9054と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部9055とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

50

【1445】

たとえば、特図1可変表示部9053は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部9054は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【1446】

以下では、特図1可変表示部9021や特図1可変表示部9053におけるLEDなどの点灯手段によって第1特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第1特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。また、特図2可変表示部9022や特図2可変表示部9054におけるLEDなどの点灯手段によって第2特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第2特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。

【1447】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第4図柄ユニット9050の右打ち表示部9055におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9055におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU120は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりや小当たりを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部9055を点灯させてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を消灯させる。

【1448】

図18は、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた図である。図1に示すように、遊技盤2は、画像表示装置5の画面の端部に覆い被さるようにして固定されている。このため、図18に示すように、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗くと、遊技盤2の背面側に位置する画像表示装置5の画面の端部を視認可能になっている。

【1449】

図19は、画像表示装置5における画面の表示態様を説明するための図である。画像表示装置5の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの画像が表示される。具体的には、画像表示装置5の画面中央、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームと同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（たとえば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【1450】

画像表示装置5の画面の下端部には、第1保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア5Dと、第2保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア5Uと、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア5Aとが設けられている。

【1451】

画像表示装置5の画面の右上端部には、特別図柄の可変表示中であること、および第1保留記憶数や第2保留記憶数を示す第4図柄5Jが表示される。画像表示装置5の画面の左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄5Mが表示されている。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリ

10

20

30

40

50

ア５Ｃに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、小図柄５Ｍは、可変表示中は非表示化させることがなく、常時、画像表示装置５の画面に表示されている図柄でもある。

【１４５２】

なお、図１９に示すように、画像表示装置５の画面の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄５Ｍは、画像表示装置５の画面の左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄５Ｍの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【１４５３】

なお、図１９（ａ）に示すように、画像表示装置５の画面の形状は四角形または略四角形であるが、上述したように、遊技盤２は、画像表示装置５の画面の端部に覆いかぶさるようにして固定されている。このため、図１９（ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１を正面から見た場合、画像表示装置５の画面の一部（特に端部）は、遊技盤２によって視認できない、または視認困難になっている。

【１４５４】

〔基板構成〕

図２０は、パチンコ遊技機１に搭載された各種基板などを説明するための図である。図２０に示すように、パチンコ遊技機１には、主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ９１に接続された電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【１４５５】

パチンコ遊技機１では、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７により主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、たとえば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（たとえば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【１４５６】

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

【１４５７】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、たとえば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、ＲＴＣ（Real Time Clock）１０６とを備える。

【１４５８】

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

10

20

30

40

50

いる。なお、ROM 101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【1459】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【1460】

I/O 105は、たとえば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（特図LED基板9020などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【1461】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23、V入賞スイッチ24）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【1462】

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

20

【1463】

出力回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号を、ソレノイド81、ソレノイド82、またはソレノイド83に伝送する。

30

【1464】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ30、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【1465】

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

40

【1466】

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

【1467】

50

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

【1 4 6 8】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【1 4 6 9】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【1 4 7 0】

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

【1 4 7 1】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【1 4 7 2】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L，8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L，8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L，8 R から出力させる。

【1 4 7 3】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【1 4 7 4】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給など）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給など）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【1 4 7 5】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【1 4 7 6】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、たとえば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【1 4 7 7】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【1478】

第4図柄ユニット9050は、演出制御基板12に接続されており、制御用CPU120の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【1479】

〔遊技の進行の概略〕

上述した構成を備えるパチンコ遊技機1においては、以下のようにして遊技が進行する。パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などに遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（たとえば4）まで保留される。

10

【1480】

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

【1481】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、特図LED基板9020の特図1可変表示部21による第1特図ゲームが開始される。

20

【1482】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、特図LED基板9020の特図2可変表示部9022による第2特図ゲームが開始される。

【1483】

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

【1484】

30

特図ゲームにおいて、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せが、特定の特別図柄（大当り図柄、後述の大当り種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当り」となる。なお、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せにおける、特定の特別図柄（大当り図柄）に対応する点灯態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せが、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「小当り」となる。また、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せが、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せにおける、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

40

【1485】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。なお、当り種別として必ずしも小当りを設けなくてもよい。

50

【1486】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（たとえば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば9個）に達するまでのタイミングとのうちのいずれか早いタイミングまで継続される。この所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（10回や7回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【1487】

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

【1488】

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

【1489】

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

【1490】

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

【1491】

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

【1492】

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

【1493】

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

【1494】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、時短状態、確変状態などの特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチ

10

20

30

40

50

ンコ遊技機 1 が、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（たとえばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【1495】

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

【1496】

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

【1497】

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

【1498】

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。なお、演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、表示に加えて、または表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【1499】

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

【1500】

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

【1501】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、たとえば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、さらにスーパーリーチよりも大当り信頼度の高い最強リーチなどがある。また、スーパーリーチの中でも、スーパーリーチの前半とスーパーリーチの後半とに分けられる。本実施の形態においては、ノーマルリーチで可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出される方が大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出される方が大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの後半で可変

10

20

30

40

50

表示の表示結果が導出されるよりも、最強リーチで可変表示の表示結果が導出される方が大当たり信頼度が高い。なお、以下では、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」、「スーパーリーチの前半」を「SP前半」、「スーパーリーチの後半」を「SP後半」とも称する。

【1502】

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

10

【1503】

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

【1504】

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

20

【1505】

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

30

【1506】

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

40

【1507】

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

【1508】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり

50

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

【1509】

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

【1510】

〔大当りに関する各種テーブル〕

図21および図22を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

【1511】

（当り種別）

図21は、当り種別を説明するための図である。図21に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別（種類）ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

【1512】

具体的には、大当りの種別としては、通常大当り1、2および確変大当り1～9が設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「R」で表すことがある。たとえば、1ラウンド目は1R目、2ラウンド目は2R目とも称する。

【1513】

通常大当り1は、3ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り1においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、50回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【1514】

通常大当り2は、3ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り2においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【1515】

確変大当り1～5は、3ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り1においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【1516】

確変大当り6は、5ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り6においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【1517】

確変大当り7は、7ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り7においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

10

20

30

40

50

【1518】

確変大当たり8, 9は、10ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当たりである。確変大当たり8, 9においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【1519】

（各乱数）

図22は、各乱数を説明するための図である。図22に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダム1は、大当たりにするか否かを判定する当たり判定用のランダムカウンタである。ランダム1は、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である65536まで加算更新された後、再度1から加算更新される。ランダム2は、大当たり種類（種別）を決定する（大当たり種類決定用）ランダムカウンタである。

10

【1520】

ランダム3およびランダム4は、変動パターンの中の後変動に対応する変動パターン（以下、後変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（後変動パターン判定用）ランダムカウンタである。後変動とは、特別図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。なお、ランダム3は、ハズレ時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1ずつ更新され、1から加算更新されてその上限である65519まで加算更新された後、再度1から加算更新される。ランダム4は、当たり時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である239まで加算更新された後、再度1から加算更新される。

20

【1521】

ランダム5は、変動パターンの中の前変動に対応する変動パターン（以下、前変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（前変動パターン判定用）ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム5は、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である251まで加算更新された後、再度1から加算更新される。ランダム6は、普通図柄に基づく当たりを発生させるか否か決定する（普通図柄当たり判定用）ランダムカウンタである。ランダム6は、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である201まで加算更新された後、再度1から加算更新される。

30

【1522】

本実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態としての大当たり遊技状態に制御されるか否かが大当たり判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて決定される。そして、複数種類の大当たりのうち、いずれの大当たりとするかが、大当たり種類判定用乱数（ランダム2）の値に基づいて決定される。このとき、ランダム2の値に基づいて大当たり図柄も決定するようにすればよい。

【1523】

また、まず、後変動パターン判定用乱数（ランダム3, 4）を用いて当たりまたはハズレに応じて後変動パターンが決定され、前変動パターン判定用乱数（ランダム5）を用いて前変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

40

【1524】

（大当たり判定テーブル、大当たり種類判定テーブル）

図23は、大当たり判定テーブルおよび大当たり種類判定テーブルを説明するための図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

【1525】

図23(a)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、ランダム1と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当たり判

50

定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

【1526】

通常時大当り判定テーブルには、図23(a)の上欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図23(a)の下欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、通常時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値が設定されている。これにより、確変状態においては、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【1527】

CPU103は、所定の時期に、乱数回路104のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数(ランダム1)の値と比較するが、大当り判定用乱数値が図23(a)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(通常大当り、または、確変大当り)にすることに決定する。なお、図23(a)には、大当りになる確率(割合)またはハズレになる確率(割合)が示されている。

【1528】

図23(b)、(c)は、大当り種類判定テーブルを示す説明図である。図23(b)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第1特図大当り種類判定テーブルである。図23(c)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第2特図大当り種類判定テーブルである。

【1529】

図23(b)の第1特図大当り種類判定テーブルには、大当り種類判定用のランダム2の値と比較される数値であって、通常大当り1、2および確変大当り1~4のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図23(b)に示すように、第1特図について、通常大当り1は100個のランダム2のうちの25個のランダム2の値が割り当てられ、通常大当り2は100個のランダム2のうちの25個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り1は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り2は100個のランダム2のうちの37個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り3は100個のランダム2のうちの4個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り4は100個のランダム2のうちの4個のランダム2の値が割り当てられている。

【1530】

図23(c)の第2特別図柄大当り種類判定テーブルには、ランダム2の値と比較される数値であって、確変大当り5~9のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図23(c)に示すように、第2特図について、確変大当り5は100個のランダム2のうちの10個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り6は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り7は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り8は100個のランダム2のうちの70個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り9は100個のランダム2のうちの10個のランダム2の値が割り当てられている。

【1531】

このような各種の大当り種類判定テーブルを用いて、CPU103は、大当り種類として、ランダム2の値が一致した大当り種類判定値に対応する種類を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム2の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種類と、大当り種類に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【1532】

[演出制御コマンド]

図24は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御状態に

10

20

30

40

50

応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を示す。なお、図24に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「(H)」は16進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【1533】

コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン（前変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（XXは、前変動パターンの番号に対応）。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前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前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

10

【1534】

コマンド8101(H)は、第1特図の可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8102(H)は、第2特図の可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。演出制御用CPU101は、コマンド8101(H)またはコマンド8102(H)を受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【1535】

20

コマンド84XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン（後変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（XXは、後変動パターンの番号に対応）。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後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後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。

【1536】

コマンド8C01(H)は、ハズレに決定されていることを示す表示結果1指定コマンド（ハズレ指定コマンド）である。コマンド8C02(H)は、通常大当たり1に決定されていることを示す表示結果2指定コマンド（通常大当たり1指定コマンド）である。コマンド8C03(H)は、通常大当たり2に決定されていることを示す表示結果3指定コマンド（通常大当たり2指定コマンド）である。コマンド8C04(H)は、確変大当たり1に決定されていることを示す表示結果4指定コマンド（確変大当たり1指定コマンド）である。コマンド8C05(H)は、確変大当たり2に決定されていることを示す表示結果5指定コマンド（確変大当たり2指定コマンド）である。コマンド8C06(H)は、確変大当たり3に決定されていることを示す表示結果6指定コマンド（確変大当たり3指定コマンド）である。コマンド8C07(H)は、確変大当たり4に決定されていることを示す表示結果7指定コマンド（確変大当たり4指定コマンド）である。コマンド8C08(H)は、確変大当たり5に決定されていることを示す表示結果8指定コマンド（確変大当たり5指定コマンド）である。コマンド8C09(H)は、確変大当たり6に決定されていることを示す表示結果9指定コマンド（確変大当たり6指定コマンド）である。コマンド8C10(H)は、確変大当たり7に決定されていることを示す表示結果10指定コマンド（確変大当たり7指定コマンド）である。コマンド8C11(H)は、確変大当たり8に決定されていることを示す表示結果11指定コマンド（確変大当たり8指定コマンド）である。コマンド8C12(H)は、確変大当たり9に決定されていることを示す表示結果12指定コマンド（確変大当たり9指定コマンド）である。ハズレ指定コマンド、通常大当たり1, 2指定コマンド、および確変大当たり1~9指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8C系コマンドとも称する。

30

40

【1537】

コマンド8D01(H)は、第1特図の可変表示を開始することを示す第1図柄変動指

50

定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特図の可変表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。第1図柄変動指定コマンドおよび第2図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8D系コマンドとも称する。コマンド8F00(H)は、第1特図や第2特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【1538】

コマンド9000(H)は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定(電源投入時の初期画面を表示することを指定)する初期化指定コマンドである。コマンド9200(H)は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定(停電復旧画面を表示することを指定)する停電復旧指定コマンドである。コマンド9500(H)は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド9501(H)は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド9502(H)は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて95系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド9F00(H)は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【1539】

コマンドA001(H)は、通常大当たり1の開始を指定する大当たり開始1指定コマンドである。コマンドA002(H)は、通常大当たり2の開始を指定する大当たり開始2指定コマンドである。コマンドA003(H)は、確変大当たり1の開始を指定する確変大当たり開始3指定コマンドである。コマンドA004(H)は、確変大当たり2の開始を指定する確変大当たり開始4指定コマンドである。コマンドA005(H)は、確変大当たり3の開始を指定する確変大当たり開始5指定コマンドである。コマンドA006(H)は、確変大当たり4の開始を指定する確変大当たり開始6指定コマンドである。コマンドA007(H)は、確変大当たり5の開始を指定する確変大当たり開始7指定コマンドである。コマンドA008(H)は、確変大当たり6の開始を指定する確変大当たり開始8指定コマンドである。コマンドA009(H)は、確変大当たり7の開始を指定する確変大当たり開始9指定コマンドである。コマンドA010(H)は、確変大当たり8の開始を指定する確変大当たり開始10指定コマンドである。コマンドA011(H)は、確変大当たり9の開始を指定する確変大当たり開始11指定コマンドである。大当たり開始1~11指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA0系コマンドとも称する。

【1540】

A1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、A1系コマンドとも称する。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、A2系コマンドとも称する。

【1541】

コマンドA301(H)は、通常大当たり1の終了を指定する大当たり終了1指定コマンドである。コマンドA302(H)は、通常大当たり2の終了を指定する大当たり終了2指定コマンドである。コマンドA303(H)は、確変大当たり1の終了を指定する大当たり終了3指定コマンドである。コマンドA304(H)は、確変大当たり2の終了を指定する大当たり終了4指定コマンドである。コマンドA305(H)は、確変大当たり3の終了を指定する大当たり終了5指定コマンドである。コマンドA306(H)は、確変大当たり4の終了を指定する大当たり終了6指定コマンドである。コマンドA307(H)は、確変大当たり5の終了を指定する大当たり終了7指定コマンドである。コマンドA308(H)は、確変大当たり6の終了を指定する大当たり終了8指定コマンドである。コマンドA309(H)は、確変大当たり7の終了を指定する大当たり終了9指定コマンドである。コマンドA310(H)は、確変大当たり8の終了を指定する大当たり終了10指定コマンドである。コマンドA311(H)は、確変大当たり9の終了を指定する大当たり終了11指定コマンドである。大当たり終了1~11指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA3系コマンドとも称する。

【1542】

コマンドAD00(H)は、V入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、V大入賞口を通過した遊技球がV入賞領域に進入してV入賞スイッチ24により検出されるときに送信されるコマンドである。

【1543】

コマンドB100(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドB200(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【1544】

コマンドC1XX(H)は、第1保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第1保留記憶数指定コマンドである。第1保留記憶数指定コマンドを、C1系コマンドとも称する。コマンドC2XX(H)は、第2保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第2保留記憶する指定コマンドである。第2保留記憶数指定コマンドを、C2系コマンドとも称する。

【1545】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種類判定、変動パターン種類判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種類の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【1546】

C7XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【1547】

MODEがFD(H)でありかつ、EXTの4bit目が0であるコマンドは、右打ち表示の消灯を示す右打ち表示消灯指定コマンドである。MODEデータがFD(H)でありかつ、EXTデータの4bit目が1であるコマンドは、右打ち表示の点灯を示す右打ち表示点灯指定コマンドである。本実施の形態においては、特に右打ち表示点灯指定コマンドを、FD系コマンドとも称する。

【1548】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当たりの種類、変動パターン種類判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりとなることを指定する値、および、大当たりの種類を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【1549】

[変動パターン]

図25～図31を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。

【1550】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ100によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図24を用いて説明した前変動パターンコマンド(80XX(H))に対応し、後変動パターンは、図24を用いて説明した

10

20

30

40

50

後変動パターンコマンド（８４××（Ｈ））に対応する。

【１５５１】

（メイン側の前変動パターン）

図２５は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号１は、通常変動（たとえば、１３秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８０００（Ｈ））である。前変動番号２は、短縮変動（たとえば、７秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８００１（Ｈ））である。前変動番号３は、超短縮変動（たとえば、３秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８００２（Ｈ））である。

10

【１５５２】

前変動番号４は、ノーマルリーチ（役物×）（リーチ態様となるが可動体３２が動作しないリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００３（Ｈ））である。前変動番号５は、ノーマルリーチ（役物○）（リーチ態様となって可動体３２が動作するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００４（Ｈ））である。前変動番号６は、ノーマルリーチ（最終リーチ発展）（リーチ態様となって最終リーチに発展するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００５（Ｈ））である。

【１５５３】

前変動番号７は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（役物×）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００６（Ｈ））である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示（変動表示）が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示（変動表示）である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、１個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号８は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（役物○）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００７（Ｈ））である。前変動番号９は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（８００８（Ｈ））である。

20

【１５５４】

前変動番号１０は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（役物×）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００９（Ｈ））である。前変動番号１１は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（役物○）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００Ａ（Ｈ））である。前変動番号１２は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（８００Ｂ（Ｈ））である。

30

【１５５５】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置５にアニメーション（動画）が表示される。なお、パチンコ遊技機１においては、動画を構成する静止画１枚分（フレームと称する）につき、約３３．３ｍｓｅｃ分の時間を要する。たとえば、前変動番号７～９のパターンの場合、変動時間として４１５００ｍｓｅが設定されており、そのフレーム数は、約１２４６枚となる。また、前変動番号１０～１２のパターンの場合、変動時間として６２０００ｍｓｅが設定されており、そのフレーム数は、約１８６１枚となる。

40

【１５５６】

（メイン側の後変動パターン）

図２６は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号１は、１３秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４００（Ｈ））である。後変動番号２は、７秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４０１（Ｈ））である。後変動番号３は、３

50

秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４０２（Ｈ））である。後変動番号４は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド（８４０３（Ｈ））である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。

【１５５７】

後変動番号５は、ノーマルリーチ（ハズレ）（リーチ態様となるがＳＰリーチに発展することなくハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０４（Ｈ））である。後変動番号６は、ＳＰ前半（ハズレ）（ＳＰリーチに発展するがＳＰリーチの前半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０５（Ｈ））である。後変動番号７は、ＳＰ後半（ハズレ）（ＳＰリーチの後半に発展するがＳＰリーチの後半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０６（Ｈ））である。後変動番号８は、最終リーチ（ハズレ）（最終リーチに発展するが最終リーチでハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０７（Ｈ））である。

【１５５８】

後変動番号９は、ノーマルリーチ（当り）（リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０８（Ｈ））である。後変動番号１０は、ＳＰ前半（当り）（ＳＰリーチに発展してＳＰリーチの前半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０９（Ｈ））である。後変動番号１１は、ＳＰ後半（当り）（ＳＰリーチの後半に発展してＳＰリーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０Ａ（Ｈ））である。後変動番号１２は、最終リーチ（当り）（最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０Ｂ（Ｈ））である。

【１５５９】

（後変動パターンの判定）

後変動パターンは、大当たり判定において、大当たりおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図２７は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図２７に示すように、大当たり判定においてハズレに決定された場合、図２２で説明したランダム３を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

【１５６０】

具体的には、図２７（ａ）に示すように、消化後の保留記憶数が０個の場合、後変動番号１，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【１５６１】

消化後の保留記憶数が１個の場合、後変動番号１，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【１５６２】

消化後の保留記憶数が２個の場合、後変動番号２，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【１５６３】

消化後の保留記憶数が３個の場合、後変動番号３，４，５～８のうちからいずれかの後

変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率（後変動番号6～8の選択率）は、約 $1/102$ となっている。

【1564】

このように、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動番号が決定されるため、残っている保留記憶数に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【1565】

図28は、大当たり時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図28に示すように、大当たり判定において大当たり決定された場合、図22で説明したランダム4を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定において大当たり決定された場合、大当たりの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。

【1566】

具体的には、図28(a)に示すように、通常大当たり1, 2、確変大当たり1, 2, 5～8のいずれかに決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約 $1/1.1$ となっている。

【1567】

確変大当たり3, 9のいずれかに決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約 $1/1.1$ となっている。

【1568】

確変大当たり4に決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約 $1/1.1$ となっている。

【1569】

このように、大当たりの種類に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定されるため、大当たりの種類に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【1570】

また、図27に示すように、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約 $1/102$ となっているのに対して、大当たり時がそれよりも高い約 $1/1.1$ となっているため、SPリーチや最終リーチに発展した場合には、大当たりが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

【1571】

（前変動パターンの判定）

図29は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム5の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番号も異なる。

【1572】

具体的には、図29(a)に示すように、後変動番号1の後変動パターンに決定された場合、前変動番号1の前変動パターンに決定される。図29(b)に示すように、後変動番号2の後変動パターンに決定された場合、前変動番号2の前変動パターンに決定される。図29(c)に示すように、後変動番号3の後変動パターンに決定された場合、前変動

10

20

30

40

50

番号3の前変動パターンに決定される。図29(d)に示すように、後変動番号4の後変動パターンに決定された場合、前変動番号1の前変動パターンに決定される。

【1573】

図29(e)に示すように、後変動番号5, 9のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号4, 7のいずれかの前変動パターンに決定される。図29(f)に示すように、後変動番号6, 10のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号4, 7, 10のいずれかの前変動パターンに決定される。図29(g)に示すように、後変動番号7の後変動パターンに決定された場合、前変動番号5, 8, 11のいずれかの前変動パターンに決定される。

【1574】

図29(h)に示すように、後変動番号11の後変動パターンに決定された場合、前変動番号5, 8, 11のいずれかの前変動パターンに決定される。図29(i)に示すように、後変動番号8の後変動パターンに決定された場合、前変動番号6, 9, 12のいずれかの前変動パターンに決定される。図29(j)に示すように、後変動番号12の後変動パターンに決定された場合、前変動番号6, 9, 12のいずれかの前変動パターンに決定される。

【1575】

(全変動パターン)

図30は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図27～図29で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図30に示すようなメイン変動番号1～26の変動パターンのいずれかとなる。

【1576】

図31は、サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。さらに、サブ側においても、メイン変動番号1～26の変動パターンの各々に対応するように、サブ変動番号1～26の変動パターンが定められている。

【1577】

[各予告演出]

図32は、各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。本実施の形態においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する予告演出が実行されることがある。予告演出は、大当りの発生を示唆または予告する演出、遊技者に対して大当りを期待させる演出でもある。予告演出には、群予告演出(群予告、群演出とも称する)とSP前半タイトル予告演出(SP前半タイトル予告とも称する)が含まれる。

【1578】

群予告演出は、複数のオブジェクトが群となって進行する画像を表示する演出である。複数のオブジェクトは、人や魚や動物などのキャラクタ、飛行機や車などの機械など、進行するものであればいずれのものも含まれる。キャラクタなどのオブジェクトは1種類であってもよいし、複数種類であってもよい。パチンコ遊技機1において、複数種類の群予告演出が設けられている。具体的には、メイドの格好をした6人のキャラクタが群となって進行する6人群予告、爆チューという名前の爆弾の体を持つネズミのキャラクタが群となって進行する爆チュー群予告、ボインゴという名前のキャラクタが群となって進行するボインゴ群予告が実行されうる。

【1579】

本実施の形態においては、群予告演出は、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8, 10～12の後変動パターンに決定されたときに、群予告抽選で実行されるか否か、および実行する群予告演出の種類が決定される。

【1580】

図32(a)には、ステージAにおいて群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。本実施の形態においては、同じ変動パターンに基づき可変表示が行われたとしても、その演出態様(背景画像、BGMや効果音、登場するキャラクタなど)が互いに

10

20

30

40

50

異なる複数種類のステージが設けられている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージAは、メイドの格好をした6人のキャラクタに含まれる夢夢ちゃんというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【1581】

図32(a)に示すように、ハズレに対応する後変動番号6～8の後変動パターンに決定された場合、15%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、13%の確率で6人群予告に決定され、2%の確率でボインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号10～12の後変動パターンに決定された場合、85%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、55%の確率で6人群予告に決定され、30%の確率でボインゴ群予告に決定される。

10

【1582】

ここで、ハズレになる確率が約 $319/320$ であり、後変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率が約 $1/102$ であることを考慮すると、ハズレ時に変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率は約 $1/102$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約15%であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約0.15%になる。一方、大当りになる確率が約 $1/320$ であり、後変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率が約 $1/1.1$ であることを考慮すると、当り時に変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率は約 $1/320$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約85%であるため、当り時に群予告が実行される確率は約0.27%になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約64%になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、64%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

20

【1583】

図32(b)には、ステージBにおいて群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージBは、爆チューというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【1584】

図32(b)に示すように、ハズレに対応する後変動番号6～8の後変動パターンに決定された場合、10%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、8%の確率で爆チュー群予告に決定され、2%の確率でボインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号10～12の後変動パターンに決定された場合、90%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、60%の確率で爆チュー群予告に決定され、30%の確率でボインゴ群予告に決定される。

30

【1585】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率は約 $1/102$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約10%であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約0.10%になる。一方、当り時に変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率は約 $1/320$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約90%であるため、当り時に群予告が実行される確率は約0.28%になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約74%になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、74%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

40

【1586】

SP前半タイトル予告は、SPリーチに発展した場合に、SPリーチの前半のタイトルを示す文字画像の表示態様によって大当りになることを示唆する演出である。本実施の形態において、SP前半タイトルの文字画像の表示はステージAおよびステージBのいずれにおいても実行されるが、当該SP前半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出は、ステージBの場合にのみ実行される。なお、ステージAの場合においてもSP前

50

半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出が実行されてもよい。

【1587】

本実施の形態においては、SP前半タイトル予告は、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～12の後変動パターンに決定されたときに、SP前半タイトル予告抽選で実行されるか否か、および実行するSP前半タイトル予告の種類が決定される。

【1588】

図32(c)に示すように、ハズレに対応する後変動番号6～8の後変動パターンに決定された場合、20%の確率でSP前半タイトル予告が実行され、当りに対応する後変動番号10～12の後変動パターンに決定された場合、80%の確率でSP前半タイトル予告が実行される。

【1589】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率は約 $1/102$ である。そして、この場合においてSP前半タイトル予告が実行される確率は約20%であるため、ハズレ時にSP前半タイトル予告が実行される確率は約0.20%になる。一方、当り時に変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率は約 $1/320$ である。そして、この場合においてSP前半タイトル予告が実行される確率は約80%であるため、当り時にSP前半タイトル予告が実行される確率は約0.25%になる。このことから、SP前半タイトル予告が実行された場合に大当たりとなる確率（信頼度、期待度）は約56%になる。なお、SP前半タイトル予告の信頼度（期待度）は、56%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当たりが発生することを期待させることができる。

【1590】

このように、群予告における信頼度（大当たりの期待度）は64%（ステージAの場合）や74%（ステージBの場合）であるのに対して、SP前半タイトル予告における信頼度（大当たりの期待度）は56%であり、群予告は、SP前半タイトル予告よりも、信頼度が高くなっている。このため、群予告が実行されたときは、SP前半タイトル予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、SP前半タイトル予告よりも群予告が実行されることを期待するようになっている。

【1591】

また、ステージAにおけるボインゴ群予告は、ハズレ時においては2%の確率でしか実行されないのに対して、当り時においては30%の確率で実行されるため、ボインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当たりである可能性が高い。一方、ステージAにおける6人群予告は、ハズレ時においては13%の確率で実行されるのに対して、当り時においては55%の確率で実行されるため、6人群予告が実行されてもハズレである可能性はボインゴ群予告よりも大きい。このため、ボインゴ群予告が実行されたときは、6人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、6人群予告よりもボインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

【1592】

同様に、ステージBにおけるボインゴ群予告は、ハズレ時においては2%の確率でしか実行されないのに対して、当り時においては30%の確率で実行されるため、ボインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当たりである可能性が高い。一方、ステージBにおける爆チュー群予告は、ハズレ時においては8%の確率で実行されるのに対して、当り時には60%の確率で実行されるため、爆チュー群予告が実行されてもハズレである可能性はボインゴ群予告よりも大きい。このため、ボインゴ群予告が実行されたときは、爆チュー群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、爆チュー群予告よりもボインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

【1593】

さらに、ステージAにおける6人群予告は、ハズレ時においては13%の確率で実行されるのに対して、当り時においては55%の確率で実行される。一方、ステージBにおける爆チュー群予告は、ハズレ時においては8%の確率で実行されるのに対して、当り時に

においては60%の確率で実行される。このため、ステージBにおける爆チュー群予告は、ステージAにおける6人群予告よりも、大当たり時に実行される割合が高くなっている。これにより、ステージBにおいて爆チュー群予告が実行されたときは、ステージAにおいて6人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、6人群予告よりも6人群予告が実行されることを期待するようになっている。

【1594】

なお、ステージAにおける群予告の信頼度と、ステージBにおける群予告の信頼度とは、同じになるように設計されてもよい。この場合において、ステージAにおける群予告およびステージBにおける群予告はいずれもSP前半タイトル予告よりも信頼度が高くなっていけばよく、また、ボインゴ群予告は6人群予告や爆チュー群予告よりも信頼度が高くなっていけばよい。

10

【1595】

〔動作〕

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【1596】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。

【1597】

（特別図柄プロセス処理）

図33は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。

20

【1598】

図33に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、CPU103は、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

【1599】

次に、CPU103は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

30

【1600】

CPU103は、復旧条件が成立した場合には（ステップS3でY）、復旧処理（ステップS4）を実行した後に、設定確認処理（ステップS5）を実行する。CPU103は、ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

40

【1601】

CPU103は、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3でN）、初期化処理（ステップS6）を実行した後に、設定変更処理（ステップS7）を実行する。ステップS6の初期化処理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリア

50

するクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【1602】

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

【1603】

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

【1604】

パチンコ遊技機1が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル30の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【1605】

CPU103は、ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【1606】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、CPU103は、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【1607】

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

【1608】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。たとえば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【1609】

クリア信号は、たとえば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 の押圧操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチ 92 がオンであればステップ S6 の初期化处理とともにステップ S7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ 92 がオフであればステップ S4 の復旧処理とともにステップ S5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 51 がオフである場合には、クリアスイッチ 92 がオンであればステップ S6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ 92 がオフであればステップ S4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

10

【1610】

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

【1611】

20

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図 34 は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行した CPU103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 34 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 34 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。続いて、CPU103 は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、CPU103 は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップ S23）。

30

【1612】

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

40

【1613】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S26）。CPU103 がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普図表示部 26 を駆動することにより行われ、普図記憶表示部 25 を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【1614】

50

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理などが行われてもよい。その後、CPU 103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU 103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【1615】

（特別図柄プロセス処理）

図35は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理は、図34に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【1616】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図34に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1617】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【1618】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【1619】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM 121に格納されている。

【1620】

10

20

30

40

50

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

【 1 6 2 1 】

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

10

【 1 6 2 2 】

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

【 1 6 2 3 】

20

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 1 6 2 4 】

30

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、たとえば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 1 6 2 5 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

40

【 1 6 2 6 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大

50

当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【1627】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【1628】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。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の当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値に関わらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【1629】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320で小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（たとえば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過するごとに所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

10

20

30

40

50

【1630】

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

10

【1631】

(始動入賞判定処理)

図36は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU103は、図35に示す特別図柄プロセス処理のS101において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS51)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップS51でY)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(たとえば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS52)。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS52でN)、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップS53)。

20

【1632】

ステップS51にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS51でN)、ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS52でY)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS54)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップS54でY)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(たとえば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS55)。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS55にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS55でN)、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップS56)。

30

【1633】

ステップS53、ステップS56の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップS57)。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップS58)。たとえば、図示しない遊技制御カウンタ設定

40

50

部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【1634】

ステップS58の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2、変動パターン判定用の乱数値ランダム3、4を示す数値データを抽出する（ステップS59）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS60）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第1特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第2特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される。

10

【1635】

大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ランダム3、4は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップS59の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

20

【1636】

ステップS59の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップS60）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図34に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【1637】

CPU103は、ステップS60の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップS61）。その後、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS62）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

40

【1638】

（特別図柄通常処理）

図37は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図37に示すように、特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファ（第1特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第2保留記憶バッファ（第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップS1001）。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップS1001でN）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップS1002）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップS1002でN）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止か

50

ら所定期間が経過している場合（ステップS1002でY）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップS1003）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【1639】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップS1001でY）、CPU103は、保留特定領域に設定されているデータのうちの1番目のデータが「第2」を示すデータであるか否かを判定する（ステップS1004）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータでない（すなわち、「第1」を示すデータである）場合（ステップS1004でN）、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第1」を示すデータを設定する（ステップS1005）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータである場合（ステップS1004でY）、CPU103は、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する（ステップS1006）。

【1640】

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

【1641】

ステップS1004～ステップS1006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特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【1642】

次に、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する（ステップS1007）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。

【1643】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップS1008）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【1644】

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

【1645】

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

【1646】

次に、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップS1009）。この場合、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、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【1647】

次に、CPU103は、背景指定コマンドを送信し（ステップS1010）、保留記憶バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（ステップS1011）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図22参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【1648】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（図23（a）の下欄の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（図23（a）の上欄の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU103は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU103は、大当たり判定用乱数（ランダム1）の値が図23（a）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS1011でY）、ステップS1012に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【1649】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（たとえば、150回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当たりが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

10

20

30

40

50

【1650】

大当り判定用乱数（ランダム1）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップS1011でN）、後述するステップS1015に進む。

【1651】

ステップS1011において大当り判定用乱数（ランダム1）の値がいずれかの大当り判定値に一致すれば、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップS1012）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図23（b）の第1特別図柄大当り種類判定用テーブルおよび図23（c）の第2特別図柄大当り種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図23（b）に示す第1特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図23（c）の第2特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。そして、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種類判定用の乱数（ランダム2）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（ステップS1013）。

10

【1652】

また、CPU103は、決定した大当り種別を示す大当り種別データをRAM102における大当り種別バッファに設定する（ステップS1014）。

20

【1653】

次に、CPU103は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップS1015）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップS1014により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。

【1654】

そして、CPU103は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップS1016）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップS1017）。

30

【1655】

（変動パターン設定処理）

図38は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図38に示すように、変動パターン設定処理において、CPU103は、保留記憶数および大当りの有無に応じて、ランダム3、4に基づいて後変動パターンを決定する（ステップS1101）。具体的には、CPU103は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図27に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム3の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、CPU103は、大当り時の場合、大当りの種類に応じて図28に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム4の値とに基づいて後変動パターンを決定する。

40

【1656】

次に、CPU103は、ランダム5に基づいて、前変動パターンを決定する（ステップS1102）。具体的には、CPU103は、S1102で決定した後変動パターンに応じて図29に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム5の値とに基づいて前変動パターンを決定する。

【1657】

次に、CPU103は、決定した変動パターン（前変動パターンおよび後変動パターン）に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップS1103）。

50

【1658】

次に、CPU103は、RAM102に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS1104）。そして、CPU103は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行い（ステップS1105）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップS112）に対応した値に更新する（ステップS1106）。

【1659】

（特別図柄変動処理）

図39は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図39に示すように、特別図柄変動処理において、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップS1201）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1202でY）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS113）に対応した値に更新する（ステップS1203）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS1202でN）、そのまま処理を終了する。

【1660】

（特別図柄停止処理）

図40は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図40に示すように、特別図柄停止処理において、CPU103は、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、特図1可変表示部21または特図2可変表示部22に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS1301）。なお、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は特図1可変表示部21での第1特別図柄の変動を終了させ、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は特図2可変表示部22での第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップS1302）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用CPU120に送信される。次に、CPU103は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1303）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には（ステップS1303でN）、ステップS1309に移行する。

【1661】

大当たりフラグがセットされている場合には（ステップS1303でY）、CPU103は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップS1304）。次に、演出制御用CPU120に、大当たり開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップS1305）。

【1662】

また、ROM101に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびV大入賞口について、開放回数（たとえば、5回や10回）、開放時間（たとえば、2.9秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、0.5秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップS1306）。たとえば、3Rの通常大当りの場合、1～3Rの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5Rの確変大当りの場合、1～3R目および5R目に通常大入賞口を開放させ、4R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、10Rの確変大当りの場合、1～8R目および10R目に通常大入賞口を開放させ、9R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（5回や10回）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。

【1663】

また、大入賞口制御タイマに、大当たり表示時間であるファンファーレ時間（大当たりが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS1307）。以降、大当たり開放前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（ステップS114）に対応した値に更新し（ステ

10

20

30

40

50

ップS 1308)、処理を終了する。

【1664】

ステップS 1303で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には(ステップS 1304でN)、CPU103は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS 1309)。時短フラグがセットされていない場合は(ステップS 1309でN)、ステップS 1316の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には(ステップS 1309でY)、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウンタ値を1減算する(ステップS 1310)。次に、CPU103は、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認する(ステップS 1311)。時短回数カウンタの値が0になった場合は(ステップS 1311でY)、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする(ステップS 1312)。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数(150回)行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップS 1311において、時短回数カウンタの値が0になっていない場合には(ステップS 1311でN)、ステップS 1316の処理へ移行する。

10

【1665】

ステップS 1312の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS 1313)。確変フラグがセットされている場合には(ステップS 1313でY)、確変フラグをリセットする(ステップS 1314)。次に、CPU103は、遊技状態が時短状態から通常状態(低確率/低ベース状態)に移行したことに応じて、演出制御用CPU120に通常状態指定コマンドを送信し(ステップS 1315)、ステップS 1316に進む。ステップS 1313において確変フラグがセットされていない場合には(ステップS 1313でN)、ステップS 1314の処理を行わずに、ステップS 1315に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS 110)に対応した値に更新し(ステップS 1316)、処理を終了する。

20

【1666】

(大当り開放前処理)

図41は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図41に示すように、大当り開放前処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1(減算更新)する(ステップS 1401)。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを判定し(ステップS 1402)、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ(ステップS 1402でN)、処理を終了する。

30

【1667】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には(ステップS 1402でY)、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定コマンドを送信する(ステップS 1403)。そして、開放パターンに応じてソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する(ステップS 1404)。これにより、1R目においては通常大入賞口が開放する。

【1668】

次に、CPU103は、開放パターンデータ(たとえば、ステップS 1306によりRAM102に記憶されたデータ)に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間(大入賞口開放時間)に応じた大入賞口開放時間(たとえば、29秒)を設定する(ステップS 1405)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理(ステップS 115)に応じた値に更新し(ステップS 1406)、処理を終了する。

40

【1669】

(大当り開放中処理)

図42は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図42に示すように、大当り開放中処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1(減算更新)する(ステップS 1501)。

【1670】

50

そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否かを確認する（ステップS1502）。大入賞口制御タイマの値が0になっているときは（ステップS1502でY）、ステップS1511の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは（ステップS1502でN）、通常大入賞口またはV大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップS1503）。通常大入賞口またはV大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

【1671】

ステップS1503で、通常大入賞口またはV大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップS1503でN）、処理を終了する。

【1672】

通常大入賞口またはV大入賞口が開放中であれば（ステップS1503でY）、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する（ステップS1504）。カウントスイッチ23とV入賞スイッチ24のいずれもがオンになっていなければ（ステップS1504でN）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップS1504でY）、入賞個数カウンタを+1（加算更新）する（ステップS1505）。

【1673】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1506）。確変決定フラグは、V入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば（ステップS1506でY）、ステップS1510の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップS1506でN）、V入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する（ステップS1507）。V入賞スイッチ24がオンになっていなければ（ステップS1507でN）、ステップS1510の処理へ移行する。一方、V入賞スイッチがオンとなっていれば（ステップS1507でY）、確変決定フラグをセットし（ステップS1508）、確変判定装置通過指定コマンドを送信し（ステップS1509）、ステップS1510の処理へ移行する。

【1674】

そして、CPU103は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば10）になっているか否かを判定する（ステップS1510）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ（ステップS1510でN）、処理を終了する。

【1675】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには（ステップS1510でY）、CPU103は、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド83を駆動してV大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う（ステップS1511）。次に、CPU103は、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）処理を行う（ステップS1512）。次に、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理（ステップS116）に応じた値に更新し（ステップS1513）、処理を終了する。

【1676】

（大当り開放後処理）

図43は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図43に示すように、大当り開放後処理において、CPU103は、開放回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップS1601）。

【1677】

開放回数カウンタの値が0であれば（ステップS1601でY）、演出制御用CPU120に大当り終了指定マンドを送信し（ステップS1602）、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップS1603）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS117）に応じた値に更新し（ステップS1604）、処理を

10

20

30

40

50

終了する。

【1678】

ステップS1601において、開放回数カウンタの値が0でなければ（ステップS1601でN）、演出制御用CPU120に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップS1605）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップS1606）。

【1679】

次に、CPU103は、V大入賞口が開放するラウンド（V開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドがV開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップS1607）。V開放ラウンド前でない場合（ステップS1607でN）、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップS1608）。一方、V開放ラウンド前である場合（ステップS1607でY）、ソレノイド83を駆動してV大入賞口を開放する制御を行う（ステップS1609）。

【1680】

ステップS1608またはステップS1609の後、CPU103は、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップS1610）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放中処理（ステップS115）に応じた値に更新し（ステップS1611）、処理を終了する。

【1681】

（大当たり終了処理）

図44は、大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図44に示すように、大当たり終了処理において、CPU103は、大当たり終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を1減算する（ステップS1701）。そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になっているか否か（大当たり終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップS1702）。大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップS1702でN）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が0になっていれば（ステップS1702でY）、大当たりフラグをリセットする（ステップS1703）。

【1682】

次に、CPU103は、V入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1704）。確変決定フラグがセットされていなければ（ステップS1704でN）、ステップS1705の処理へ移行する。ステップS1704において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップS1704でY）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップS1707）。次に、演出制御用CPU120に確変状態指定コマンドを送信し（ステップS1708）、確変決定フラグをリセットし（ステップS1709）、ステップS1710の処理へ移行する。

【1683】

ステップS1710では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップS1710）、時短回数カウンタに150をセットする（ステップS1711）。そして、ステップS1712の処理へ移行する。

【1684】

一方、ステップS1704において、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップS1704でN）、ステップS1705では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップS1705）、時短回数カウンタに100をセットし（ステップS1706）、ステップS1712の処理へ移行する。

【1685】

ステップS1712では、演出制御用CPU120に時短状態指定コマンドを送信する（ステップS1712）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新し（ステップS1713）、処理を終了する。なお、演出制御用CPU120側は、CPU103から送信される確変状態

10

20

30

40

50

指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

【1686】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。

【1687】

（演出制御メイン処理）

演出制御基板12では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図45のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図45は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図45に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

10

【1688】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、たとえばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73でN）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

20

【1689】

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

30

【1690】

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

40

【1691】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、たとえば画像表示装置5の表示領

50

域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドなどに応じた判定や決定、設定などが行われる。

【1692】

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

10

【1693】

（演出制御プロセス処理）

図 4 6 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理は、図 4 5 のステップ S 7 6 にて実行される処理である。図 4 6 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、たとえば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【1694】

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

20

【1695】

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

30

【1696】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果などを反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

【1697】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L , 8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、た

50

例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【1698】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【1699】

ステップ S 174 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【1700】

ステップ S 175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、たとえば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【1701】

（可変表示開始設定処理）

図 47 は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 47 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する（ステップ S 7101）。演出制御用 CPU 120 は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かを確認する（ステップ S 7103）。

【1702】

演出制御用 CPU 120 は、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ハズレ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないハズレの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し（ステップ S 7105）、ステップ S 7106 へ進む。

【1703】

ステップ S 7103 の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合（リーチ変動パターンであると判定した場合）は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（ステップ S 7104）、ステップ S 7106 へ進む。

【1704】

また、ステップ S 7101 の処理でハズレとすることに決定されていない場合（大当りとなることが決定された場合）に、演出制御用 CPU 120 は、大当りの種別に応じて、大当り図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（ステップ S 7102）、ス

10

20

30

40

50

テップ S 7 1 0 6 へ進む。

【1705】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理（たとえば、群予告設定処理など）を行う演出設定処理（ステップ S 7 1 0 6）を実行した後、ステップ S 7 1 0 7 に進む。

【1706】

ステップ S 7 1 0 7 では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。ステップ S 7 1 0 7 においては、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、および、ステップ S 7 1 0 6 の処理で決定した演出の演出制御パターン等により指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

10

【1707】

ROM 1 2 1 に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置 5 の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

20

【1708】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミングなどが設定されている。

【1709】

次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 7 1 0 8）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（ステップ S 7 1 0 9）。

30

【1710】

ステップ S 7 1 0 9 の処理を実行したら、プロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ）にしたがって演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R）の制御を開始する（ステップ S 7 1 1 0）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために指令を出力する。また、各種 LED などの発光体を点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

40

【1711】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップ S 7 1 1 1）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）に対応した値にし（ステップ S 7 1 1 2）、可変表示開始設定処理が終了する。

【1712】

（群予告設定処理）

図 4 8 は、群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。群予告設定処理は、可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）に含まれる処理である。

【1713】

50

図48に示すように、演出制御用CPU120は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する(ステップS7061)。具体的には、演出制御用CPU120は、ハズレ時においては後変動番号6～8の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを、当たり時においては後変動番号10～12の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する。なお、後変動番号6～8の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号8～15の変動パターンであり、後変動番号10～12の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号18～26の変動パターンである。

【1714】

演出制御用CPU120は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信していない場合(ステップS7061でN)、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信した場合(ステップS7061でY)、変動パターンコマンドに対応する変動パターンの変動時間をフレーム数に変換する(ステップS7062)。たとえば、メイン変動番号22の変動パターンの場合、前変動時間が41500msecであるため、そのフレーム数は約1246枚となり、後変動時間が91900msecであるため、そのフレーム数は約3000枚となる。また、たとえば、メイン変動番号26の変動パターンの場合、前変動時間が62000msecであるため、そのフレーム数は約1861枚となり、後変動時間が142800msecであるため、そのフレーム数は約4288枚となる。

【1715】

演出制御用CPU120は、群予告抽選を実行する(ステップS7063)。具体的には、演出制御用CPU120は、図32(a)，(b)に示す群予告抽選テーブルを用いて、後変動番号に基づいて群予告を実行するか否か、および実行する群予告の種類を決定する。

【1716】

演出制御用CPU120は、群予告抽選で当選したか否かを判定する。演出制御用CPU120は、群予告抽選で当選しなかった場合(ステップS7064でN)、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告抽選で当選した場合(ステップS7064でY)、ステージに応じた群予告実行用の演出制御パターンを抽出し(ステップS7065)、処理を終了する。

【1717】

たとえば、例1に示すように、メイン変動番号22の変動パターンの場合であってかつステージAの場合、前変動における1246枚のフレームのうち、985フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号22の変動パターンの場合であってかつステージBの場合、後変動における3000枚のフレームのうち、1385フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

【1718】

たとえば、例2に示すように、メイン変動番号26の変動パターンの場合であってかつステージAの場合、前変動における1861枚のフレームのうち、1600フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号26の変動パターンの場合であってかつステージBの場合、後変動における4288枚のフレームのうち、2000フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

【1719】

このように、本実施の形態においては、ステージAの場合には前変動において群予告が実行されるのに対して、ステージBの場合には後変動において群予告が実行されるようになっている。

【1720】

(群予告実行処理)

図49は、群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。群予告実行処理は、可

10

20

30

40

50

変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）に含まれる処理である。

【1 7 2 1】

図 4 9 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示開始設定処理において設定された演出制御パターンに対応するフレーム数から 1 フレームずつ減算する（ステップ S 7 2 0 1）。たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、メイン変動番号 2 6 の変動パターンに対応する演出制御パターンが設定されている場合、全フレーム数である 6 1 4 9 フレーム目から 1 フレームずつ減算する。

【1 7 2 2】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、群予告実行用の演出制御パターンを設定していない場合（ステップ S 7 2 0 2 で N）、処理を終了する。一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、群予告実行用の演出制御パターンを設定している場合（ステップ S 7 2 0 2 で Y）、群予告の実行タイミングのフレームに到達したか否かを判定する（S 7 2 0 3）。たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、メイン変動番号 2 6 の変動パターンの場合であってかつステージ A の場合、1 6 0 0 フレーム目に到達したか否かを判定する。

【1 7 2 3】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、群予告の実行タイミングのフレームに到達していない場合（ステップ S 7 2 0 3 で N）、処理を終了する。一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、群予告の実行タイミングのフレームに到達した場合（ステップ S 7 2 0 3 で Y）、群予告を実行するために各種演出装置を制御する（ステップ S 7 2 0 4）。たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、後述する図 6 4 ～図 7 0 に示す群予告点灯テーブルに基づき遊技効果ランプ 9 に対して点灯、点滅、または消灯させるための制御を行い、スピーカ 8 R、8 L に対して音を出力させるための制御を行う。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、処理を終了する。

【1 7 2 4】

〔遊技の進行の概略〕

上述したように構成されているパチンコ遊技機 1 においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機 1 においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入すると、第 1 特図ゲームが開始される。第 1 特図ゲームの結果、特図 1 可変表示部 2 1 が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが発生する。

【1 7 2 5】

第 1 特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、通常大当たり 1、2、確変大当たり 1 ～ 4 がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置 5 の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第 2 流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図 LED 基板 9 0 2 0 の右打ち表示部 9 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の右打ち表示部 9 0 5 5 においてもたとえば LED などの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

【1 7 2 6】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、3 R の通常大当たりの場合は 3 回、1 0 R の確変大当たりの場合は 1 0 回）に亘って開放する。大入賞口の 1 回の開放は、所定期間（たとえば 2 9 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば 1 0 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【1 7 2 7】

大当たり遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、1 0 0 回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当たりラウンド中に V 入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば 1 0 0 回）の変動に亘って

10

20

30

40

50

遊技状態が確変状態に制御される。

【1728】

大当たりラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当たり（初当たりとも称する）が発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【1729】

時短状態においては、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、また、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、さらに、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bが開状態になる頻度を高くすることにより第2始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第2始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

【1730】

大当たりラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入することで、第2特図ゲームが開始される。第2特図ゲームの結果、特図2可変表示部9022が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たり（連チャン当たりとも称する）が発生する。

【1731】

第2特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、確変大当たり5～9がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055による右打ち促進演出は、初当たり時から継続している。

【1732】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、10回）に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間（たとえば29秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【1733】

そして、大当たり遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当たり時と同様に、所定回数（たとえば、100回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当たりにおける大当たりラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当たりが発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当たりが発生し、当該連チャン当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【1734】

初当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当たりが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【1735】

〔群予告演出の設計〕

次に、パチンコ遊技機1の開発段階における群予告演出の設計について説明する。

【1736】

(群予告作業工程)

図50は、群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。図50に示すように、群予告の作業工程は、その作業順に、概要書の作成工程（ステップS901）と、アニメーション制作工程（ステップS902）と、本映像制作工程（ステップS903）と、オーサリング工程（ステップS904）と、音作成工程（ステップS905）と、抽選の組込工程（ステップS906）と、映像の組込工程（ステップS907）と、音の組込工程（ステップS908）と、ランプデータ作成工程（ステップS909）と、ランプの組込工程（ステップS910）とを含む。

【1737】

ステップS901の概要書の作成工程においては、パチンコ遊技機1において群予告を新たに設計するための概要書が作成される。

【1738】

ステップS902のアニメーション制作工程においては、群予告で用いられるアニメーションの絵コンテの作成、アニメーションに用いられるキャラクタや背景などのデザイン、アニメーションを作成するための台本となるVコンテの作成、アニメーション用のCG制作、および実際のアニメーションの制作などが行われる。

【1739】

ステップS903の本映像制作工程においては、アニメーション制作工程において作成されたアニメーションを用いて、群予告で用いられる映像データが作成される。なお、群予告で用いられる映像データは、この本映像制作工程において作成されるが、その作成される映像データの再生時間は、実際にパチンコ遊技機1において実行される群予告の実行時間よりも長めに作成される。これにより、設計変更によって群予告の実行時間が長くなったとしても、本映像制作工程において作成された映像データを変更することなく、そのまま使用することができる。また、本映像制作工程においては、演出ごとに予め定められたタイミングで映像データが再生されるように、映像データごとに再生タイミングも設計される。たとえば、メイン変動番号22の変動パターンにおいては、ステージAの群予告は985フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージBの群予告は1385フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。また、メイン変動番号26の変動パターンにおいては、ステージAの群予告は1600フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージBの群予告は2000フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。

【1740】

ステップS904のオーサリング工程においては、本映像制作工程で作成された映像データを用いて、パチンコ遊技機1で実行される映像再生用のソフトウェア（プログラム）が作成される。

【1741】

ステップS905の音作成工程においては、群予告の映像に合わせて、群予告で用いられるBGM（背景音）や効果音などの各種音のデータが作成される。

【1742】

ステップS906の抽選の組込工程においては、群予告抽選など、群予告に関連する各種の抽選についてのデータが作成される。なお、この抽選の組込工程において、群予告の期待度（信頼度）などが設計される。作成された抽選データは、パチンコ遊技機1で実行される抽選用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機1に組み込まれる。

【1743】

ステップS907の映像の組込工程においては、オーサリング工程で作成された映像再生用のソフトウェアが、群予告で実行される映像再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機1に組み込まれる。

【1744】

ステップS908の音の組込工程においては、音作成工程で作成された音のデータが、

10

20

30

40

50

群予告で実行される音再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

【1745】

ステップ S 9 0 8 のランプデータ作成工程においては、群予告で用いられるランプや L E D などの点灯手段（発光手段）における点灯、点滅、消灯などの各種点灯のデータが作成される。

【1746】

ステップ S 9 1 0 のランプの組込工程においては、ランプデータ作成工程で作成されたランプや L E D などの各種の点灯、点滅、消灯などのデータが、パチンコ遊技機 1 で実行されるランプ再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

【1747】

これら各工程における作業を経ることで、群予告演出に関連する抽選や映像、および音のデータなどが作成されて、パチンコ遊技機 1 において実行されるようにソフトウェアとして組み込まれる。

【1748】

（本映像制作）

図 5 1 ～図 5 4 を参照しながら、群予告の本映像制作工程について具体的に説明する。図 5 1 ～図 5 4 は、本映像制作工程の一例を説明するための図である。

【1749】

図 5 1 に示すように、まず、S T E P 1 において、群予告で用いられるキャラクタ画像を準備する。たとえば、群予告においては夢夢ちゃんという主人公のキャラクタが用いられるが、夢夢ちゃんが走る様子を表すための 4 つの画像 g 1 ～g 4 を準備する。なお、このようなキャラクタ画像は、アニメーション制作工程において作成される。

【1750】

次に、S T E P 2 において、動画作成ツールを用いて、4 つのキャラクタ画像 g 1 ～g 4 によってキャラクタが足踏みをする動画を作成する。たとえば、動画作成ツールを起動すると、タイムライン画面 7 1 0 が表示される。タイムライン画面 7 1 0 においては、縦軸に 1 または複数のレイヤーが配置され、横軸が時間軸となっている。各レイヤーは、上から順にレイヤー 1、2、3 …といったように番号順に配置され、上に配置されるほど（つまり、番号が若いほど）、画像表示装置 5 の画面上において背面側に画像が位置するようになっている。レイヤーの数および時間軸の幅は、ユーザが所望する値に設定可能である。

【1751】

S T E P 2 においては、各キャラクタ画像 g 1 ～g 4 が所定のレイヤーの欄に配置される。たとえば、（a）に示す例では、キャラクタ画像 g 1 ～g 4 がレイヤー 1 に対応するタイムライン上に配置され、動画データ A 1 ～A 4 を構成する。動画データ A 1 ～A 4 によれば、キャラクタ画像 g 1 ～g 4 からなるパターンの足踏み動画となる。

【1752】

上述したようにして作成された足踏みをする動画データ A 1 ～A 4 のセットを繰り返しタイムライン上に配置すれば、キャラクタが足踏みをする動画が繰り返される。たとえば、（b）に示す例では、動画データ A 1 ～A 4 が 3 周期分繰り返されている。そして、この足踏み動画データが出力される。このようにして、他のキャラクタも同様の作業で足踏み動画が作成される。

【1753】

図 5 2 に示すように、S T E P 3 においては、キャラクタが進行する動画が作成される。まず、画像表示装置 5 における画面サイズを所定のサイズに設定する。たとえば、（a）に示す例では、画面上の横方向に沿った X 軸の幅が 8 0 0、画面上の縦方向に沿った X Y 軸の幅が 6 4 0 に設定されている。なお、X 軸および Y 軸ともに、中央の位置に対応する値が 0 になっている。このため、画面サイズは、 $-400 \leq X \leq 400$ 、 $-320 \leq Y \leq 320$ となる。

【1754】

10

20

30

40

50

動画作成ツールの設定画面 730 を用いれば、動画データが移動する幅を設定することができる。たとえば、(b) に示す例では、キャラクタ画像 g1 ~ g4 からなるパターンの足踏み動画データ A1 ~ A4 の 1 周期分を 500 とし、 $-1000 \leq X \leq 500$ の範囲で X 軸上を直線移動するように設定されている。

【1755】

図 53 に示すように、STEP 4 においては、複数のキャラクタが進行する動画が作成される。たとえば、(a) に示す例では、同様の作成手順で、群予告に用いられるジャムちゃんというキャラクタが $-1000 \leq X \leq 500$ の範囲で X 軸上を直線移動する動画データが作成されている。

【1756】

上述したように、複数のキャラクタについて、 $-1000 \leq X \leq 500$ の範囲で X 軸上を直線移動する動画データを作成すると、(b) に示すように、各キャラクタの動画データを互いに異なるレイヤーに配置する。また、キャラクタ間で時間軸をずらせば、登場するタイミングをずらすことができる。さらに、キャラクタ間で Y 軸の位置をずらせば、キャラクタが登場する Y 軸上の位置をずらすことができる。なお、Z 軸は、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間の軸であり、値が入力されることで、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間をキャラクタが移動するように群予告（本実施の形態のボインゴ群予告）の演出を設計することができる。

【1757】

図 54 に示すように、STEP 5 においては、最終的に群予告の動画が作成される。たとえば、(a) に示すように、キャラクタ A ~ F といった 6 種類のキャラクタの動画データがレイヤーのタイムライン上に配置されることで、群予告の動画が完成する。

【1758】

また、タイムライン上の動画データの長さを変更すれば、アニメーション自体はキャラクタ画像 g1 ~ g4 からなるパターンの動画が 3 周期分繰り返される動画を維持しつつ、キャラクタが移動する速度を変化させることができる。たとえば、レイヤー 10 に配置されたキャラクタ C の動画データは、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C の動画データと同じく、キャラクタ画像 g1 ~ g4 からなるパターンの動画が 3 周期分繰り返される動画データであるが、レイヤー 10 に配置されたキャラクタ C の動画データにおけるタイムライン上の長さは、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C の動画データにおけるタイムライン上の長さよりも短い。これにより、レイヤー 10 に配置されたキャラクタ C は、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C と同じアニメーションを保ちつつも、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C よりも速い速度で画面上を進行するようになる。

【1759】

なお、6 人群予告においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されないようになっている。たとえば、図 54 (a) に示す例においても、タイムライン上で同じタイミングかつ同じ長さで複数のキャラクタの動画データが配置されないようになっている。

【1760】

さらに、(b) に示すように、最も背面側に位置するレイヤー 1 に砂煙の動画データを配置すれば、複数のキャラクタが進行する動画に対して、砂煙の動画を組み合わせることができる。

【1761】

以上のようにして、複数のキャラクタが進行する群予告の動画データを作成することができる。なお、群予告の動画データの実際の作成においては、所定サイズ（たとえば、19 インチ）の画面の端部に遊技盤 2 が覆い被さることを想定して、画面に対して遊技盤 2 が覆い被さる位置に対応する領域にマスクを被せた状態で群予告の動画データが作成される。さらに、画面の所定サイズ（たとえば、19 インチ）よりも大きなサイズ（たとえば、20 インチなど）に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで群予告の動画データが作成される。

10

20

30

40

50

【1762】

(群予告作業工程)

図55は、6人群予告の全体像を示す図である。図55に示すように、群予告演出に含まれる6人群予告においては、メイドA～メイドFといった6人のキャラクタが群となって進行する画像が表示される。群予告演出は、6人のキャラクタに限らず、各キャラクタが複数人登場することで、パチンコ遊技機1において実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出となっている。メイドA～メイドFは、いずれも同一または略同一のメイド服を着ているため、顔で認識する以外にはキャラクタの種類を見分けることは難しくなっている。本実施の形態においては、各キャラクタが身につけているエプロンの図柄がキャラクタごとに異なっているが、一見しただけではその違いを認識することは難しくなっている。なお、メイドAは、主人公である夢夢ちゃんであり、メイドBは、主人公である夢夢ちゃんの次の優先度の高いキャラクタであるジャムちゃんである。

10

【1763】

6人群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置5の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部（たとえば、顔や足）が画像表示装置5の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。たとえば、6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドA（夢夢ちゃん）は6人登場するが、そのうち顔が見えているメイドAは5人である。すなわち、メイドAは登場する6人のうち、1人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドB（ジャムちゃん）は5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドBは4人である。すなわち、メイドBは登場する5人のうち、1人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドCは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドCは3人である。すなわち、メイドCは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドDは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドDは3人である。すなわち、メイドDは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドEは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドEは3人である。すなわち、メイドEは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドFは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドFは3人である。すなわち、メイドFは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。

20

30

【1764】

このように、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分（たとえば、顔）が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分（たとえば、顔以外の部分）が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタとを含む。

【1765】

また、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、メイドC～Fのようにパチンコ遊技機1のコンテンツにおいて重要度の低いキャラクタと、メイドA（夢夢ちゃん）やメイドB（ジャムちゃん）のようにパチンコ遊技機1のコンテンツにおいてメイドC～Fよりも重要度の高いキャラクタとを含み、メイドAやメイドBは、メイドC～Fよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い。つまり、メイドAやメイドBは、メイドC～Fよりも、顔を見せながら登場する割合が高くなるように、6人群予告が設計されている。

40

【1766】

(補助表示)

図56は、群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。図56に示すように、群予告演出においては、キャラクタが進行していることを強調する補助表示が行われる。本実施の形態においては、補助表示として、砂煙の画像が表示される。キャラクタの近辺、より効果的には進行するキャラクタの後ろに続くように砂煙の画像を表

50

示すれば、キャラクタの進行によって砂煙が生じているかのように遊技者に思わせることができ、そうすることで、キャラクタが走り抜ける態様を強調することができる。上述した図54(b)に示すように、補助表示である砂煙の画像は、最も背面側に位置するレイヤー1に配置される。このため、図56に示すように、砂煙の画像は、登場するキャラクタのいずれよりも背面側に位置するようになっている。

【1767】

具体的には、図56に示すように、メイドEの画像が配置されるレイヤーは、メイドCの画像が配置されるレイヤーよりも前面側であるため、メイドEの画像はメイドCの画像よりも前面側で表示される。その一方で、メイドEに対応する補助表示の画像は、メイドEの画像およびメイドCの画像のいずれよりも背面側に位置するようになっている。

10

【1768】

このように、メイドEの表示とメイドCの表示とが重なったときは、当該メイドEの表示が当該他のメイドCの表示よりも優先される一方で、当該メイドEに対応する補助表示とメイドCの表示とが重なったときは、当該メイドCの表示が当該メイドEに対応する補助表示よりも優先されるようになっている。

【1769】

(モーションブラー処理)

図57は、群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。図57に示すように、群予告演出においては、進行するキャラクタに対してモーションブラー処理が施されている。モーションブラー処理とは、オブジェクト（たとえば、キャラクタ）を残像表示させるための処理であり、進行するキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が施されることで、進行するキャラクタの後に当該キャラクタの残像が表示されるようになる。これにより、躍動感のある群予告演出を作成することができる。また、一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が、他のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像に重なったときは、当該他のキャラクタの視認性を阻害しないように、当該一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が透明になっている。

20

【1770】

(キャラクタが重なるときの輪郭の態様)

図58は、群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。図58に示すように、群予告演出においては、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜くことがある。その際、追い抜くキャラクタの表示と他のキャラクタの表示とが重なるときに、追い抜くキャラクタの輪郭が、他のキャラクタの輪郭よりも太く表示されるようになっている。

30

【1771】

たとえば、(a)に示す例では、メイドAの前面側に位置するメイドBが当該メイドAを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドBの輪郭は、メイドAの輪郭よりも太くなっており、メイドBがメイドAよりも強調して表示されている。また、メイドFの前面側に位置するメイドAが当該メイドFを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドAの輪郭は、メイドFの輪郭よりも太くなっており、メイドAがメイドFよりも強調して表示されている。

40

【1772】

さらに、(b)に示す例では、メイドAの前面側に位置するメイドBが当該メイドAを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドBの輪郭は、メイドAの輪郭よりも太くなっており、メイドBがメイドAよりも強調して表示されている。また、メイドDの前面側に位置するメイドAが当該メイドDを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドAの輪郭は、メイドDの輪郭よりも太くなっており、メイドAがメイドDよりも強調して表示されている。

【1773】

なお、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜く場合においては、一のキャラクタの

50

輪郭を太くするものに限らず、一のキャラクタのサイズを大きくしたり、一のキャラクタの明度を他のキャラクタの明度よりも高くしたり、一のキャラクタのコントラストを他のキャラクタのコントラストよりも明確にしたりすることで、一のキャラクタを他のキャラクタよりも強調して表示するものであってもよい。

【1774】

（画像表示装置の画面の表示）

図59は、群予告演出の実行中に遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた図である。上述した図56～図58に示すように、画像表示装置5の画面の端部には遊技盤2が覆い被さっているため、パチンコ遊技機1を正面から見ると、画像表示装置5の画面の端部のうち、遊技盤2が覆い被さっている部分は見えなくなっている。しかし、図59に示すように、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗くと、遊技盤2の背面側に位置する画像表示装置5の画面の端部を視認可能になっている。

10

【1775】

ここで、図59においては、6人群予告において、(a)に示すように、主人公であるメイドA（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部（この例では顔の一部）が表示されている第1状況から、(b)に示すように、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部（この例では顔の一部）が表示された第2状況になることが示されている。また、最初に表示されたキャラクタ（メイドA）と、2番目に表示されたキャラクタ（メイドB）とは、画面上の縦方向に沿ったY軸の位置座標が異なっている。

20

【1776】

このような第1状況から第2状況への変化は、遊技盤2が画像表示装置5の画面の端部に覆い被さった状態で画像表示装置5を視認した場合、および遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた状態で画像表示装置5を視認した場合のいずれであっても起こる。つまり、図59は遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた状態で画像表示装置5を視認した場合であるが、図19(b)に示すように、遊技盤2が画像表示装置5の画面の端部に覆い被さった状態であっても、6人群予告において、主人公であるメイドA（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部（この例では顔の一部）が表示されている第1状況から、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部（この例では顔の一部）が表示された第2状況になる。

30

【1777】

（爆チュー群予告の全体像）

図60は、爆チュー群予告の全体像を示す図である。図60に示すように、群予告演出に含まれる爆チュー群予告においては、爆チューといったキャラクタが群となって進行する画像が表示される。

【1778】

爆チュー群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置5の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部（たとえば、耳や足）が画像表示装置5の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。

40

【1779】

このように、爆チュー群予告においては、1種類のキャラクタが進行するように動作するアニメーションの画像を画面上に配置することで、爆チュー群予告の動画データが作成されている。なお、爆チュー群予告における動画データも、6人群予告における動画データと同様の手法で、図50～図54に示す作業工程に基づき作成される。

【1780】

（群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル）

図61は、群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための

50

図である。図 6 1 に示すように、群予告演出（6 人群予告、爆チュー予告、ポインゴ群予告）は、第 1 表示期間（1 0 0 0 m s e c）と、第 2 表示期間（1 3 1 0 m s e c）と、第 3 表示期間（8 3 0 m s e c）とに分かれている。

【1 7 8 1】

第 1 表示期間は、群予告演出においてキャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの期間である。より具体的には、第 1 表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタが最初に登場してから、いずれかのキャラクタが最初に消えるまでの期間である。たとえば、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタがそのままトップで進行するのであれば、当該一のキャラクタが消えるまでの期間が第 1 表示期間となる。あるいは、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタが他のキャラクタに抜かされるのであれば、当該他のキャラクタが画面の端から消えるまでの期間が第 1 表示期間となる。なお、本実施の形態においては、第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、2 番目に表示されたキャラクタの表示が終了するようになっている。すなわち、第 1 表示期間において、最初のキャラクタが登場し、当該最初のキャラクタが 2 番目に登場したキャラクタに抜かされて、そのまま 2 番目のキャラクタが最初に画面の端から消えるようになっている。

10

【1 7 8 2】

第 2 表示期間は、第 1 表示期間よりも長い期間であって、新たなキャラクタの表示が開始して終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第 2 表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタがいずれかのキャラクタが最初に消えてから、次々と新たなキャラクタが登場する状態が継続するとともに、最後のキャラクタが登場するまでの期間である。なお、第 2 表示期間は、第 1 表示期間および第 3 表示期間の各々よりも長い期間である。また、第 2 表示期間は、第 1 表示期間および第 3 表示期間の各々よりも登場するキャラクタの数が多くなっている。

20

【1 7 8 3】

第 3 表示期間は、新たなキャラクタの表示が開始することなくキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第 3 表示期間は、群予告演出において最後のキャラクタが登場してから、全てのキャラクタが消えるまでの期間である。なお、最後に消えるキャラクタは、最後に登場するキャラクタに限らず、当該最後に登場するキャラクタによって抜かされたキャラクタであってもよい。なお、第 3 表示期間は、第 1 表示期間よりも長い期間である。

30

【1 7 8 4】

群予告演出における音量の変化について、スピーカ 8 L，8 R は、第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第 1 表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第 2 表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第 3 表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。

【1 7 8 5】

たとえば、図 6 0 に示すように、群予告演出に対応する演出音について、第 1 表示期間の最初においては音量が最小（たとえば、消音または最低音量）であり、その後段階的に徐々に大きくなって規定値に達し、それ以降は規定値（たとえば、設定音量または最大音量）で維持される。第 2 表示期間においても、音量は規定値を維持したままである。その後、第 3 表示期間においては、音量が規定値で維持された後、段階的に徐々に小さくなって最小となる。

40

【1 7 8 6】

なお、第 1 表示期間において音量が最小から規定値まで段階的に徐々に大きくなることを、音量のフェードインと称する。また、第 3 表示期間において音量が規定値から最小まで段階的に徐々に小さくなることを、音量のフェードアウトと称する。本実施の形態においては、第 1 表示期間において演出音が出力されてから当該演出音の音量が最小から規定

50

値まで上がるまでのフェードイン時間は、第3表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が最小になるまでのフェードアウト時間よりも短くなっている。

【1787】

輝度データテーブルは、複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成されている。複数の点灯手段は、枠ランプ9（枠左ランプ9L、枠右ランプ9R）、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、Vランプ9G、電チューランプ9H、スティックコントローラランプ9J、およびトリガボタンランプ9Kなどの遊技効果ランプを含む。輝度データテーブルは、第1表示期間に対応する第1輝度データテーブルと、前記第2表示期間に対応する第2輝度データテーブルと、前記第3表示期間に対応する第3輝度データテーブルとを含む。つまり、第1表示期間においては、第1輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ9が点灯、点滅、または消灯し、第2表示期間においては、第2輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ9が点灯、点滅、または消灯し、第3表示期間においては、第3輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ9が点灯、点滅、または消灯する。

【1788】

（ステージAにおける6人群予告の発生タイミング）

図62は、ステージAにおける6人群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージAにおいては、前変動中の1600フレーム目から6人群予告が実行される。

【1789】

たとえば、図62に示すように、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が37400msec（1123フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280msec目（1600フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（2984フレーム）のうちの後半に属する。つまり、SPリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（2984フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。

【1790】

SPリーチ前半で当たりになる変動番号20の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が93300msec（2801フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280msec目（1600フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ前半で当たりになる変動番号20の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4662フレーム）のうちの前半に属する。つまり、SPリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当たり表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（4662フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。さらに、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4662フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（4662フレーム）の半分（2331フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【1791】

SPリーチ後半で当たりになる変動番号23の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が99900msec（3000フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280msec目（1600フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ後半で当たりになる変動番号2

3の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4861フレーム）のうちの前半に属する。つまり、SPリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（4861フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。さらに、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4861フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（4861フレーム）の半分（約2430フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【1792】

最終リーチで当りになる変動番号26の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が142800msec（4288フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280msec目（1600フレーム目）から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号26の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（6149フレーム）のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（6149フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。さらに、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（6149フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（6149フレーム）の半分（約3074フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【1793】

なお、本実施の形態においては、SPリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、SPリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半で6人群予告の第1表示期間が開始するよう構成されてもよい。

【1794】

図63は、ステージBにおける爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージBにおいては、後変動中の2000フレーム目から爆チュー群予告が実行される。

【1795】

たとえば、図63に示すように、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が37400msec（1123フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600msec目（2000フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（2000フレーム目）は、全変動時間（2984フレーム）のうちの後半に属する。つまり、SPリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（2984フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（2000フレーム目）で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。

【1796】

SPリーチ前半で当りになる変動番号20の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が93300msec（2801フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600msec目（2000フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ前半で当りになる変動番

10

20

30

40

50

号20の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(4662フレーム)のうちの前半に属する。つまり、SPリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間(4662フレーム)においては、当該所定期間のうちの前半(2000フレーム目)で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(4662フレーム)のうちの前半部分のうち、全変動時間(4662フレーム)の半分(2331フレーム目)に近いタイミング(後半部分)である。
【1797】

SPリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec(1861フレーム)となり、後変動の変動時間が99900msec(3000フレーム)となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600msec目(2000フレーム目)から開始する。このため、SPリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(4861フレーム)のうちの前半に属する。つまり、SPリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間(4861フレーム)においては、当該所定期間のうちの前半(2000フレーム目)で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(4861フレーム)のうちの前半部分のうち、全変動時間(4861フレーム)の半分(約2430フレーム目)に近いタイミング(後半部分)である。

【1798】

最終リーチ後半で当りになる変動番号26の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec(1861フレーム)となり、後変動の変動時間が142800msec(4288フレーム)となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600msec目(2000フレーム目)から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号26の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(6149フレーム)のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間(6149フレーム)においては、当該所定期間のうちの前半(2000フレーム目)で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(6149フレーム)のうちの前半部分のうち、全変動時間(6149フレーム)の半分(約3074フレーム目)に近いタイミング(後半部分)である。

【1799】

なお、本実施の形態においては、SPリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10~15の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半(2000フレーム目)で爆チュー群予告の第1表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、SPリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10~15の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの爆チュー群予告の第1表示期間が開始するようには構成されてもよい。

【1800】

[輝度データ]

図64~図88を参照しながら、本実施の形態に係るパチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120が各種点灯手段を制御する際に参照する輝度データについて説明する。これら輝度データテーブルは、ROM121に格納されている。たとえば、演出制御用CPU120は、輝度データテーブルに格納された輝度データに基づき、群予告における

表示に合わせて遊技効果ランプの点灯（発光）箇所を移動させる。本実施の形態において、点灯箇所とは、文字通り点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、その他の点灯していないランプ（つまり、消灯しているランプ）が位置する箇所を点灯箇所とは言わない。なお、他の例において、点灯箇所とは、高輝度で点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、当該点灯箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所とは言わないものであってもよい。

【1801】

より具体的には、ランプを点灯または消灯させるためのデータ（要素とも称する）は、輝度データテーブルによって規定されるが、このような輝度データテーブルにおいて、特定のランプが参照するデータの格納領域に0のデータ（たとえば、RGBに対応して「000」のデータ）が格納されていれば、当該特定のランプは消灯する。また、輝度データテーブルにおいて特定のランプが参照するデータの格納領域が存在しないか、あるいは、輝度データテーブル自体が存在しない場合には、当該特定のランプは消灯する。一方、特定のランプが参照する輝度データテーブルが存在し、かつ特定のランプが参照するデータの格納領域に1以上のデータ（たとえば、RGBに対応して「100」、「010」、「001」が格納されていれば、当該特定のランプは点灯する。なお、たとえば、通常背景に対応する演出時に大当りの予告演出のような特定演出が実行される場合において、当該特定演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていなくても、通常背景に対応する演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていれば、当該特定のランプは点灯することになる。

【1802】

（群予告輝度データテーブルにおける親テーブル）

図64は、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図64に示すように、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ9R、枠左ランプ9L）、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプ9Eといった、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプについて、群予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【1803】

たとえば、遊技効果ランプ9における各ランプは、群予告演出に合わせるように3140msに亘って制御されるようになっている。

【1804】

（群予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図65は、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図65に示すように、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【1805】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第1表示期間（後述する図97～図98、図153～図155に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW1、役物ランプ9AについてY1、盤左ランプ9BについてL1、盤上ランプ9CについてU1、およびアタッカランプ9EについてA1の孫テーブルが各々設けられている。これら、第1表示期間で用いられる孫テーブルは、図61に示す第1輝度データテーブルに対応する。

【1806】

群予告演出が実行される期間のうち、第2表示期間（後述する図99、図100、図156、図157に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW2、役物ランプ9AについてY2、盤左ランプ9BについてL2、盤上ランプ9CについてU2、およびアタッカランプ9EについてA2の孫テーブルが各々設けられている。これら、第2表示期間で用いられる孫テーブルは、図61に示す第2輝度データテーブルに対応する。

【1807】

群予告演出が実行される期間のうち、第3表示期間（後述する図101，図102，図158，図159に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW3、役物ランプ9AについてY3、盤左ランプ9BについてL3、盤上ランプ9CについてU3、およびアタッカランプ9EについてA3の孫テーブルが各々設けられている。これら、第3表示期間で用いられる孫テーブルは、図61に示す第3輝度データテーブルに対応する。

【1808】

図65に示すように、群予告演出で参照される輝度データテーブルについて、第1表示期間、第2表示期間、および第3表示期間のいずれにおいても、枠左ランプ9L、枠右ランプ9R、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプの6種類の輝度データテーブルが設けられている。

【1809】

なお、Vランプ9Gは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが登場する付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。Vランプ9Gは、V入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることやV入賞が発生したことを報知するランプ、あるいは大当りが発生したことを報知するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がV入賞したり大当りしたりしているのかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、Vランプ9Gは、群予告演出において用いられていない。なお、Vランプ9Gは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ9Bの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

【1810】

また、スティックコントローラ31Aに設けられたスティックコントローラランプ9Jやプッシュボタン31Bに設けられたトリガボタンランプ9Kは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが進行している真下付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。スティックコントローラランプ9Jは、操作演出（後述する図134（c91）に示す演出）などにおいて、スティックコントローラ31Aを引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ9Kは、PUSH演出（後述する図95（a19）に示す演出）などにおいて、プッシュボタン31Bを押圧する操作を促すために点灯するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作できるのではないかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、スティックコントローラランプ9Jやトリガボタンランプ9Kは、群予告演出において用いられていない。なお、スティックコントローラランプ9Jやトリガボタンランプ9Kは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ9Bの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

【1811】

群予告演出における孫テーブルに用いられる孫テーブルW1～W3についての特徴をまとめると以下のようなになる。具体的には、高輝度の点灯箇所の数について、W1よりもW2の方が多くなっている。切替間隔について、W1は100msで等間隔に点灯制御を行うのに対して、W2はW1よりも短い50～80msで非等間隔に点灯制御を行い、W3については枠左ランプ9Lに対して10msと短い間隔で点灯制御を行うのに対して、枠右ランプ9Rに対して80msと長い間隔で点灯制御を行う。

【1812】

点灯パターンについて、W1は群予告の進行方向に合わせて点灯箇所を移動させながら高輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、W2は複数箇所に亘って高輝度で点灯させるように輝度データが規定され、W3については枠左ランプ9Lおよび枠右ランプ9Rのいずれに対しても群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で

点灯させるように輝度データが規定されている。最初の輝度データについて、W1は全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、W2およびW3は所定の点灯個所については高輝度で発光させるように輝度データが規定されている。一方、最後の輝度データについて、W3は枠左ランプ9Lおよび枠右ランプ9Rのいずれに対しても全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されている。

【1813】

輝度データのループについて、W1およびW3は同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていないのに対して、W2は同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている。不具合対策用の10分間の輝度データについて、W1およびW3は規定されているのに対して、W2は規定されていない。

10

【1814】

(群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図66は、群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

20

【1815】

図66(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルW1においては、100msで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間(60000ms)のデータが規定されている。また、W1においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第1輝度データと異なる第2輝度データとで構成されている。たとえば、T1-2に対応する各ランプのデータの集まりを第1輝度データとすれば、T1-3に対応する各ランプのデータの集まりを第2輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

30

【1816】

W1においては、第1表示期間の最初の100ms(T1-1)において、枠ランプに含まれる全てのランプに対して「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されている。これにより、後述する図96(a22)および図153(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。なお、本実施の形態においては、各ランプが赤色を主体として点灯することで演出を効果的にするため、「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されているが、たとえば、各ランプが緑色を主体として点灯する場合には「G」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「B」に消灯を示す「0」が規定されればよく、各ランプが青色を主体として点灯する場合には「B」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「G」に消灯を示す「0」が規定されればよい。

40

【1817】

また、W1においては、点線の矢印で示すように、T1-2からT1-10に亘って、枠右ランプ9R5～9R8付近から枠左ランプにかけて高輝度で点灯するランプの箇所が100msの等間隔で移動するように輝度データが規定されている。ここで、枠右ラ

50

ンプ9 R 5～9 R 8 付近は、群予告においてキャラクタが登場する箇所に対応しており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。枠左ランプについては、最初は消灯または低輝度で点灯するようになっており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、段階的に徐々に高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。一方、最初に高輝度で点灯していた枠右ランプ9 R 5～9 R 8 は、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図9 6～図9 8 および図1 5 3～図1 5 5 に示すように、群予告においてキャラクタが画面の右端から登場して進行する演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1 の右側から左側にかけて高輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

10

【1 8 1 8】

また、W 1 においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプを消灯させるデータを含み、段階的に点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。これにより、W 1 においては、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所を移動させることができる。

【1 8 1 9】

また、W 1 においては、第1 表示期間の最後の1 0 分間（6 0 0 0 0 0 m s）（T 1 - 1 1）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この1 0 分間においては、次の第2 表示期間に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、第2 表示期間で用いられる孫テーブルW 2 に合わせて、枠ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

20

【1 8 2 0】

ここで、仮にこの1 0 分間のデータを設けなかった場合、W 1 を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でW 2 に移行しなかったときに再度T 1 - 1 からランプの点灯制御が行われてしまい、既に群予告のキャラクタが登場して進行しているにも関わらず、点線の矢印で示すように、T 1 - 2 からT 1 - 1 0 に亘って、再び枠右ランプ9 R 5～9 R 8 付近から高輝度で点灯するランプの箇所が移動するようになってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施の形態においては、T 1 - 1 1 で1 0 分間のデータを設けているため、W 1 を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でW 2 に移行しなかった場合でも、1 0 分間においては孫テーブルW 2 に合わせた発光態様で枠ランプを点灯させることができるため、違和感を生じさせなくすることができる。そして、この1 0 分間において異常が解消すれば、特に違和感なく遊技者に遊技を続けさせることができる。

30

【1 8 2 1】

W 1 においては、上述したような1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 1 - 1 ～T 1 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1 8 2 2】

また、W 1 において規定された1 0 分間の不具合対策用の輝度データは、1 つ前のT 1 - 1 0 の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである。

40

【1 8 2 3】

図6 6（b）に示すように、第2 表示期間で用いられる孫テーブルW 2 においては、5 0～8 0 m s e c で非等間隔でT 2 - 1～T 2 - 1 0 に亘って各ランプに対してR G B のデータが規定されている。また、W 2 においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1 輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第1 輝度データと異なる第2 輝度データとで構成されている。たとえば、T 2 - 2 に対応する各

50

ランプのデータの集まりを第1輝度データとすれば、T2-3に対応する各ランプのデータの集まりを第2輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

【1824】

W2においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W2においては、複数箇所に亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ（たとえば、「A」）が規定されている。これにより、後述する図99、図100および図156、図157に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、W2は、W1よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

10

【1825】

なお、W2においては、W1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。ここで、仮にW2を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でW3に移行しなかったときに再度T2-1からランプの点灯制御が行われてしまっても、枠ランプがまばらに高輝度で点灯する態様が繰り返されるものに過ぎないため、特に遊技者に違和感を与えることはない。

20

【1826】

また、W2とは異なり、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返さずに、全時間に亘って時間ごとに参照されるデータの全てを設けることもできるが、各データを作成する時間や、作成したデータが正しいことを確認する時間が掛かり、非常に効率が悪くなる。一方、本実施の形態のW2のように、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようにすることで、繰り返し参照される1セットのデータのみを作成すればよく、時間効率を向上させることができる。なお、群予告演出における第2表示期間において1セットのデータを繰り返し用いて点灯制御を行うようにしている理由は、群予告演出における第2表示期間が第1表示期間や第3表示期間よりも長く、かつ群予告演出において第2表示期間は複数のキャラクタによって画面上を埋め尽くされて当該複数のキャラクタが群となって進行するような時間帯であるため、そのような演出に対応する点灯態様も、同じような点灯を繰り返すだけで足りるからである。

30

【1827】

図66(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルW3においては、80msec間隔でT3-1～T3-6に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してRGBのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては10msecという短い間隔でT3-7～T3-38に亘ってRGBのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き80msecという長い間隔でT3-7～T3-38に亘ってRGBのデータが規定されている。

【1828】

また、W3においては、点線の矢印で示すように、T3-2からT3-30に亘って、枠右ランプ9R5～9R8付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、T3-7～T3-38について、枠右ランプ9R2～9R12の場合は80msec間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ9L5～9L12については、10msecという短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、後述する図101、図102および図158、図159に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

40

50

【1829】

また、W3においては、T3-30移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、W3においては、W1と同様に、第3表示期間の最後の10分間（600000ms）（T3-39）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1830】

W3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1～T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

10

【1831】

（群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル）

図67は、群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、役物ランプ9Aは、役物ランプ9A1～9A4といった複数のランプから構成されており、図67に示す輝度データテーブルにおいては、役物ランプ9A1～9A4に対応して順番に「RRRR」と表されている。なお、役物ランプ9A1～9A4の各々は、単色（この例では赤色）のLEDであり、データとしては、「0」～「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「6」のうち、「1」～「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」～「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、単色のLEDは、フルカラーのLEDよりも、光を遮るフィルタとなるものが少ないため、その分光が強く発光される。このため、単色のLEDは、フルカラーのLEDよりも、高輝度に対応する輝度データが小さくなっている。

20

【1832】

図67（a）に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルY1においては、100msecで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間（600000msec）のデータが規定されている。

30

【1833】

Y1においては、第1表示期間の最初の100msec（T1-1）において、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」が規定されている。これにより、後述する図96（a22）および図153（b43）に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1834】

また、Y1においては、第1表示期間の最後の10分間（600000ms）（T1-11）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に役物ランプ9Aの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルY2に合わせて、役物ランプ9Aがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

40

【1835】

Y1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1～T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1836】

図67（b）に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルY2においては、50～80msecで非等間隔でT2-1～T2-10に亘って役物ランプ9Aの各ランプ

50

に対して輝度データが規定されている。

【1837】

Y2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図99、図100および図156、図157に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて役物ランプ9Aがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【1838】

なお、Y2においては、Y1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【1839】

図67(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルY3においては、80msec間隔でT3-1～T3-6に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。その後、10msecという短い間隔でT3-7～T3-38に亘って輝度データが規定されている。

【1840】

さらに、Y3においては、Y1と同様に、第3表示期間の最後の10分間（60000ms）（T3-39）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に役物ランプ9Aの点灯態様について違和感がないように、役物ランプ9Aが低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1841】

Y3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1～T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1842】

（群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル）

図68は、群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤左ランプ9Bは、盤左ランプ9B1～9B5といった複数のランプから構成されており、図68に示す輝度データテーブルにおいては、盤左ランプ9B1～9B5に対応して順番に「WWWWW」と表されている。なお、盤左ランプ9B1～9B5の各々は、単色（この例では白色）のLEDであり、データとしては、「0」～「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「6」のうち、「1」～「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」～「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、上述した役物ランプ9Aの場合、赤色のみのLEDであったが、盤左ランプ9Bのような白色のみのLEDであっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【1843】

図68(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルL1においては、100msecで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間（60000ms）のデータが規定されている。

【1844】

L1においては、第1表示期間の最初の100msec（T1-1）において、盤左ランプ9Bに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」が規定されている。これにより、後述する図96(a22)および図153(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、盤左ランプ9Bに含まれる全てのランプが消灯ま

10

20

30

40

50

たは低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに
対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1845】

また、L1においては、第1表示期間の最後の10分間（60000ms）（T1-11）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に盤左ランプ9Bの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルL2に合わせて、盤左ランプ9Bがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1846】

L1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1～T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1847】

図68（b）に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルL2においては、50～80msecで非等間隔でT2-1～T2-10に亘って盤左ランプ9Bの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1848】

L2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図99，図100および図156，図157に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤左ランプ9Bがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【1849】

なお、L2においては、L1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【1850】

図68（c）に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルL3においては、80msec間隔でT3-1～T3-6に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。その後、10msecという短い間隔でT3-7～T3-38に亘って輝度データが規定されている。

【1851】

さらに、L3においては、L1と同様に、第3表示期間の最後の10分間（60000ms）（T3-39）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に盤左ランプ9Bの点灯態様について違和感がないように、盤左ランプ9Bが低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1852】

L3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1～T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1853】

（群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル）

図69は、群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤上ランプ9Cは、盤上ランプ9C1～9C13といった複数のランプから構成されており、盤上ランプ9C1～9C5，9C9～9C13の各々は、複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～

10

20

30

40

50

「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、盤上ランプ9C6～9C8の各々は、単色（この例では白色）のLEDであり、データとしては、「0」～「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「6」のうち、「1」～「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」～「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のLEDで用いられる高輝度の値は、単色のLEDで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ9Aの場合、赤色のみのLEDであったが、盤上ランプ9Cのような白色のみのLEDであっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

10

【1854】

図69(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルU1においては、100msで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間(60000ms)のデータが規定されている。

【1855】

U1においては、第1表示期間の最初の100ms(T1-1)において、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」または「0」が規定されている。これにより、後述する図96(a22)および図153(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、盤上ランプ9Cに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

20

【1856】

また、U1においては、第1表示期間の最後の10分間(60000ms)(T1-11)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に盤上ランプ9Cの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルU2に合わせて、盤上ランプ9Cがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1857】

U1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1～T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

30

【1858】

図69(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルU2においては、50～80msで非等間隔でT2-1～T2-10に亘って盤上ランプ9Cの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1859】

U2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図99、図100および図156、図157に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤上ランプ9Cがまばらに高輝度で点灯するようになる。

40

【1860】

なお、U2においては、U1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【1861】

図69(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルU3においては、8

50

0 m s e c 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。その後、1 0 m s e c という短い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 3 8 に亘って輝度データが規定されている。

【1 8 6 2】

さらに、U 3 においては、U 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間（6 0 0 0 0 0 m s）（T 3 - 3 9）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合に盤上ランプ 9 C の点灯態様について違和感がないように、盤上ランプ 9 C が消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1 8 6 3】

U 3 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ~ T 3 - 3 8 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1 8 6 4】

なお、U 1、U 2、および U 3 のいずれにおいても、単色である盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 については「0」のデータのみが規定されている。すなわち、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 は、群予告演出において用いられないようになっている。

【1 8 6 5】

（群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル）

図 7 0 は、群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。アタッカランプ 9 E および電チューランプ 9 H の各々は、複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の 3 色）の L E D であり、データとしては、「0」~「F」の 1 6 進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、V アタッカランプ 9 F は、単色（この例では白色）の L E D であり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色の L E D で用いられる高輝度の値は、単色の L E D で用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ 9 A の場合、赤色のみの L E D であったが、V アタッカランプ 9 F のような白色のみの L E D であっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【1 8 6 6】

図 7 0（a）に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル A 1 においては、1 0 0 m s e c で等間隔で T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 1 1 においては不具合対策用の 1 0 分間（6 0 0 0 0 0 m s e c）のデータが規定されている。

【1 8 6 7】

A 1 においては、第 1 表示期間の最初の 1 0 0 m s e c（T 1 - 1）において、全てのランプに対して低輝度を示す「1」または「0」が規定されている。これにより、後述する図 9 6（a 2 2）および図 1 5 3（b 4 3）に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、アタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F が消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1 8 6 8】

また、A 1 においては、第 1 表示期間の最後の 1 0 分間（6 0 0 0 0 0 m s）（T 1 -

10

20

30

40

50

11)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に各ランプの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルA2に合わせて、各ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1869】

A1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1～T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1870】

図70(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルA2においては、50～80msecで非等間隔でT2-1～T2-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1871】

A2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図99、図100および図156、図157に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせてアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【1872】

なお、A2においては、A1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【1873】

図70(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルA3においては、80msec間隔でT3-1～T3-6に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。その後、10msecという短い間隔でT3-7～T3-38に亘って輝度データが規定されている。

【1874】

さらに、A3においては、A1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000ms)(T3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合にアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの点灯態様について違和感がないように、アタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1875】

A3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1～T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1876】

(リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブル)

図71は、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図71に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ(枠右ランプ9R、枠左ランプ9L)、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプ9Eといった、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプについて、リーチライン演出の各々の演出時間が規定されている。

【1877】

リーチライン演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当たり図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、リーチになっ

10

20

30

40

50

たことを遊技者に示唆（あるいは報知）する演出である。リーチライン演出においては、後述する図91～図94および図141～図144に示すように、画像表示装置5の画面の中央部分から光のフラッシュとともに光の筋（リーチラインとも称する）が現れて、リーチを構成する左右の飾り図柄を繋げるようにリーチラインが内外（左右方向）に伸び縮みしながら広がり、その後リーチラインが消えるような演出が実行される。

【1878】

リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ9における各ランプは、リーチライン演出に合わせるように1500msに亘って制御されるようになっている。

【1879】

（リーチラインデータテーブルにおける子テーブル）

図72は、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図72に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、リーチライン演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【1880】

たとえば、リーチライン演出が実行される期間のうち、フラッシュが発生する期間（後述する図91（a8）、（a9）および図141（a8）、（a9）に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW11、役物ランプ9AについてY11、盤左ランプ9BについてL11、盤上ランプ9CについてU11、およびアタッカランプ9EについてA11の孫テーブルが各々設けられている。

【1881】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが発生する期間（後述する図92および図142に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW12、役物ランプ9AについてY12、および盤左ランプ9BについてL12の孫テーブルが各々設けられている。なお、リーチラインが発生する期間においては、盤上ランプ9Cおよびアタッカランプ9Eは用いられないため、孫テーブルが用意されていない。

【1882】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが内外に伸び縮みしながら広がる期間（後述する図93（a13）～図94（b17）および図143（a13）～図144（b17）に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW13、役物ランプ9AについてY13、盤左ランプ9BについてL13、盤上ランプ9CについてU13、およびアタッカランプ9EについてA13の孫テーブルが各々設けられている。

【1883】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが消える期間（後述する図94（a18）および図144（b18）に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW14、役物ランプ9AについてY14、盤左ランプ9BについてL14、盤上ランプ9CについてU14、およびアタッカランプ9EについてA14の孫テーブルが各々設けられている。

【1884】

図72に示すように、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、フラッシュが発生する期間、リーチラインが内外に伸び縮みしながら広がる期間、およびリーチラインが消える期間のいずれにおいても、枠左ランプ9L、枠右ランプ9R、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプの6種類の輝度データテーブルが設けられている。一方、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、リーチラインが発生する期間で参照される輝度データテーブルにおいては、枠左ランプ9L、枠右ランプ9R、役物ランプ9A、および盤左ランプ9Bの4種類の輝度データテーブルが設けられている。

【1885】

10

20

30

40

50

このように、リーチライン演出においては、群予告演出と同じ数のランプまたは群予告演出よりも少ない数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。

【1886】

(リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図73は、リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

10

【1887】

図73(a)に示すように、孫テーブルW11においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。リーチライン演出はリーチになったことを遊技者に示唆する演出であり、群予告演出のように大当りを示唆することで遊技者の期待感を煽る演出ではない。このため、リーチライン演出は、群予告演出のように枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで共通の輝度データを設けて各ランプを一緒に制御するようになっている。さらに、リーチライン演出は群予告演出よりも実行時間が短いため、群予告演出のように枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで共通の輝度データを設けて各ランプを一緒に制御するようになっている。

20

【1888】

W11においては、30msec間隔でT11-1～T11-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図91(a8)および図141(b8)に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

30

【1889】

図73(b)に示すように、孫テーブルW12においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。

【1890】

W12においては、30msec間隔でT12-1～T12-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図92および図142に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

40

【1891】

図73(c)に示すように、孫テーブルW13においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。

50

【1892】

W13においては、60msec間隔でT13-1～T13-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図93および図143に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1893】

図73(d)に示すように、孫テーブルW14においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。

【1894】

W14においては、100msec(T14-1)に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図94(a18)および図144(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせて枠ランプも消灯する。

【1895】

(リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図74は、リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ9A1～9A4の各々は、単色(この例では赤色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1896】

図74(a)に示すように、孫テーブルY11においては、30msec間隔でT11-1～T11-2に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図91(a8)および図141(b8)に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1897】

図74(b)に示すように、孫テーブルY12においては、30msec間隔でT12-1～T12-2に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図92および図142に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1898】

図74(c)に示すように、孫テーブルY13においては、30msec間隔でT13-1～T13-2に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図93および図143に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1899】

図74(d)に示すように、孫テーブルY14においては、100msec(T14-1)に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図94(a18)および図144(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせて役物ランプ9Aも消灯する。

【1900】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図75は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を

10

20

30

40

50

説明するための図である。なお、盤左ランプ 9 B 1 ～ 9 B 5 の各々は、単色（この例では白色）の LED であり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1901】

図 75 (a) に示すように、孫テーブル L 1 1 においては、30 msec 間隔で T 1 1 - 1 ～ T 1 1 - 2 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 1 (a 8) および図 1 4 1 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

10

【1902】

図 75 (b) に示すように、孫テーブル L 1 2 においては、30 msec 間隔で T 1 2 - 1 ～ T 1 2 - 2 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 2 および図 1 4 2 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1903】

図 75 (c) に示すように、孫テーブル L 1 3 においては、60 msec 間隔で T 1 3 - 1 ～ T 1 3 - 4 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 3 および図 1 4 3 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

20

【1904】

図 75 (d) に示すように、孫テーブル L 1 4 においては、100 msec (T 1 4 - 1) に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図 9 4 (a 1 8) および図 1 4 4 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤左ランプ 9 B も消灯する。

【1905】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図 7 6 は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ 9 C 1 ～ 9 C 5, 9 C 9 ～ 9 C 1 3 の各々は、複数色（この例では、赤色 (R)、緑色 (G)、青色 (B) の 3 色）の LED であり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。また、盤上ランプ 9 C 6 ～ 9 C 8 の各々は、単色（この例では白色）の LED であり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

30

【1906】

図 7 6 (a) に示すように、孫テーブル U 1 1 においては、30 msec 間隔で T 1 1 - 1 ～ T 1 1 - 2 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 1 (a 8) および図 1 4 1 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤上ランプ 9 C に含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ 9 C 6 ～ 9 C 8 以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

40

【1907】

図 7 6 (b) に示すように、孫テーブル U 1 3 においては、60 msec 間隔で T 1 3 - 1 ～ T 1 3 - 4 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 3 および図 1 4 3 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤上ランプ 9 C に含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ 9 C 6 ～ 9 C 8 以外のランプが高輝度で

50

点灯するように輝度データが規定されている。

【1908】

図76(d)に示すように、孫テーブルL14においては、100ms ec(T14-1)に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図94(a18)および図144(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤上ランプ9Cも消灯する。

【1909】

(リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図77は、リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ9Eおよび電チューランプ9Hの各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。また、Vアタッカランプ9Fは、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1910】

図77(a)に示すように、孫テーブルA11においては、30ms ec間隔でT11-1～T11-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図91(a8)および図141(b8)に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、アタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1911】

図77(b)に示すように、孫テーブルA13においては、60ms ec間隔でT13-1～T13-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図93および図143に示すように、リーチラインが発生する間では、アタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1912】

図77(d)に示すように、孫テーブルA14においては、100ms ec(T14-1)に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図94(a18)および図144(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせてアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fも消灯する。

【1913】

(背景予告輝度データテーブルにおける親テーブル)

図78は、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図78に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ(枠右ランプ9R、枠左ランプ9L)、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプ9Eといった、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプについて、背景予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【1914】

背景予告演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当たり図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、特定のキャラクタ(たとえば、ジャムちゃん)が特定の背景(たとえば、星空の背景)とともに表示される演出である。

【1915】

背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ9における各ランプは、背景予告演出に合わせるように5500ms ecに亘って制御されるように

10

20

30

40

50

なっている。

【1916】

(背景予告輝度データテーブルにおける子テーブル)

図79は、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図79に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、背景予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル(輝度データテーブルともいう)が指定されている。

【1917】

たとえば、背景予告演出が実行される期間のうち、最初の2000msecにおいては、枠ランプについてW21、役物ランプ9AについてY21、盤左ランプ9BについてL21、盤上ランプ9CについてU21、およびアタッカランプ9EについてA21の孫テーブルが各々設けられている。

【1918】

背景予告演出が実行される期間のうち、途中の100msecにおいては、枠ランプについてW22、役物ランプ9AについてY22、盤左ランプ9BについてL22、盤上ランプ9CについてU22、およびアタッカランプ9EについてA22の孫テーブルが各々設けられている。

【1919】

背景予告演出が実行される期間のうち、最後の600000msecにおいては、枠ランプについてW23、役物ランプ9AについてY23、盤左ランプ9BについてL23、盤上ランプ9CについてU23、およびアタッカランプ9EについてA23の孫テーブルが各々設けられている。

【1920】

図79に示すように、背景予告演出で参照される輝度データテーブルについて、最初の200msec、途中の100msec、および最後の600000msecのいずれにおいても、枠左ランプ9L、枠右ランプ9R、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプの6種類の輝度データテーブルが設けられている。

【1921】

このように、背景予告演出においては、群予告演出と同じ数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。

【1922】

(背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図80は、背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1923】

図80(a)に示すように、孫テーブルW21においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。W21においては、50msec間隔でT21-1～T21-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1924】

図80(b)に示すように、孫テーブルW22においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの

10

20

30

40

50

輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2 ～ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ～ 9 L 1 2 の各々の輝度データと共通である。W 2 2 においては、2 0 m s e c 間隔で T 2 2 - 1 ～ T 2 2 - 2 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1 9 2 5】

図 8 0 (c) に示すように、孫テーブル W 2 3 においては、枠左ランプ 9 L の輝度データのみが規定され、枠右ランプ 9 R の輝度データは省略されているが、枠右ランプ 9 R の輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2 ～ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ～ 9 L 1 2 の各々の輝度データと共通である。W 2 3 においては、2 4 0 m s e c と 2 3 0 m s e c とを繰り返しながら T 2 3 - 1 ～ T 2 3 - 6 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1 9 2 6】

(背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図 8 1 は、背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ 9 A 1 ～ 9 A 4 の各々は、単色（この例では赤色）の L E D であり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1 9 2 7】

図 8 1 (a) に示すように、孫テーブル Y 2 1 においては、5 0 m s e c 間隔で T 2 1 - 1 ～ T 2 1 - 4 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。

【1 9 2 8】

図 8 1 (b) に示すように、孫テーブル Y 2 2 においては、2 0 m s e c 間隔で T 2 2 - 1 ～ T 2 2 - 2 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。

【1 9 2 9】

図 8 1 (c) に示すように、孫テーブル Y 2 3 においては、2 4 0 m s e c と 2 3 0 m s e c とを繰り返しながら T 2 3 - 1 ～ T 2 3 - 6 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。

【1 9 3 0】

(背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図 8 2 は、背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ 9 B 1 ～ 9 B 5 の各々は、単色（この例では白色）の L E D であり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1 9 3 1】

図 8 2 (a) に示すように、孫テーブル L 2 1 においては、5 0 m s e c 間隔で T 2 1 - 1 ～ T 2 1 - 4 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。

【1 9 3 2】

図 8 2 (b) に示すように、孫テーブル L 2 2 においては、2 0 m s e c 間隔で T 2 2 - 1 ～ T 2 2 - 2 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。

【1 9 3 3】

図 8 2 (c) に示すように、孫テーブル L 2 3 においては、2 4 0 m s e c と 2 3 0 m s e c とを繰り返しながら T 2 3 - 1 ～ T 2 3 - 6 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。

【1934】

(背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図83は、背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ9C1～9C5、9C9～9C13の各々は、複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。また、盤上ランプ9C6～9C8の各々は、単色（この例では白色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

10

【1935】

図83（a）に示すように、孫テーブルU21においては、50msec間隔でT21-1～T21-4に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

【1936】

図83（b）に示すように、孫テーブルU22においては、20msec間隔でT22-1～T22-2に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

【1937】

図83（c）に示すように、孫テーブルU23においては、240msecと230msecとで繰り返しながらT23-1～T23-6に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

20

【1938】

(背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図84は、背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ9Eおよび電チューランプ9Hの各々は、複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。また、Vアタッカランプ9Fは、単色（この例では白色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

30

【1939】

図84（a）に示すように、孫テーブルA21においては、50msec間隔でT21-1～T21-2に亘ってアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1940】

図84（b）に示すように、孫テーブルA22においては、20msec間隔でT22-1～T22-2に亘ってアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの各ランプに対して輝度データが規定されている。

40

【1941】

図84（c）に示すように、孫テーブルA23においては、240msecと230msecとで繰り返しながらT23-1～T23-6に亘ってアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1942】

(全点灯時輝度データテーブル)

図85は、全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。図85（a）～（h）に示すように、全点灯時輝度データテーブルにおいては、枠ランプ、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F

50

、電チューランプ 9 H、V ランプ 9 G、スティックコントローラランプ 9 J、およびトリガボタンランプ 9 K といった各遊技効果ランプ 9 に対して、高輝度の輝度データ（この例では最大値である「F」）が規定されている。

【1943】

（PUSH 演出時輝度データテーブル）

図 8 6 は、PUSH 演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。PUSH 演出とは、後述する図 9 5（a 1 9）に示すように、プッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を促す演出である。

【1944】

図 8 6（a）は、スティックコントローラランプ 9 J に対する輝度データテーブル S 4 1 が示されている。S 4 1 においては、20 msec 間隔で T 4 1 - 1 ~ T 4 1 - 4 に亘ってスティックコントローラランプ 9 J に対して輝度データが規定されている。なお、PUSH 演出時におけるスティックコントローラランプ 9 J の点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色（この例では赤色）である。

【1945】

図 8 6（b）は、トリガボタンランプ 9 K に対する輝度データテーブル T 4 1 が示されている。T 4 1 においては、150 msec 間隔で T 5 1 - 1 ~ T 5 1 2 に亘ってトリガボタンランプ 9 K に対して輝度データが規定されている。なお、PUSH 演出時におけるトリガボタンランプ 9 K の点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色（この例では赤色）である。

【1946】

（変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図 8 7 は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 8 7 に示すように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【1947】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第 1 表示期間の途中までの期間（200 msec）においては、枠ランプについて W 1 0 1、役物ランプ 9 A について Y 1 0 1、盤左ランプ 9 B について L 1 0 1、盤上ランプ 9 C について U 1 0 1、およびアタッカランプ 9 E について A 1 0 1 の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第 1 輝度データテーブルに対応する。

【1948】

群予告演出が実行される期間のうち、第 1 表示期間の残り、第 2 表示期間、および第 3 表示期間の途中までの期間（2790 msec）においては、枠ランプについて W 1 0 2、役物ランプ 9 A について Y 1 0 2、盤左ランプ 9 B について L 1 0 2、盤上ランプ 9 C について U 1 0 2、およびアタッカランプ 9 E について A 1 0 2 の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第 2 輝度データテーブルに対応する。

【1949】

群予告演出が実行される期間のうち、第 3 表示期間の残りの期間（150 msec）においては、枠ランプについて W 1 0 3、役物ランプ 9 A について Y 1 0 3、盤左ランプ 9 B について L 1 0 3、盤上ランプ 9 C について U 1 0 3、およびアタッカランプ 9 E について A 1 0 3 の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第 3 輝度データテーブルに対応する。

【1950】

このように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおいては、第 1 輝度データテーブルにおいて、第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで遊技効果ランプ 9 の制御が開始し、当該第 1 表示期間中に遊技効果ランプ 9 の制御が終了し、第 2 輝度データテーブルにおいて、第 1 表示期間中に遊技効果ランプ 9 の制御が開始するとともに当該第 2 表示期

10

20

30

40

50

間中においても遊技効果ランプ9の制御が継続し、第3表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が終了し、第3輝度データテーブルにおいて、第3表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が開始するようになっている。

【1951】

(変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図88は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

10

【1952】

図88(a)に示すように、孫テーブルW101においては、20msecで等間隔でT101-1～T101-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定され、さらに最後の時間T101-11においては不具合対策用の10分間（600000msec）のデータが規定されている。

【1953】

図88(b)に示すように、孫テーブルW102においては、50～80msecで非等間隔でT102-1～T102-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定されている。W102においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W102においては、複数箇所にも亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ（たとえば、「A」）が規定されている。これにより、群予告演出においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、W102は、W101よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

20

【1954】

図88(c)に示すように、孫テーブルW103においては、14msec間隔でT103-1～T103-6に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してRGBのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては2msecという短い間隔でT103-7～T103-38に亘ってRGBのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き14msecという長い間隔でT103-7～T103-38に亘ってRGBのデータが規定されている。

30

【1955】

また、W103においては、T103-2からT103-30に亘って、枠右ランプ9R5～9R8付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、T103-7～T103-38について、枠右ランプ9R2～9R12の場合は14msec間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ9L5～9L12については、2msecという短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

40

【1956】

また、W103においては、T103-30移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、W103においては、W101と同様に、第3表示期間の最後の10分間（600000

50

ms) (T103-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1957】

〔パチンコ遊技機1の演出態様〕

次に、図89～図174を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機1の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、擬似変動が2回行われるメイン変動番号9、12、15、20、23、26のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。また、図中においては、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯や点滅する様子をハッチングで示す。

【1958】

(ステージAにおける演出態様)

図89～図111を参照しながら、ステージAにおける演出態様について説明する。

【1959】

図89(a1)に示すように、1個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置5の画面上では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第4図柄5Jが可変表示し、さらに、小図柄5Mが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージAで登場するキャラクタとしてメイドA(夢夢ちゃん)が飛んでいる画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ9が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ8L、8Rから出力される。

【1960】

図89(a2)に示すように、擬似連演出が行われて、2回目の可変表示が行われることを示す「×2」の文字が表示されると、図89(a3)に示すように、2回目の可変表示が行われる。

【1961】

図90(a4)に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3回目の可変表示が行われることを示す「×3」の文字が表示されると、図90(a5)に示すように、3回目の可変表示が行われる。その後、図90(a6)に示すように、左の飾り図柄表示エリア5Lにおいて「3」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア5Rにおいても「3」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

【1962】

図91(a7)に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図91(a8)に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置5の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図71～図77に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。図91(a8)に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ8L、8Rから出力される。

【1963】

図91(a9)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

【1964】

図92(a10)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋(光線)であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。

10

20

30

40

50

【1965】

図92(a11)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸び始める。図92(a12)に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びる。図92に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯する。

【1966】

図93(a13)に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図93(a14)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図93(a15)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図93に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯する。

【1967】

図94(a16)に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図94(b17)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯する。その後、図94(a18)に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ9も消灯する。

【1968】

図94(a18)に示すようにリーチライン演出が終了した後、6人群予告が実行される場合には図95(a19)に示す演出に移行し、背景予告が実行される場合には図104(a101)に示す演出に移行し、ランプ予告が実行される場合には図105(a111)に示す演出に移行する。

【1969】

なお、上述したように、6人群予告は、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当たり図柄になることを示唆する演出であって、メイドの格好をした6人のキャラクターが群となって進行する演出である。背景予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当たり図柄になることを示唆する演出であって、特定のキャラクター（たとえば、主役などのキャラクター、レアなキャラクターなど）が特定の背景（たとえば、星空の背景）とともに表示される演出である。ランプ予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当たり図柄になることを示唆する演出であって、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ9Aなど）が点灯や点滅をする演出である。ランプ予告においては、遊技効果ランプ9に含まれるランプのうち、いずれか1つのランプ、または複数のランプが点灯や点滅をしてもよいし、遊技効果ランプ9以外に設けられたランプが点灯や点滅をしてもよい。

【1970】

ステージAにおいては、前変動のリーチライン演出の後に群予告（たとえば、6人群予告やボインゴ群予告）が実行される。たとえば、リーチライン演出の後に6人群予告が実行される場合、図95(a19)に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図86に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、PUSH演出中においては、スティックコントローラランプ9Jおよびトリガボタンランプ9Kが点灯や点滅をする。なお、PUSH演出中においては、スピーカ8L, 8Rからプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促す効果音が出

10

20

30

40

50

力されてもよい。このように、PUSH演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

【1971】

図95(a20)に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消えるようなエフェクト発生する。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L, 8RからPUSH音が出力される。当該PUSH音が出力されることで、遊技者はPUSH演出中にプッシュボタン31Bを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ8L, 8RからのPUSH音の出力は、群予告演出（この例では6人群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【1972】

図95(a21)に示すように、一旦、画像表示装置5の画面の表示が通常的背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。

【1973】

図96(a22)に示すように、6人群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【1974】

図96(a23)に示すように、第1表示期間において、1番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイドA（夢夢ちゃん）が登場する。なお、図96(a23)に示す状態は、図59(a)に示す状態に対応しており、主人公であるメイドA（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部（この例では顔の一部）が表示されている第1状況を表している。

【1975】

6人群予告の実行中においては、図64～図70に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図96～図98に示す第1表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。なお、群予告演出（6人群予告、爆チュー予告、後述のポインゴ予告）が実行された場合、群予告演出に関する画像以外の他の画像（たとえば、背景画像やSPリーチ前半予告演出に関する画像など）については、明度が下がるようになっている。群予告演出中に下がっている他の画像の明度は、第3表示期間において段階的に徐々に元の明度に戻る。一方、第1保留記憶数や第2保留記憶数を示す第4図柄5Jや小図柄5M、および第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5Aなど、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないようにしている。

【1976】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ8L, 8Rから出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図61に示したように、第1表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第1表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第2表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第3表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ8L, 8Rから出力されるが、2番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

10

20

30

40

50

【1977】

図96(a24)に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、2番目のキャラクタが登場する。なお、図96(a24)に示す状態は、図59(b)に示す状態に対応しており、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB(ジャムちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部(この例では顔の一部)が表示された第2状況を表している。

【1978】

図97(a25)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図97(a26)に示すように、2番目に登場したキャラクタが1番目に登場したキャラクタを抜かすようなアニメーションが表示される。図97(a27)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【1979】

図98(a28)に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ(先頭)を走る2番目に登場したキャラクタが画面左端に到達する。図98(a29)に示すように、トップ(先頭)を走る2番目に登場したキャラクタが画面左端から消え始める。図98(a30)に示すように、トップを走る2番目に登場したキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第1表示期間が終了する。

【1980】

図99(a31)に示すように、第2表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図99および図100に示す第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L, 8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図99(a32)~図100(a36)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【1981】

図101(a37)に示すように、第3表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第3表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第3表示期においては、図101および図102に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図101(a37)に示すように、第3表示期間に入ると、遊技効果ランプ9の全てが一旦、高輝度で点灯する。

【1982】

図101(a38)に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図101(a38)に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ9Rの一部が消灯している。図101(a39)に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ9Rの数が増加する。

【1983】

図102(a40)および(a41)に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ9の数が増加する。図102(a42)に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【1984】

ここで、図103を参照しながら、6人群予告の比較例と、本実施の形態に係る6人群

10

20

30

40

50

予告とを比較する。図103(a201)に示す比較例においては、図96(a23)に示す本実施の形態と同様に、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部(この例では顔の一部)が表示されている第1状況となる。

【1985】

その後、図96(a24)に示す本実施の形態においては、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB(ジャムちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部(この例では顔の一部)が表示された第2状況となるのに対して、図103(a202)に示す比較例においては、2番目のメイドBが登場することなく、メイドAが走り続けて、当該メイドAの全体が表示されている。そして、図103(a203)に示す比較例においては、1番目のメイドAが画面中央よりも左側を走り抜けた後によりやく2番目のメイドBが登場している。このような比較例では、単に1人のキャラクタが登場しているに過ぎず、群予告演出には見えない。

【1986】

一方、本実施の形態においては、図96～図102に示すように、複数のキャラクタが間を空けることなく次々と登場して走り抜けるアニメーションが表示されるため、複数のキャラクタが群となって進行することで、迫力のある演出とすることができる。また、他のキャラクタを追い抜かすキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも少なくなっているため、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができる。なお、他のキャラクタを追い抜かすキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも多くてもよい。この場合、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

【1987】

リーチライン演出の後に背景予告が実行される場合、図104(a101)に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図86に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。

【1988】

図104(a102)に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L, 8RからPUSH音が出力される。プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【1989】

その後、図104(a103)に示すように、背景予告の演出として、特定のキャラクタ(この例では、メイドB(ジャムちゃん))が特定の背景(この例では、星空の背景)とともに画像表示装置5の画面上に表示される。さらに、背景予告の演出中においては、図70に示した輝度データテーブルに基づき、背景予告の演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、背景予告の演出に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

【1990】

リーチライン演出の後にランプ予告が実行される場合、図105(a111)に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH

10

20

30

40

50

演出中においては、図 8 6 に示した輝度データテーブルに基づき、P U S H 演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。

【1991】

図 1 0 5 (a 1 1 2) に示すように、P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B が押圧操作されると、画像表示装置 5 の画面中央に表示されていたプッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「P U S H !!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から P U S H 音出力される。プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

10

【1992】

その後、図 1 0 5 (a 1 1 3) に示すように、ランプ予告が実行され、遊技効果ランプ 9 に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ 9 A など）が点灯や点滅をする。なお、ランプ予告の演出に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

【1993】

図 1 0 2 (a 4 2) に示すように群予告の第 3 表示期間が終了した後、あるいは、図 1 0 4 (a 1 0 3) に示す背景予告や図 1 0 5 (a 1 1 3) に示すランプ予告が終了した後、図 1 0 6 ~ 図 1 1 0 に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出は、リーチ態様となった飾り図柄において、可変表示中の飾り図柄（本実施の形態においては、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄）が停止するか否か、および停止する飾り図柄が大当り図柄を構成する飾り図柄であるか否かを遊技者に煽る演出である。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

20

【1994】

図 1 0 6 (a 4 3) に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第 1 速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 R に位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

30

【1995】

その後、図 1 0 6 (a 4 4) ~ 図 1 0 7 (a 4 8) に示すように、所定の第 1 速度（たとえば、遅めの速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図 1 0 8 (a 4 9) ~ 図 1 0 9 (a 5 4) に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図 1 1 0 (a 5 5) ~ (a 5 7) に示すように、最終的には所定の第 2 速度（たとえば、第 1 速度よりも速い速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図 1 1 0 (a 5 7) に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が 2 周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

【1996】

図柄送り演出が終了した後、図 1 1 1 (a 5 8) , (a 5 9) に示すように、ホワイトアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図 1 1 1 (a 5 9) に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

40

【1997】

（S P リーチ前半における演出態様）

図 1 1 2 ~ 図 1 2 0 を参照しながら、S P リーチ前半における演出態様について説明す

50

る。

【1998】

図112(a61)，(a62)に示すように、後変動に移行した後、SPリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、SPリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図112(a63)に示すように、SPリーチのタイトルが表示される。本実施の形態においては、SPリーチの演出として、夢夢ちゃんなどのメイドキャラクタが爆チューを捕まえる演出が行われるため、「爆チューを捕まえる！」のタイトルが表示される。SPリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、SPリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、SPリーチ前半に対応する態様でスピーカ8L，8Rから演出音も出力される。

10

【1999】

図113(c1)に示すように、SPリーチ前半の演出が実行されると、メイドA(夢夢ちゃん)が仁王立ちした画像が表示される。その後、図113(c2)に示すように、相手方のキャラクタ(敵キャラクタ)である爆チューが驚く画像が表示される。その後、図113(c3)～図114(c5)に示すように、逃げる爆チューをメイドAが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【2000】

図114(c6)に示すように、メイドAが爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時(メイン変動番号9の変動パターンの場合)は図115(c11)に示す演出へ移行し、大当たり時(メイン変動番号20の変動パターンの場合)は図117(c21)に示す演出へ移行し、SPリーチの後半に移行する場合(メイン変動番号12，23の変動パターンの場合)または最終リーチに移行する場合(メイン変動番号15，26の変動パターンの場合)は図120(c31)に示す演出へ移行する。

20

【2001】

SPリーチの前半でハズレが確定する場合、図114(c6)に示す演出の後、図115(c11)に示す演出に移行する。図115(c11)に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図115(c12)に示すように、ブラックアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」，「4」，「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図115(c13)に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」，「4」，「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

30

【2002】

その後、図116(c14)，(c15)に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図116(c16)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

40

【2003】

SPリーチの前半で大当たりが確定する場合、図114(c6)に示す演出の後、図117(c21)に示す演出に移行する。図117(c21)に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

【2004】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図117(c22)に示すように、「3」，「3」，「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図117(c23)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表

50

示される。その後、図118(c24)，(c25)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図118(c26)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

【2005】

その後、図119(c27)～(c29)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「FEVER!」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【2006】

SPリーチの後半または最終リーチに移行する場合、図114(c6)に示す演出の後、図120(c31)に示す演出に移行する。図120(c31)に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図120(c32)に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」，「4」，「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなる。ここまでは図115(c11)，(c12)で示したSPリーチ前半でハズレになった場合と同じ演出である。ところが、図120(c33)に示すように、SPリーチ後半または最終リーチに移行する場合は、SPリーチ前半でハズレになった場合では起こらなかった可動体32が落下する演出が実行される。

【2007】

そして、可動体32が落下する演出が実行された後、SPリーチの後半に移行する場合(メイン変動番号12，23の変動パターンの場合)は図121(c41)に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合(メイン変動番号15，26の変動パターンの場合)は図128(c71)に示す演出へ移行する。このように、大当たりとなる変動パターンの中には、一旦、SPリーチの前半でハズレが確定するかと見せかけて、SPリーチの後半や最終リーチに移行する変動パターンが含まれる。これにより、遊技者からすると、一旦、SPリーチの前半でハズレが確定と思った後に、救済によってSPリーチの後半や最終リーチに移行することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【2008】

(SPリーチ後半における演出態様)

図121～図127を参照しながら、SPリーチ後半における演出態様について説明する。

【2009】

SPリーチの後半に移行する場合、図120(c33)に示す演出の後、図121(c41)に示す演出に移行する。図121(c41)に示す演出においては、キャラクタ画像および背景画像などが完全に見えなくなる。

【2010】

その後、図121(c42)に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていたSPリーチ後半の演出画像が現れて見えるようになる。SPリーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、SPリーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、SPリーチ後半に対応する態様でスピーカ8L，8Rから演出音も出力される。

【2011】

図121(c42)に示すように、SPリーチ後半の演出が実行されると、メイドA(夢夢ちゃん)およびメイドB(ジャムちゃん)が仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図121(c43)～図122(c45)に示すように、逃げる爆チューをメイドAおよびメイドBが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【2012】

10

20

30

40

50

図121(c46)に示すように、メイドAおよびメイドBが爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時(メイン変動番号12の変動パターンの場合)は図123(c51)に示す演出へ移行し、大当たり時(メイン変動番号23の変動パターンの場合)は図125(c61)に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合(メイン変動番号15, 26の変動パターンの場合)は図128(c71)に示す演出へ移行する。

【2013】

SPリーチの後半でハズレが確定する場合、図122(c46)に示す演出の後、図125(c51)に示す演出に移行する。図125(c51)に示す演出においては、メイドAおよびメイドBが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図123(c52)に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図123(c53)に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

10

【2014】

その後、図124(c54), (c55)に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図124(c56)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

20

【2015】

SPリーチの後半で大当たりが確定する場合、図122(c46)に示す演出の後、図125(c61)に示す演出に移行する。図125(c61)に示す演出においては、メイドAおよびメイドBが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

【2016】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図125(c62)に示すように、「3」, 「3」, 「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図125(c63)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図126(c64), (c65)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図126(c66)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

30

【2017】

その後、図127(c67)~(c69)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「FEVER!」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

40

【2018】

(最終リーチにおける演出態様)

図128~図138を参照しながら、最終リーチにおける演出態様について説明する。

【2019】

最終リーチに移行する場合、図122(c46)に示す演出の後、図128(c71)に示す演出に移行する。最終リーチに移行するときには、図128(c71)に示すように、突然、画面全体が真っ黒になるとともに、図128(c72)に示すように、画面の中央に十字型をした光のエフェクトが表示される。その後、図128(c73)に示すように、最終リーチの開始を報知する演出が実行され、画面いっぱいに主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が表示されるとともに、「行くよー!」の文字画像が表示され

50

る。なお、図128(c72)に示すような光のエフェクト表示の演出は、図128(c71)に示すブラックアウトの演出と、図128(c73)に示す主人公の顔画像が表示される演出との間に敢えて挿入される。これにより、図128(c72)に示す演出によって、最終リーチに発展することを遊技者により分かり易く伝えることができる。

【2020】

それ以降、最終リーチ中の演出が実行される。最終リーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、最終リーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、最終リーチ後半に対応する態様でスピーカ8L、8Rから演出音も出力される。

【2021】

図129(c74)に示すように、メイドAがピースサインを出している画像が表示される。その後、図129(c75)～図129(c78)に示すように、複数タイミングごとに1文字ずつの画像が表示されるとともに、図129(c79)に示すように、文章全体の画像が表示されることで最終リーチで実行される演出のテーマが示される。この例では、「全員集合」と示される。

【2022】

その後、図131(c80)～図132(c85)に示すように、複数タイミングごとに、最終リーチの演出で登場するキャラクタが紹介されるアニメーションが表示される。たとえば、この例では、メイドF、メイドE、メイドD、メイドC、メイドB、メイドAといったように、脇役のキャラクタから順番に登場し、最終付近（あるいは後半）で主人公などの優先度の高いキャラクタが登場する。なお、主人公などの優先度の高いキャラクタから順番に登場してもよい。すなわち、主人公などの優先度の高いキャラクタは、脇役などの優先度の低いキャラクタよりも目立つように、最初（あるいは前半）や最終の付近（あるいは後半）で登場する方が好ましい。

【2023】

その後、図133(c86)に示すように、最終リーチの演出が実行されると、6人群予告で登場した6人のキャラクタが仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図133(c87)～図134(c89)に示すように、逃げる爆チューを6人のキャラクタが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【2024】

図134(c90)に示すように、6人のキャラクタが爆チュー追い込むようなアニメーションが表示された後、図134(c91)に示すように、トリガー演出が実行される。トリガー演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像およびスティックコントローラ31Aの操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「引け！！」の文字画像が表示される。

【2025】

図134(c91)に示すトリガー演出中にスティックコントローラ31Aを引く操作がされた後、ハズレ時（メイン変動番号15の変動パターンの場合）は図135(c101)に示す演出へ移行し、大当たり時（メイン変動番号26の変動パターンの場合）は図136(c111)に示す演出へ移行する。

【2026】

最終リーチでハズレが確定する場合、図134(c91)に示すトリガー演出中にスティックコントローラ31Aを引く操作がされた後、図135(c101)に示す演出に移行する。図135(c101)に示す演出においては、6人のキャラクタが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図135(c102)に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」、「4」、「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図135(c103)に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」、「4」、「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【2027】

その後、図示は省略するが、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【2028】

最終リーチで大当たりが確定する場合、図134(c91)に示す演出の後、図136(c111)に示す演出に移行する。図136(c111)に示す演出においては、6人のキャラクタが爆チューを捕まえている画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

10

【2029】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図136(c112)に示すように、「3」、「3」、「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図136(c113)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図137(c114)、(c115)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図137(c116)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

【2030】

その後、図138(c117)～(c119)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「FEVER!」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

20

【2031】

(ステージBにおける演出態様)

図139～図159を参照しながら、ステージBにおける演出態様について説明する。

【2032】

図139(b1)に示すように、1個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置5の画面上では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第4図柄5Jが可変表示し、さらに、小図柄5Mが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージBで登場するキャラクタとして爆チューの画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ9が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ8L、8Rから出力される。

30

【2033】

図139(b2)に示すように、擬似連演出が行われて、2回目の可変表示が行われることを示す「×2」の文字が表示されると、図139(b3)に示すように、2回目の可変表示が行われる。

【2034】

図139(b4)に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3回目の可変表示が行われることを示す「×3」の文字が表示されると、図140(b5)に示すように、3回目の可変表示が行われる。その後、図140(b6)に示すように、左の飾り図柄表示エリア5Lにおいて「3」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア5Rにおいても「3」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

40

【2035】

図141(b7)に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図141(b8)に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置5の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図71～図77に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、図71～図77に示した輝度データテーブルは、ステージAのリーチライン

50

演出において用いられる輝度データテーブルと同じである。図 1 4 1 (b 8) に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ 8 L, 8 R から出力される。

【2036】

図 1 4 1 (b 9) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

【2037】

図 1 4 2 (b 1 0) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋（光線）であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。なお、ステージ B において現れるリーチラインは、ステージ A において現れるリーチラインと同じであってもよいし、たとえば、色や形、大きさなどが異なってもよい。

【2038】

図 1 4 2 (b 1 1) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸び始める。図 1 4 2 (b 1 2) に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びる。図 1 4 2 に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6, 9 L 7, 9 R 6, 9 R 7 が高輝度で点灯する。

【2039】

図 1 4 3 (b 1 3) に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図 1 4 3 (b 1 4) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図 1 4 3 (b 1 5) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図 1 4 3 に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6, 9 L 7, 9 R 6, 9 R 7 が高輝度で点灯する。

【2040】

図 1 4 4 (b 1 6) に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図 1 4 4 (b 1 7) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6, 9 L 7, 9 R 6, 9 R 7 が高輝度で点灯する。その後、図 1 4 4 (b 1 8) に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ 9 も消灯する。

【2041】

図 1 4 4 (b 1 8) に示すようにリーチライン演出が終了した後、図 1 4 5 ～図 1 4 9 に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ 8 L, 8 R から演出音も出力される。

【2042】

図 1 4 5 (b 1 9) に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第 1 速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 R に位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

10

20

30

40

50

【2043】

その後、図145(b20)～図146(b24)に示すように、所定の第1速度(たとえば、遅めの速度)で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図147(b25)～図148(b30)に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図149(b31)～(b33)に示すように、最終的には所定の第2速度(たとえば、第1速度よりも速い速度)で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図149(b33)に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が2周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

【2044】

図柄送り演出が終了した後、図150(b34)、(b35)に示すように、ホワイトアウトによって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図150(b36)に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【2045】

図151(b37)、(b38)に示すように、後変動に移行した後、SPリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、SPリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図151(b39)に示すように、SPリーチのタイトル(「爆チューを捕まえろ!」)が表示される。SPリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、SPリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、SPリーチ前半に対応する態様でスピーカ8L、8Rから演出音も出力される。

【2046】

ステージBにおいては、後変動のSPリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に群予告(たとえば、爆チュー予告やボインゴ群予告)が実行される。たとえば、SPリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に爆チュー群予告が実行される場合、図152(b40)に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図86に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、PUSH演出中においては、スティックコントローラランプ9Jおよびトリガボタンランプ9Kが点灯や点滅をする。なお、PUSH演出中においては、スピーカ8L、8Rからプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促す効果音も出力されてよい。このように、PUSH演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

【2047】

図152(b41)に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L、8RからPUSH音が出力される。当該PUSH音が出力されることで、遊技者はPUSH演出中にプッシュボタン31Bを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ8L、8RからのPUSH音の出力は、群予告演出(この例では爆チュー群予告)が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【2048】

図152(b42)に示すように、一旦、画像表示装置5の画面の表示が通常背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。

【2049】

図153(b43)に示すように、爆チュー群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【2050】

図153(b44)に示すように、第1表示期間において、1番目(最初)のキャラクタが登場する。なお、図153(b44)に示す状態は、最初(1番目)に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部(この例では顔の一部)が表示されている第1状況を表している。

10

【2051】

爆チュー群予告の実行中においては、図64～図70に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図153～図155に示す第1表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。

【2052】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ8L, 8Rから出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図61に示したように、第1表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第1表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第2表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第3表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ8L, 8Rから出力されるが、2番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

20

【2053】

図153(b45)に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、2番目のキャラクタが登場する。なお、図153(b45)に示す状態は、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該2番目に表示されたキャラクタの一部(この例では顔の一部)が表示された第2状況を表している。

30

【2054】

図154(b46)～(b48)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、群予告演出において用いられる画面上の表示領域は、SP前半タイトル予告演出における「爆チューを捕まえる!」の表示領域よりも大きい。

【2055】

図155(b49)に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ(先頭)を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端に到達する。図155(b50)に示すように、トップ(先頭)を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から消え始める。図155(b51)に示すように、トップを走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第1表示期間が終了する。

40

【2056】

図156(b52)に示すように、第2表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図156および図157に示す第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するよう

50

になる。また、スピーカ 8 L, 8 R から出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図 156 (b 5 2) ~ 図 157 (b 5 7) に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【2057】

キャラクタが群となって画面の左側から右側に向かって走り抜けることにより、画面全体をキャラクタが覆うことになり、遊技者が「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示を視認困難または視認できないようになる。

【2058】

図 158 (b 5 8) に示すように、第 3 表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第 3 表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第 3 表示期においては、図 158 および図 159 に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図 158 (b 5 8) に示すように、第 3 表示期間に入ると、遊技効果ランプ 9 の全てが一旦、高輝度で点灯する。

【2059】

図 158 (b 5 9) に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図 158 (b 5 9) に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ 9 R の一部が消灯している。図 158 (b 6 0) に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ 9 R の数が増加する。

【2060】

図 158 に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示が段階的に徐々に再び現れる。このとき、SP 前半タイトル予告抽選で当選している場合、「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示の表示態様（たとえば、色、模様、形など）が変化することで SP 前半タイトル予告が行われる。たとえば、図 151 (b 3 9) に示すように爆チュー群予告が実行される前においては、SP リーチ前半におけるタイトル表示の「爆チューを捕まえろ！」の文字が白色であるが、図 157 (b 5 6) に示すように、その後、タイトル表示が行われているレイヤーの前面側のレイヤーで群予告におけるキャラクタ画像が表示されると、タイトル表示が視認困難または見えなくなる。群予告におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、タイトル表示における「爆チューを捕まえろ！」の文字が赤色に切り替わり、図 158 (b 5 9), (b 6 0) に示すように、群予告におけるキャラクタが画面の左端へと消えていくと、その赤色になったタイトル表示が段階的に徐々に現れて見えるようになる。

【2061】

図 159 (b 6 1) および (b 6 2) に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ 9 の数が増加する。図 159 (b 6 3) に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。その後、図 113 (c 1) に示す SP リーチ前半の演出に移行する。

【2062】

(ボインゴ群予告)

図 160 ~ 図 169 を参照しながら、ボインゴ群予告の演出態様について説明する。

【2063】

前述した 6 人群予告および爆チュー群予告は、画面の右端から左端に向かって複数のキャラクタが群となって進行するものであった。このように、6 人群予告および爆チュー群予告は、図 52 に示す X-Y 平面において X 軸方向にキャラクタが進行する演出であった。一方、ボインゴ群予告は、画面の Z 軸方向にもキャラクタ（ボインゴ）が移動可能である。すなわち、ボインゴ群予告は、X-Y-Z の 3 次元の立体空間においてキャラクタが

10

20

30

40

50

進行する3D演出である。

【2064】

図160～図165は、ステージAにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。なお、ステージBにおいてボインゴ群が実行された場合においても、図160～図165に示す演出態様と同じである。また、図示は省略するが、ボインゴ群予告演出においても、6人群予告演出や爆チュー群予告演出と同様に、第1表示期間、第2表示期間、および第3表示期間が設けられている。

【2065】

図160(d1)に示すように、ボインゴ群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【2066】

ボインゴ群予告の実行中においては、たとえば、図64～図70に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。また、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L、8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。

【2067】

図160(d2)に示すように、画面における特定位置においてキャラクタ(ボインゴ)が現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示される。特定位置は、キャラクタ群が出現する群出現ポイントである。その後、図160(d3)に示すように、光のエフェクトによる前段画像によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが現れる。

【2068】

その後、図161(d4)、(d5)に示すように2番目および3番目のキャラクタが登場するとともに、各キャラクタが段階的に徐々に画面に向かうようにして進行してくるようなアニメーションが表示される。図161(d6)に示すように、最初に表示されたキャラクタ(1番目のキャラクタ)が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が1番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。

【2069】

その後、図162(d7)～(d9)に示すように、キャラクタが群となって画面の奥行側から手前側に向かって進行することにより、画面全体をキャラクタが覆うことになる。図163(d10)～(d12)に示すように、最後のキャラクタが登場し、画面の奥行側から手前側に向かって進行する。

【2070】

その後、図164(d13)、(d14)に示すように、最後のキャラクタが画面の奥行側から手前側に向かって進行するに従って、画面の大部分を覆うようになる。そして、図164(d15)に示すように、最後のキャラクタが画面の一端部から他端部に及び範囲に亘って拡大表示され、最後のキャラクタによって画面全体が覆われる。

【2071】

その後、図165(d16)、(d17)に示すように、最後のキャラクタが画面から消えるに従って、元の背景画像が表示されていき、153(d18)に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【2072】

図166は、ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。図166(A)～(F)は、各々図160(d3)～図161(d6)、図162(d8)、(d9)に対応す

10

20

30

40

50

る。

【2073】

図166(A)に示すように、群出現ポイントから最初のキャラクタが登場し、図166(B)～(F)に示すように、群出現ポイントからキャラクタが次々と登場する。ここで、最初に表示されたキャラクタ(1番目のキャラクタ)が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が1番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。このため、図166(E)，(F)に示すように、1番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよい。

【2074】

ここで、図167および図168を参照しながら、ボインゴ群予告の比較例と、本実施の形態に係るボインゴ群予告とを比較する。図167に示す比較例においては、画面における特定位置(群出現ポイント)においてキャラクタ(ボインゴ)が現れるが、図160(d2)に示すような光のエフェクトによる前段画像は表示されない。このため、突然、キャラクタが大きく現れるという違和感を無くすために、図167および図168に示すように、キャラクタを小さく表示させて、段階的に徐々に大きく表示するようにアニメーションを作成しなければならない。

【2075】

よって、比較例においては、図168(d106)に示すような図160(d3)に示す大きさでキャラクタが表示できるまで、図167(d101)～図168(d105)に示すようなアニメーション表示を経由しなければならない。その分、演出時間も余分に掛かるし、アニメーション用の画像も作成しなければならない。これに対して、本実施の絵形態の場合、図160(d2)，(d3)に示すように、キャラクタが現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示されるため、この光のエフェクトによる前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタを表示させることで、ある程度の大きさ(図160(d3)や図168(d106)に示す大きさ)で最初からキャラクタを表示させることができる。

【2076】

(ボインゴ群予告の変形例)

図169は、変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。図169に示す例を、図165に示す例に置き換えてもよい。たとえば、図169(d101)～(d103)に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、SP前半のタイトル画像が表示されてもよい。すなわち、図160(d1)に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図169(d103)に示すように、通常背景の画像がSP前半のタイトル画像に切り替わってもよい。このように、SP前半タイトル予告演出などの予告演出の実行中において、群予告演出が実行されてもよい。

【2077】

また、ボインゴ群予告におけるSP前半のタイトル画像は、図159に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。また、最後のキャラクタが拡大表示されることで画面全体を覆うのではなく、群予告演出に用いられた背景画像が巻物のように巻かれるアニメーションによって、次の演出に切り替わってもよい。

【2078】

(犬群予告)

図170～図172を参照しながら、犬群予告の演出態様について説明する。

【2079】

本実施の形態においては、群予告演出として、6人群予告、爆チュー予告、およびボインゴ群予告を例示したが、パチンコ遊技機1は、図170～図172に示すような犬群予告と称される群予告演出を実行するものであってもよい。

10

20

30

40

50

【2080】

具体的には、図170(e1)に示すように、1番目のキャラクタが表示され、その後、図170(e2)に示すように複数の犬のキャラクタが次々と登場し、図170(e3)に示すように画面領域がキャラクタ群によって覆われてもよい。

【2081】

その後、図171(e4)～(e6)に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、SP前半のタイトル画像が表示される。すなわち、図170(e3)に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図171(e6)に示すように、通常背景の画像がSP前半のタイトル画像に切り替わる。そして、最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後のSPリーチ前半の演出に対応するSP前半のタイトル画像の表示が行われる。

【2082】

また、犬群予告におけるSP前半のタイトル画像は、図159に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。

【2083】

図172に示すように、6人群予告と犬群予告とを比較すると、犬群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離(X軸上における両者間の長さ)X2は、6人群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離(X軸上における両者間の長さ)X1よりも短い。また、実行時間は両者で同じまたは略同一であるため、犬群予告においてキャラクタが進行する速度V2は、6人群予告においてキャラクタが進行する速度V1よりも遅い。さらに、犬群予告における複数のキャラクタの密集度D2は、6人群予告における複数のキャラクタの密集度D1よりも大きい。また、犬群予告演出は6人群予告演出よりも大当りの期待度(信頼度)が高くなっており、犬群予告演出は6人群予告演出よりも出現率(実行確率)が低くなっている。

【2084】

(リーチライン演出中の群予告演出の実行)

図173および図174を参照しながら、リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様について説明する。

【2085】

図173(f1)に示すように、リーチライン演出が実行された状態において、図173(f2)～(f4)に示すように群予告演出が実行され、その後、図174(f5)、(f6)に示すように、図柄送り演出が実行されてもよい。

【2086】

[主な構成および効果]

以下に、パチンコ遊技機1の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

【2087】

(1-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図49に示す群予告実行処理、図96～図102に示す6人群予告演出)と、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する祝福演出(たとえば、ファンファーレ演出)を実行する祝福演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120によるファンファーレ演出を実行する処理)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図61に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キ

10

20

30

40

50

ャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 6（a 2 3）～図 9 8（a 3 0）に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 9（a 3 1）～図 1 0 0（a 3 6）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 1（a 3 7）～図 1 0 2（a 4 2）に示す期間）、

前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり（たとえば、図 9 6～図 1 0 2 に示す 6 人群予告演出が実行された後に図 1 1 7～図 1 1 9 に示すファンファーレ演出が実行される）、

10

可変表示の表示結果が前記特定表示結果とは異なるハズレ表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号 9 の変動パターンの場合）であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第 1 所定期間（たとえば、図 6 2 に示す T 1 + T 2 の期間）においては、当該第 1 所定期間のうちの後半で前記第 1 表示期間が開始し（たとえば、図 6 2，図 6 3 に示す例）、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号 2 0，2 3，2 6 の変動パターンの場合）であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの第 2 所定期間（たとえば、T 3 + T 4 の期間、T 5 + T 6 の期間、T 7 + T 8 の期間）においては、当該第 2 所定期間のうちの前半で前記第 1 表示期間が開始する（たとえば、図 6 2，図 6 3 に示す例）。

20

【2 0 8 8】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、可変表示の結果が確定するまでの間、時間の経過とともに高揚感は薄れてくることがあるが、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されることで高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。一方、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

30

【2 0 8 9】

「特定表示結果」は、可変表示の表示結果がその特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御可能となる表示結果である。すなわち、特定表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されるための表示結果である。本実施の形態においては、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。また、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 2 可変表示部 9 0 2 2 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。さらに、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L，5 C，5 R において可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（たとえば、「3，3，3」や「7，7，7」などの大当り図柄組合せ）となって停止したときに大当りが発生し、当該特定の特別図柄の表示が特定表示結果となる。

40

【2 0 9 0】

「ハズレ表示結果」は、特定表示結果とは異なる表示結果であり、可変表示の表示結果がそのハズレ表示結果となったことに基づいては有利状態に制御されない表示結果である。すなわち、ハズレ表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されないことがない表示結果である。本実施の形態においては、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1

50

可変表示部 9021 における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。また、特図 LED 基板 9020 の特図 2 可変表示部 9022 における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。さらに、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R において可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（たとえば、「3, 2, 3」などのハズレ図柄組合せ）となって停止したときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該所定図柄の表示がハズレ表示結果となる。

【2091】

「有利状態」は、遊技者にとって有利な状態であり、制御されることによって、遊技用価値付与率（たとえば、遊技球の払出率）が 1 以上または 1 を超える遊技状態である。本実施の形態においては、有利状態として、通常大当り 1, 2、確変大当り 1~9 の各々が発生したときに制御される大当り遊技状態が例示されている。なお、有利状態は、小当りが発生したときに制御される小当り遊技状態であってもよいし、確変状態や時短状態であってもよい。

【2092】

「キャラクタの新たな表示」は、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと同じ種類のキャラクタであってもよいし、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと異なる種類のキャラクタであってもよい。

【2093】

「祝福演出」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する演出であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づき有利状態に制御されることを祝福する画像を表示する演出でもある。「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりすることを含む。また、「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを示唆または報知したりすることで、遊技者の有利状態に対する期待感を向上させたりすることを含む。たとえば、祝福演出は、特図 LED 基板 9020 の特図 1 可変表示部 9021 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、特図 LED 基板 9020 の特図 2 可変表示部 9022 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、あるいは、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R において可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄）となったこと、あるいは大当り遊技状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりする画像を表示することを含む。

【2094】

「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、1 の保留記憶に基づく可変表示内において群予告演出が実行され、その後、当該 1 の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。また、「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、1 の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が特定表示結果となることを当該 1 の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が開始される前から示唆または予告する先読み演出として、群予告演出が実行される場合、当該群予告演出が実行され、その後、当該 1 の保留記憶に基づく可変表示が開始されて当該 1 の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。

【2095】

「第 1 所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図 62 および図 63 に示す T1 + T2 の期間によって例示される。「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特図 LED 基板 9020 の特図 1 可変表示部 9021 における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、特図 LED 基板 9020 の特図 2 可変表示部 9022 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点

10

20

30

40

50

灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（ハズレ図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるとときに特定タイミングで可動体 3 2 が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるとときに特定タイミングで可動体 3 2 が動作する場合、「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体 3 2 が動作しないことで遊技者に可変表示の表示結果がハズレ表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述した P U S H 演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体 3 2 が動作するタイミングであってもよい。

10

【2096】

「第 2 所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図 6 2 および図 6 3 に示す T 3 + T 4 の期間、T 5 + T 6 の期間、および T 7 + T 8 の期間によって例示される。「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 2 可変表示部 9 0 2 2 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるとときに特定タイミングで可動体 3 2 が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるとときに特定タイミングで可動体 3 2 が動作する場合、「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体 3 2 が動作することで遊技者に可変表示の表示結果が特定表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述した P U S H 演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体 3 2 が動作するタイミングであってもよい。

20

【2097】

(1-2) 前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間および前記第 3 表示期間の各々よりも長い期間であり、前記第 3 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間である（たとえば、図 6 1 に示す各表示期間）。

30

【2098】

これより、群予告演出において次々とキャラクタが登場する第 2 表示期間を最も長い期間とすることで、群予告演出を迫力のあるものにすることができる。さらに、最初にキャラクタが登場してから最初にキャラクタが去っていくまでの第 1 表示期間を最も短い期間とすることで、突然実行される群予告演出がだらけたものとなることを防止することができる。

【2099】

(1-3) 前記第 1 表示期間において最初に表示されるキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて優先度の高いキャラクタ（たとえば、主人公である夢夢ちゃん）である。

40

【2100】

これにより、群予告演出において最初に登場するキャラクタは、主人公のような優先度の高いキャラクタであり、遊技者にとって見慣れたキャラクタであるが、その後、他の演出などにおいて主人公より登場頻度の少ないキャラクタが群予告演出で登場することで、群予告演出について遊技者に驚きを与えたり、レアな演出であると遊技者に感じさせたりすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2101】

「優先度の高いキャラクタ」は、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公や当該主人公以外のキャラクタの中で最も優先度の高いキャラクタを含み、

50

他のキャラクタよりもパチンコ遊技機 1 で実行される演出において登場する頻度（回数）が大きいキャラクタを含む。

【2102】

（1-4） 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号 20, 23, 26 の変動パターンの場合）であって、前記群演出においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングは、前記第 2 所定期間のうちの前半部分のうち、当該第 2 所定期間の半分に近いタイミングである（たとえば、図 62, 図 63 に示す例）。

【2103】

これにより、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合において、可変表示の時間の前半で群予告演出を実行したとしても、当該前半でも後半に近い付近で群予告演出を実行することで、群予告演出の余韻を少しでも後の方に延ばすことができる。

【2104】

（1-5） 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、変動番号 20, 23, 26 の変動パターン）は、当該可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示結果が前記特定表示結果となる救済パターン（たとえば、変動番号 23, 26 の変動パターン）を含み、

前記救済パターンにおいても、可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの前記第 2 所定期間においては、当該第 2 所定期間のうちの前半で前記第 1 表示期間が開始する（たとえば、図 62, 図 63 に示す例）。

【2105】

これにより、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示の表示結果が当り表示結果となる救済パターンの場合においても、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

【2106】

（1-6） 可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号 9, 12, 15 の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号 20, 23, 26 の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、共通する表示が行われる（たとえば、図 89 ~ 図 138 に示す例）。

【2107】

これにより、たとえば、変動番号 9 の変動パターンと変動番号 20 の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、変動番号 12 の変動パターンと変動番号 23 の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、さらに、変動番号 15 の変動パターンと変動番号 26 の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行されるため、共通の演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させることができる。

【2108】

なお、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号 9, 12, 15 の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号 20, 23, 26 の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、互いに異なる表示が行われてもよい。

【2109】

これにより、互いに異なる演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させることができる。

【2110】

10

20

30

40

50

(1-7) 前記群演出の実行期間と、当該群予告とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出（たとえば、SP前半タイトル予告演出）の実行期間とが重なることがあり、

前記予告演出は、前記第3表示期間が終了した後に終了し、

前記群演出における表示は、前記予告演出における表示よりも、表示領域が大きい（たとえば、図153～図159に示す例）。

【2111】

これにより、SP前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときに群予告演出が実行されたとしても、SP前半タイトル予告演出を遊技者に見せることができる。

【2112】

(1-8) 前記予告演出の実行中において、前記群演出が実行される（たとえば、図153～図159に示す例）。

【2113】

これにより、SP前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときにおいて、群予告演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができる。なお、SP前半タイトル予告演出などの予告演出と群予告演出とが同時に実行を開始することはない。

【2114】

(1-9) 前記群演出が実行されたときは、前記予告演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高い（たとえば、図32に示すように、群予告は、SP前半タイトル予告よりも信頼度が高い）。

【2115】

これにより、群予告演出よりも大当りの期待度が低い他の予告演出は、群予告演出よりも優先度が高い前面側のレイヤーに表示されることはないため、遊技者に対して好適に大当りの示唆を行うことができる。このように、本実施の形態においては、大当りの期待度の高い演出に対して期待度の低い演出を前面側に被せることはない。

【2116】

(1-12) 前記群演出の実行中において、背景表示、および前記予告演出における表示のいずれにおいても明度が下がる一方で、遊技に関する情報の表示（たとえば、第1保留記憶数や第2保留記憶数を示す第4図柄5Jや小図柄5M、および第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5A）においては明度が下がらない。

【2117】

これにより、群予告演出が実行された場合、背景表示や他の予告演出に関する画像（たとえば、群予告演出よりも期待度の低いSP前半タイトル予告演出に関する画像）については明度を下げる一方で、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないため、極力、遊技者に対して重要な情報を示すことができる。

【2118】

(2-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図49に示す群予告実行処理、図96～図102に示す6人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図61に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図96(a23)～図98(a30)に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな

10

20

30

40

50

表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 99（a31）～図 100（a36）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 101（a37）～図 102（a42）に示す期間）、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる（たとえば、図 59、図 96 に示す例）。

【2119】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出において、1 人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や 1 人しか登場しないのではないかと勘違いを生じさせないようにすることができる。

【2120】

「最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況」は、図 59（a）に示したように、画像表示装置 5 の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置 5 の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図 96（a）に示したように、遊技機用枠 3 が画像表示装置 5 の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第 2 状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見えないが、当該最初に登場するキャラクタの一部は見える状況を含む。

【2121】

「当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況」は、図 59（b）に示したように、画像表示装置 5 の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置 5 の画面の端において、当該キャラクタの一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置 5 の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図 96（b）に示したように、遊技機用枠 3 が画像表示装置 5 の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第 2 状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見える前に、当該最初に登場するキャラクタに続いて 2 番目のキャラクタが登場する状況を含む。

【2122】

（2-2） 前記群演出において、最初に表示されたキャラクタと、2 番目に表示されたキャラクタとは、画面上の縦方向に沿った Y 軸の位置座標が異なる。

【2123】

これにより、最初のキャラクタと 2 番目のキャラクタとが Y 軸上で重なることがないため、1 人しか登場しないのではないかと勘違いを生じさせないようにすることができる。

【2124】

（2-3） 前記群演出におけるキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が行

10

20

30

40

50

われている（たとえば、図 5 7 に示す例）。

【2 1 2 5】

これにより、各キャラクタが複数のキャラクタであるように見せる効果があるため、1 人しか登場しないのではないかと勘違いをより生じさせないようにすることができる。

【2 1 2 6】

（2－4） 前記群予告演出の開始を示唆する音は、当該群演出において最初に表示されるキャラクタの表示中では出力されるが、2 番目に表示されるキャラクタの表示が開始するまでに終了する（たとえば、図 9 6 に示す例）。

【2 1 2 7】

これにより、群予告演出の開始を示唆する音出力されるとともに最初のキャラクタが登場することで、群予告演出が実行されたことを遊技者に知らせることができる一方で、2 番目のキャラクタが登場するまでには開始音が終了することで、好適に群予告演出を提供することができる。

【2 1 2 8】

開始音は、最初に登場するキャラクタが登場する前から出力されてもよいし、最初に登場するキャラクタが登場したと同時に出力されてもよいが、2 番目のキャラクタが登場するまでには終了する。

【2 1 2 9】

（2－5） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタを含む（たとえば、図 5 5 に示す例）。

【2 1 3 0】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くのキャラクタを群予告演出に登場させることができる。

【2 1 3 1】

（2－6） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、第 1 キャラクタ（たとえば、メイド A）と、当該第 1 キャラクタとは種類が異なる第 2 キャラクタ（たとえば、メイド B）とを含み、

前記第 1 表示期間、前記第 2 表示期間、および前記第 3 表示期間の各々において、全身が画面の表示領域に収まって表示される前記第 1 キャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される前記第 1 キャラクタとが混在して表示される（たとえば、図 5 5 に示す例）。

【2 1 3 2】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くの種類のキャラクタが群予告演出に登場しているかのように錯覚させることができる。

【2 1 3 3】

（2－7） 画面の一部に遮蔽物（たとえば、遊技機用枠 3）が覆い被さっており、当該遮蔽物が覆い被さっている位置において、前記群演出において最初に表示されるキャラクタの表示が開始し、その後、2 番目に表示されるキャラクタの表示が開始するものであり、

前記遮蔽物が覆い被さった状態で画面を視認した場合であっても、前記第 1 表示期間において、前記第 1 状況から前記第 2 状況になる（たとえば、図 5 9 に示す例）。

【2 1 3 4】

これにより、遊技者が実際に見る画面の表示領域においても、群予告演出において、1 人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や 1 人しか登場しないのではないかと勘違いを生じさせないようにすることができる。

【2 1 3 5】

（2－8） 前記画面と前記遮蔽物との間に向けて前記遊技機を横から視認した場合、当該画面の端部を視認することが可能である（たとえば、図 5 9 に示す例）。

10

20

30

40

50

【2136】

これにより、遊技者がパチンコ遊技機1を横から視認して画面の端部を視認した場合であっても、群予告演出において、1人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や1人しか登場しないのではないかと勘違いを生じさせないようにすることができる。

【2137】

(2-9) 設計段階において、所定サイズの画面に前記遮蔽物の位置に対応する領域にマスクを被せた状態で前記群演出に関する表示が作成され、さらに、当該画面の当該所定サイズ(たとえば、19インチ)よりも大きなサイズ(たとえば、20インチ)に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで当該群演出に関する表示が作成される。

10

【2138】

これにより、急に所定サイズよりも大きなサイズを用いるようにパチンコ遊技機1が設計変更された場合でも、作成した群予告演出のデータを適用することができる。

【2139】

(2-10) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて重要度の低い低重要度キャラクタ(たとえば、メイドC~F)と、当該低重要度キャラクタよりも当該遊技機のコンテンツにおいて重要度の高い高重要度キャラクタ(たとえば、メイドA、B)とを含み、

前記高重要度キャラクタは、前記低重要度キャラクタよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い(たとえば、図55に示す例)。

20

【2140】

これにより、主人公のような重要度の高いキャラクタは、脇役のような重要度の低いキャラクタよりも、群予告演出において顔を認識させ易くすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【2141】

(3-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

30

演出を実行する演出実行手段(たとえば、図49に示す群予告実行処理などを実行する演出制御用CPU120)を備え、

前記演出実行手段によって実行される演出は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、図96~図102に示す群予告演出)を含み、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図61に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図96(a23)~図98(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図99(a31)~図100(a36)に示す期間)、

40

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図101(a37)~図102(a42)に示す期間)、

前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である。

【2142】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの

50

第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出においては、全ての演出の中で最も多くのキャラクタが登場するため、大当たりとなる期待が持てる可変表示が行われていると遊技者に気付かせることができる。

【2143】

「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機1において実行される全ての演出の中で、1の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機1において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リーチ時の演出、擬似連演出、大当たり発生時の演出など、1の保留記憶に基づく可変表示が行われている期間中に実行される演出の中で、1の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当たり遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、1の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくてもよい。

10

【2144】

さらに、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機1において実行される全ての演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機1において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リーチ時の演出、擬似連演出、大当たり発生時の演出など、1の保留記憶に基づく可変表示が行われている期間中に実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当たり遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくてもよい。

20

30

【2145】

(3-2) 前記群演出よりも表示されるキャラクタの数が少ない演出であって、複数のキャラクタが表示される特定演出（たとえば、SPリーチ後半や最終リーチの演出）が実行される。

【2146】

これにより、多様な演出を実行することができ、その中でも群予告演出において最も多くのキャラクタを登場させることができる。

40

【2147】

なお、特定演出は、表示されるキャラクタの種類の数については群予告演出よりも多い演出であってもよい。

【2148】

(3-3) 前記群演出の前記第2表示期間において表示されるキャラクタの数は、前記特定演出において表示されるキャラクタの数よりも多い。

【2149】

これにより、群予告演出の中でも、最も長い期間である第2表示期間において迫力のある演出を遊技者に見せることができる。

【2150】

50

なお、群予告演出の第2表示期間において表示されるキャラクタの種類の数については、特定演出において表示されるキャラクタの種類の数よりも多くてもよい。

【2151】

(4-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図49に示す群予告実行処理，図96～図102に示す6人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図61に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図96（a23）～図98（a30）に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図99（a31）～図100（a36）に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図101（a37）～図102（a42）に示す期間）、

前記群演出において、

キャラクタが進行していることを表す補助表示が行われ、

第1キャラクタの表示と第2キャラクタの表示とが重なったときは、当該第1キャラクタの表示が当該第2キャラクタの表示よりも優先される一方で、当該第1キャラクタに対応する前記補助表示と前記第2キャラクタの表示とが重なったときは、当該第2キャラクタの表示が当該第1キャラクタに対応する前記補助表示よりも優先される（たとえば、図56に示す例）。

【2152】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、キャラクタに対して補助表示をすることでより躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができつつも、補助表示で他のキャラクタの視認性を阻害しないため、より多くのキャラクタを明確に遊技者にみせることができる。

【2153】

「補助表示」は、キャラクタが進行していることを表す表示であればいずれのものであってもよく、たとえば、図56に示したようにキャラクタが進行していることを強調する画像表示（たとえば、砂煙の画像表示）であってもよいし、キャラクタが通った形跡を表す画像表示（たとえば、キャラクタの足跡の画像表示）であってもよいし、キャラクタ自体に付される画像表示（たとえば、キャラクタのオーラを表す画像表示）であってもよい。「補助表示」は、キャラクタの進行と関連して当該キャラクタの近辺において行われる画像表示であればよい。

【2154】

(4-2) 前記群演出におけるキャラクタの表示と、当該群演出における前記補助表示とでは、画面に表示されるレイヤーが異なる（たとえば、図54に示すように、砂煙の画像はレイヤー1、キャラクタの画像はレイヤー2以降のレイヤーに配置される）。

【2155】

これにより、群予告演出において、キャラクタ画像と補助表示を好適に遊技者にみせることができる。

【2156】

(4-3) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、同じ種類の複数のキャラクタ（たとえば、レイヤー9，10のキャラクタC）を含み、

前記群演出に対応する動画データは、同じ種類の複数のキャラクタの各々に対応する第1キャラクタデータ（たとえば、レイヤー9のキャラクタCの動画データ）および第2キャラクタデータ（たとえば、レイヤー10のキャラクタCの動画データ）を含み、

前記第1キャラクタデータと、前記第2キャラクタデータとでは、キャラクタの移動速度に関するパラメータ値が異なる一方で、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値は同じである。

【2157】

これにより、キャラクタの移動速度を変更する際にでも、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値を共通化することで、群予告演出の設計に関して作業工程を削減することができる。

【2158】

(4-4) 前記群演出においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されない（たとえば、図54に示す例）。

【2159】

これにより、複数のキャラクタが同じ位置で同じように動作することがないため、群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

【2160】

(5-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図49に示す群予告実行処理，図96～図102に示す6人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図61に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図96（a23）～図98（a30）に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図99（a31）～図100（a36）に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図101（a37）～図102（a42）に示す期間）、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、新たに表示されたキャラクタ（たとえば、2番目に表示されたキャラクタ）の表示が終了する（たとえば、図97，図98に示す例）。

【2161】

「新たに表示されたキャラクタ」は、図96～図98に示したように群予告演出において2番目に登場したキャラクタであってもよいし、群予告演出において3番目以降に登場したキャラクタであってもよい。群予告演出が複数のキャラクタが群となって進行する演出であることを鑑みると、「新たに表示されたキャラクタ」として、群予告演出において2番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタの直後に位置して、当該2番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタを追い抜かす方が躍動感や臨場感が出て好ましい。

【2162】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの

10

20

30

40

50

第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。
また、2番目に登場したキャラクタが最初に登場したキャラクタを抜かしてそのままトップで消えるため、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

【2163】

(5-2) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、他のキャラクタを追い抜くキャラクタを含み、

前記追い抜くキャラクタの数は、当該追い抜くキャラクタによって追い抜かれる前記他のキャラクタの数よりも多いか、または少ないかのいずれか一方である。

【2164】

これにより、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができたり、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができたりといったように、群予告演出を好適に遊技者にみせることができる。

【2165】

(5-3) 前記追い抜くキャラクタが前記他のキャラクタを追い抜く場合において、当該追い抜くキャラクタの表示と当該他のキャラクタの表示とが重なるときに、当該追い抜くキャラクタの輪郭は、当該他のキャラクタの輪郭よりも太く表示される（たとえば、図58に示す例）。

【2166】

これにより、キャラクタが他のキャラクタを追い抜く様子を分かり易く遊技者に見せることができる。

【2167】

(6-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図49に示す群予告実行処理、図96～図102に示す6人群予告演出）と、

前記群演出の実行を示唆する示唆画像（たとえば、プッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像）を表示する示唆演出（たとえば、PUSH演出）を実行する示唆演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120によるPUSH演出を実行する処理）と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図61に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図96（a23）～図98（a30）に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図99（a31）～図100（a36）に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図101（a37）～図102（a42）に示す期間）、

前記示唆画像の表示は、前記群演出における前記第1表示期間が開始するまでに終了する（たとえば、図95に示す例）。

【2168】

「示唆画像」は、群予告演出の実行を示唆する画像であればいずれの画像であってもよく、図95に示したように操作手段の操作を遊技者に促す画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する前に実行される光や模様などのエフェクト画像であってもよいし、群予告演出が実行されるまでの時間を計時するタイマー演出における時計画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する文字画像（たとえば、「群」の文字画像）であって

10

20

30

40

50

もよい。なお、タイマー演出において時計画像によって群予告演出が実行されるまでの時間を計時し、計時された時間が所定時間になったときに群予告演出の実行を示唆する文字画像（「群」の文字画像）を表示するものであってもよい。

【2169】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【2170】

（6-2）前記示唆画像に関するエフェクト（たとえば、プッシュボタン31Bが押圧操作されたことを示すエフェクト）の表示が終了した後に、前記第1表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始する（たとえば、図95に示す例）。

【2171】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【2172】

（6-3）前記示唆画像は、操作手段の操作を遊技者に促す画像（たとえば、プッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像）を含み、前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときの音（たとえば、PUSH音）の出力は、前記第1表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始するまでに終了する（たとえば、図95に示す例）。

【2173】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【2174】

（6-4）前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときに、前記群演出を含む複数の演出（たとえば、6人群予告、背景予告、ランプ予告）のうちのいずれかが実行される（たとえば、図95、図104、図105に示す例）。

【2175】

これにより、遊技者による操作を分岐点として、複数の演出が実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【2176】

（7-1）可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図49に示す群予告実行処理、図96～図102に示す6人群予告演出、図170～図172に示す犬群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図61に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図96（a23）～図98（a30）に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図99（a31）～図100（a36）に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図101（a37）～図102（a42）に示す期間）、

前記群演出は、第1群演出（たとえば、6人群予告演出）と第2群演出（たとえば、犬

10

20

30

40

50

群予告演出)とを含み、

前記第1群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第1速度(たとえば、速度V1)で進行し、

前記第2群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第2速度(たとえば、速度V2)で進行し、

前記第1速度は、前記第2速度よりも速く、

前記第1群演出は、前記第2群演出よりも、最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離が長くなるように構成されている(たとえば、図172に示す例)。

【2177】

「最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離」は、図172に示したように、6人群予告演出や犬群予告演出などの群予告演出において、最初に表示されるキャラクタの端から最後に表示されるキャラクタの端までの直線距離(X軸状の距離)である。この直線距離は、画像表示装置5の画面の端から最初のキャラクタが表示されてから最後のキャラクタが表示されるまでの時間をTとし、かつ各キャラクタの速度をVとすれば、時間Tに速度Vを乗算すること($T \times V$)によって算出できる。

【2178】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、2種類の群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

【2179】

(7-2) 前記第1群演出の実行時間(たとえば、 $X1/V1$)は、前記第2群演出の実行時間(たとえば、 $X2/V2$)と同じまたは略同一である(たとえば、図172に示す例)。

【2180】

これにより、同一または略同一の時間を用いて2種類の群予告演出を実行することができる。

【2181】

(7-3) 前記第2群演出が実行されたときは、前記第1群演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高く、

前記第2群演出の実行確率は、前記第1群演出の実行確率よりも低い。

【2182】

これにより、6人群予告よりも実行確率が低くて期待度の高い犬群予告演出について、キャラクタの速度を6人群予告よりも遅くすることで、たとえば、遊技者が犬群予告演出のキャラクタを撮影する機会を増やすことができる。

【2183】

(7-4) 前記第2群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い(たとえば、密集度D2)は、前記第1群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い(たとえば、密集度D1)よりも大きい。

【2184】

これにより、群予告演出においてキャラクタの速度や移動距離を考慮して適切な密集度でキャラクタが配置されるため、遊技者に好適な群予告演出を提供することができる。

【2185】

(7-5) 前記第2群演出において、画面の下部から上部に亘って最後尾に位置する複数のキャラクタが配置され、

前記最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後の演出に対応する表示が行われる(たとえば、図171に示す例)。

【2186】

これにより、群予告演出を契機に次の演出のための画像に切り替えて遊技者に見せるこ

10

20

30

40

50

とができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2187】

(8-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図49に示す群予告実行処理，図160～図169に示すボインゴ群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図61に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第1表示期間において、画面上の奥側から手前側へ向けてキャラクタが進行するように特定位置からキャラクタの表示が開始され、

前記特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミングで、当該特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする前段表示（たとえば、光のエフェクトによる前段画像の表示）が行われる（たとえば、図160に示す例）。

【2188】

「前段表示」は、キャラクタの表示を視認困難とする表示であればいずれのものであってもよく、キャラクタが登場する特定位置を隠すような表示（たとえば、光や模様などのエフェクト画像の表示など）を含む。「視認困難」とは、遊技者が特定位置を完全に視認できない状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該視認が困難な状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できない状態、遊技者が特定位置を視認できかつ当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できるが当該視認が困難な状態を含む。

【2189】

「特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミング」は、特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングと同じタイミング、あるいは特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングの前後所定期間内のタイミング（この所定期間は、遊技者が特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングであると錯覚するような期間）を含む。

【2190】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが表示されるため、ある程度の大きさで最初からキャラクタを表示させることができ、突然、大きなキャラクタが表示されてしまうといった違和感を遊技者に生じさせない。

【2191】

(8-2) 前記第1表示期間において、画面上の奥行方向から手前方向へと進行するようにキャラクタが拡大表示され、

拡大表示されたキャラクタによって前記特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする（図166に示す例）。

【2192】

これにより、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのよう

10

20

30

40

50

視覚効果を与えることができる。

【2193】

(8-3) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及ぶ範囲に亘って拡大表示される(図164に示す例)。

【2194】

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に切り替えることができる。

【2195】

(8-4) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタの動作に連動して、前記第3表示期間で表示された背景表示が、その後の演出に対応する背景表示に切り替わる(たとえば、図164、図165に示す例)。

【2196】

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に切り替えることができる。

【2197】

(8-5) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及ぶ範囲に亘って拡大表示され、

前記最後に表示されるキャラクタの背面側では前記群演出における他のキャラクタは表示されていない(たとえば、図166に示す例)。

【2198】

これにより、1番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよく、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するような視覚効果を与えることができる。

【2199】

(9-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図49に示す群予告実行処理、図96~図102に示す6人群予告演出)と、

音を出力する音出力手段(たとえば、スピーカ8L、8R)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図61に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図96(a23)~図98(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図99(a31)~図100(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図101(a37)~図102(a42)に示す期間)、

前記音出力手段は、前記第1表示期間の開始に関連するタイミングで前記群演出に対応する演出音の出力を所定音量で開始し、その後の当該第1表示期間において当該演出音の音量を当該所定音量よりも大きい特定音量とし、前記第2表示期間においても当該演出音の音量を当該特定音量とし、前記第3表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量よりも小さい音量となるように当該演出音を出力する。

【2200】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間

10

20

30

40

50

が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、第1表示期間中に音量を特定音量まで上げ、第2表示期間中においても特定音量で出音を維持することで、第2表示期間の前から特定音量で群予告演出を盛り上げることができる。遊技の興趣を向上させることができる。

【2201】

音量は、音出力手段が上げたり下げたりするように制御してもよいし、音出力手段の音量制御は一定であるが当該音出力手段が参照する音データにおいて音量の上げ下げが規定されていることで音量が上がったり下がったりするものであってもよい。

【2202】

(9-2) 前記第1表示期間において前記演出音が出力されてから当該演出音の音量が特定音量まで上がるまでのフェードイン時間は、前記第3表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が無くなるまでのフェードアウト時間よりも短い(たとえば、図61に示す例)。

【2203】

これにより、群予告演出における出音は、フェードインが短い時間で行われ、フェードアウトはフェードインよりも長い時間で行われるため、群予告演出の音を好適に出力することができる。

【2204】

(10-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図49に示す群予告実行処理、図96~図102に示す6人群予告演出)と、

複数の点灯手段(たとえば、枠ランプなどの遊技効果ランプ9)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図61に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図96(a23)~図98(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図99(a31)~図100(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図101(a37)~図102(a42)に示す期間)、

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記第1表示期間に対応する第1輝度データテーブル(たとえば、図66(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1)と、前記第2表示期間に対応する第2輝度データテーブル(たとえば、図66(b)に示す枠ランプ用孫テーブルW2)と、前記第3表示期間に対応する第3輝度データテーブル(たとえば、図66(c)に示す枠ランプ用孫テーブルW3)とを含み、

前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルの各々は、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1輝度データと、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第1輝度データと異なる第2輝度データとで構成され(たとえば、図66に示す枠ランプ用孫テーブルの例)、

前記第2輝度データテーブルは、前記第1輝度データテーブルよりも、多くの前記点灯手段を高輝度で点灯させるように設定されている(たとえば、枠ランプ用孫テーブルW2

10

20

30

40

50

は枠ランプ用孫テーブルW1よりも多くのランプに高輝度（「0」～「F」）のデータが格納されている）。

【2205】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、各表示期間に対応する輝度データテーブルが設けられており、第2輝度データテーブルは第1輝度データテーブルよりも、高輝度でランプを点灯させるように設計されているため、第1表示期間においては複数のキャラクタが登場するときの弱めの足音を表現でき、第2表示期間においては複数のキャラクタが次々と登場するときの強めの足音を表現でき、より好適な群予告演出を遊技者に提供することができる。

10

【2206】

「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」は、各点灯手段に含まれる複数の点灯部（たとえば、枠左ランプ9L1におけるRGB、盤上ランプ9Cにおける中のWWW）における時間ごとの点灯データ（点灯要素）であり、たとえば、図66（a）に示す例では、T1-1における枠左ランプ9L1（RGB）のデータ（100）である。なお、RGBのデータとして、消灯に対応するデータは「000」であり、低輝度の点灯に対応するデータは「100」であり、高輝度の点灯に対応するデータは「F00」である。

【2207】

20

「輝度データ」は、各点灯手段（たとえば、枠ランプ、盤上ランプ9C）における時間ごとの点灯データであって、「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」の時間ごとの集まりであり、たとえば、図66（a）に示す例では、T1-1における枠左ランプ9Lや枠右ランプ9Rのデータである。

【2208】

輝度データテーブルは、所定期間（たとえば、親テーブルや子テーブルで規定された点灯時間）における「輝度データ」の集まりであり、たとえば、図66（a）に示す例では、T1-1～T1-11における枠左ランプ9Lや枠右ランプ9Rのデータである。

【2209】

（10-2） 前記第1輝度データテーブルは、前記第2輝度データテーブルよりも、輝度データの切替間隔が長い（たとえば、図65に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は100msc間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルW2は50～80msc間隔で切り替える）。

30

【2210】

これにより、第2表示期間においては、第1表示期間よりも、キャラクタが速く走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2211】

（10-3） 前記第1輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔である一方で、前記第2輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔でない（たとえば、図65に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は100msc間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルW2は50～80msc間隔で切り替える）。

40

【2212】

これにより、第2表示期間においては、第1表示期間よりも、複数のキャラクタが足並みを揃えずに走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2213】

（11-1） 前記第1輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させる輝度データを含み（たとえば、図65に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は群予告の進行方向に合わせて高輝度で点灯し）、

前記第2輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯

50

箇所を移動させない輝度データを含む（たとえば、図 6 5 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 2 は複数箇所に亘って高輝度で点灯する）。

【 2 2 1 4 】

これにより、第 1 表示期間においてキャラクタが登場し、第 2 表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 2 2 1 5 】

（ 1 1 - 2 ） 前記第 1 輝度データテーブルは、前記群演出において最初に表示されたキャラクタの進行位置に合わせて、当該キャラクタの近辺に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該キャラクタが到達していない箇所の近辺に位置する前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む（たとえば、図 6 6 （ a ） に示す枠ランプ用孫テーブル W 1 の例）。

10

【 2 2 1 6 】

これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 2 2 1 7 】

（ 1 1 - 3 ） 前記第 1 輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出において最初に表示されたキャラクタが進行するにつれて、当該点灯手段消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む（たとえば、図 6 6 （ a ） に示す枠ランプ用孫テーブル W 1 の例）。

20

【 2 2 1 8 】

これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 2 2 1 9 】

（ 1 1 - 4 ） 前記第 1 輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させる輝度データを含み（たとえば、図 6 6 （ a ） に示す枠ランプ用孫テーブル W 1 の例）、

30

前記第 2 輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させない輝度データを含む（たとえば、図 6 6 （ b ） に示す枠ランプ用孫テーブル W 2 の例）。

【 2 2 2 0 】

これにより、第 1 表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第 2 表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

40

【 2 2 2 1 】

（ 1 1 - 5 ） 前記第 1 輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を消灯させる輝度データを含み（たとえば、図 6 6 （ a ） に示す枠ランプ用孫テーブル W 1 の例）、

前記第 2 輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を点灯させる輝度データを含む（たとえば、図 6 6 （ b ） に示す枠ランプ用孫テーブル W 2 の例）。

【 2 2 2 2 】

50

これにより、第1表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第2表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2223】

(12-1) 前記第3輝度データテーブルは、前記群演出におけるキャラクタの進行に合わせて消灯させる前記点灯手段の数を増やす輝度データを含む（たとえば、図65に示すように、枠ランプ用孫テーブルW3は群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯する）。

10

【2224】

これにより、第3表示期間においては、キャラクタが進行することに合わせて、ランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの消灯または点灯を用いてキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2225】

(12-3) 前記第3輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔が、前記群演出においてキャラクタが進行する方向とは逆に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔よりも短い（たとえば、図65に示すように、枠左ランプ9Lの切替間隔は10msecであり、枠右ランプ9Rの切替間隔は80msecである）。

20

【2226】

これにより、第3表示期間においては、キャラクタがパチンコ遊技機1の右側から左側へと進行して消えていく様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2227】

(13-1) 前記第1輝度データテーブルは、前記第1表示期間の開始に関連するタイミングで前記点灯手段の制御が開始し、当該第1表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、

30

前記第2輝度データテーブルは、前記第1表示期間中に前記点灯手段の制御が開始するとともに当該第2表示期間中においても当該点灯手段の制御が継続し、前記第3表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、

前記第3輝度データテーブルは、前記第3表示期間中に前記点灯手段の制御が開始する（たとえば、図87に示す群予告輝度データテーブルの例）。

【2228】

これにより、第1表示期間の途中から、第2表示期間と同じように高輝度でランプが点灯するため、第2表示期間の前からキャラクタが進行する様子をランプの点灯で盛り上げて表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2229】

40

(13-2) 前記第2輝度データテーブルは、前記第1輝度データテーブルおよび前記第3輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されており、

前記第1輝度データテーブルは、前記第3輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されている（たとえば、図87に示す群予告輝度データテーブルの例）。

【2230】

これにより、第1表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を適切な長さで表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2231】

(14-1) 前記第1輝度データテーブルにおいて最初に規定された輝度データは、

50

前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図 6 5 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 においては全てのランプについて最初の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。

【 2 2 3 2 】

これにより、群予告演出が実行される前に行われていたランプの点灯と混じることなく、一旦、区切りをつけた上で群予告演出が実行されたときにランプが点灯するため、より好適な群予告演出を提供することができる。

【 2 2 3 3 】

（ 1 4 - 2 ） 前記第 2 輝度データテーブルおよび前記第 3 輝度データテーブルの各々において最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させない輝度データである（たとえば、図 6 5 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 2 , W 3 においては最初の輝度データについて高輝度でランプが点灯する）。

10

【 2 2 3 4 】

これにより、群予告演出が実行された後、キャラクタが次々と進行しているときには、演出の流れを重視して、全てのランプの消灯や低輝度の点灯によって区切ること無く群予告演出を遊技者に見せることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 2 2 3 5 】

（ 1 4 - 3 ） 前記第 3 輝度データテーブルにおいて最後に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図 6 5 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 3 においては全てのランプについて最後の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。

20

【 2 2 3 6 】

これにより、群予告演出が終了するときには、全てのランプを消灯または低輝度で点灯させることで、群予告演出が終了することを遊技者に認識させることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 2 2 3 7 】

（ 1 5 - 1 ） 前記第 1 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第 2 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されている（たとえば、図 6 5 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブル W 2 においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている）。

30

【 2 2 3 8 】

これにより、長時間に亘って設定されている第 2 表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 2 2 3 9 】

（ 1 5 - 2 ） 前記第 3 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている（たとえば、図 6 5 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 3 においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていない）。

40

【 2 2 4 0 】

これにより、第 2 表示期間よりも長時間に亘ることなく設定されている第 3 表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定することで、設計の自由度が上がる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 2 2 4 1 】

（ 1 6 - 1 ） 前記第 1 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第 2 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されており（たとえば、図 6 5 に示すように、枠ランプ用孫

50

テーブルW1においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルW2においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている）、

前記第1輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されている一方で、前記第2輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されていない（たとえば、図65に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては不具合対策用の10分間データが規定され、枠ランプ用孫テーブルW2においては不具合対策用の10分間データが規定されていない）。

【2242】

これにより、長時間に亘って設定されている第2表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。一方、第1表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定しているが、その代わり、不具合対策用の10分間データが規定されていることで、その10分間の間に不具合対策をすることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2243】

(16-2) 前記不具合対策用の輝度データは、前記第1輝度データテーブルを構成する輝度データの中で最も長い時間が規定された輝度データであって、前記第1輝度データテーブルの最初から前記点灯手段が制御されてしまうことを防止するための輝度データである（たとえば、図65に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては不具合対策用の10分間データが規定されている）。

【2244】

これにより、第1輝度データテーブルの最初からランプの点灯制御が行われてしまうことを不具合対策用の10分間データによって防止することができるため、好適な群予告演出を提供することができる。

【2245】

(16-3) 前記不具合対策用の輝度データは、隣合う前記点灯手段を順番に規則的に点灯させる輝度データである（たとえば、図66(a)に示すように、10分間の不具合対策用の輝度データは、1つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである）。

【2246】

これにより、不具合が発生しても、1つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させるため、見栄えが悪くなることを防ぐことができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【2247】

(17-1) 前記点灯手段は、単色で点灯する単色点灯手段（たとえば、盤上ランプ9C6～9C8）と、複数の色で点灯する複数色点灯手段（たとえば、盤上ランプ9C1～9C5, 9C9～9C13）とを含み、

前記単色点灯手段を特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値（たとえば、「6」）を含み、

前記複数色点灯手段を前記特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値よりも大きい値（たとえば、「8」～「F」）を含む。

【2248】

これにより、発光手段の種類に応じて高輝度の点灯に対応する値を適切なものにすることで、高輝度で点灯するランプ間の光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【2249】

(17-2) 前記単色点灯手段は、第1色で点灯する第1色点灯手段（たとえば、盤上ランプ9C6～9C8）と、第2色で点灯する第2色点灯手段（たとえば、盤左ランプ9B1～9B5）とを含み、

前記第1色点灯手段および前記第2色点灯手段のいずれを前記特定の高輝度で点灯させ

10

20

30

40

50

る輝度データであっても、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として前記特定値（たとえば、「6」）を含む。

【2250】

これにより、同じ単色で点灯するランプ間においても、光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【2251】

（18-1） 前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルはいずれも、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して互いに異なる輝度データを含み（たとえば、図66に示す枠ランプ用テーブル）、

前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出において用いられる前記輝度データテーブルは、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して共通の輝度データを含む（たとえば、図73に示す枠ランプ用テーブル）。

【2252】

これにより、群予告演出においては枠左ランプ9Lと枠右ランプ9Rとで個別に点灯制御を行うことで、より詳細な点灯態様を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【2253】

（19-1） 前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出（たとえば、リーチライン演出）の実行中において、前記群演出が割り込んで実行されることがあり、

前記群演出が割り込んで実行された場合においても、前記予告演出に対応する前記輝度データテーブルに従って前記点灯手段が点灯し続けるものであり（たとえば、図173、図174に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記予告演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該予告演出において用いられる前記点灯手段と当該予告演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図72に示すように、リーチライン演出においては、群予告演出で常に用いられる盤上ランプおよびアタッカランプが用いられない期間がある）。

【2254】

これにより、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合でも、共通のランプが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。たとえば、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とが混在することになるが、仮に両方で点灯するランプが互いに異なっていれば、数多くのランプが煩雑に点灯するため、見栄えが悪く、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。この点、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とを共通にしておけば、数多くのランプが煩雑に点灯することを防止することができる。

【2255】

（19-2） 前記群演出の実行中に前記予告演出が終了し、かつ当該予告演出とは異なる所定演出（たとえば、図柄送り演出）が実行されるものであり（たとえば、図173、図174に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記所定演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該所定演出において用いられる前記点灯手段と当該所定演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図173、図174に示す例）。

【2256】

これにより、群予告演出中に他の演出に切り替わった場合でも、共通のランプが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

10

20

30

40

50

【2257】

(19-3) 前記群演出は100%未満の所定の実行確率で実行される（たとえば、図32に示す群予告抽選）。

【2258】

これにより、群予告演出は他の演出に関係なく抽選によって実行するか否かが決まるため、群予告演出の実行に関する処理負担を軽減することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【2259】

(20-1) 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、Vランプ9G）を含み、

前記特定点灯手段は、前記有利状態に制御するとき点灯可能であり、かつ当該有利状態に制御しないときに点灯せず（たとえば、Vランプ9Gは、V入賞が発生可能な大当たり遊技状態のラウンド中であることやV入賞が発生したことを報知するために点灯する）、

前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図65に示す輝度データテーブルの例）。

【2260】

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、大当たりなどの有利状態に制御されたのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2261】

(20-2) 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、スティックコントローラランプ9J、トリガボタンランプ9K）を含み、

前記特定点灯手段は、遊技者に対して操作手段の操作が有効であることを点灯によって示唆するものであり（たとえば、スティックコントローラランプ9Jはスティックコントローラ31Aを引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ9Kは押しボタン31Bを押圧する操作を促すために点灯する）、

前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図65に示す輝度データテーブルの例）。

【2262】

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、操作手段の操作を促しているのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2263】

[変形例]

上述したパチンコ遊技機1の変形例について説明する。

【2264】

(群予告演出の表示期間について)

本実施の形態においては、第3表示期間が第1表示期間よりも長い期間であったが、第1表示期間が第3表示期間よりも長い期間であってもよい。

【2265】

これにより、第1表示期間において最初に登場したキャラクタを長めにみせることで、大当たりを示唆する群予告演出が実行されたことに対して注目させ易くすることができる。

【2266】

(群予告演出の実行タイミングについて)

本実施の形態においては、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、100%の確率で可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、

可変表示の時間の前半よりも、可変表示の時間の後半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

【2267】

また、本実施の形態においては、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、100%の確率で可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半よりも、可変表示の時間の前半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

【2268】

（群予告演出で登場するキャラクタについて）

本実施の形態においては、第1表示期間において、1番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイドA（夢夢ちゃん）が登場したが、第2表示期間において最も多く登場するキャラクタが主人公のメイドA（夢夢ちゃん）であってよい。

【2269】

これにより、最も長い第2表示期間において、主人公のキャラクタを遊技者に頻繁に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2270】

また、第1表示期間において最初に表示されるキャラクタは、プレミアムキャラクタであってよい。

【2271】

これにより、最初の第1表示期間において、プレミアムキャラクタを遊技者に最初に見せることができ、群予告演出をインパクトのあるものとすることができる。なお、第1表示期間において最初に表示されるキャラクタがプレミアムキャラクタの場合、大当たりが確定するものであってもよい。さらに、この場合、枠ランプなどの各ランプの点灯パターンをレインボー（七色）を含むパターンにしてもよい。

【2272】

なお、プレミアムキャラクタは、全ての状態や演出の中で最も登場割合の低いキャラであってもよいし、群予告演出以外では登場しないキャラクタであってもよい。また、プレミアムキャラクタは、他のキャラクタよりも、登場することで大当たりの期待度が高いことを示唆するキャラクタであってもよい。

【2273】

（群予告演出における点灯制御について）

本実施の形態においては、図66に示す枠ランプ用孫テーブルに示すように輝度データが規定されていたが、以下のように輝度データが規定されてもよい。すなわち、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1特定輝度データと、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータを含む一方で点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータを含まない第2特定輝度データとがあり、第1輝度データテーブルは、第1特定点灯データが用いられず、第2輝度データテーブルは、第2特定点灯データを用いるものであってもよい。

【2274】

このようにすれば、第1表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されないため、低輝度でランプが点灯することで複数のキャラクタが近づいてくる様子を表現することができ、第2表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されるため、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。

【2275】

また、第3輝度データテーブルは、第2輝度データテーブルで点灯していた点灯手段を全て消灯させる輝度データを含むものであってもよい。

【2276】

このようにすれば、第3表示期間においてキャラクタが進行して消える様子をランプの消灯によって表現することができる。

10

20

30

40

50

【2277】

また、点灯手段は、群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段を含み、

特定点灯手段の前面側には、光を透過可能な特定部材が配置されており、

特定点灯手段が点灯することで、特定部材を介して視認される色味が特定色となり、

第1輝度データテーブルおよび第2輝度データテーブルは、特定色とは異なる色で点灯手段を点灯させる輝度データを含み、

第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルは、特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まないものであってもよい。

【2278】

このようにすれば、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、当該ランプの前面側に位置する透明な特定部材を介して視認される色味が群予告演出においては用いられていない特定色になってしまうことで、群予告演出の色味を邪魔してしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2279】

(群予告演出の動画データについて)

本実施の形態においては、図54に示すように、動作対象となるキャラクタと当該キャラクタの動作内容(動作パターン)とが予め対応付けられた動画データを設計段階で作成しておき、当該動画データをRAM122またはROM121に格納するものであった。そして、パチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM122またはROM121に格納された動画データを再生するようになっていた。しかしながら、上記と異なる方法で群予告演出の動画を再生するものであってもよい。

【2280】

たとえば、動作対象となるキャラクタのデータと、動作内容(動作パターン)を示すデータとを、各々別のデータとしてRAM122またはROM121に格納してもよい。そして、パチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM122またはROM121に格納されたキャラクタのデータと動作パターンを示すデータとを各々選択し、両者を組み合わせて動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。

【2281】

より具体的には、RAM122またはROM121においては、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCの各々が走ったり歩いたりする複数のデータを記憶領域1に格納するとともに、キャラクタが決められていないが任意の複数のキャラクタが群予告演出に係る複数の動作パターンを示す動画データを記憶領域2に格納すればよく、演出制御用CPU120は、群予告演出の実行タイミングになったときに、記憶領域1からキャラクタを抽出し、さらに記憶領域2から群予告演出に係る動画データを抽出し、それらを組み合わせて1つの群予告演出の動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。

【2282】

(群予告演出と他の予告演出とが重なる場合について)

本実施の形態においては、図158および図171に示すように、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であった。しかしながら、これに限らない。たとえば、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画

10

20

30

40

50

像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。あるいは、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。また、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。なお、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きい場合とは、たとえば、大当りを示唆する画像など遊技者が注目する予告画像については群予告演出における画像によって隠されているが、当該予告画像の周りに位置する画像（たとえば、予告画像を取り巻く炎やオーラなどを示す画像）については群予告演出における画像によって隠されずに視認可能であるものを含む。

10

【2283】

（当りを經由しない時短制御例）

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を經由しない時短制御を実行する例を説明する。

20

（時短図柄を用いた時短制御例）

【2284】

（A1） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置7Aが作動する大当り状態や小当り状態を經由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7Aを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を經由しない時短制御を実行してもよい。

【2285】

30

（A2） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【2286】

（A3） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【2287】

（A4） また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

40

【2288】

（A5） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

【2289】

（A6） また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用

50

の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞時でよい。

【2290】

（A7） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置7A内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【2291】

（A8） なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【2292】

（A9） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【2293】

（A10） また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのいずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【2294】

（A11） また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【2295】

（A12） また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【2296】

（A13） また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【2297】

（A14） また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

【2298】

（A15） また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【2299】

（A16） また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【2300】

（A17） また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイ

10

20

30

40

50

ミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【2301】

(A18) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【2302】

(A19) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【2303】

(A20) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【2304】

(A21) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【2305】

（時短図柄を用いたその他の時短制御例）

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【2306】

(B1) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【2307】

(B2) (B1)の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【2308】

(B3) (B1)の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【2309】

(B4) (B1)の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異

10

20

30

40

50

なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【2310】

(B5) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書するような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり(時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など)、時短状態中は右打ち報知(右打ちを指示する報知)に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知(左打ちを指示する報知)をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときに状態に応じて好適な制御が可能となる(たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する)。

10

20

【2311】

(B6) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書するような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり(時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など)、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知(左打ちを指示する報知)をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときに状態に応じて好適な制御が可能となる(たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する)。

30

【2312】

(B7) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)が終了した後に実行される可変表示(第1可変表示)において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【2313】

(B8) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)において当り(小当り、大当り)となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を

50

抑制できる。

【2314】

(B9) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能(たとえば4個の残保留記憶のうち4個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能)であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

10

【2315】

(B10) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当たりとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

【2316】

(B11) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)における表示結果の確定表示時間(確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間)と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

20

【2317】

(B12) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【2318】

(B13) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当たり図柄および大当たり図柄のような当たり図柄(特定表示結果)になる場合と時短図柄(特別表示結果)になる場合とで、共通の特定演出(リーチ演出、予告演出)を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄(特別表示結果)になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるときに遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

40

【2319】

(B14) 前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当たり図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【2320】

(B15) 遊技制御用のCPU103は、当たり図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合と、ハズレ図柄(所定表示結果)となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用CPU120は、遊技制御用のCPU103から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるように

50

してもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【2321】

(B16) 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【2322】

(B17) 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい（たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど）。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

10

【2323】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【2324】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【2325】

(B19) 前記共通の特定演出とは異なる所定演出（たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示（保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示）を表示する演出）の演出態様に応じて、時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

30

【2326】

(B20) 時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄（特別表示結果）になることを示唆する演出（時短示唆演出など）を実行した後に、当り図柄（特定表示結果）を報知する演出（時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど）を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【2327】

(B21) 遊技制御用のCPU103は、複数種類設けられた時短図柄（特別表示結果）の種類に応じて時短回数（時短継続期間）が異なる時短状態（特別状態）に制御可能であり（たとえば第1時短図柄：時短50回、第2時短図柄：時短100回など）、演出制御用CPU120は、実行した演出の種類（たとえばリーチ演出の種類など）によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数（継続期間）が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

40

【2328】

(B22) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短

50

状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用CPU120は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態（特別状態）に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限（まったく実行しない、稀に実行可能とするなど）するようにしてもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるとき遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

【2329】

（B23） 保留記憶情報の先読みに基づいて、大当たり遊技状態（特定遊技状態）に移行（制御）可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

10

【2330】

（B24） 先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄（特別表示結果）が表示される可変表示である場合と、時短図柄（特別表示結果）が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

20

【2331】

（B25） 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【2332】

（B26） 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

30

【2333】

（ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例）

次に、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示回数（ハズレとなった可変表示の継続回数）を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態（特別状態）は、所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の継続回数が特別回数（たとえば1000回）に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態（特別状態）を実行可能としてもよい。

40

【2334】

（C1） 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば1000回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情

50

報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

【2335】

(C2) 前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数（たとえば1000回など）連続して表示されたことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

10

【2336】

(C3) 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【2337】

(C4) 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

20

【2338】

(C5) 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（時短図柄）が可変表示結果として表示されたときに、時短状態（特別状態）に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態（特別状態）になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【2339】

30

(C6) 前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

【2340】

(C7) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

40

【2341】

(C8) 前記数値情報が前記特別回数（たとえば1000回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに1000回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、1回目の時短状態（特別状態）と、2回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、2回目の時短状態の方が1回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、1回目の時短状態（特別状態）

50

と、2回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【2342】

（C9） 特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値（3）のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第3処理を実行する。また、第1経路（左側遊技領域）と第2経路（右側遊技領域）とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第1経路に遊技球を打込み、時短状態（特別状態）では第2経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第2経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のCPU103により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

【2343】

（C10） 前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【2344】

（C11） 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達フラグ）を第1数値から第2数値に変更し（フラグセット）、時短状態（特別状態）へ制御するときに、当該特別情報を第2数値から第1数値へ変更する（フラグリセット）ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態（特別状態）へ移行させる制御を好適に実行することができる。

【2345】

（C12） 遊技制御用のCPU103は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第1情報のときと前記第2情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【2346】

（C13） 特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値（3）のときに特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第2数値であるときと前記第3数値であるときとに応じた特定情報（背景指定、変動パターン）を

送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用CPU120（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【2347】

（C14） 前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第1数値、前記第2数値、および、前記第3数値とは異なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

10

【2348】

（C15） 時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【2349】

20

（C16） 時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【2350】

（C17） 時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

30

【2351】

（C18） 時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

40

【2352】

（C19） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用CPU120に送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する

50

示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

【2353】

(C20) 遊技制御用CPU103は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報（時短状態に関する情報を特定可能なコマンド）を演出制御用CPU120へ送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出（時短状態回数の終了示唆の演出など）を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値（たとえば127）以下であることを特定可能な第1特定情報（第1背景指定、専用のカウントダウン演出情報）と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値（たとえば127）より大きいことを特定可能な第2特定情報（100回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

【2354】

(C21) 演出制御用CPU120は、前記特別回数より少ない第1所定回数（例えば300回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第1所定回数より少ない第2所定回数（たとえば100回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

【2355】

(C22) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当たり確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【2356】

(C23) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる

。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【2357】

(D1) 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【2358】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機1の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【2359】

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

【2360】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（たとえば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【2361】

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

【2362】

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

【2363】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【2364】

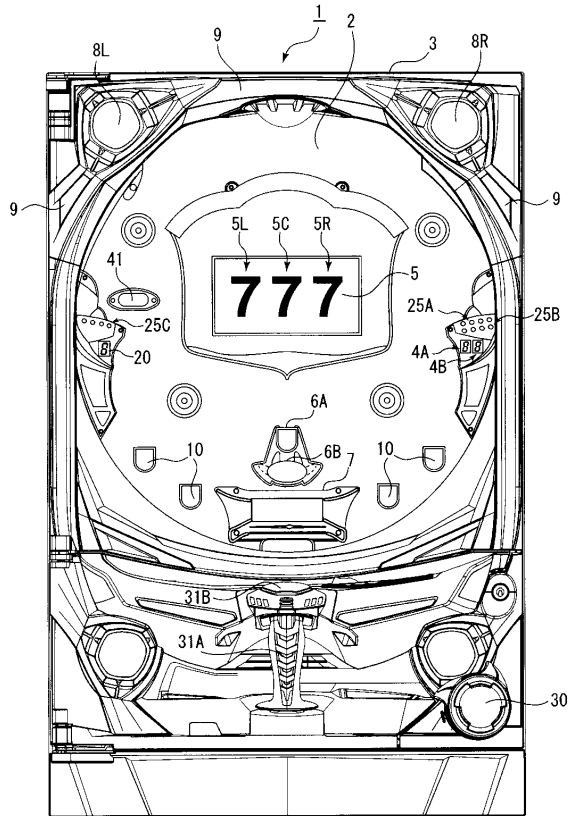
1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、5 画像表示装置、5C, 5L, 5R 飾り図柄表示エリア、6A 入賞球装置、6B 可変入賞球装置、8L, 8R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、9020 特図LED基板、21 ゲートスイッチ、22A 第1始動口スイッチ、22B 第2始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、24 V入賞スイッチ、30 打球操作ハンドル、31A スティックコントローラ、31B プッシュボタン、32 可動体、35A コントローラセンサユニット

、35B プッシュセンサ、41 通過ゲート、9050 第4図柄ユニット、81, 82, 83 ソレノイド、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、104, 124 乱数回路、106 RTC、110 スイッチ回路、111 出力回

【図面】

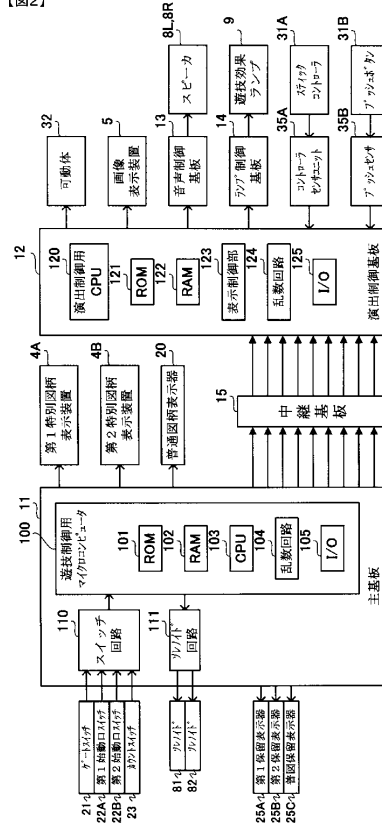
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

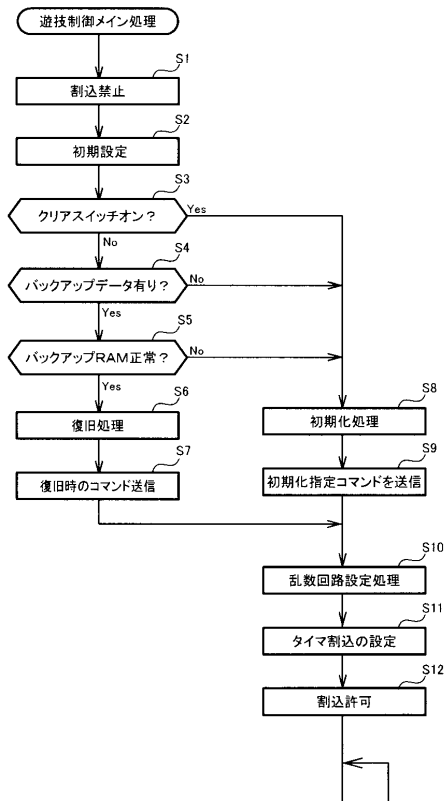
30

40

50

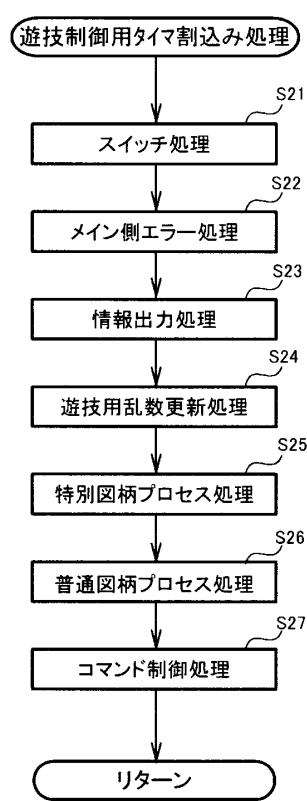
【図 3】

【図3】



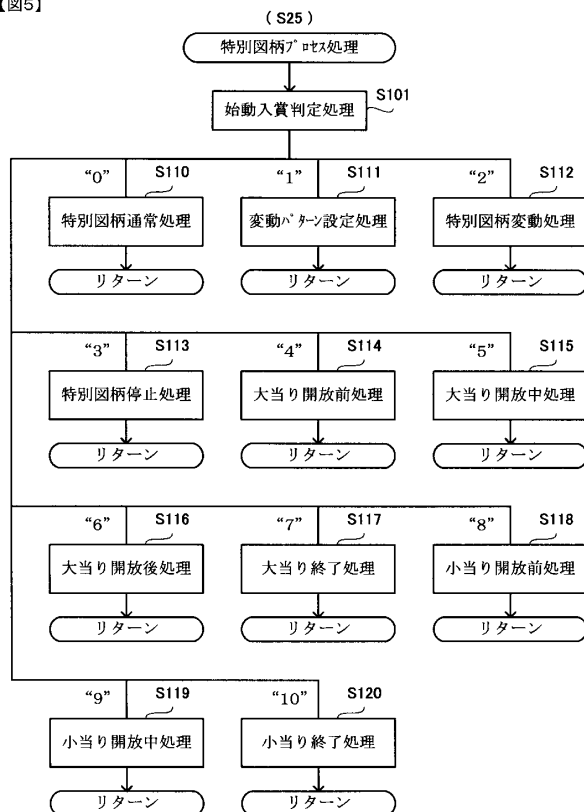
【図 4】

【図4】



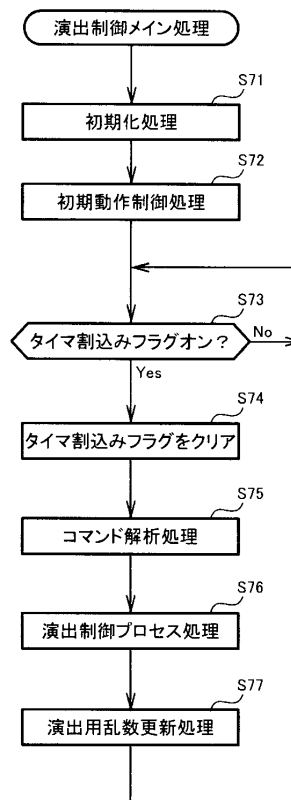
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

20

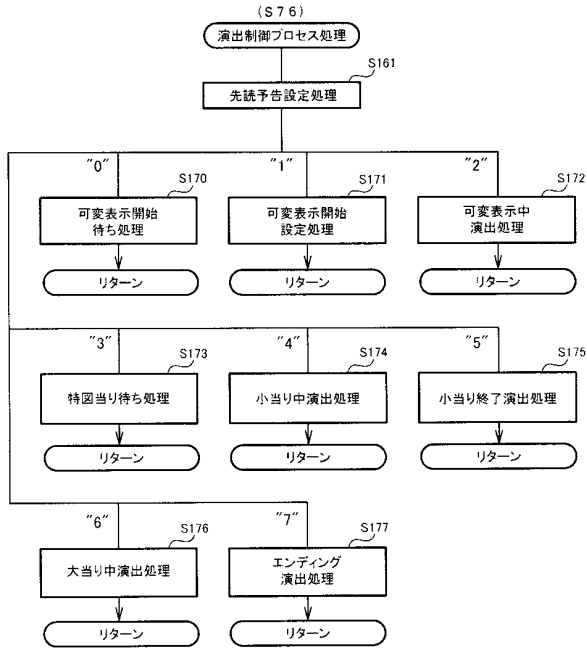
30

40

50

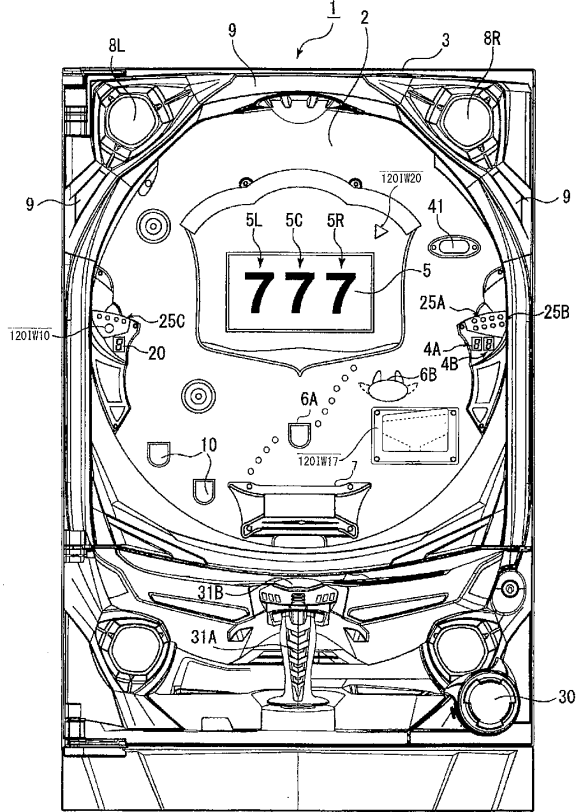
【図 7】

【図 7】



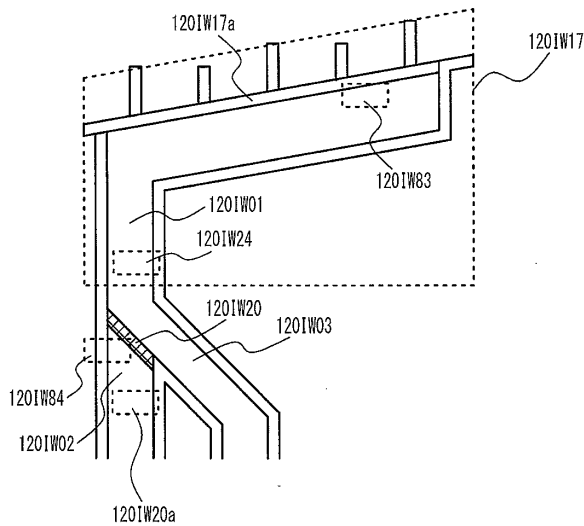
【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



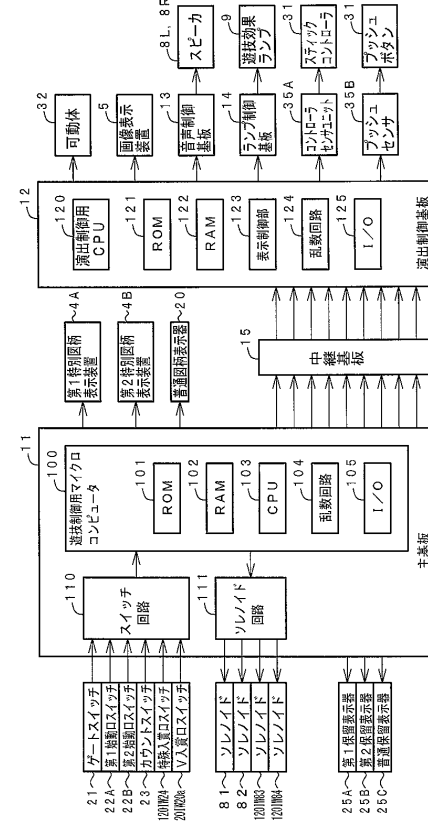
【図 8 - 2】

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

【図 8 - 3】



10

20

30

40

50

【図 8 - 4】

【図8-4】

(A) 第1特別図柄

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短付)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短無)	64839/65536	64814/65536	64789/65536	64764/65536	64739/65536	64716/65536

(B) 第2特別図柄

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536
はずれ確率 (時短付)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	55805/65536	55780/65536	55755/65536	55730/65536	55705/65536	55682/65536

【図 8 - 5】

【図8-5】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

大当り種別	判定値
6R時短大当りA	0~125 (70%)
6R時短大当りB	126~179 (30%)

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

大当り種別	判定値
10R時短大当り	0~179 (100%)

(C) 小当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

小当り種別	判定値
小当りA(1R+5R)	0~179 (100%)

(D) 小当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

小当り種別	判定値
小当りA(1R+5R)	0~53 (30%)
小当りB(1R+9R)	54~179 (70%)

【図 8 - 6】

【図8-6】

(A) 時短種別判定テーブル(第1特別図柄用)

時短種別判定値(種別判定用乱数[0~179]と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0~59	60~119	120~179

(B) 時短種別判定テーブル(第2特別図柄用)

時短種別判定値(種別判定用乱数[0~179]と比較される)		
時短はずれA	時短はずれB	時短はずれC
0~59	60~119	120~179

【図 8 - 7】

【図8-7】

(A) 図柄判定テーブル(6R時短大当りA)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「3」
0~179

(B) 図柄判定テーブル(6R時短大当りB)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「5」
0~179

(C) 図柄判定テーブル(10R時短大当り)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「7」
0~179

(D) 図柄判定テーブル(小当りA)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「1」
0~179

(E) 図柄判定テーブル(小当りB)

図柄判定値(図柄判定用乱数[0~179]と比較される)
図柄「9」
0~179

10

20

30

40

50

【図 8 - 8】

【図8-8】

(F) 図柄判定テーブル (時短はずれA)

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0~179] と比較される)	
図柄「6」	図柄「8」
0~89	90~179

(G) 図柄判定テーブル (時短はずれB)

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0~179] と比較される)	
図柄「4」	
0~179	

(H) 図柄判定テーブル (時短はずれC)

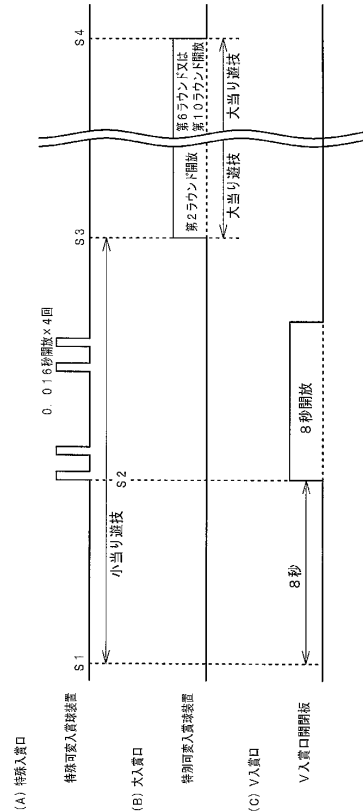
図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0~179] と比較される)	
図柄「2」	
0~179	

(I) 図柄判定テーブル (はずれ (時短なし))

図柄判定値 (図柄判定用乱数 [0~179] と比較される)	
図柄「-」	
0~179	

【図 8 - 9】

【図8-9】



【図 8 - 10】

【図8-10】

(A) 第1特別図柄の変動パターン (非時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT1-1	15秒	通常はずれ	はずれ(時短なし)
PT1-2	5秒	通常はずれ(短縮)	
PT1-3	20秒	リーチ	
PT1-4	60秒	SPリーチ	大当り
PT1-5	20秒	リーチ	
PT1-6	60秒	SPリーチ	
PT1-7	20秒	リーチ	小当り
PT1-8	60秒	SPリーチ	

(B) 第1特別図柄の変動パターン (時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT2-1	0.5秒	高速はずれ変動	はずれ(時短なし)
PT2-2	0.5秒	高速大当り変動	大当り
PT2-3	0.5秒	高速小当り変動	小当り

(C) 第2特別図柄の変動パターン (非時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT4-1	15秒	通常はずれ	はずれ(時短なし)
PT4-2	5秒	通常はずれ(短縮)	
PT4-3	20秒	リーチ	
PT4-4	60秒	SPリーチ	大当り
PT4-5	20秒	リーチ	
PT4-6	60秒	SPリーチ	
PT4-7	20秒	リーチ	小当り
PT4-8	60秒	SPリーチ	

(D) 第2特別図柄の変動パターン (時短状態用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT5-1	5秒	通常はずれ(短縮)	はずれ(時短なし)
PT5-2	3秒	通常はずれ(超短縮)	
PT5-3	20秒	リーチ	
PT5-4	60秒	SPリーチ	大当り
PT5-5	20秒	リーチ	
PT5-6	60秒	SPリーチ	
PT5-7	20秒	リーチ	小当り
PT5-8	60秒	SPリーチ	

(E) 時短はずれの変動パターン (非時短状態、図柄「2」、「4」、「6」用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT6-1	15秒	通常はずれ	時短はずれA~C
PT6-2	30秒	時短短縮演出	

(F) 時短はずれの変動パターン (非時短状態、図柄「8」用)

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT7-1	15秒	通常はずれ	時短はずれA
PT7-2	30秒	時短短縮演出	
PT7-3	40秒	時短復活演出	

(G) 救済時短の変動パターン

変動パターン	変動時間	内容	可変表示結果
PT8-1	40秒	救済時短突入演出	はずれ/小当り

【図 8 - 11】

【図8-11】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	XX	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
9 0	0 1	表示結果1指定	可変表示結果を非時短はずれとすることの指定
9 0	0 2	表示結果2指定	可変表示結果を時短はずれA (図柄「8」) とすることの指定
9 0	0 3	表示結果3指定	可変表示結果を時短はずれA (図柄「6」) とすることの指定
9 0	0 4	表示結果4指定	可変表示結果を時短はずれB (図柄「4」) とすることの指定
9 0	0 5	表示結果5指定	可変表示結果を時短はずれC (図柄「2」) とすることの指定
9 0	0 6	表示結果6指定	可変表示結果を6 R時短大当りAとすることの指定
9 0	0 7	表示結果7指定	可変表示結果を6 R時短大当りBとすることの指定
9 0	0 8	表示結果8指定	可変表示結果を10 R時短大当りとするこの指定
9 0	0 9	表示結果9指定	可変表示結果を小当りAとするこの指定
9 0	0 A	表示結果10指定	可変表示結果を小当りBとするこの指定
A 0	0 0	第1図柄確定A指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間20秒であることの指定
A 0	0 1	第1図柄確定B指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間10秒であることの指定
A 0	0 2	第1図柄確定C指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0.5秒であることの指定
A 1	0 0	第2図柄確定A指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間20秒であることの指定
A 1	0 1	第2図柄確定B指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間10秒であることの指定
A 1	0 2	第2図柄確定C指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0.5秒であることの指定
B 0	0 0	大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	大当り遊技の開始を指定
B 0	0 1	大当り終了指定 (エンディング指定)	大当り遊技の終了を指定
B 1	XX	大入賞口開放中表示	XXで示すラウンド中の表示指定
B 2	XX	大入賞口開放後表示	XXで示すラウンド後の表示指定
B 3	0 0	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
B 3	0 1	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
B 4	0 0	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 1	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 2	V入賞口入賞指定	V入賞口に入賞したことの指定

10

20

30

40

50

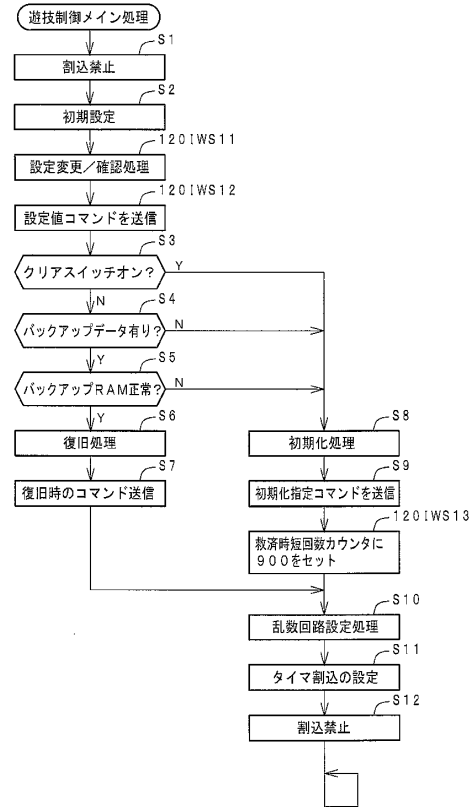
【図 8 - 1 2】

【図8-12】

MODE	EXT	名称	内容
C 0	0 0	第 1 保留記憶数加算指定	第 1 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 0	0 1	第 2 保留記憶数加算指定	第 2 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 1	0 0	第 1 保留記憶数減算指定	第 1 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 1	0 1	第 2 保留記憶数減算指定	第 2 保留記憶数が 1 減少したことの指定
E 0	0 0	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
E 0	0 1	時短状態 A 指定	大当り終了時に時短状態に制御されることを指定
E 0	0 2	時短状態 B 指定	時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 0	0 3	時短状態 C 指定	救済時短時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 1	0 0	右打ち報知開始指定	右打ち報知を開始することの指定
E 1	0 1	右打ち報知終了指定	右打ち報知を終了することの指定
E 2	X X	設定値コマンド	X X で示す設定値に設定されていることの指定

【図 8 - 1 3】

【図8-13】

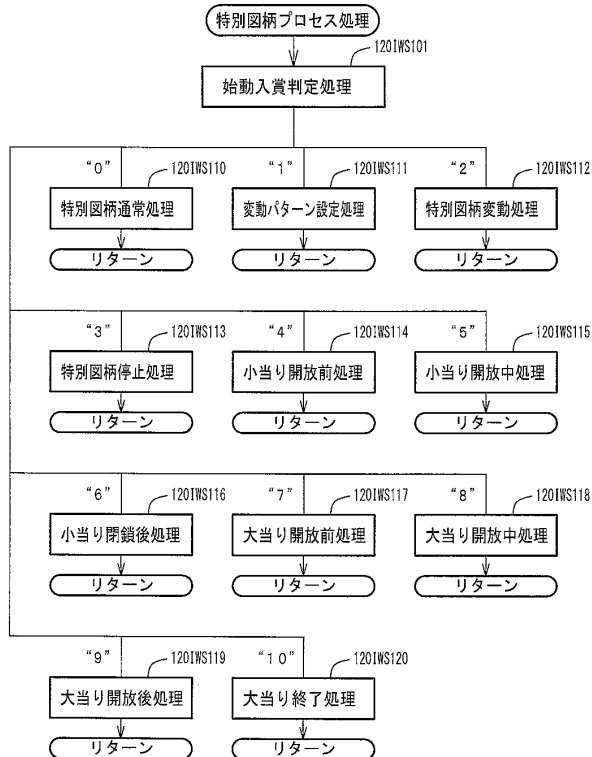


10

20

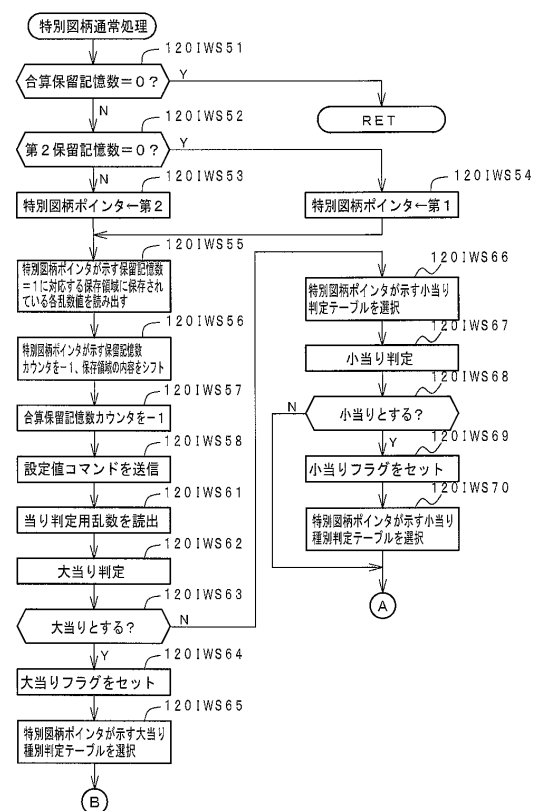
【図 8 - 1 4】

【図8-14】



【図 8 - 1 5】

【図8-15】



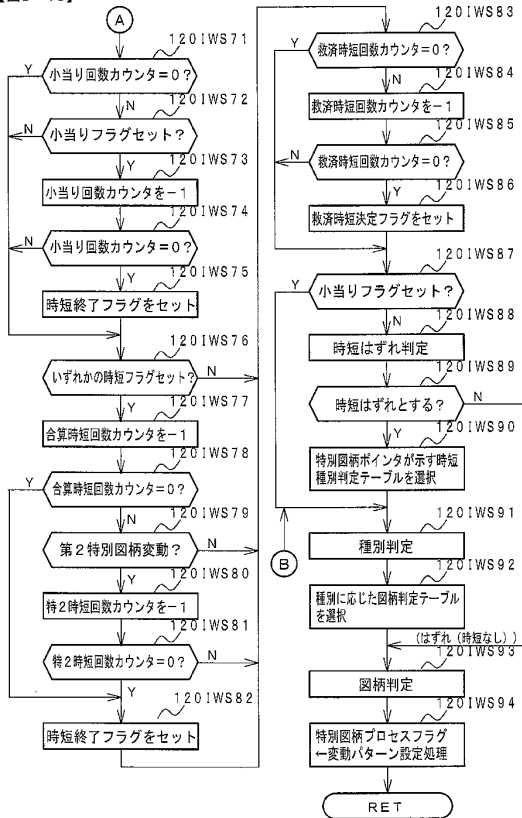
30

40

50

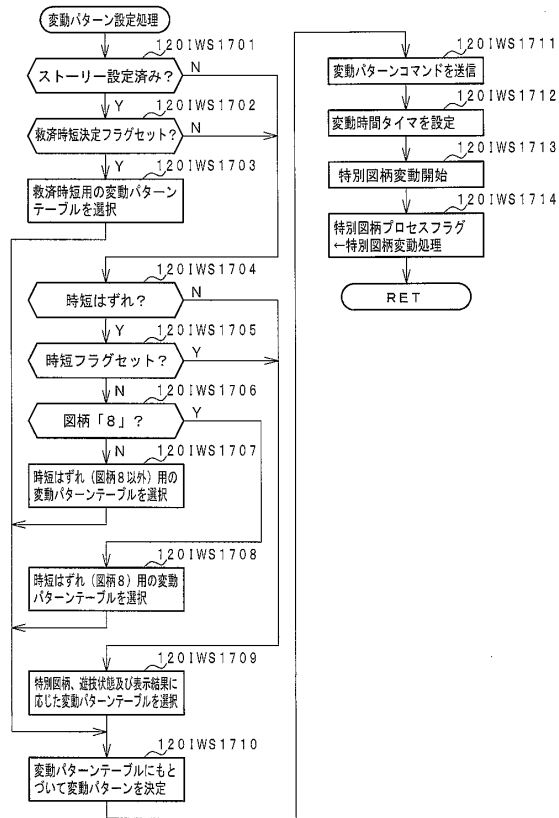
【図 8 - 16】

【図8-16】



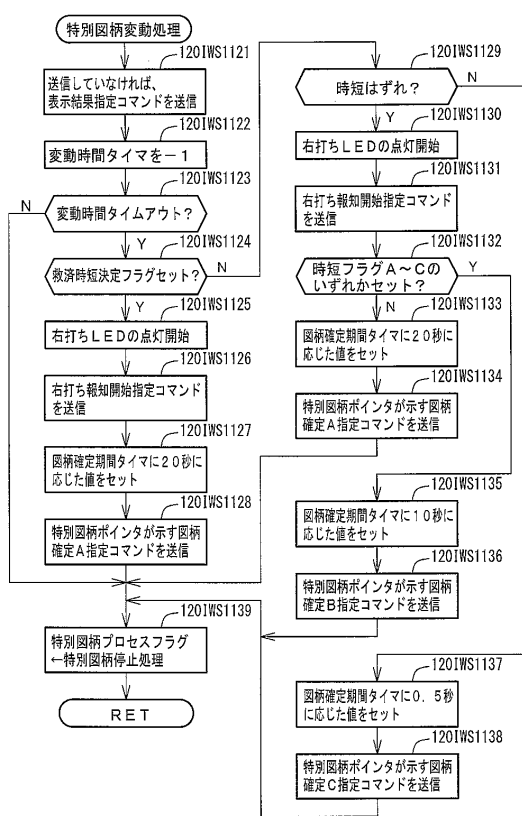
【図 8 - 17】

【図8-17】



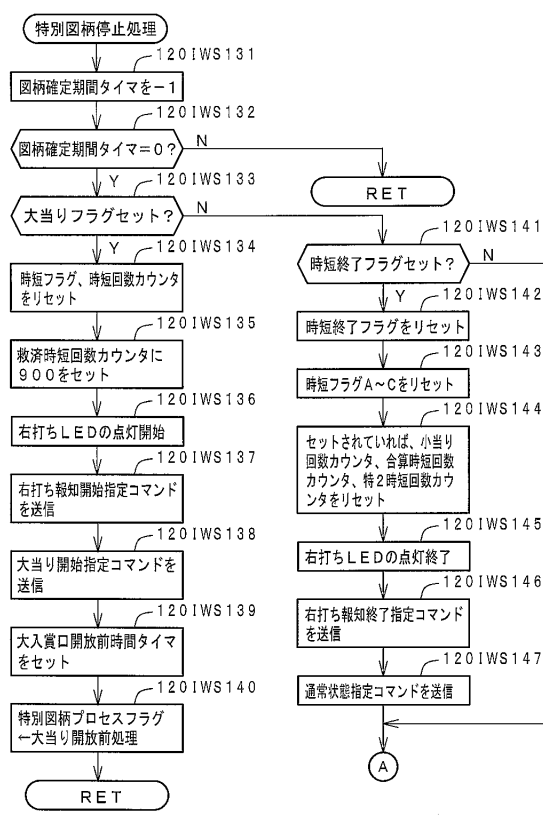
【図 8 - 18】

【図8-18】



【図 8 - 19】

【図8-19】



10

20

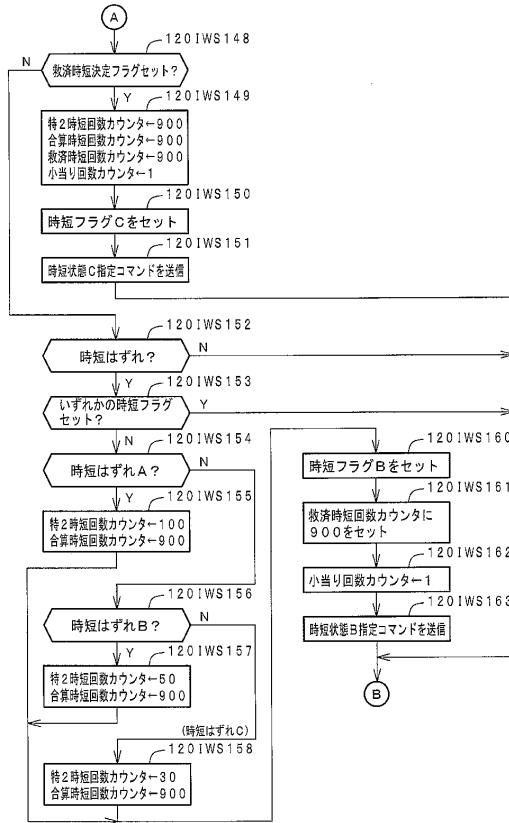
30

40

50

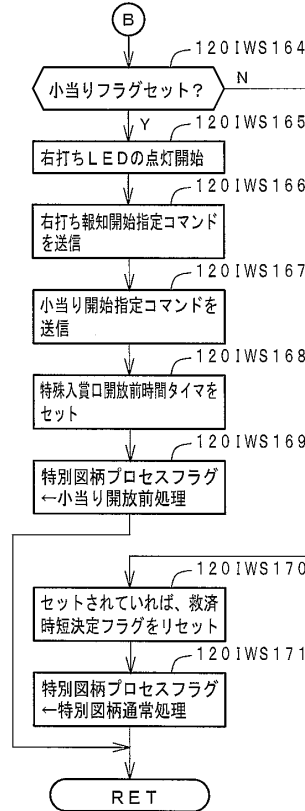
【図 8 - 20】

【図8-20】



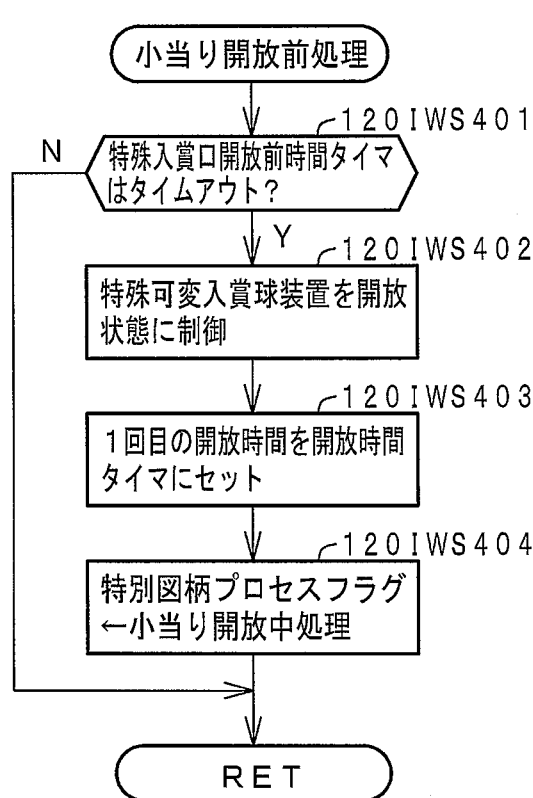
【図 8 - 21】

【図8-21】



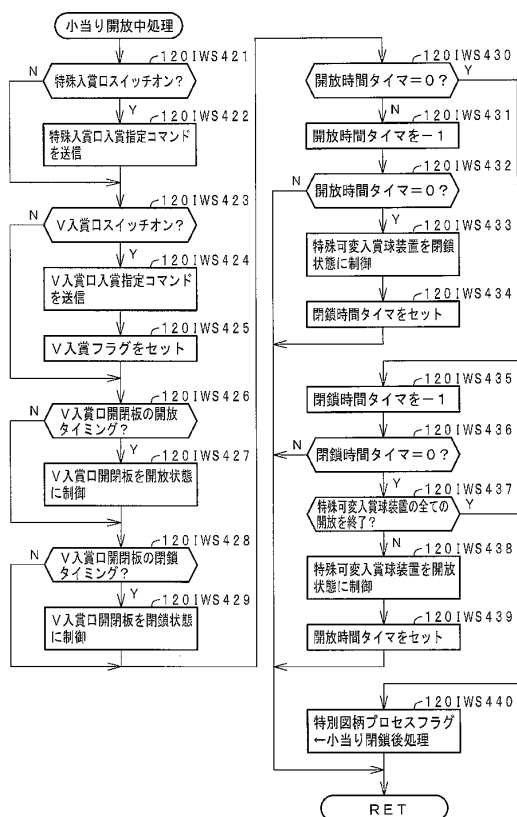
【図 8 - 22】

【図8-22】



【図 8 - 23】

【図8-23】



10

20

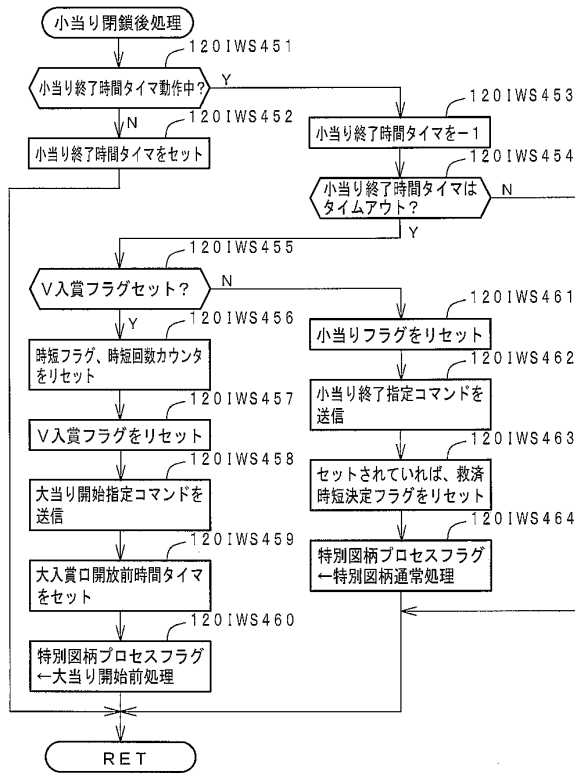
30

40

50

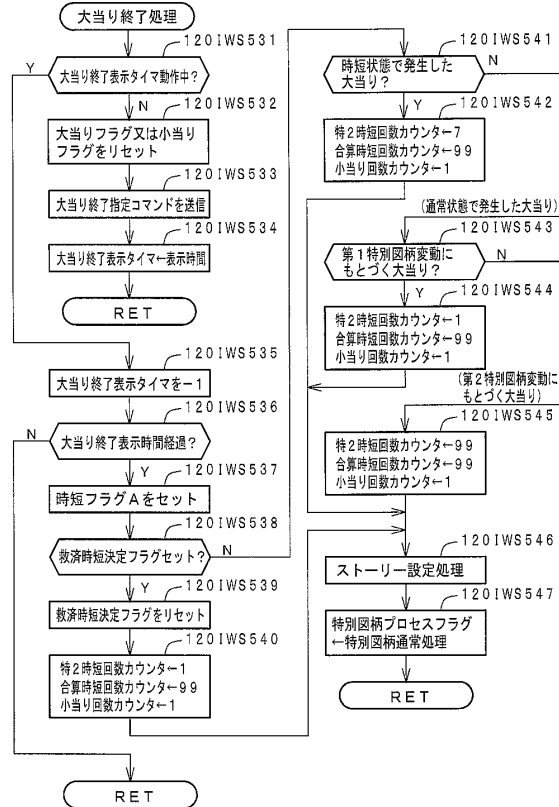
【図 8-24】

【図8-24】



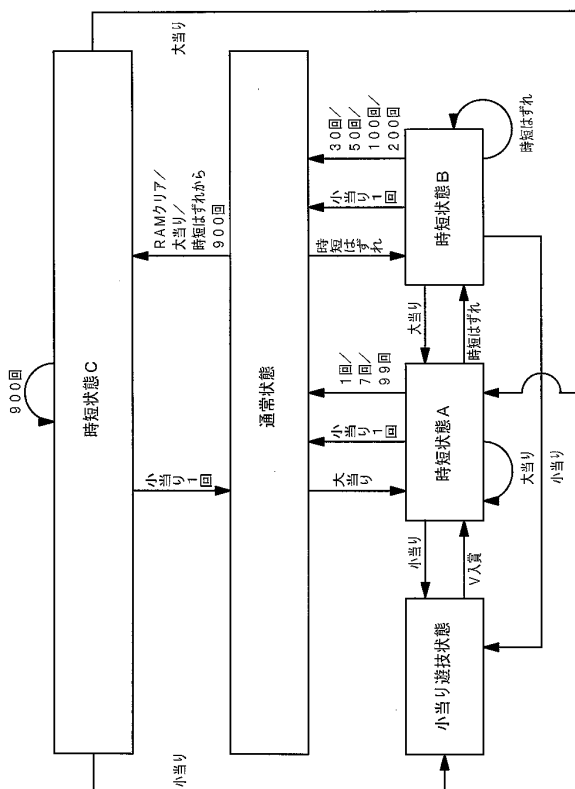
【図 8-25】

【図8-25】



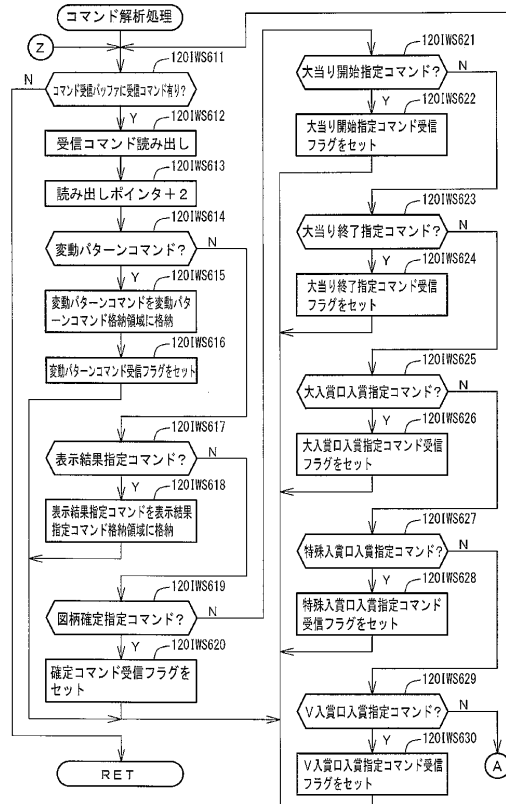
【図 8-26】

【図8-26】



【図 8-27】

【図8-27】



10

20

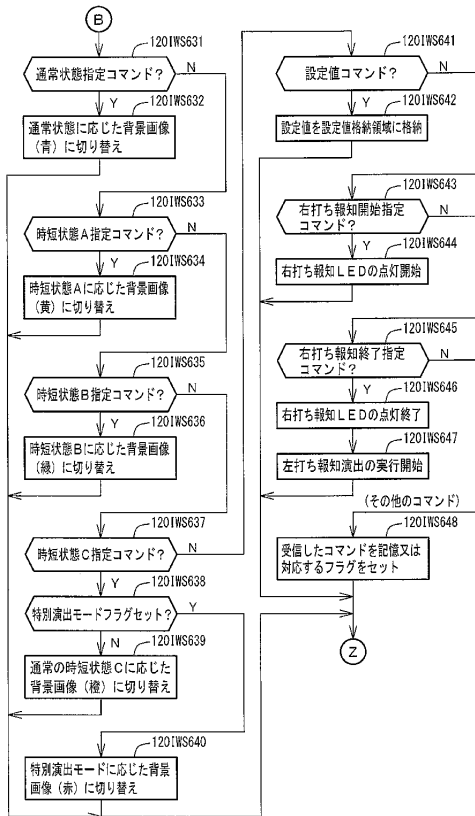
30

40

50

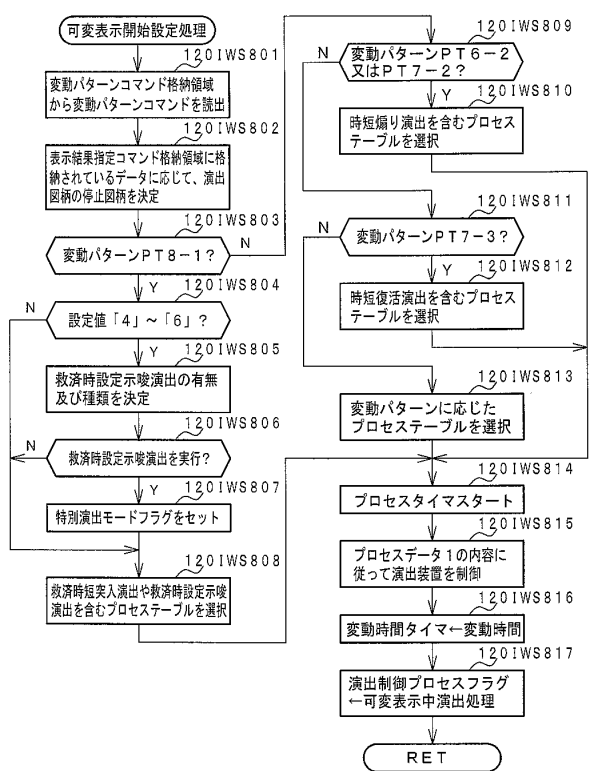
【図 8 - 28】

【図8-28】



【図 8 - 29】

【図8-29】



【図 8 - 30】

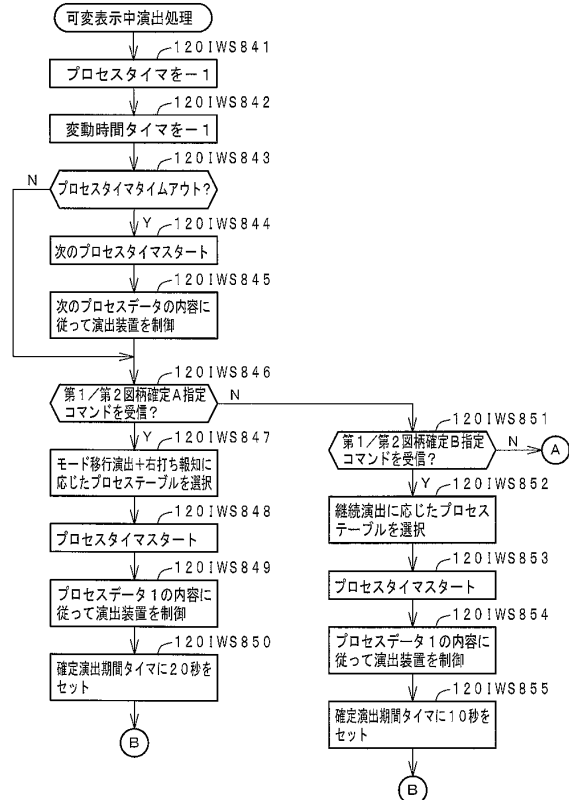
【図8-30】

救済時設定示唆演出決定テーブル

救済時設定示唆演出の種類	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
救済時設定示唆演出なし	50%	30%	10%
救済時設定示唆演出A	40%	10%	15%
救済時設定示唆演出B	5%	50%	15%
救済時設定示唆演出C	5%	10%	60%

【図 8 - 31】

【図8-31】



10

20

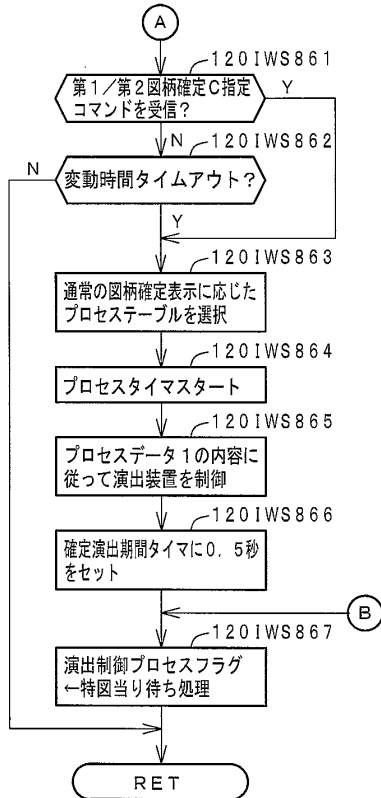
30

40

50

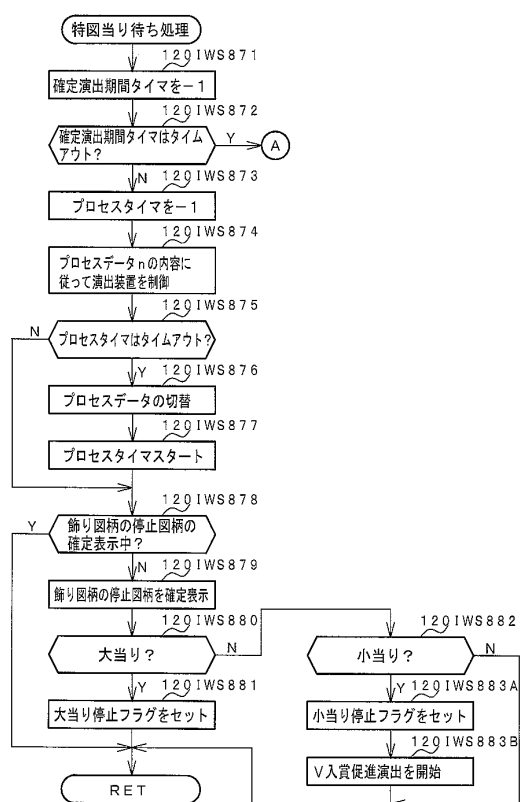
【図 8 - 3 2】

【図8-32】



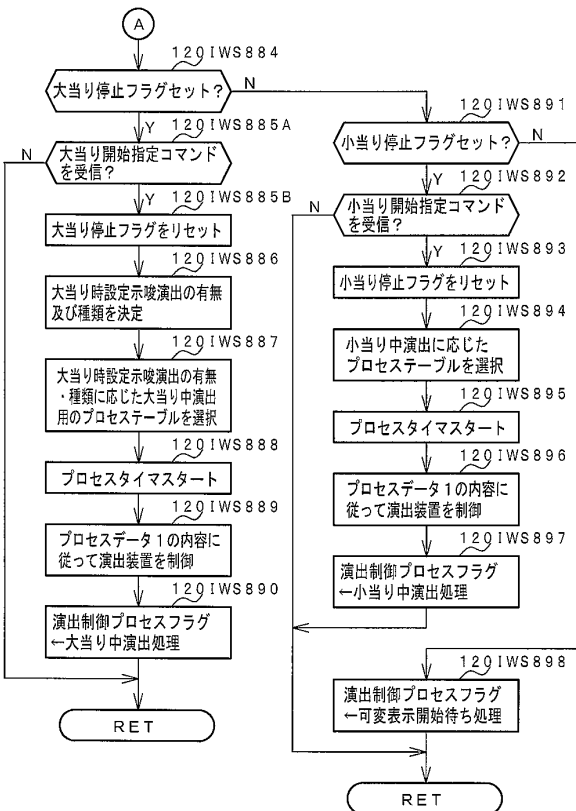
【図 8 - 3 3】

【図8-33】



【図 8 - 3 4】

【図8-34】



【図 8 - 3 5】

【図8-35】

大当り時設定示唆演出決定テーブル	設定値「6」	設定値「5」	設定値「4」	設定値「3」	設定値「2」	設定値「1」	設定値「0」
	6.0%	6.0%	6.0%	6.5%	6.5%	6.5%	6.5%
	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%
	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%
	5%	5%	5%	10%	5%	5%	5%
	5%	5%	15%	5%	5%	5%	5%
	5%	15%	5%	5%	5%	5%	5%
	15%	5%	5%	5%	5%	5%	5%
	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%
大当り時設定示唆演出の種類	大当り時設定示唆演出なし	大当り時設定示唆演出A	大当り時設定示唆演出B	大当り時設定示唆演出C	大当り時設定示唆演出D	大当り時設定示唆演出E	大当り時設定示唆演出F

10

20

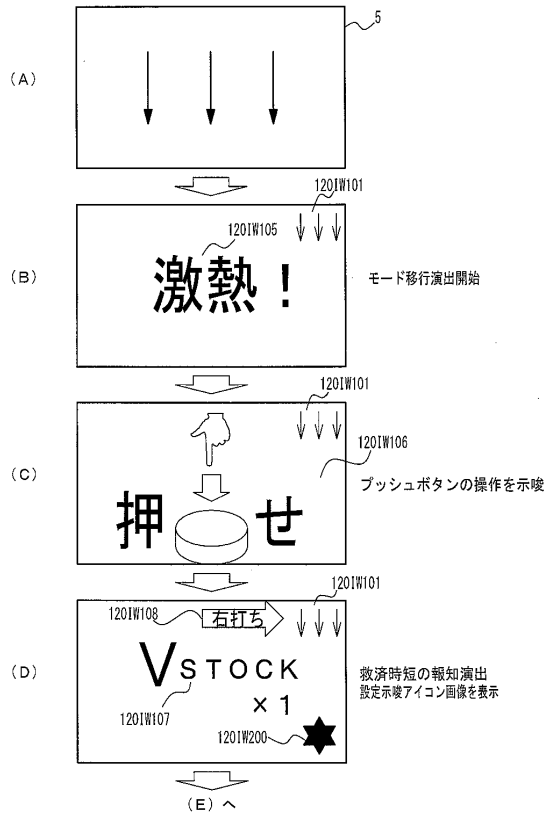
30

40

50

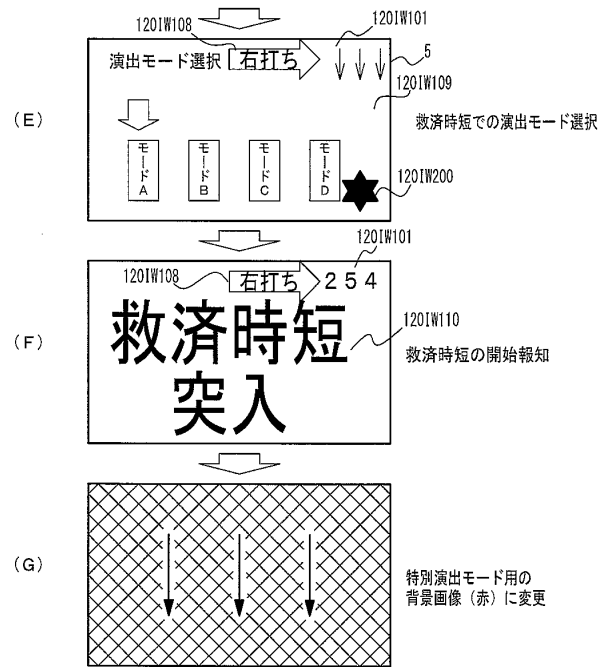
【図 8 - 3 6】

【図8-36】



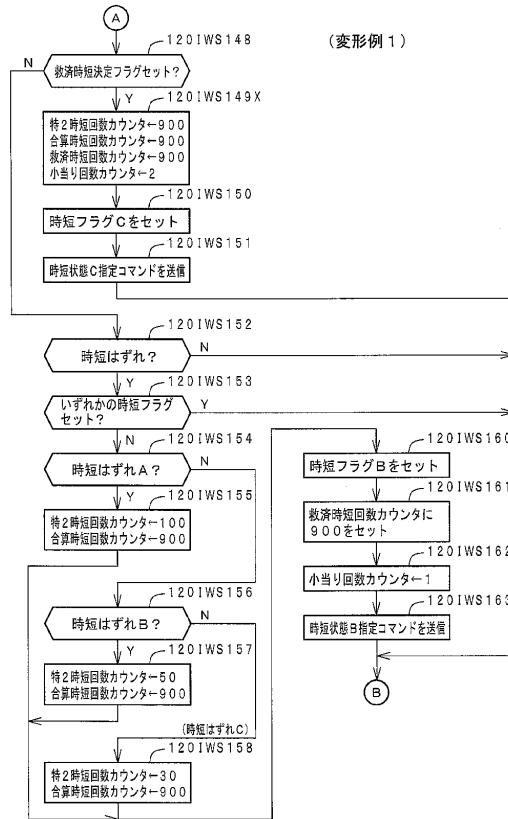
【図 8 - 3 7】

【図8-37】



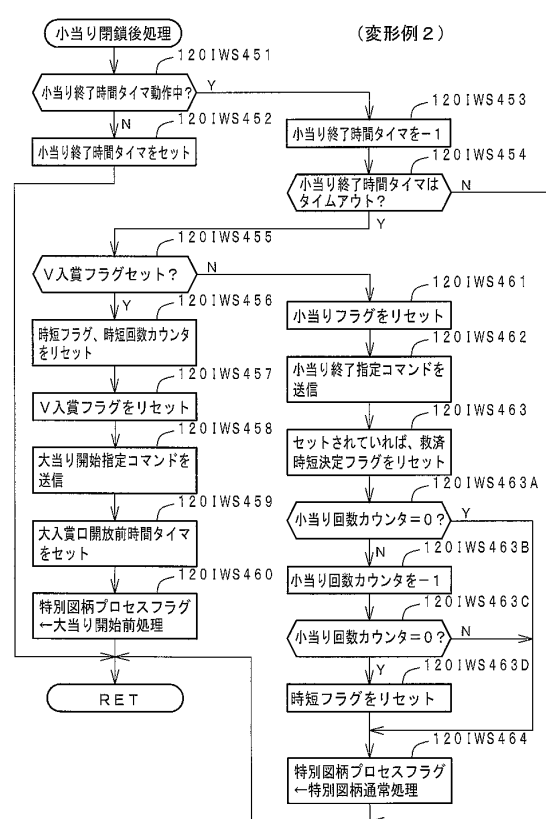
【図 8 - 3 8】

【図8-38】



【図 8 - 3 9】

【図8-39】



10

20

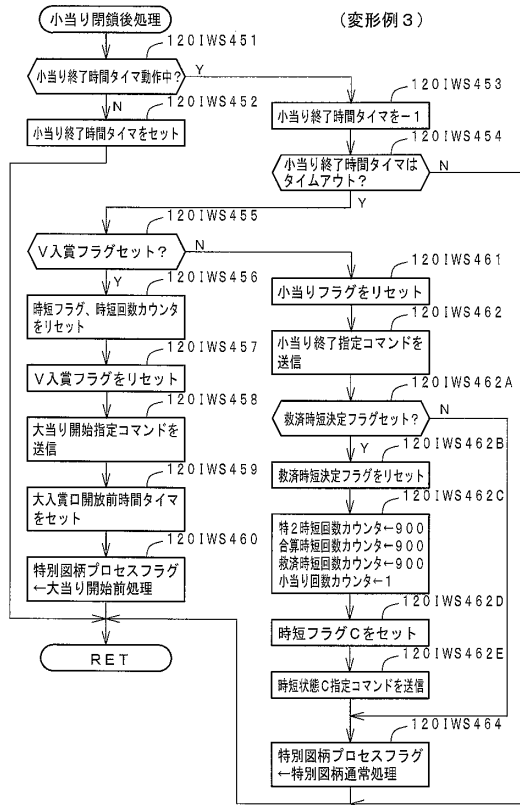
30

40

50

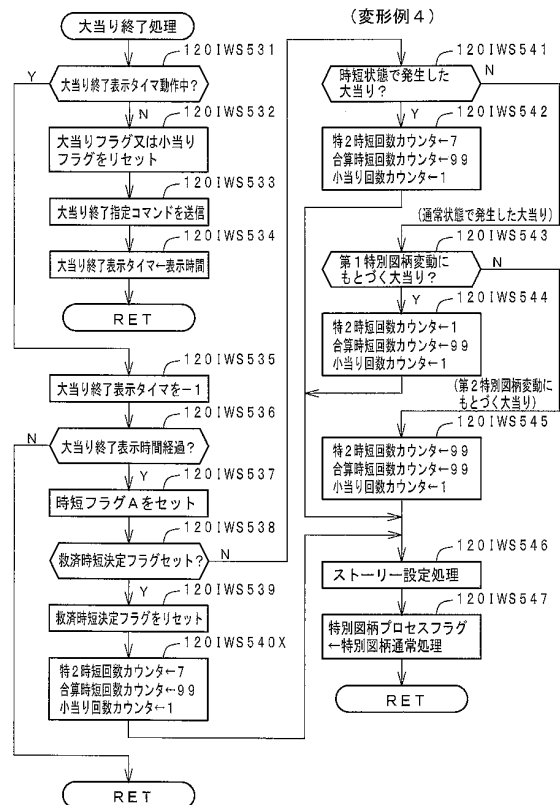
【図 8-40】

【図8-40】



【図 8-41】

【図8-41】

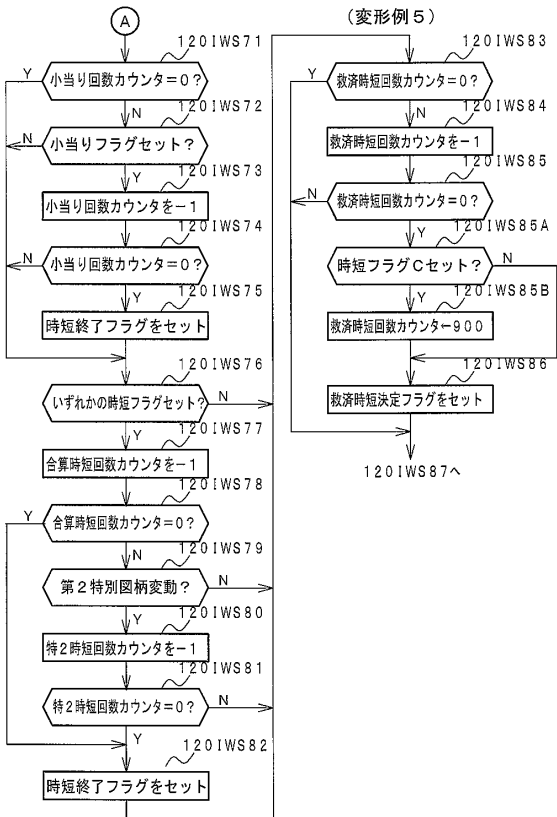


10

20

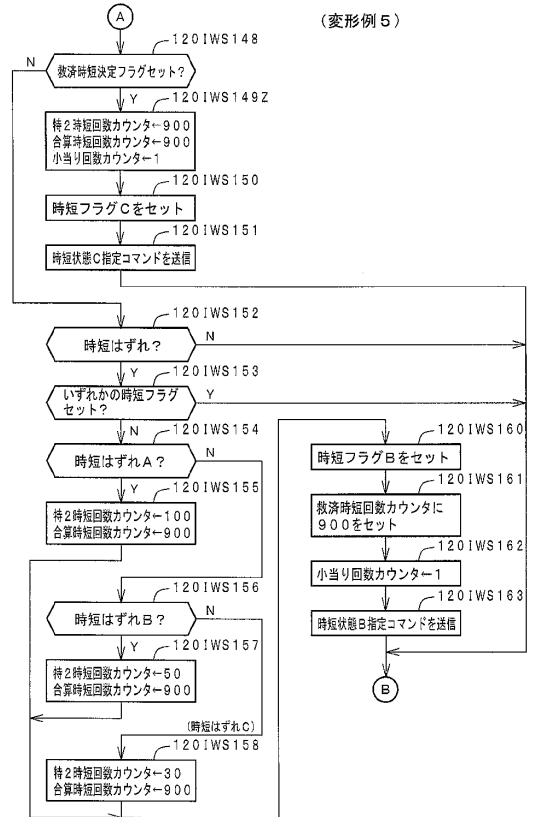
【図 8-42】

【図8-42】



【図 8-43】

【図8-43】



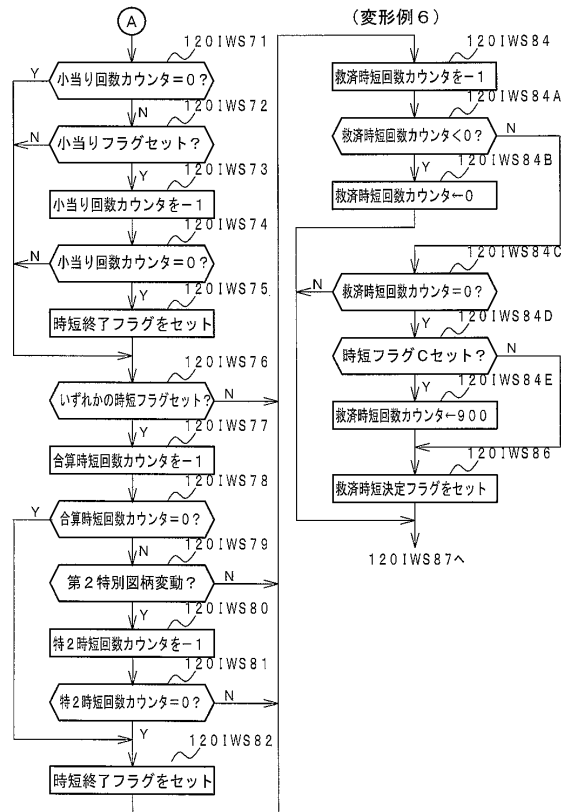
30

40

50

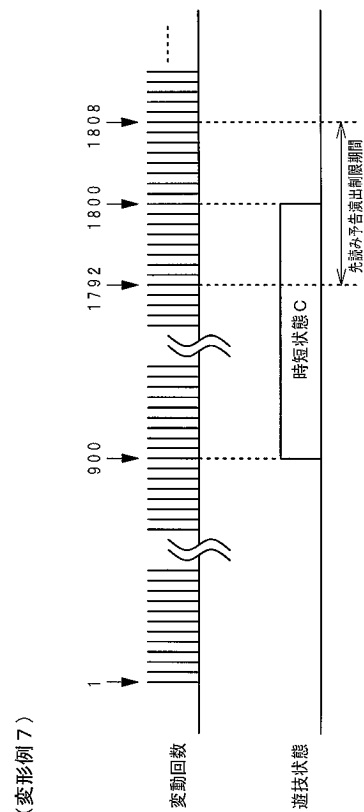
【図 8 - 4 4】

【図8-44】



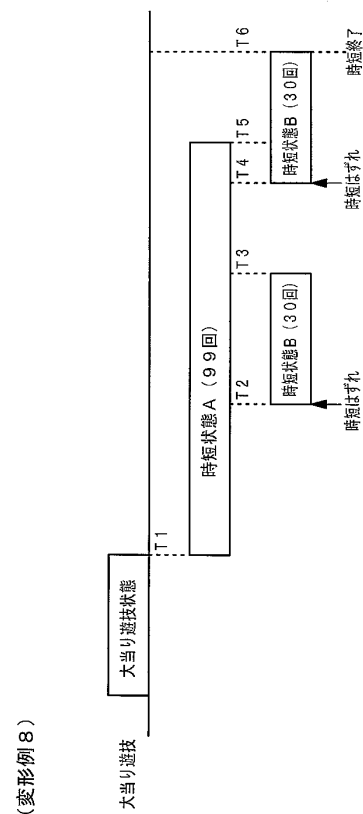
【図 8 - 4 5】

【図8-45】



【図 8 - 4 6】

【図8-46】



【図 9 - 1】

【図9-1】

(A) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~179] と比較される)	
10R時短大当り	
0~179	

(B) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~179] と比較される)	
10R時短大当り	
0~179	

(C) 小当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

小当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
小当りA (時短10回)	小当りB (時短5回)	小当りC (時短なし)
0~44 (25%)	45~89 (25%)	90~179 (50%)

(D) 小当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

小当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
小当りA (時短10回)	小当りB (時短5回)	小当りC (時短なし)
0~8 (5%)	9~17 (5%)	18~179 (90%)

10

20

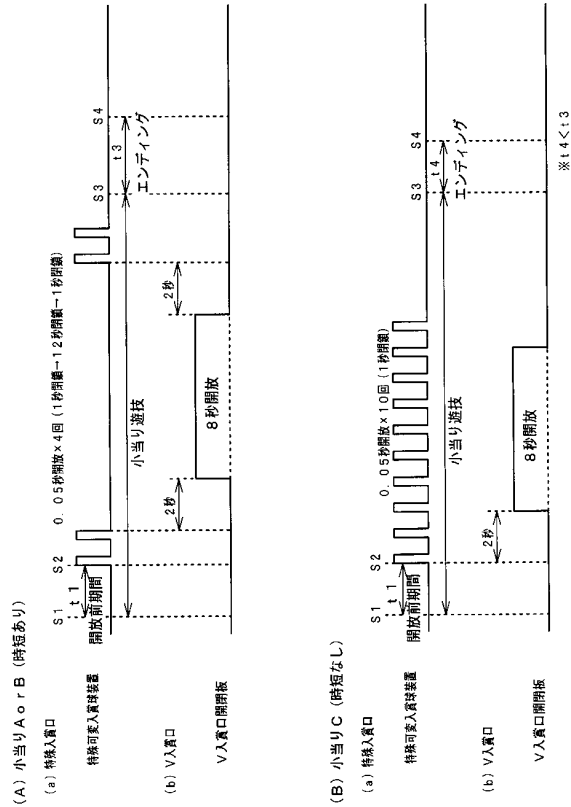
30

40

50

【図9-2】

【図9-2】



【図9-3】

【図9-3】

(A) 第1特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	20000	短縮なし(通常状態)→非リーチ→発展(はずれ)
PA1-3	5000	第1特図保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	20000	第1特図保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ→発展(はずれ)
PA1-5	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA1-6	20000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)→発展(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ:通常or時短制御中)
PA2-2	20000	ノーマルリーチ→発展(はずれ:通常状態or時短制御中)
PA2-3	43000	スーパーリーチα(はずれ:通常状態or時短制御中)
PA2-4	53000	スーパーリーチβ(はずれ:通常状態or時短制御中)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り:通常状態or時短制御中)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り:通常状態or時短制御中)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り:通常状態or時短制御中)
PC1-1	20000	ノーマルリーチ(小当りC:通常状態or時短制御中)
PC1-2	43000	スーパーリーチα(小当りC:通常状態or時短制御中)
PC1-3	53000	スーパーリーチβ(小当りC:通常状態or時短制御中)
PC1-4	20000	短縮なし(通常状態)→非リーチ→発展(小当りAorB)
PC1-5	20000	第1特図保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ→発展(小当りAorB)
PA1-6	20000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)→発展(小当りAorB)
PC1-7	20000	ノーマルリーチ→発展(小当りAorB:通常状態or時短制御中)

10

20

【図9-4】

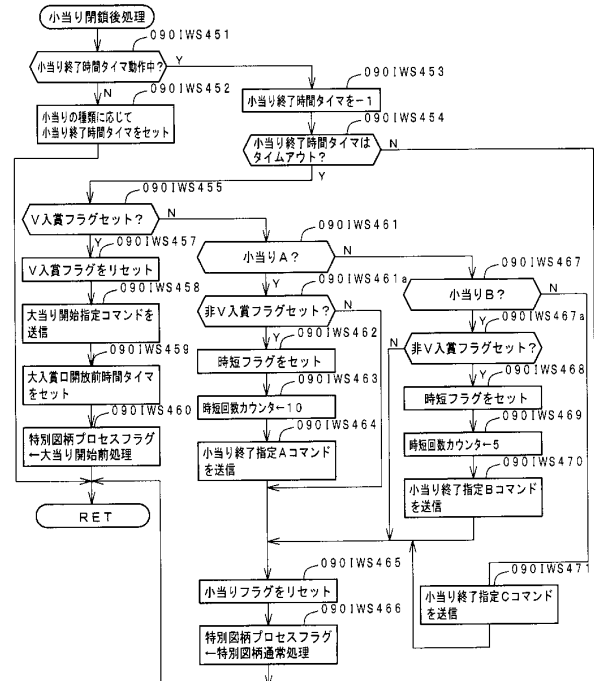
【図9-4】

(B) 第2特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA3-1	300000	非リーチ(はずれ:通常状態中)
PA3-2	20000	短縮なし(通常状態)→非リーチ→発展(はずれ)
PA3-3	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA3-4	20000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)→発展(はずれ)
PA3-5	300000	ノーマルリーチ(大当り:通常状態中)
PA3-6	300000	ノーマルリーチ(小当りA~C:通常状態中)
PB3-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ:時短制御中)
PB3-2	20000	ノーマルリーチ→発展(はずれ:通常状態)
PB3-3	43000	スーパーリーチα(はずれ:時短制御中)
PB3-4	53000	スーパーリーチβ(はずれ:時短制御中)
PC3-1	20000	ノーマルリーチ(大当り:時短制御中)
PC3-2	43000	スーパーリーチα(大当り:時短制御中)
PC3-3	53000	スーパーリーチβ(大当り:時短制御中)
PD3-1	20000	ノーマルリーチ(小当りC:時短制御中)
PD3-2	43000	スーパーリーチα(小当りC:時短制御中)
PD3-3	53000	スーパーリーチβ(小当りC:時短制御中)
PD3-4	20000	非リーチ→発展(小当りAorB:時短制御中)
PD3-5	20000	短縮(時短制御中)→非リーチ→発展(小当りAorB)
PD3-6	20000	ノーマルリーチ→発展(小当りAorB:時短制御中)

【図9-5】

【図9-5】



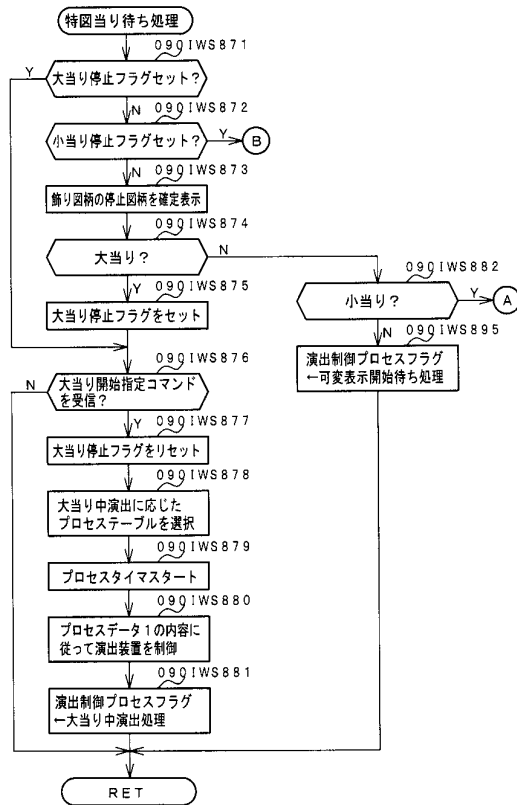
30

40

50

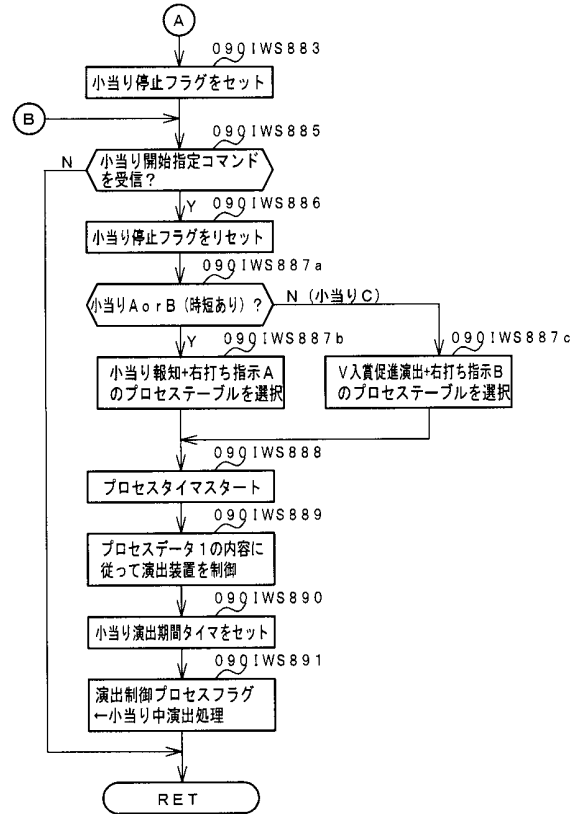
【図 9 - 6】

【図9-6】



【図 9 - 7】

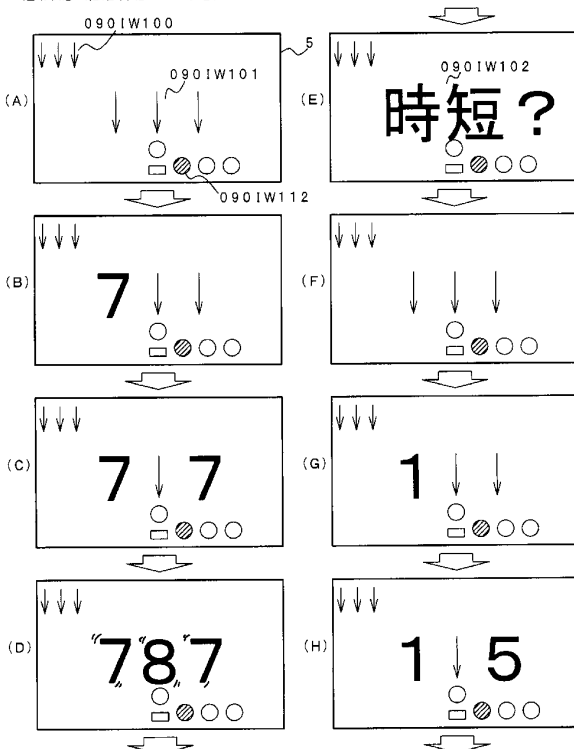
【図9-7】



【図 9 - 8】

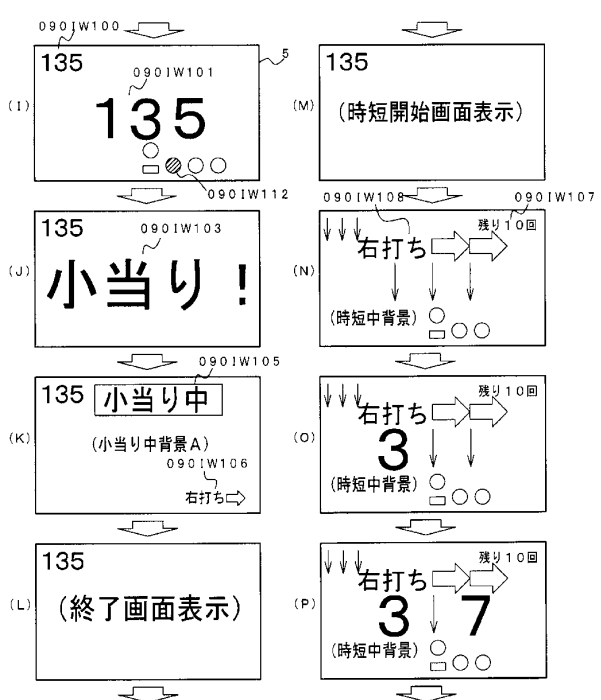
【図9-8】

通常状態（低確率/低ベース状態）で小当りA or B（時短あり）になった場合



【図 9 - 9】

【図9-9】



10

20

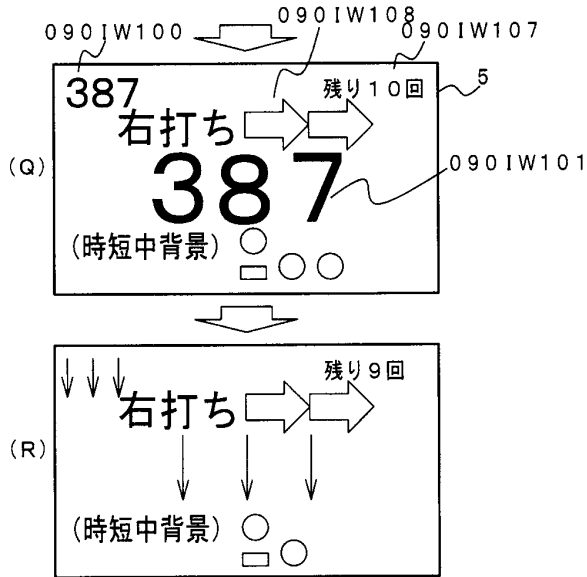
30

40

50

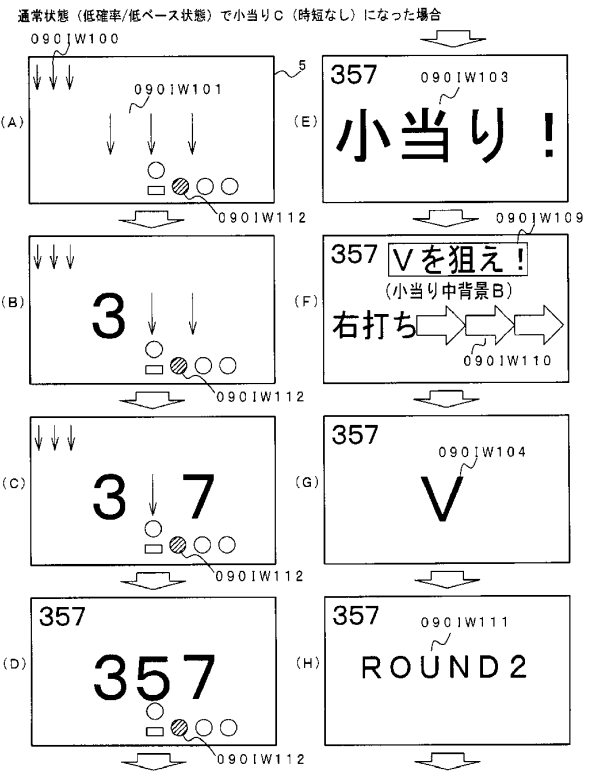
【図 9 - 1 0】

【図9-10】



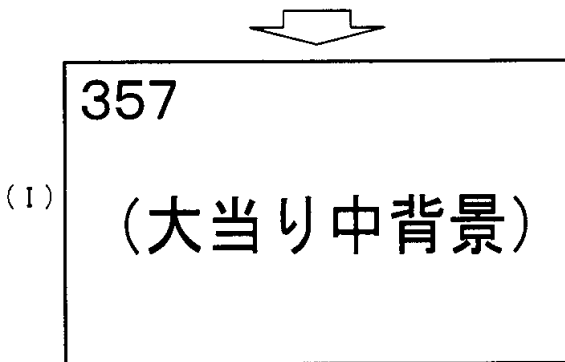
【図 9 - 1 1】

【図9-11】



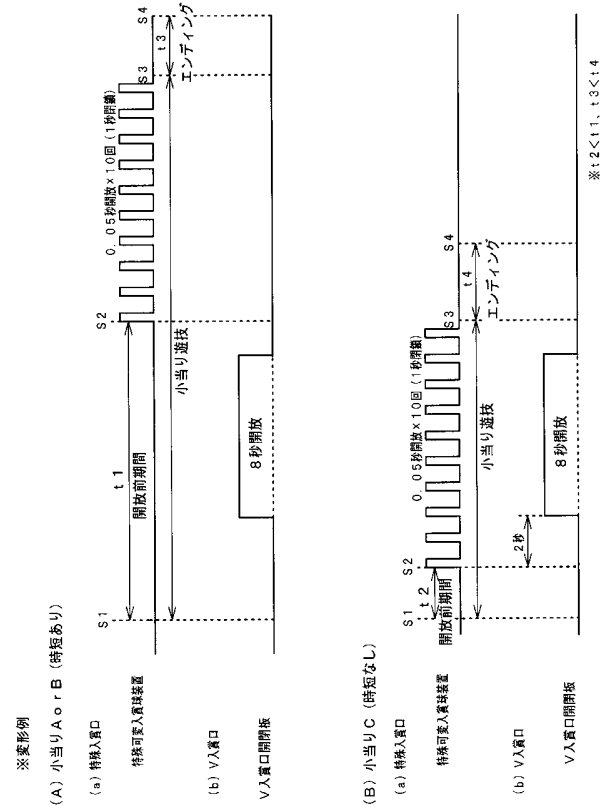
【図 9 - 1 2】

【図9-12】



【図 9 - 1 3】

【図9-13】



10

20

30

40

50

【図 10-1】

【図10-1】

(A) 変動パターンテーブルA [大当り用 (教済時短突入変動を除く)]

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P B 2-1	3 0 0 0 0	ノーマルリーチ	2 0 %
P B 2-2	5 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 0 %
P B 2-3	6 3 0 0 0	スーパーリーチ β	5 0 %

(B) 変動パターンテーブルB [通常状態はずれ用]

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-1	1 2 0 0 0	通常変動	9 0 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(C) 変動パターンテーブルC [大当り経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-2	3 0 0 0	超短縮変動	1 0 %
P A 1-3	5 0 0 0	短縮変動	8 0 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(D) 変動パターンテーブルD [時短はずれ経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-2	3 0 0 0	超短縮変動	8 0 %
P A 1-3	5 0 0 0	短縮変動	1 0 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(E) 変動パターンテーブルE [教済時短経由、時短状態はずれ用]

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-4	1 5 0 0	極超短縮変動	9 9 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	1 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	—
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	—

【図 10-2】

【図10-2】

(F) 変動パターンテーブルF [教済時短直前用] (ただし、保留3以下)

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-1	1 2 0 0 0	通常変動	9 0 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(G) 変動パターンテーブルG [教済時短直前用] (ただし、保留4)

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-3	5 0 0 0	短縮変動	9 0 %
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(H) 変動パターンテーブルH [確変状態はずれ用] (ただし、保留3以下)

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 1-2	3 0 0 0	超短縮変動	9 0 %
P A 1-3	5 0 0 0	短縮変動	—
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ	5 %
P A 2-2	4 3 0 0 0	スーパーリーチ α	3 %
P A 2-3	5 3 0 0 0	スーパーリーチ β	2 %

(I) 変動パターンテーブルI [教済時短突入変動用、非時短状態はずれ]

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 3-1	2 5 0 0 0	時短突入はずれ	1 0 0 %

(J) 変動パターンテーブルJ [教済時短突入変動用、時短状態はずれ]

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 3-2	3 0 0 0 0	時短昇格はずれ	1 0 0 %

(K) 変動パターンテーブルK [教済時短突入変動用、非時短状態大当り]

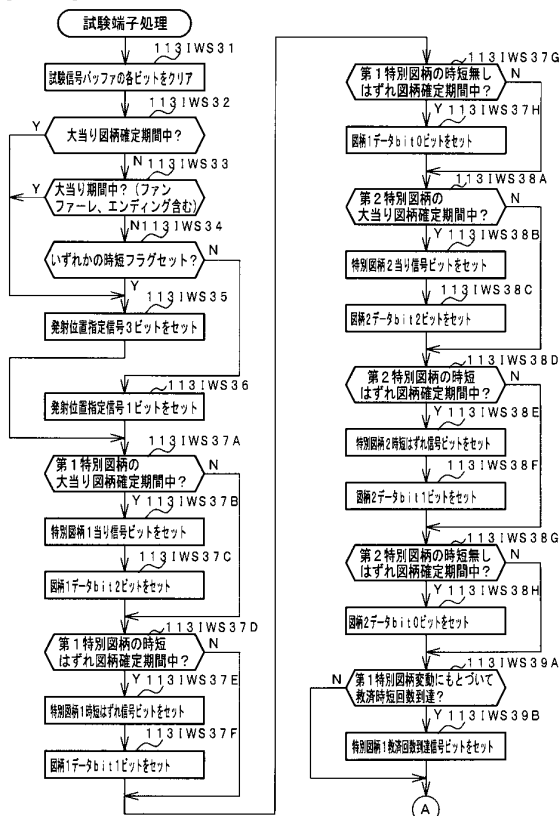
変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 3-3	3 5 0 0 0	時短突入見せかけ大当り	1 0 0 %

(L) 変動パターンテーブルL [教済時短突入変動用、時短状態大当り]

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容	割り振り
P A 3-4	4 0 0 0 0	時短昇格見せかけ大当り	1 0 0 %

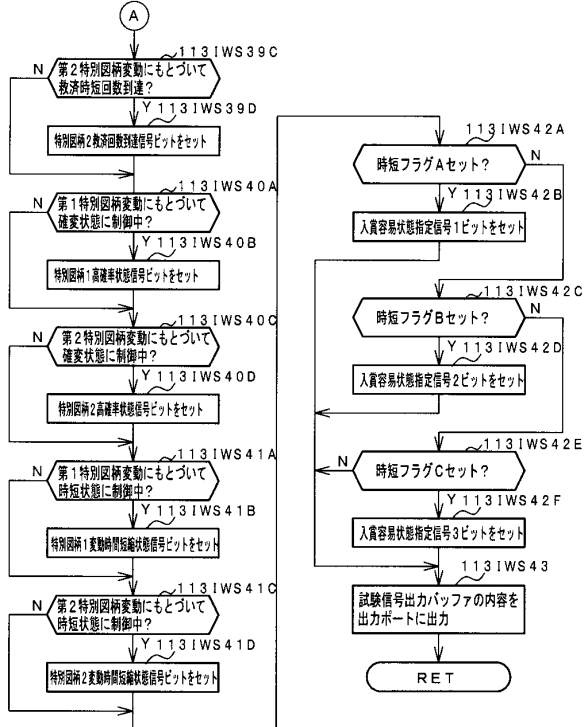
【図 10-3】

【図10-3】



【図 10-4】

【図10-4】



10

20

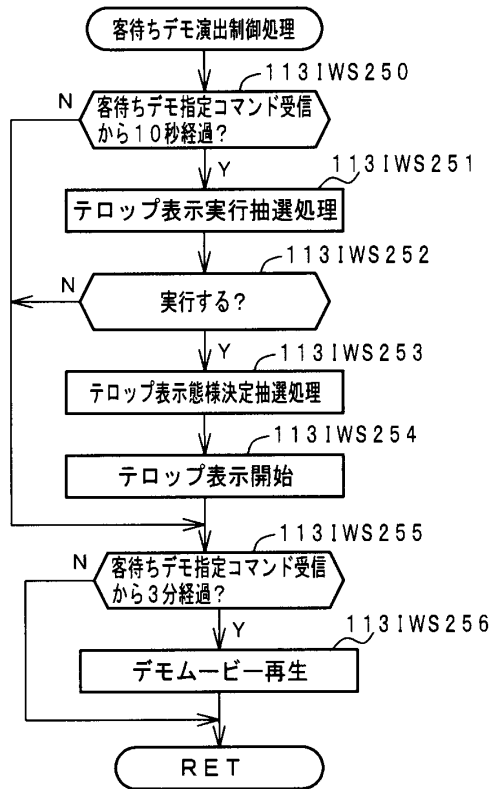
30

40

50

【図10-5】

【図10-5】



【図10-6】

【図10-6】

(A)テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:1)

実行の有無	教済時短までの残り回数			
	201~	101~200	11~100	1~10
実行する	30%	40%	50%	55%
実行しない	70%	60%	50%	45%

(B)テロップ表示実行抽選テーブル(設定値:6)

実行の有無	教済時短までの残り回数			
	201~	101~200	11~100	1~10
実行する	60%	70%	80%	85%
実行しない	40%	30%	20%	15%

(C)テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:1)

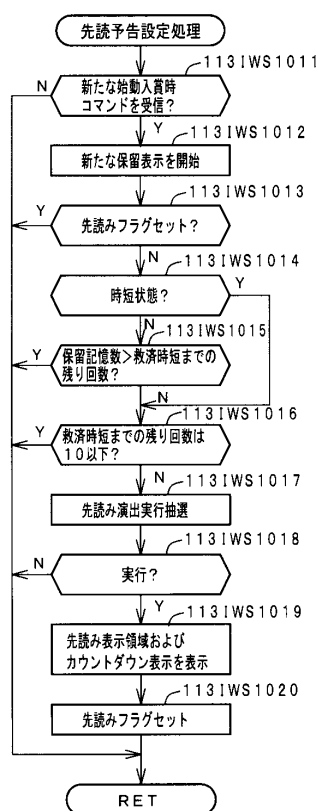
演出態様(色)	教済時短までの残り回数			
	201~	101~200	11~100	1~10
赤	40%	70%	80%	85%
青	60%	30%	20%	15%

(D)テロップ態様決定抽選テーブル(設定値:6)

演出態様(色)	教済時短までの残り回数			
	201~	101~200	11~100	1~10
赤	70%	80%	90%	95%
青	30%	20%	10%	5%

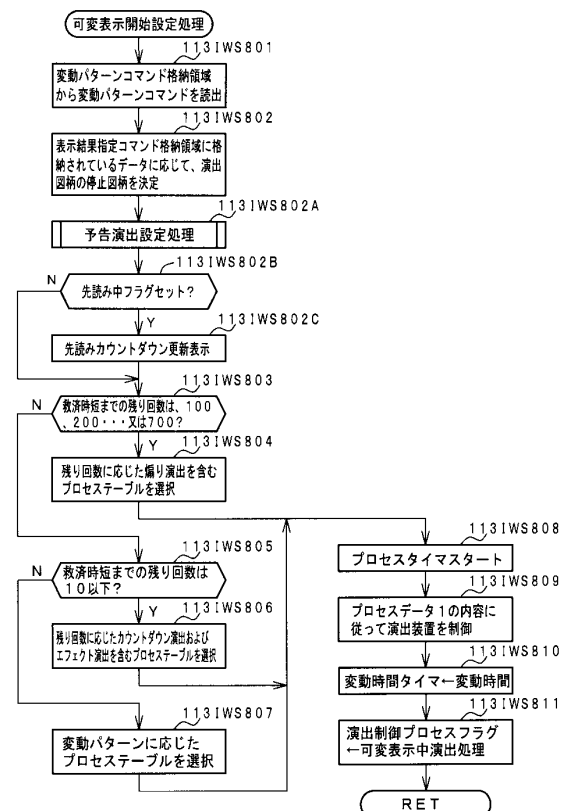
【図10-7】

【図10-7】



【図10-8】

【図10-8】



10

20

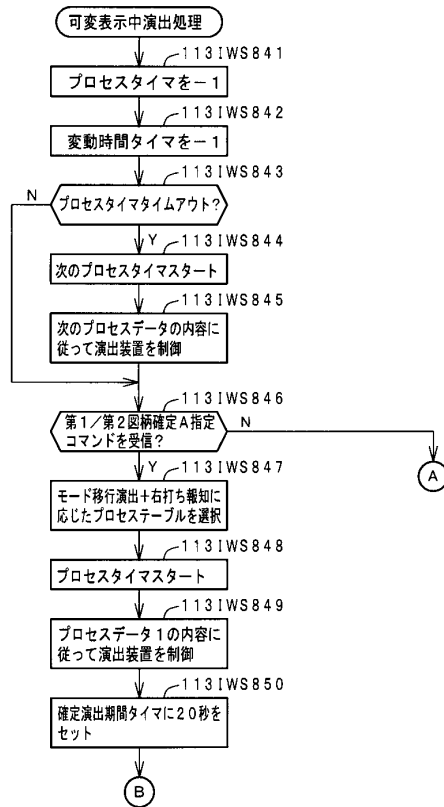
30

40

50

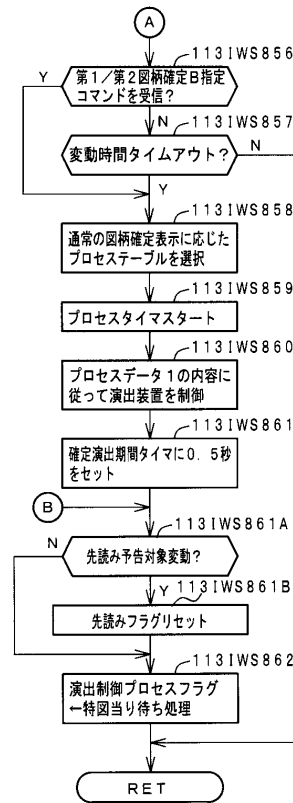
【図 10-9】

【図10-9】



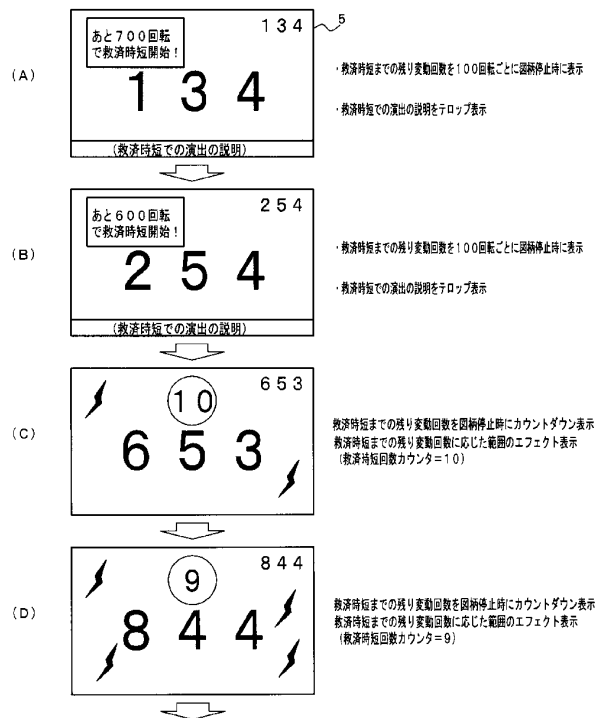
【図 10-10】

【図10-10】



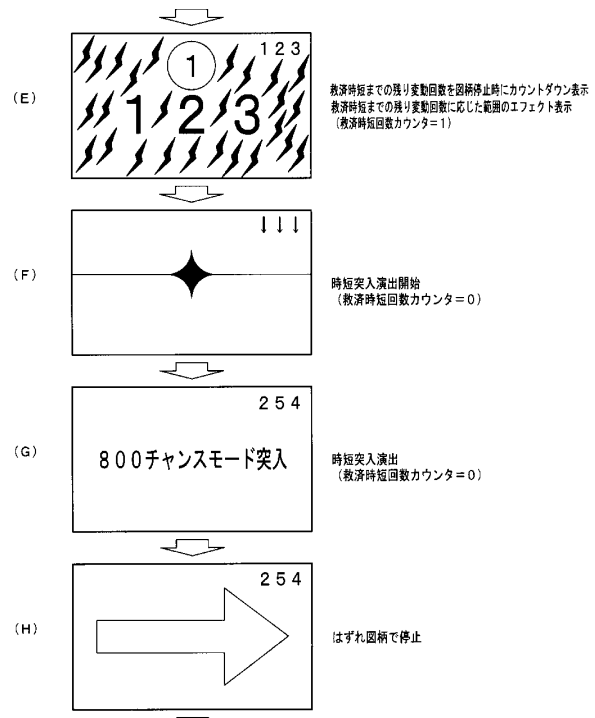
【図 10-11】

【図10-11】



【図 10-12】

【図10-12】



10

20

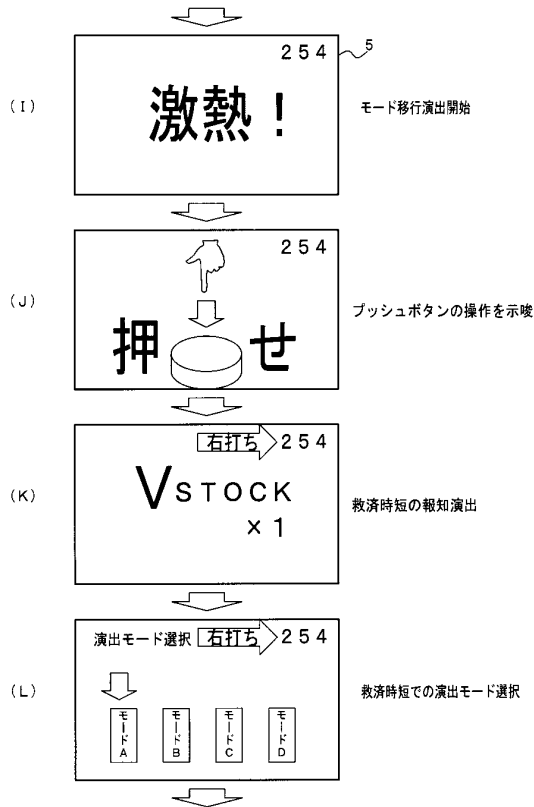
30

40

50

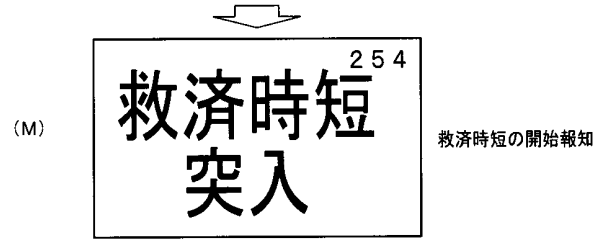
【図 10-13】

【図10-13】



【図 10-14】

【図10-14】

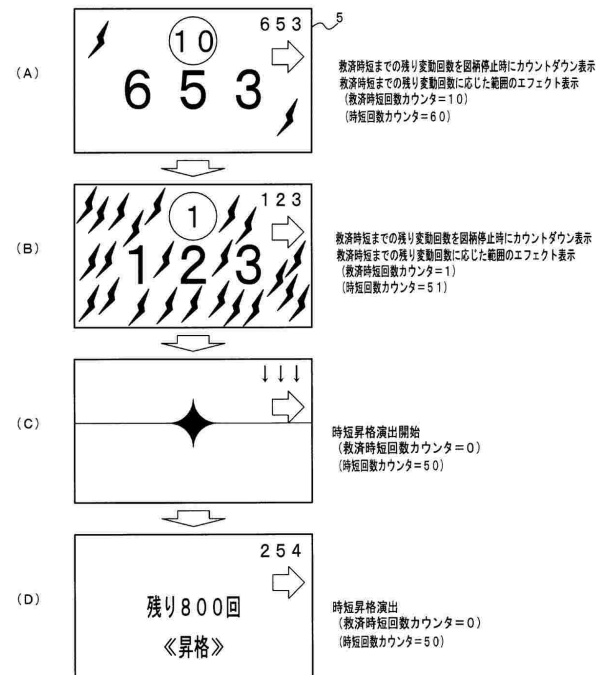


10

20

【図 10-15】

【図10-15】



【図 11-1】

【図11-1】

時短種別	発生状態	
	通常状態	時短状態
時短状態 A (当たり経由の低確高ベース)	時短回数 100回	時短回数 200回
時短状態 B (時短はずれ経由の低確高ベース)	時短回数 100回	時短回数の更新なし (実質無効)
時短状態 C (救済時短経由の低確高ベース)	時短回数 800回 (ただし連続して発生しない)	

30

40

50

【図 11-2】

【図11-2】

(A) 第1特別図柄用変動パターンテーブルA〔低確率／低ベース状態時〕

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
01	第1変動パターン#A	はずれ	5秒
02	第1変動パターン#B	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#C	リーチBはずれ	40秒
04	第1変動パターン#D	小当り	5秒
05	第1変動パターン#E	リーチA大当り	30秒
06	第1変動パターン#F	リーチB大当り	40秒

(B) 第1特別図柄用変動パターンテーブルB〔高確率／低ベース状態時〕

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
07	第1変動パターン#G	はずれ	10分
08	第1変動パターン#H	小当り	10分
09	第1変動パターン#I	大当り	5分

(C) 第1特別図柄用変動パターンテーブルC〔高確率／高ベース状態時〕

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
0A	第1変動パターン#J	はずれ〔第1保留記憶数=0〕	10秒
01	第1変動パターン#A	はずれ〔第1保留記憶数=1以上〕	5秒
02	第1変動パターン#B	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#C	リーチBはずれ	40秒
0B	第1変動パターン#K	小当り〔第1保留記憶数=0〕	10秒
04	第1変動パターン#D	小当り〔第1保留記憶数=1以上〕	5秒
05	第1変動パターン#E	リーチA大当り	30秒
06	第1変動パターン#F	リーチB大当り	40秒

【図 11-4】

【図11-4】

(A) 第2特別図柄用変動パターンテーブルA〔高確率／低ベース状態時〕

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1A	第2変動パターン#J	はずれ〔第2保留記憶数=0〕	10秒
11	第2変動パターン#A	はずれ〔第2保留記憶数=1以上〕	5秒
12	第2変動パターン#B	リーチAはずれ	30秒
13	第2変動パターン#C	リーチBはずれ	40秒
1B	第2変動パターン#K	小当り〔第2保留記憶数=0〕	10秒
14	第2変動パターン#D	小当り〔第2保留記憶数=1以上〕	5秒
15	第2変動パターン#E	リーチA大当り	30秒
16	第2変動パターン#F	リーチB大当り	40秒

(B) 第2特別図柄用変動パターンテーブルB〔高確率／低ベース状態以外時〕

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
17	第2変動パターン#G	はずれ	10分
18	第2変動パターン#H	小当り	10分
19	第2変動パターン#I	大当り	5分

(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブルC〔救済時短成立時〕

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1C	第2変動パターン#L	救済時短突入はずれ	25秒
1D	第2変動パターン#M	救済時短突入見せかけ大当り	35秒

【図 11-3】

【図11-3】

(D) 第1特別図柄用変動パターンテーブルD〔低確率／高ベース状態時〕

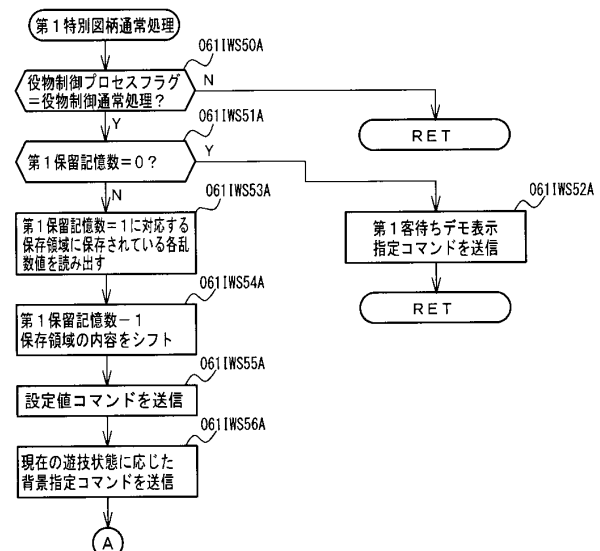
変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
0A	第1変動パターン#J	はずれ〔第1保留記憶数=0〕	10秒
01	第1変動パターン#A	はずれ〔第1保留記憶数=1以上〕	5秒
02	第1変動パターン#B	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#C	リーチBはずれ	40秒
0B	第1変動パターン#K	小当り〔第1保留記憶数=0〕	10秒
04	第1変動パターン#D	小当り〔第1保留記憶数=1以上〕	5秒
05	第1変動パターン#E	リーチA大当り	30秒
06	第1変動パターン#F	リーチB大当り	40秒
0C	第1変動パターン#L	はずれ・小当り・大当り〔最終変動〕	5秒

(E) 第1特別図柄用変動パターンテーブルE〔救済時短成立時〕

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
0D	第1変動パターン#M	救済時短突入はずれ	25秒
0E	第1変動パターン#N	救済時短突入見せかけ大当り	35秒

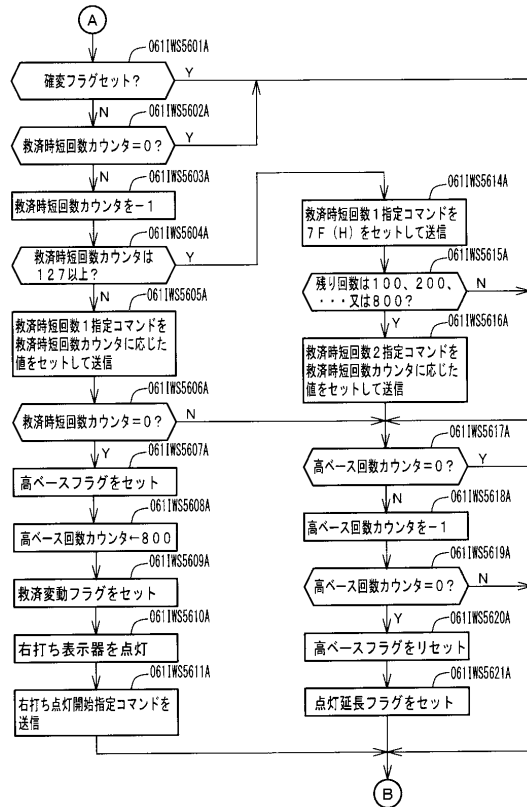
【図 11-5】

【図11-5】



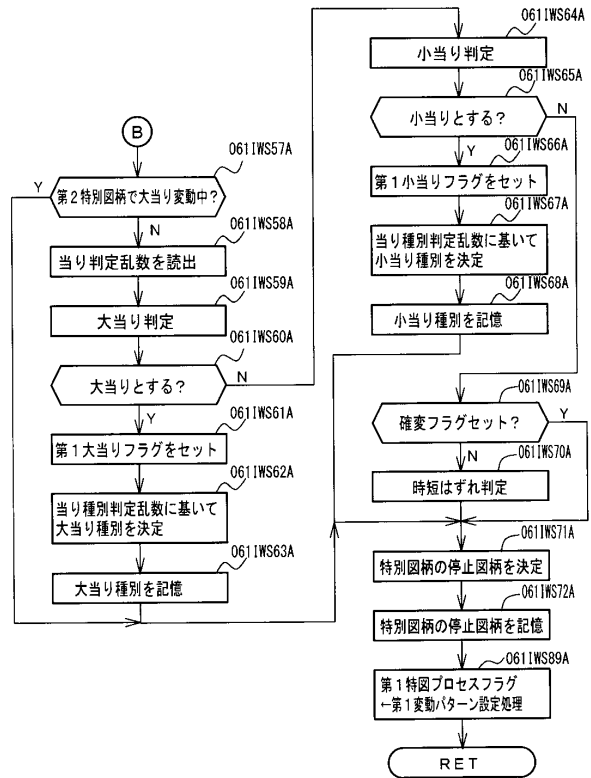
【図 11-6】

【図 11-6】



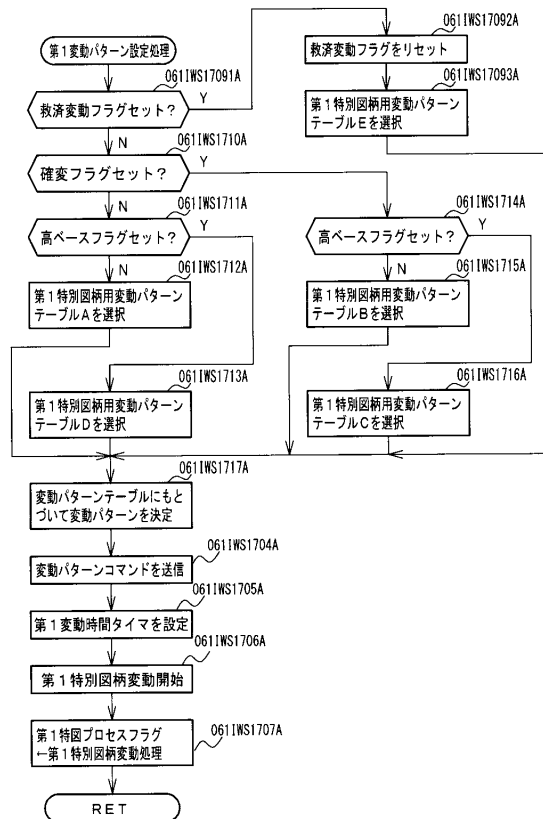
【図 11-7】

【図 11-7】



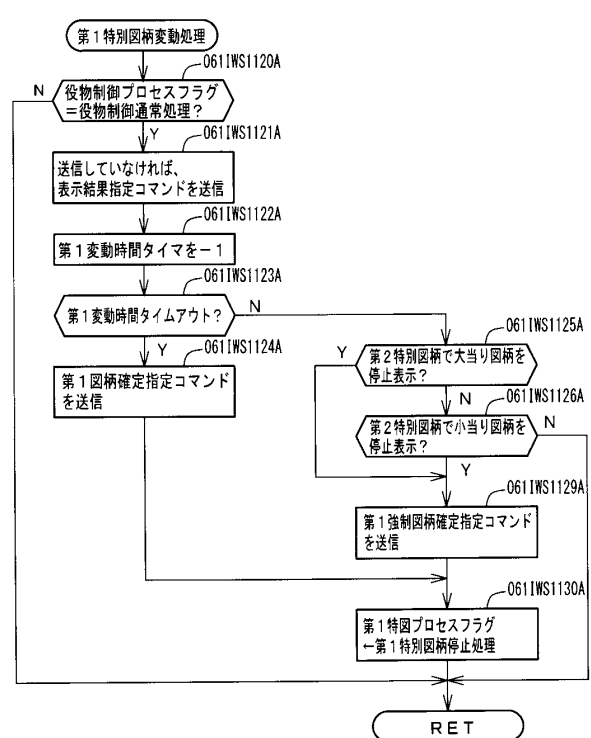
【図 11-8】

【図 11-8】



【図 11-9】

【図 11-9】



10

20

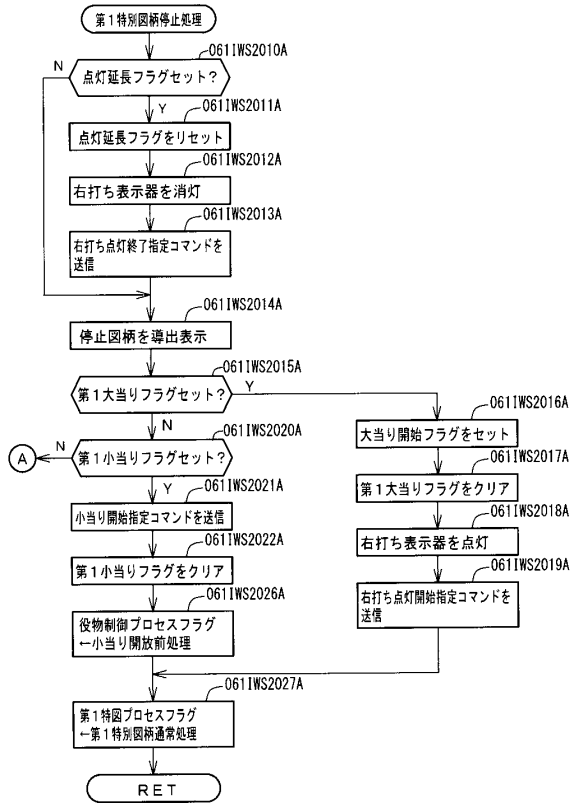
30

40

50

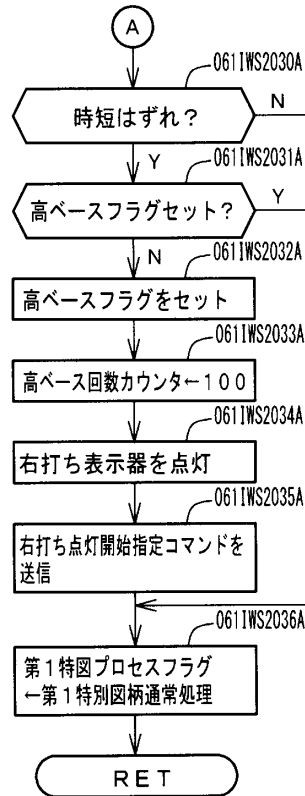
【図 11-10】

【図 11-10】



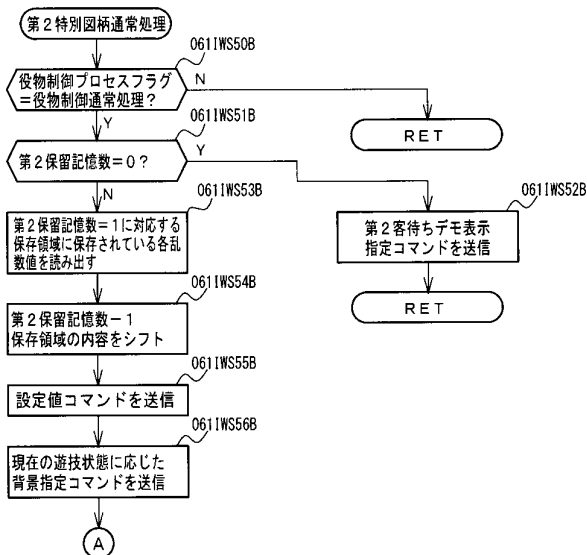
【図 11-11】

【図 11-11】



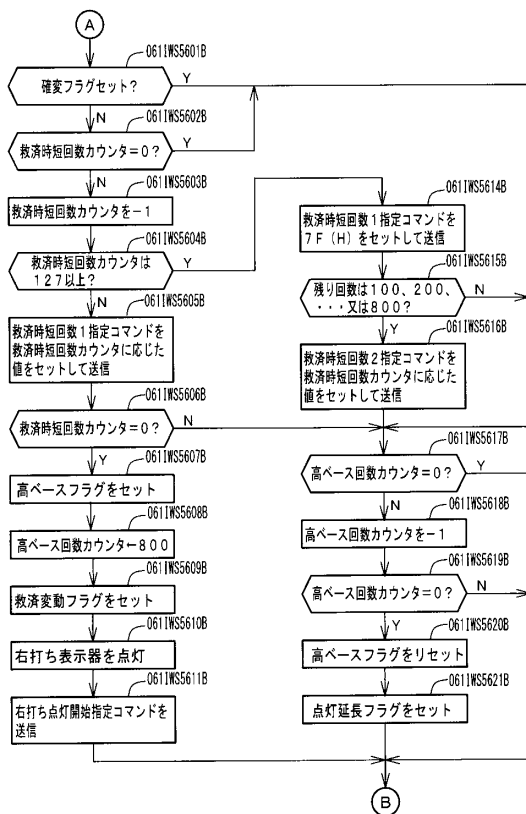
【図 11-12】

【図 11-12】



【図 11-13】

【図 11-13】



10

20

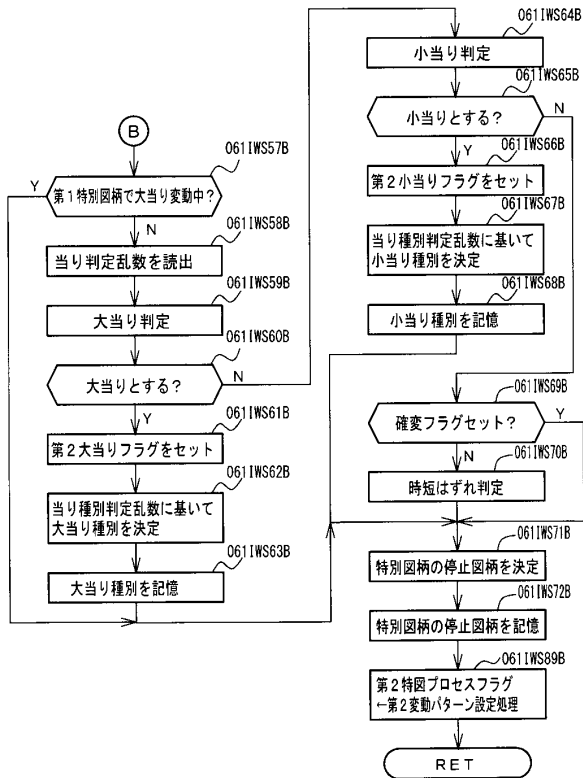
30

40

50

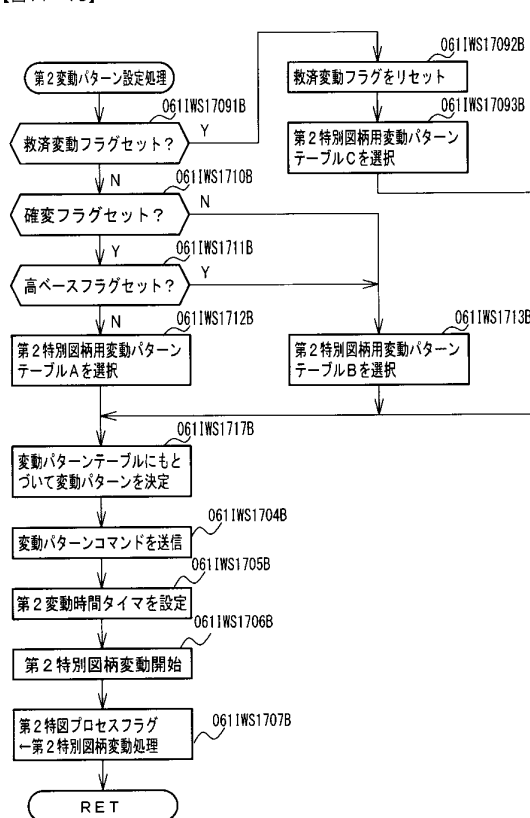
【図 11-14】

【図 11-14】



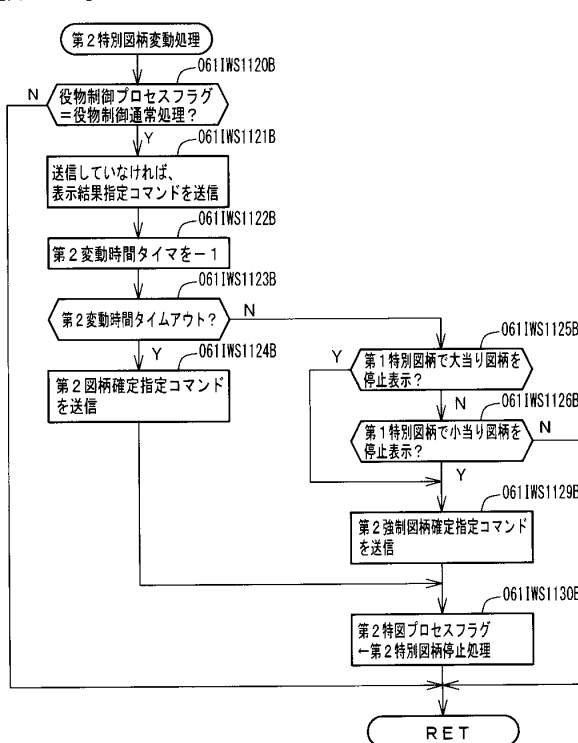
【図 11-15】

【図 11-15】



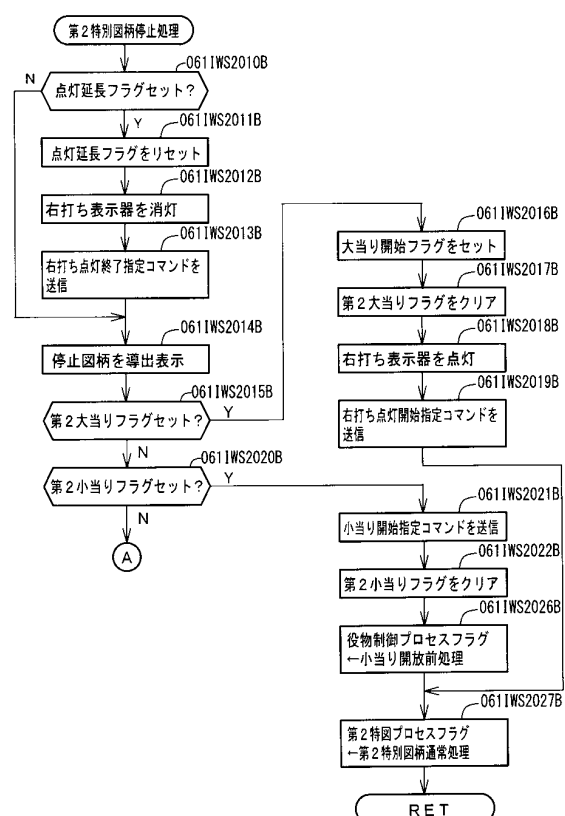
【図 11-16】

【図 11-16】



【図 11-17】

【図 11-17】



10

20

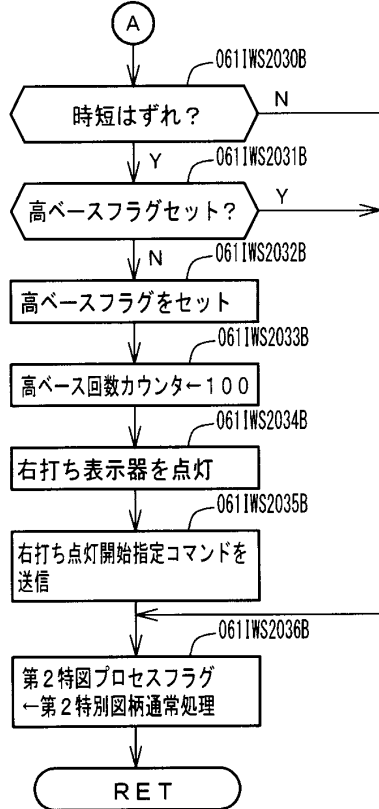
30

40

50

【図 11-18】

【图11-18】



【図 11-19】

【図11-19】

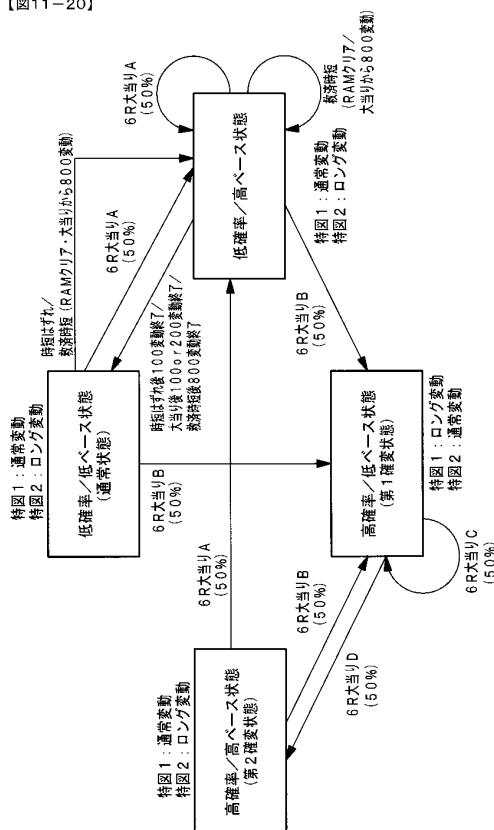
外部出力信号名	出力タイミング及び出力期間
大当り 1 信号	大当り遊技中に出力
大当り 2 信号	大当り遊技中及び高ベース状態中に出力
大当り 3 信号	時短はずれの図柄確定期間中に出力
大当り 4 信号	救済時短となる変動開始時に出力
変動停止信号	図柄確定期間の開始時に出力
セキュリティ信号	エラー検出時
ドア開放信号	ドア開放検出時
賞球信号	賞球 10 個払い出し時
アウト球信号	アウト球 10 個検出時

10

20

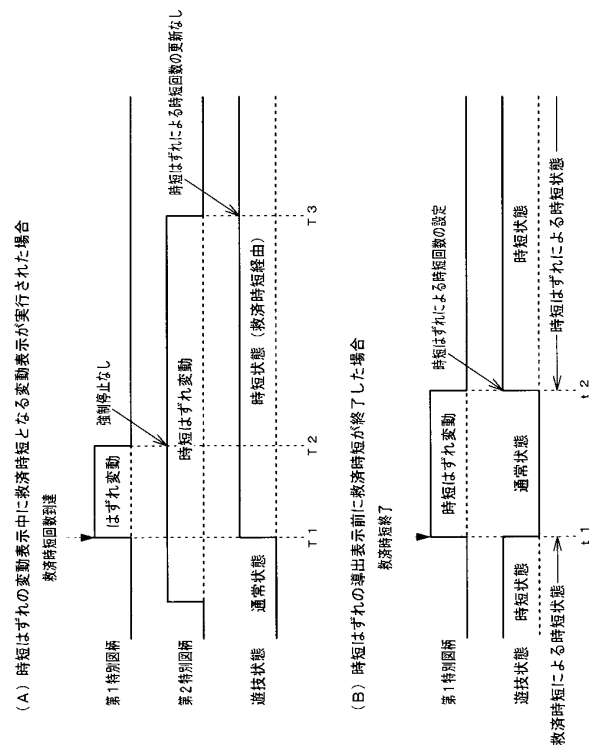
【図 11-20】

【图11-20】



【図 1 1 - 2 1】

【图11-21】



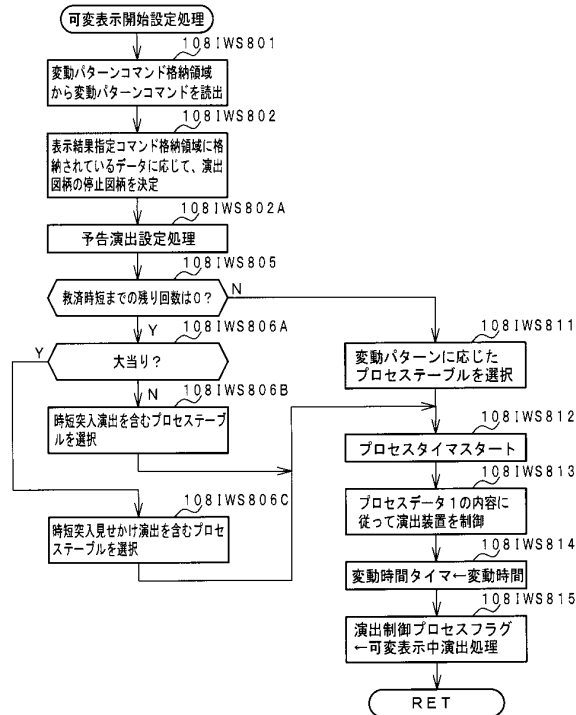
30

40

50

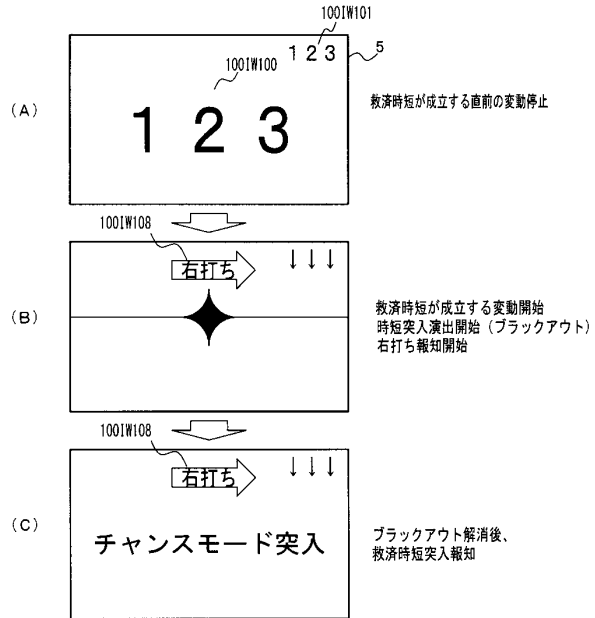
【図 11-22】

【図11-22】



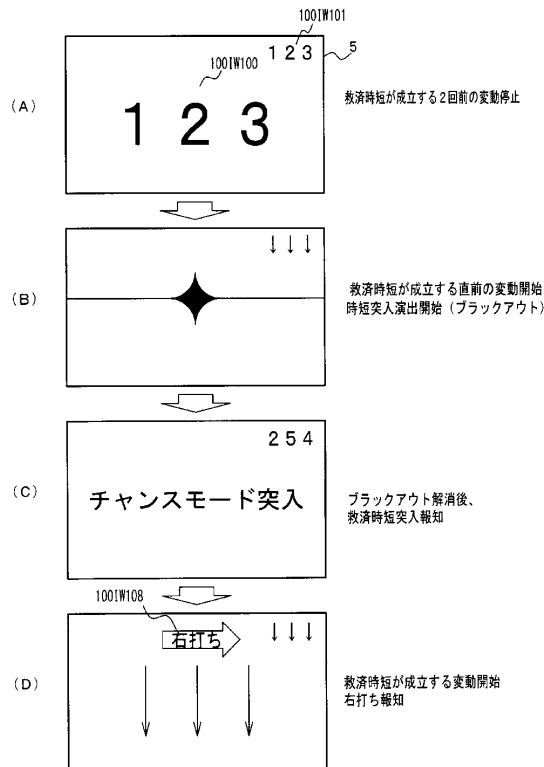
【図 11-23】

【図11-23】



【図 11-24】

【図11-24】

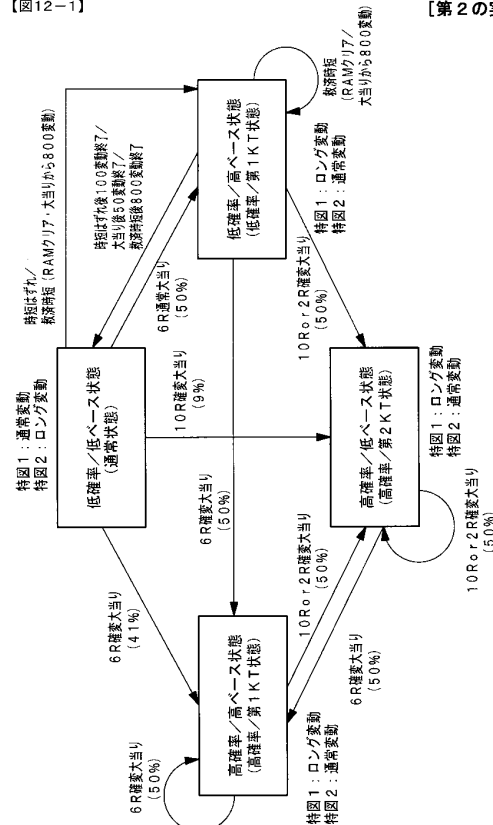


【図 12-1】

【図12-1】

(変形例 1-3)

[第2の実施の形態]



10

20

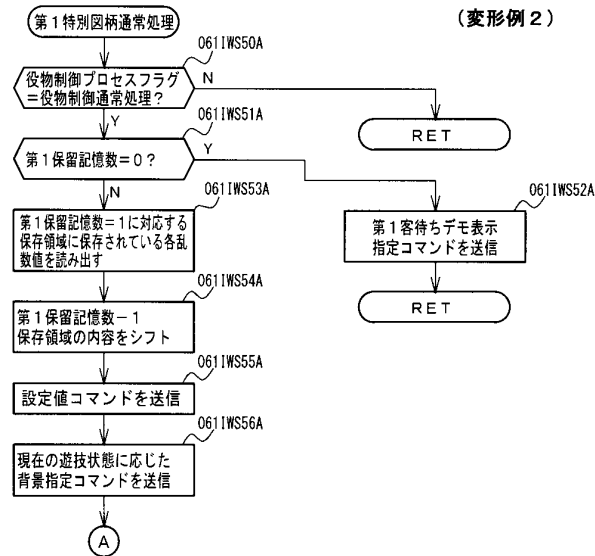
30

40

50

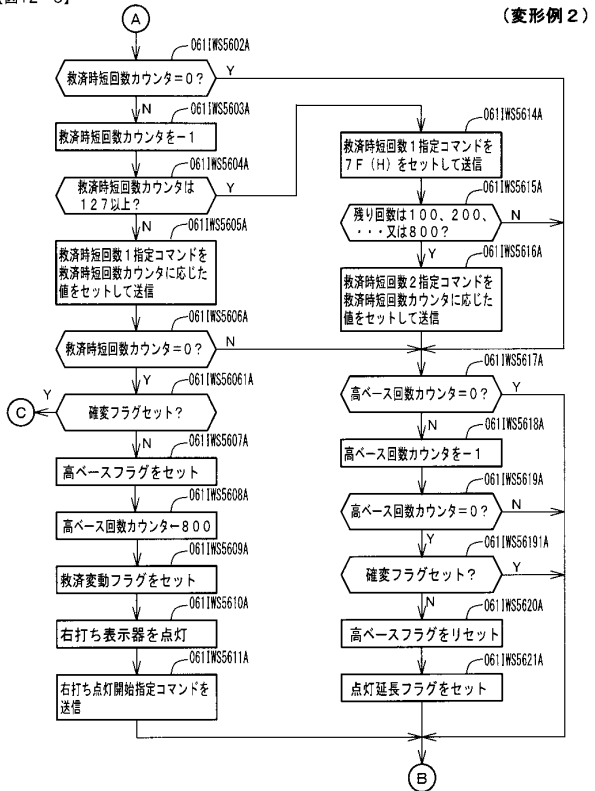
【図 12-2】

【図 12-2】



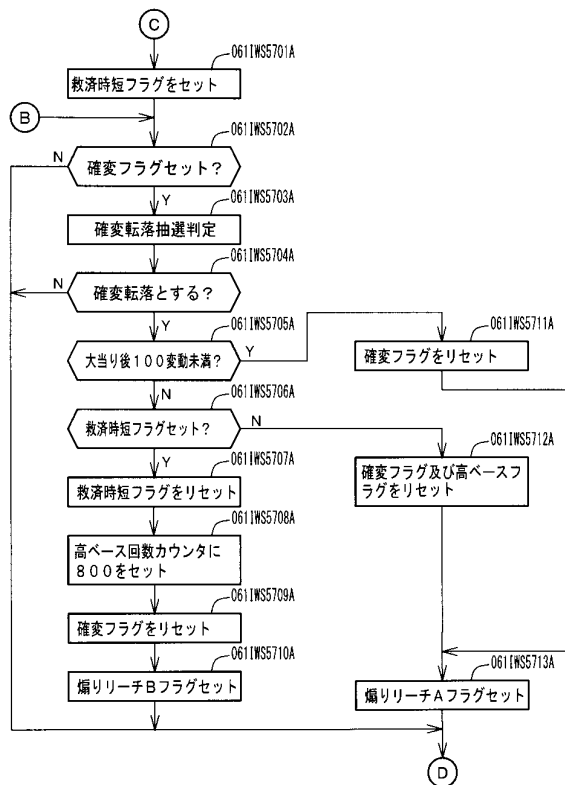
【図 12-3】

【図 12-3】



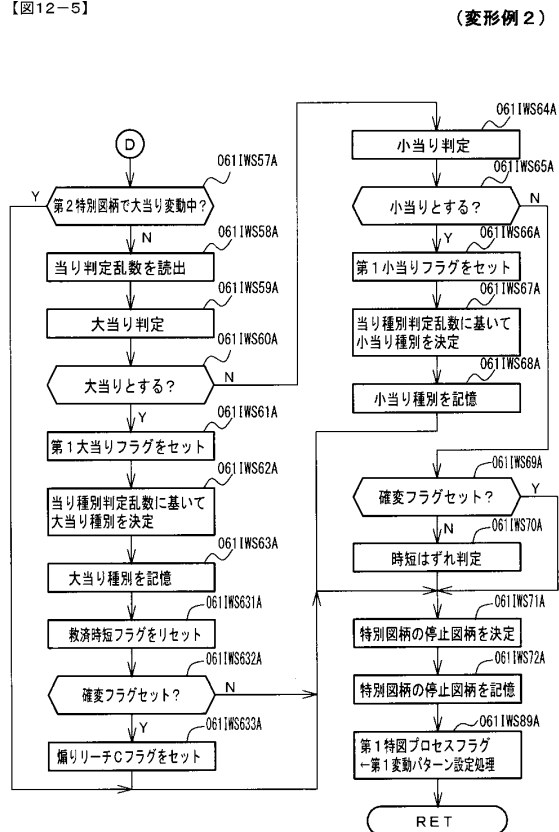
【図 12-4】

【図 12-4】



【図 12-5】

【図 12-5】



10

20

30

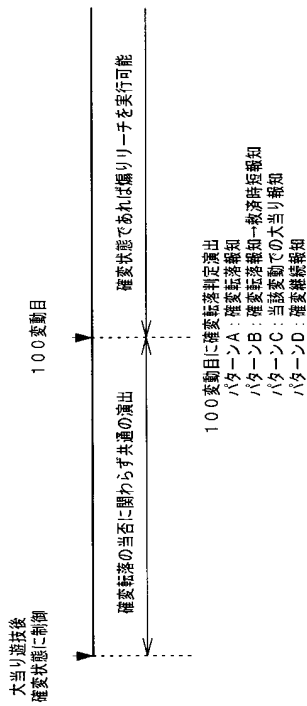
40

50

【図 12-6】

【図12-6】

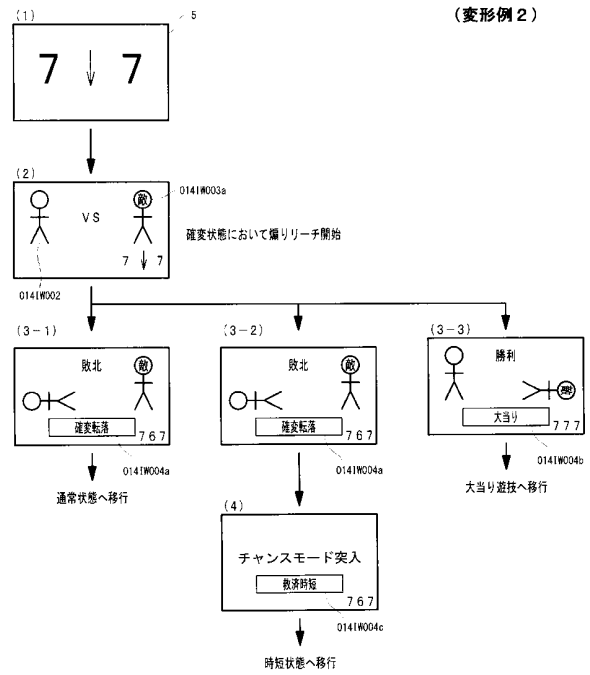
(変形例 2)



【図 12-7】

【図12-7】

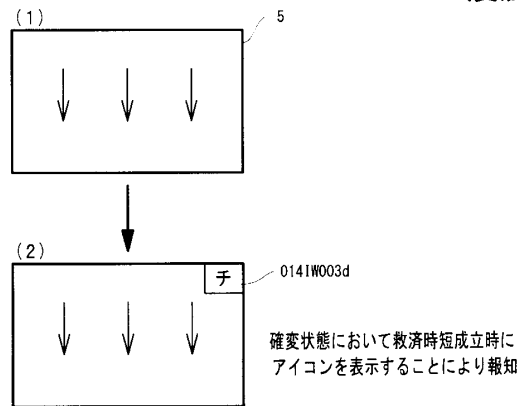
(変形例 2)



【図 12-8】

【図12-8】

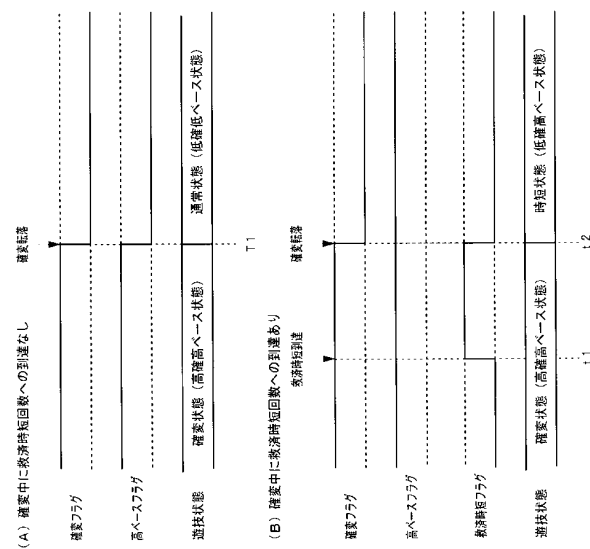
(変形例 2)



【図 12-9】

【図12-9】

(変形例 2)



10

20

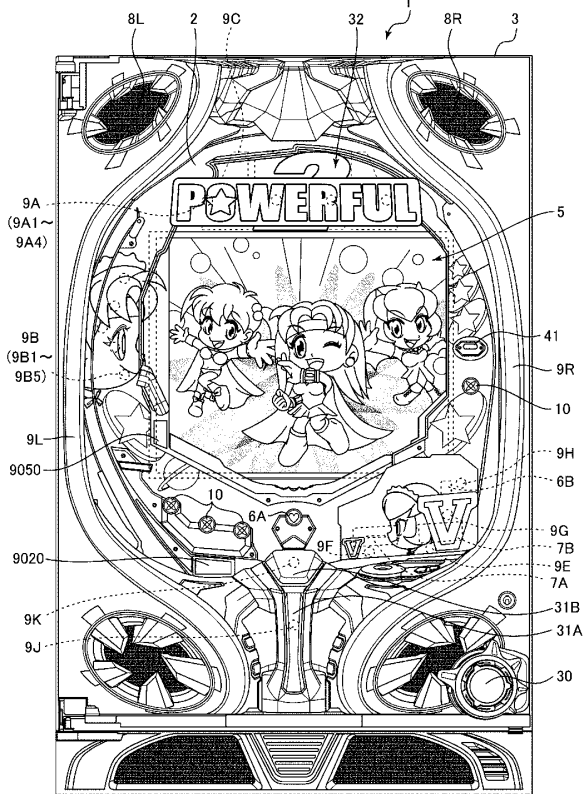
30

40

50

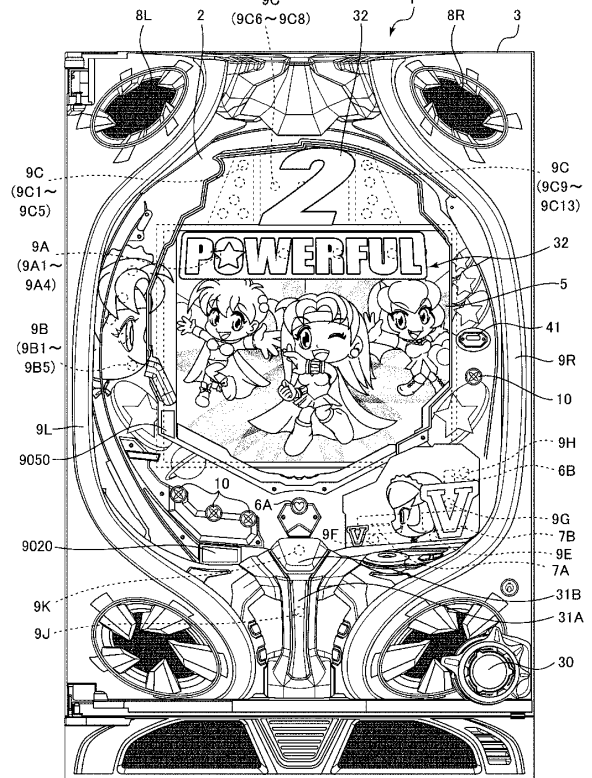
【図 1 3】

【図13】



【図 1 4】

【図14】

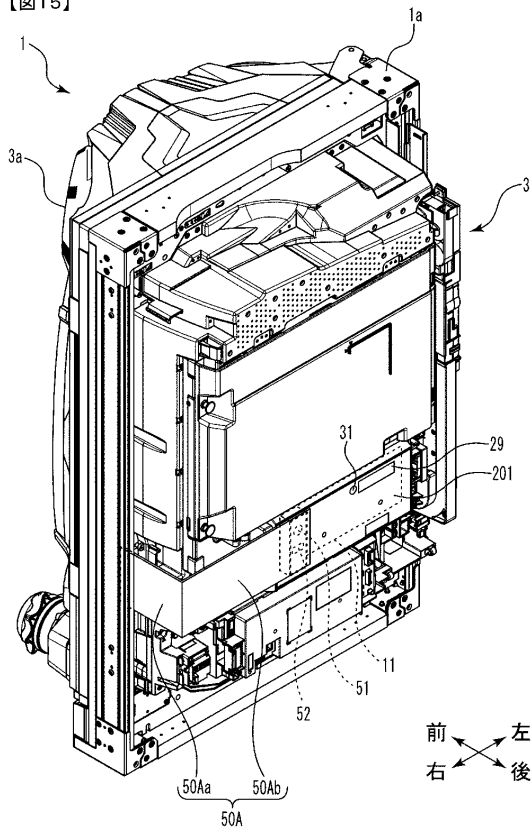


10

20

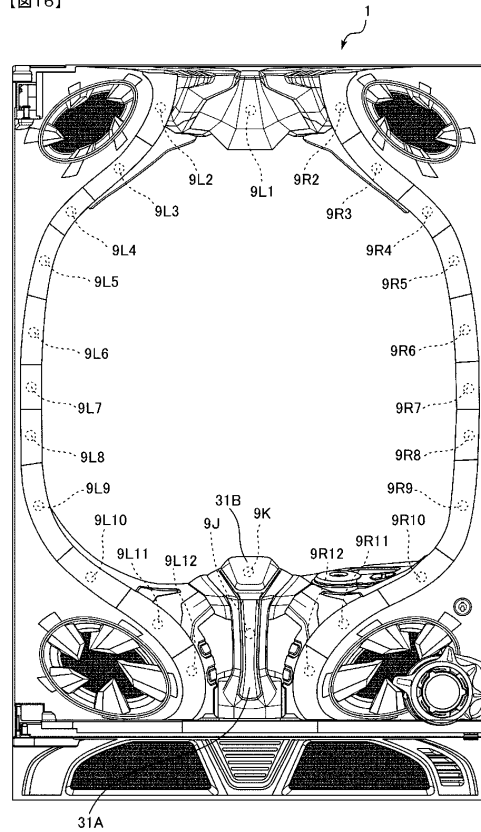
【図 1 5】

【図15】



【図 1 6】

【図16】



30

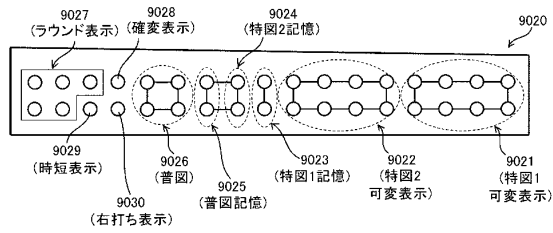
40

50

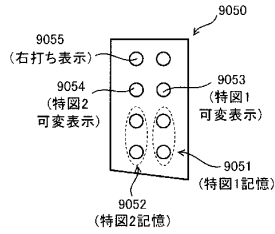
【図 17】

【図17】

(a)特図LED基板

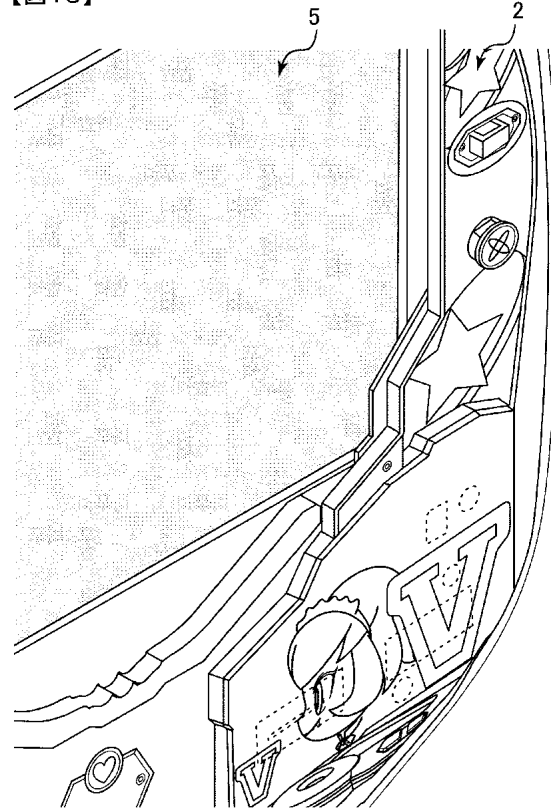


(b)第4図柄ユニット



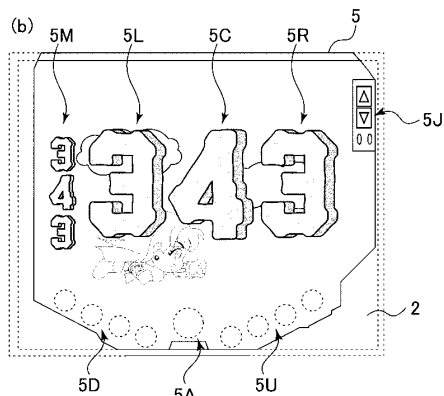
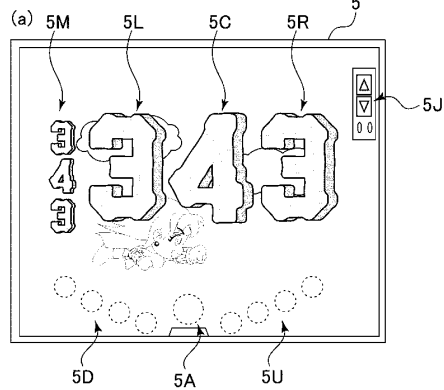
【図 18】

【図18】



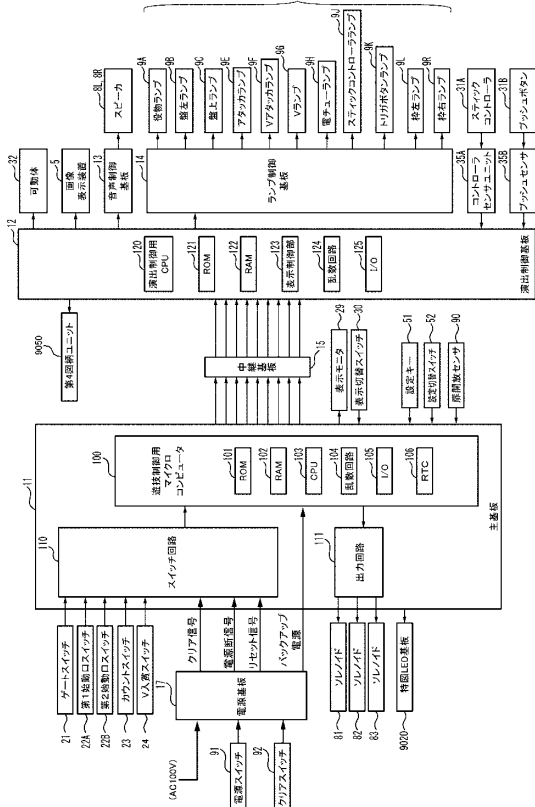
【図 19】

【図19】



【図 20】

【図20】



10

20

30

40

50

【図 2 1】

【図21】

当り種別

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベース (変動50回まで)	3
通常大当り2	低確率	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り1	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り2	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り3	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り4	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り5	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り6	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	5
確変大当り7	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	7
確変大当り8	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10
確変大当り9	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10

【図 2 2】

【図22】

乱数

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 (通常時、確変時共通)	65536
ランダム2	大当り種類判定 (第1特図、第2特図共通)	100
ランダム3	後変動パターン判定 (ハズレ時)	65519
ランダム4	後変動パターン判定 (当り時)	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

10

20

【図 2 3】

【図23】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 (最大判定値65536)
通常時	205
確変時	789

→

→

大当り確率	ハズレ確率
約1/320	約319/320
約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

【図 2 4】

【図24】

演出制御コマンド	名称	内容
B0	××	同変動パターン××指定
B1	01	第1可変表示開始
B1	02	第2可変表示開始
B4	××	後変動パターン××指定
BC	01	表示結果1指定(はずれ指定)
BC	02	表示結果2指定(通常大当り指定)
BC	03	表示結果3指定(通常大当り2指定)
BC	04	表示結果4指定(確変大当り1指定)
BC	05	表示結果5指定(確変大当り2指定)
BC	06	表示結果6指定(確変大当り3指定)
BC	07	表示結果7指定(確変大当り4指定)
BC	08	表示結果8指定(確変大当り5指定)
BC	09	表示結果9指定(確変大当り6指定)
BC	10	表示結果10指定(確変大当り7指定)
BC	11	表示結果11指定(確変大当り8指定)
BC	12	表示結果12指定(確変大当り9指定)
B0	01	第1図柄変動指定
B0	02	第2図柄変動指定
BF	00	図柄変動指定
S0	00	初期化指定(電源投入指定)
S2	00	停電復帰指定
S5	00	通常状態指定
S5	01	特図状態指定
S5	02	確変状態指定
SF	00	待ちデモ指定
A0	01	大当り開始1指定
A0	02	大当り開始2指定
A0	03	大当り開始3指定
A0	04	大当り開始4指定
A0	05	大当り開始5指定
A0	06	大当り開始6指定
A0	07	大当り開始7指定
A0	08	大当り開始8指定
A0	09	大当り開始9指定
A0	10	大当り開始10指定
A0	11	大当り開始11指定
A1	××	大入賞口開放中指定
A2	××	大入賞口開放後指定
A3	01	大当り終了1指定
A3	02	大当り終了2指定
A3	03	大当り終了3指定
A3	04	大当り終了4指定
A3	05	大当り終了5指定
A3	06	大当り終了6指定
A3	07	大当り終了7指定
A3	08	大当り終了8指定
A3	09	大当り終了9指定
A3	10	大当り終了10指定
A3	11	大当り終了11指定
A0	00	確変判定後復通指定
B1	00	第1抽籤入賞指定
B2	00	第2抽籤入賞指定
C1	××	第1保留記憶数指定
C2	××	第2保留記憶数指定
C4	××	図柄指定コマンド
C6	××	変動履歴コマンド
C7	××	大入賞口入賞指定
FD	004-0	右打ち表示の点灯指定
FD	004-1	右打ち表示の点灯指定

30

40

50

【図 2 5】

【図25】

前変動パターン(メイン側)

前変動 番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数 (約33.3ms/ フレーム)
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246
8	80	07	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246
9	80	08	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【疑似3】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861
11	80	0A	【疑似3】疑似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861
12	80	0B	【疑似3】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図 2 6】

【図26】

後変動パターン(メイン側)

後変動 番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数 (約33.3ms/ フレーム)
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	疑似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

【図 2 7】

【図27】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個、保留1個→0個用

後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値55519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値55519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値55519)
後変動番号	内容	
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値55519)
後変動番号	内容	
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	疑似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	疑似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図 2 8】

【図28】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1.2、確変大当り1.2,5,6,7,8用

後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

10

20

30

40

50

【図 29】

【図29】

前変動パターン判定

(a)後変動番号1周		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動 (最大利定値251)
1	通常変動	251

(b)後変動番号2周		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動 (最大利定値251)
2	短縮変動	251

(c)後変動番号3周		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動 (最大利定値251)
3	短縮短縮変動	251

(d)後変動番号4周		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動 (最大利定値251)
4	通常変動	251

(e)後変動番号5周		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動 (最大利定値251)
5	ノーマルリーチ(役物×)	126
7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	126

(f)後変動番号6.10周		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動 (最大利定値251)
6	ノーマルリーチ(役物×)	101
7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	101
10	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(役物×)	25

(g)後変動番号7周		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動 (最大利定値251)
5	ノーマルリーチ(役物○)	31
8	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物○)	35
11	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(役物○)	175

(h)後変動番号11周		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動 (最大利定値251)
6	ノーマルリーチ(役物○)	21
8	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物○)	25
11	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(役物○)	180

(i)後変動番号8周		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動 (最大利定値251)
8	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	1
9	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	60
12	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	195

(j)後変動番号12周		
前変動番号	内容	ランダム5特定変動 (最大利定値251)
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	1
8	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	50
12	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	200

【図 3 1】

【図31】

全変動パターン(サブ周)

前変動パターン			後変動パターン		メイン 変動番号
サブ 変動番号	前変動 番号	内容	後変動 番号	内容	
1	1	通常変動	1	13S変動→群リーチ(ハズレ)	1
2	2	短縮変動	2	7S変動→群リーチ(ハズレ)	2
3	3	短縮短縮変動	3	3S変動→群リーチ(ハズレ)	3
4	1	通常変動	4	疑似遊ガセ→群リーチ(ハズレ)	4
5	4	ノーマルリーチ(役物×)	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	5
6	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	6
7	4	ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	7
8	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	8
9	10	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	9
10	5	ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	10
11	8	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	11
12	11	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	12
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	13
14	9	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	14
15	12	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	15
16	4	ノーマルリーチ(役物×)	8	ノーマルリーチ(当り)	16
17	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	9	ノーマルリーチ(当り)	17
18	4	ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	18
19	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	19
20	10	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	20
21	5	ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	21
22	8	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	22
23	11	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	23
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	24
25	9	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	25
26	12	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	26

【図 3 0】

【図30】

全変動パターン(メイン周)

前変動パターン			後変動パターン		
メイン 変動番号	前変動 番号	内容	変動時間 (ms)	フレーム数 (約30ms/1フレーム)	後変動 番号
1	1	通常変動	12700	381	1
2	2	短縮変動	9700	291	2
3	3	短縮短縮変動	2700	81	3
4	1	通常変動	12700	381	4
5	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	5
6	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	41000	1248	5
7	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	6
8	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	41000	1248	6
9	10	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861	6
10	5	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630	7
11	8	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物○)	41000	1248	7
12	11	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861	7
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	21000	630	8
14	9	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	41000	1248	8
15	12	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	62000	1861	8
16	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	9
17	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	41000	1248	9
18	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	10
19	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	41000	1248	10
20	10	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861	10
21	5	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630	11
22	8	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物○)	41000	1248	11
23	11	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861	11
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	21000	630	12
25	9	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	41000	1248	12
26	12	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	62000	1861	12

【図 3 2】

【図32】

(a)群予告抽選(ステージA時)

後変動 番号	群予告			
	6人群	爆チュー群	ポインゴ群	実行なし
6~8 (ハズレ)	13%	0%	2%	85%
10~12 (当り)	55%	0%	30%	20%

※後変動番号6~8の選択率 $\approx 319/320 \times 1/102 \approx 1/102$
後変動番号10~12の選択率 $\approx 1/320 \times 1/1.1 \approx 1/320$

(b)群予告抽選(ステージB時)

後変動 番号	群予告			
	6人群	爆チュー群	ポインゴ群	実行なし
6~8 (ハズレ)	0%	8%	2%	90%
10~12 (当り)	0%	60%	30%	20%

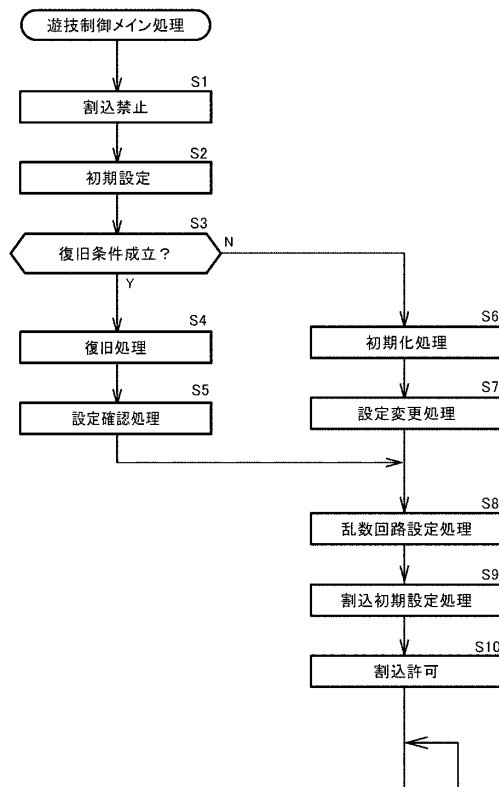
(c)SP前半タイトル予告抽選(ステージB時)

後変動 番号	SP前半タイトル予告(タイトルの色変化)の有無	
	あり	なし
6~8 (ハズレ)	20%	80%
10~12 (当り)	80%	20%

ハズレかつ群予告ありの確率 $\approx 0.15\%$
当りかつ群予告ありの確率 $\approx 0.27\%$
⇒群予告の信頼度 $\approx 64\%$ ハズレかつ群予告ありの確率 ≈ 0.10
当りかつ群予告ありの確率 $\approx 0.28\%$
⇒群予告の信頼度 $\approx 74\%$ ハズレかつSP前半タイトル予告ありの確率 $\approx 0.20\%$
当りかつSP前半タイトル予告ありの確率 $\approx 0.25\%$
⇒SP前半タイトル予告の信頼度 $\approx 56\%$

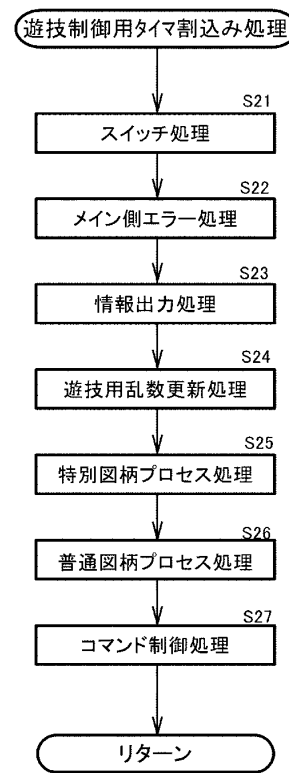
【図 3 3】

【図33】



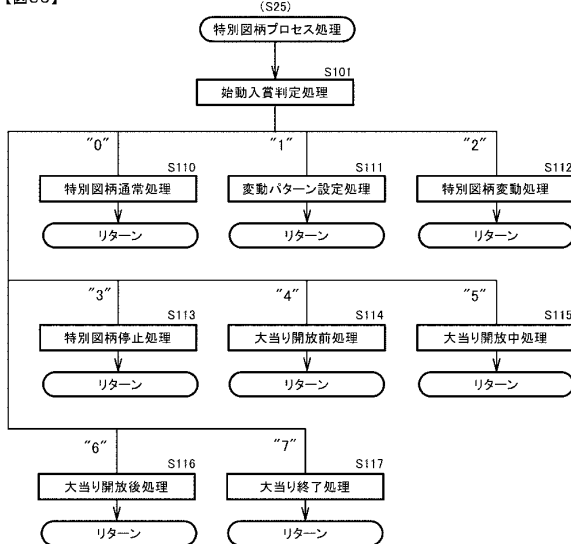
【図 3 4】

【図34】



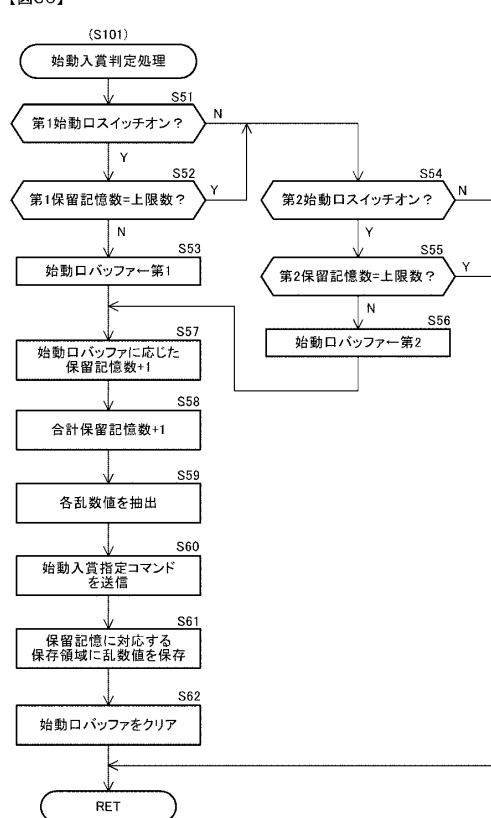
【図 3 5】

【図35】



【図 3 6】

【図36】



10

20

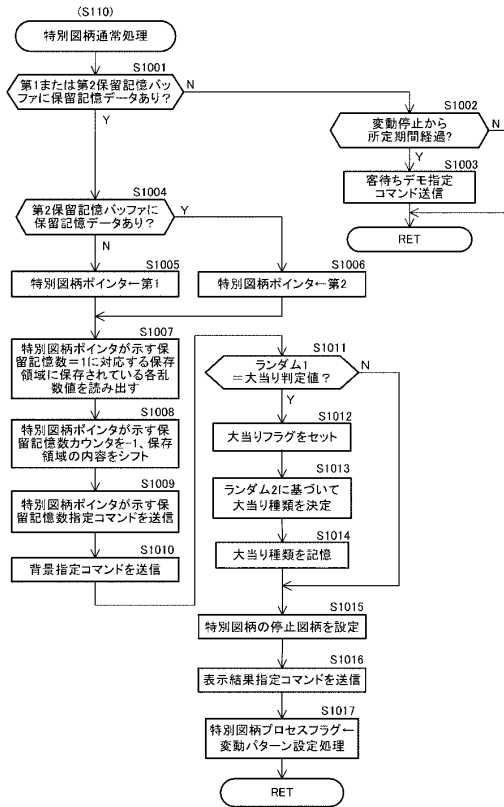
30

40

50

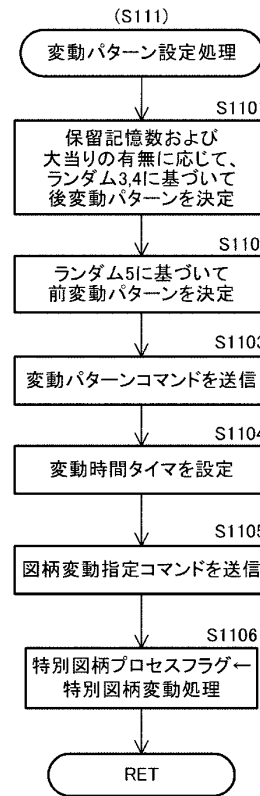
【図 3 7】

【図37】



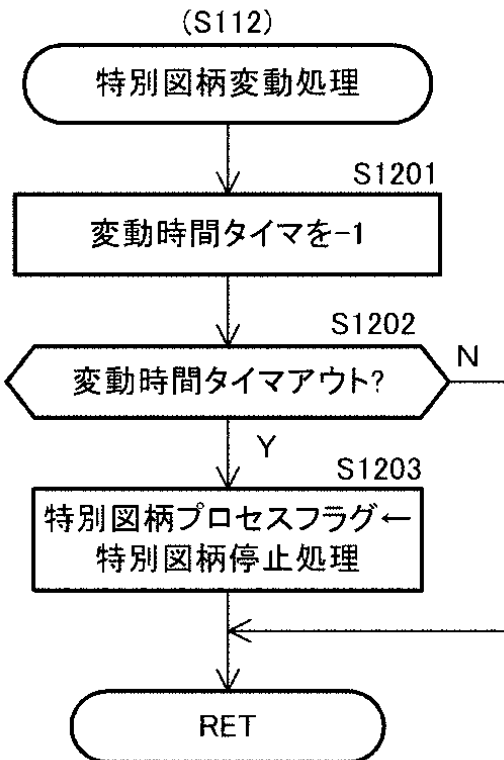
【図 3 8】

【図38】



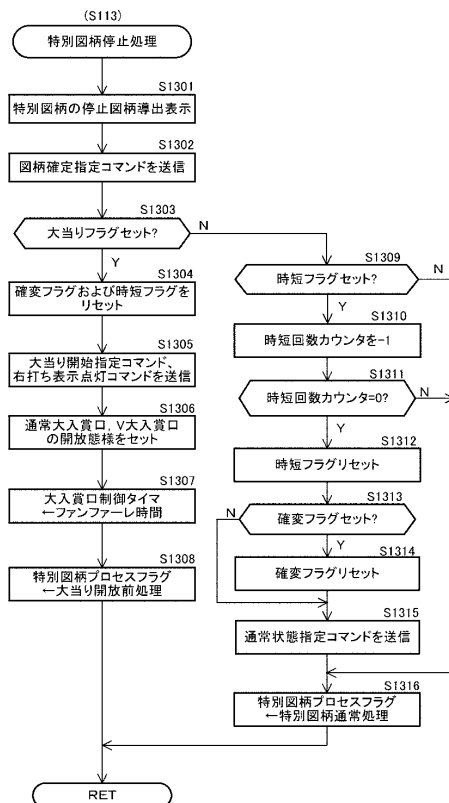
【図 3 9】

【図39】



【図 4 0】

【図40】



10

20

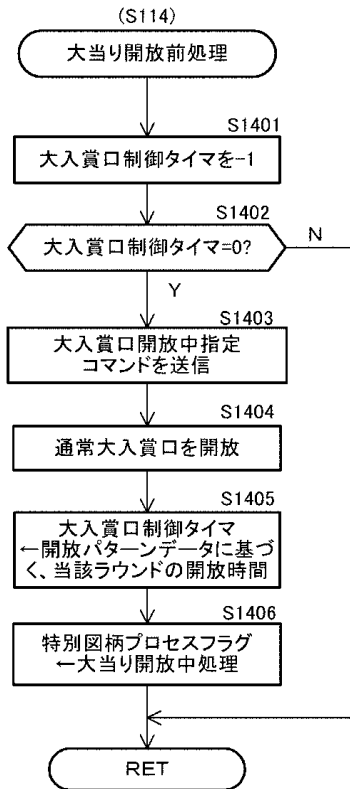
30

40

50

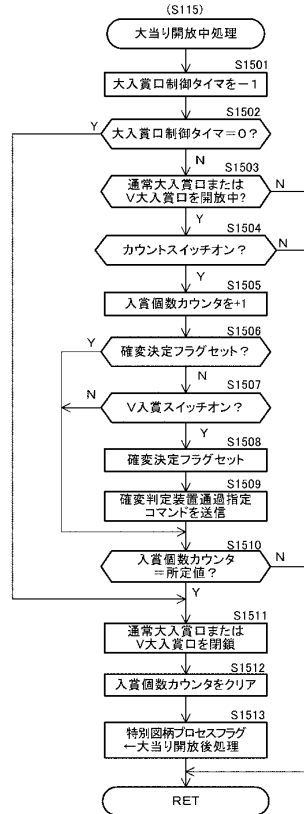
【図 4 1】

【図 41】



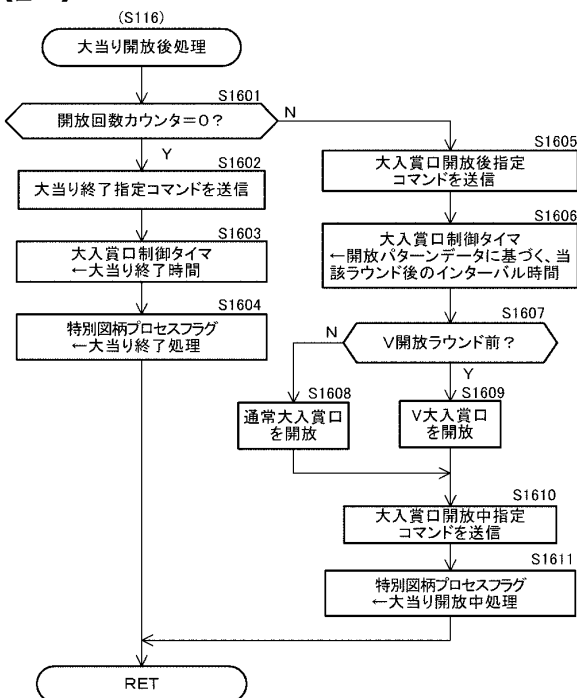
【図 4 2】

【図 42】



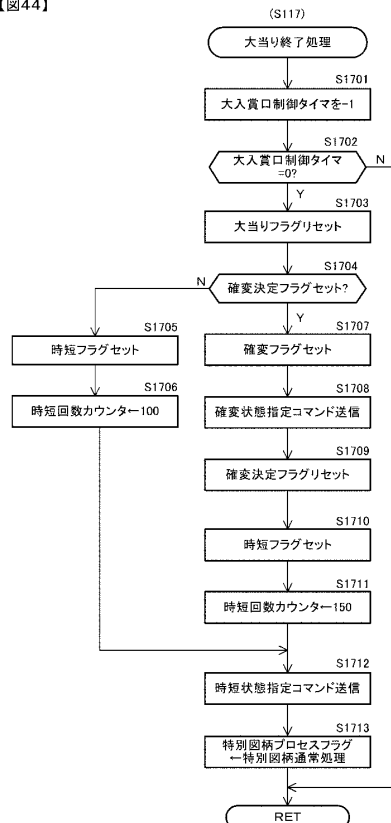
【図 4 3】

【図 43】



【図 4 4】

【図 44】



10

20

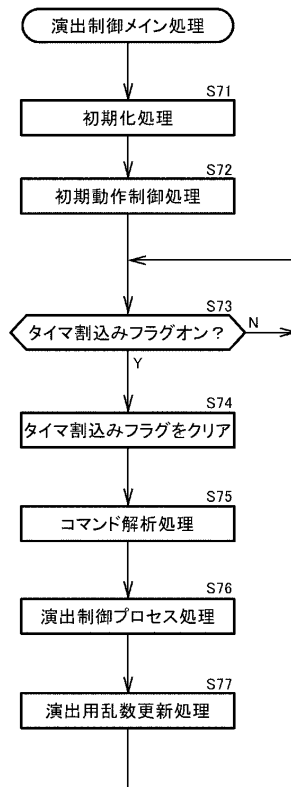
30

40

50

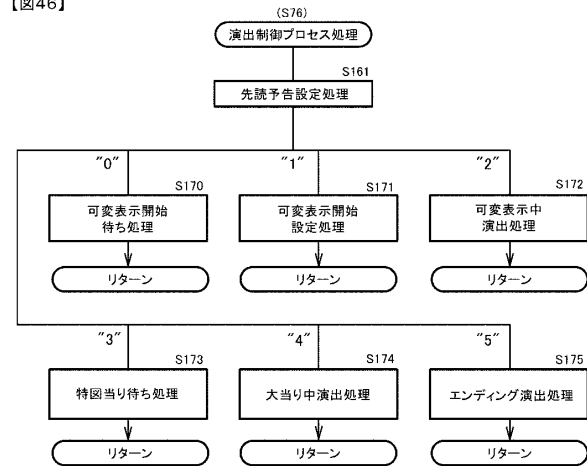
【図 4 5】

【図45】



【図 4 6】

【図46】

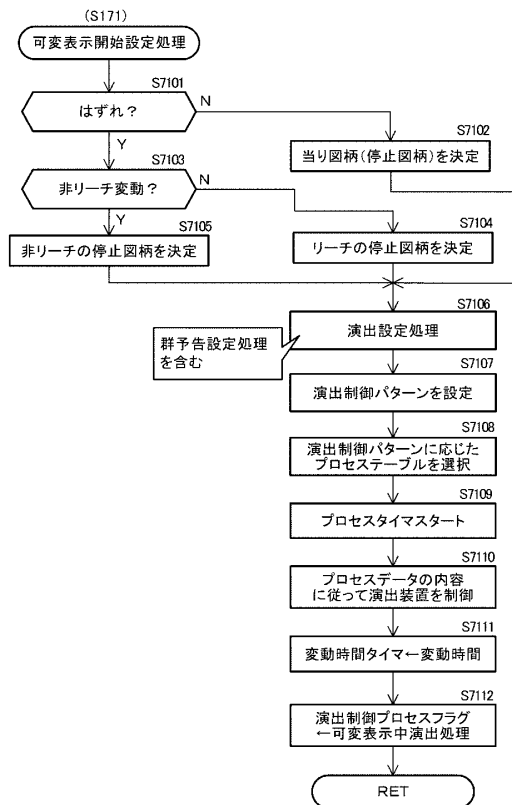


10

20

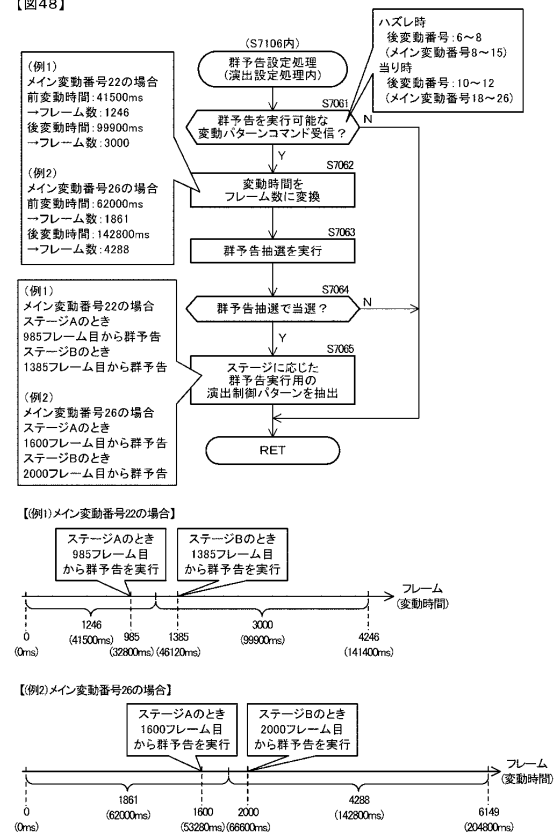
【図 4 7】

【図47】



【図 4 8】

【図48】



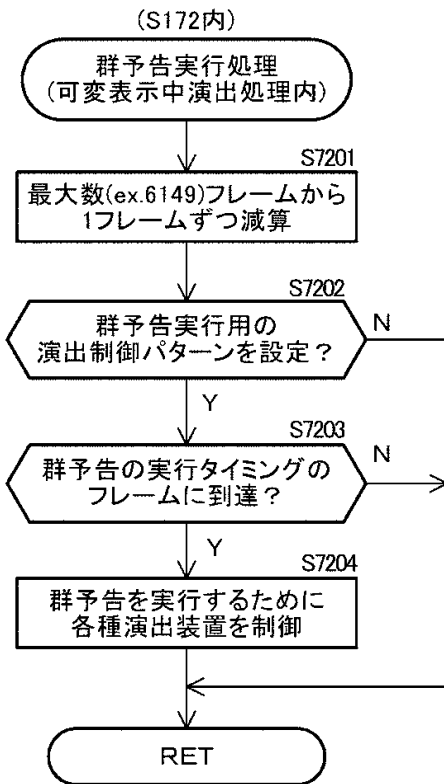
30

40

50

【図 49】

【図49】



【図 50】

【図50】



10

20

【図 51】

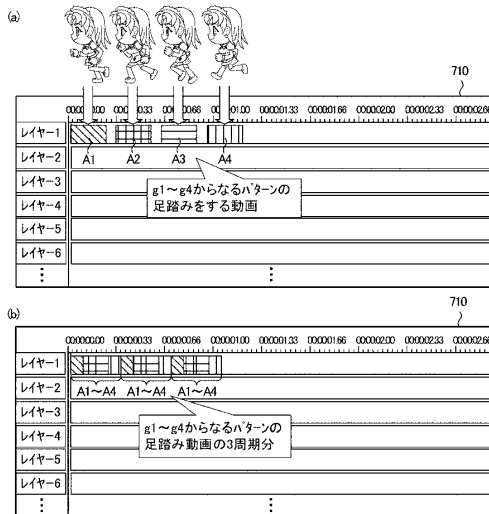
【図51】

本映像制作工程

STEP1: キャラクタ画像の準備



STEP2: キャラクタが足踏みをする動画の作成



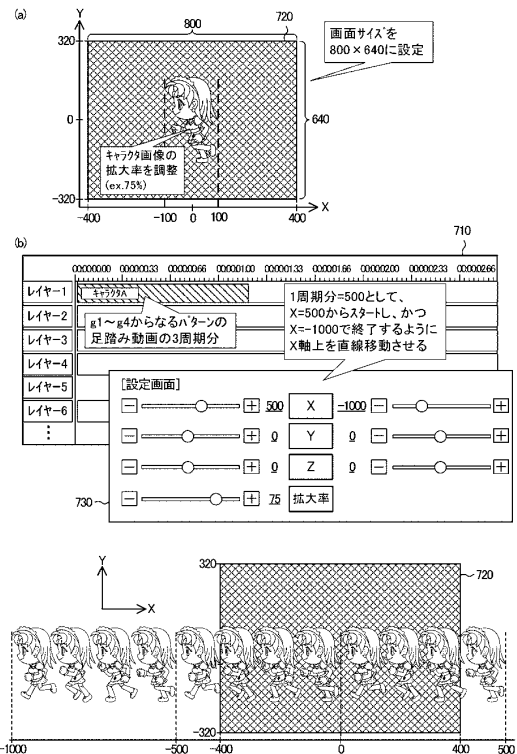
足踏み動画データを出力
(他のキャラクターも同様の作業で足踏み動画を作成)

【図 52】

【図52】

本映像制作工程

STEP3: キャラクタが進行する動画の作成



30

40

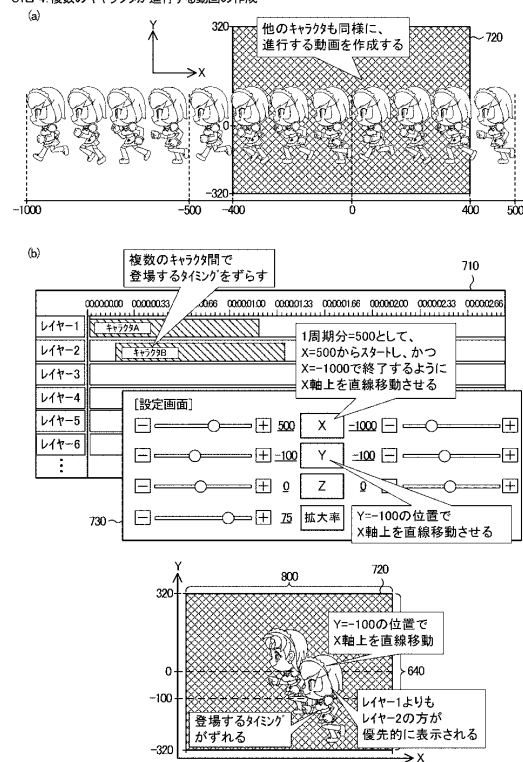
50

【図 5 3】

【図53】

本映像制作工程

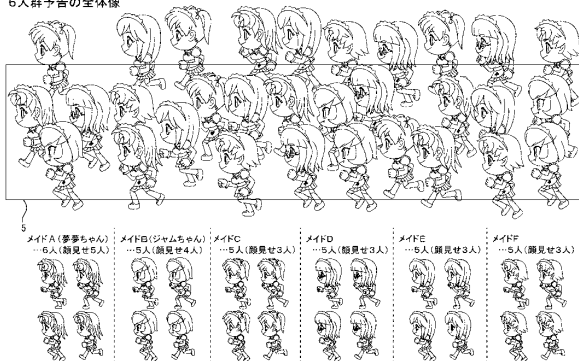
STEP4:複数のキャラクタが進行する動画の作成



【図 5 5】

【図55】

6人群予告の全体像

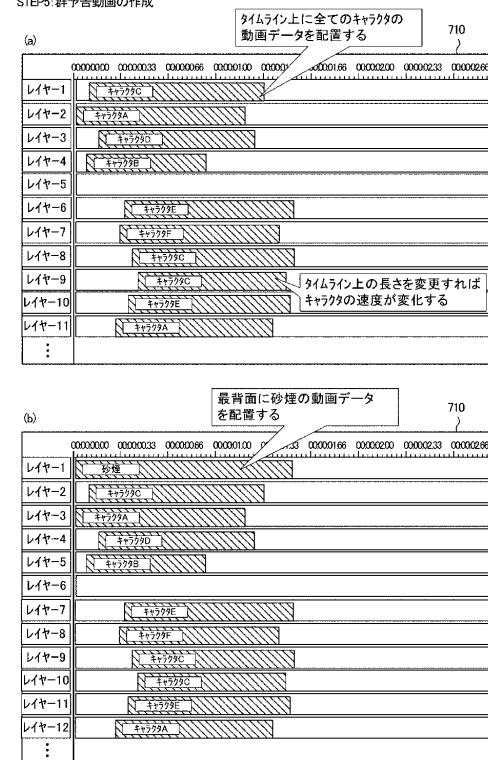


【図 5 4】

【图54】

本映像制作工程

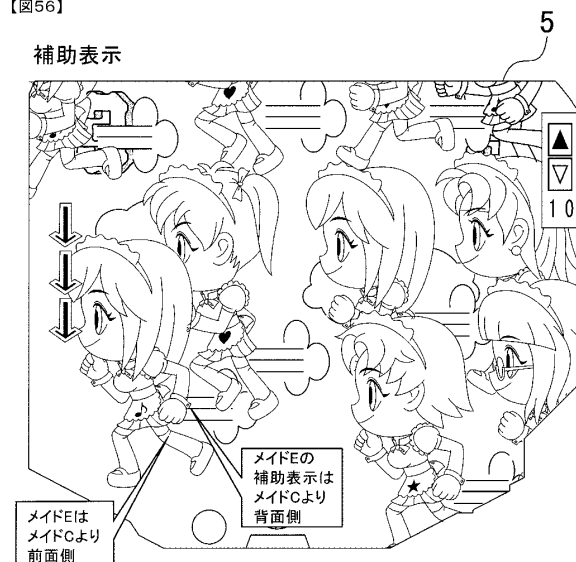
STEP5:群予告動画の作成



【圖 5 6】

【図56】

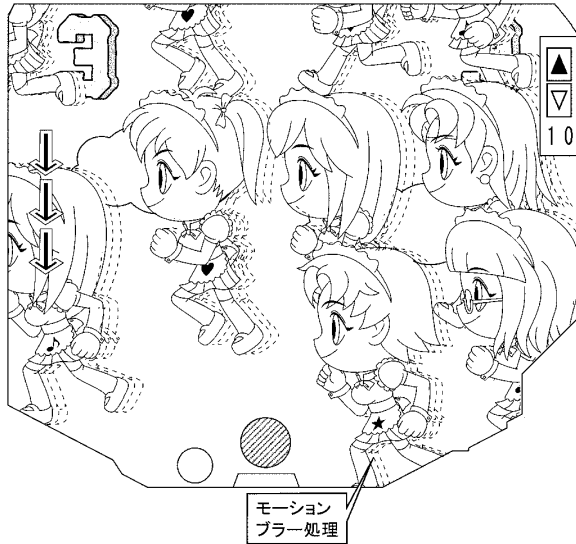
補助表示



【図 5 7】

【図57】

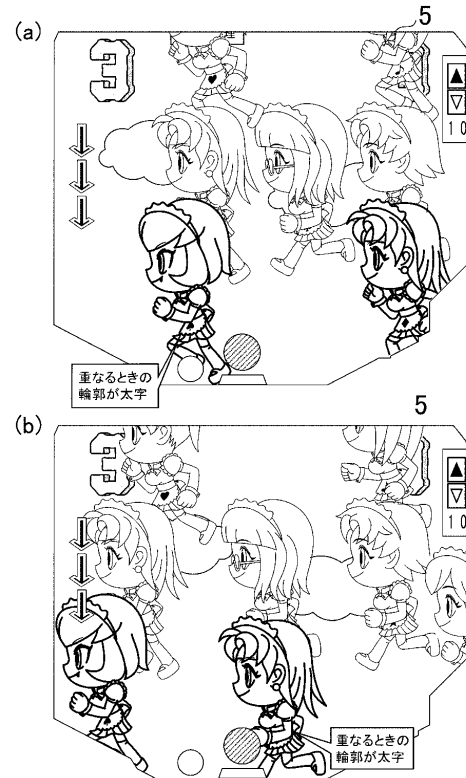
モーションブラー処理



【図 5 8】

【図58】

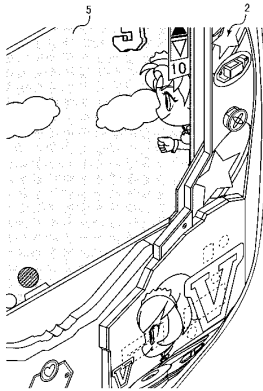
キャラクタが重なるときの輪郭



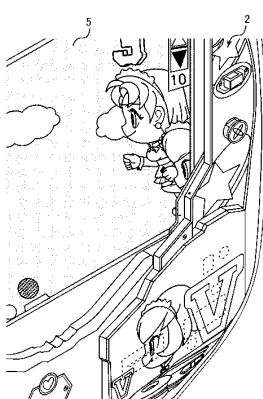
【図 5 9】

【図59】

(a)



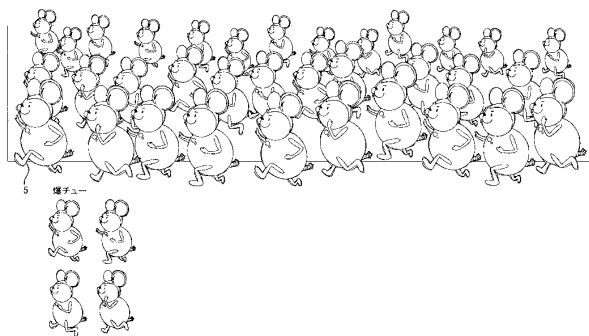
(b)



【図 6 0】

【図60】

爆チュー群予告の全体像



10

20

30

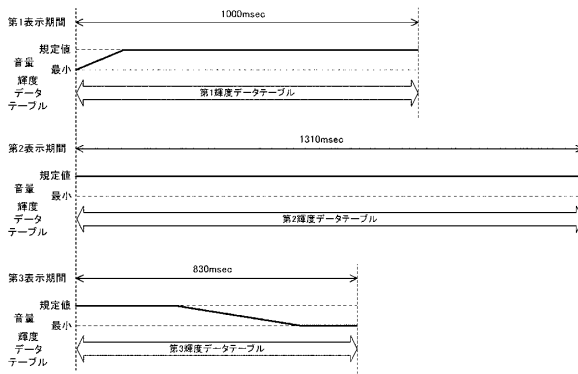
40

50

【図 6 1】

【図61】

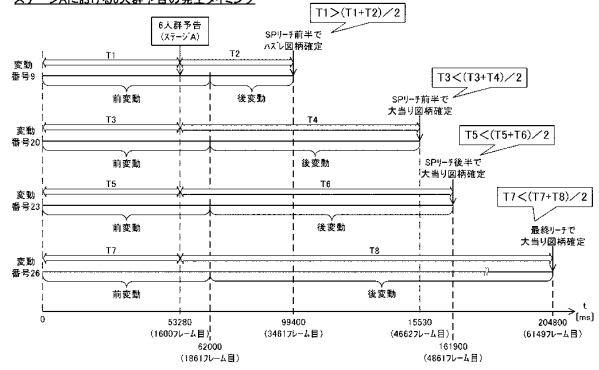
群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル



【圖 6 2】

【図62】

ステージAにおける6人群予告の発生タイミング

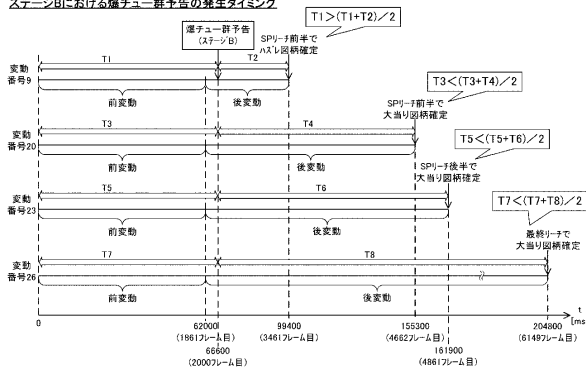


10

【図 6 3】

【図63】

ステージBにおける爆チュー群予告の発生タイミング



【図 6 4】

【図64】

群予告輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右&左)	3140
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3140
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3140
盤上ランプ(役物の背面側付近)	3140
アタッカーランプ	3140

20

30

40

50

【図 6 5】

【図65】

群予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	1000msec間 (第1表示期間)	1310msec間 (第2表示期間)	830msec間 (第3表示期間)
群ランプ(右&左)	W1	W2	W3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1	Y2	Y3
艦上ランプ(夢参ちゃんの横顔付近)	L1	L2	L3
壁上ランプ(役物の背面側付近)	U1	U2	U3
アタックランプ	A1	A2	A3

群ランプに関する孫テーブルの特徴

比較項目	W1	W2
高輝度の点灯箇所	少	多
切替間隔	長い(100msec)	短い(50～80msec)
点灯パターン	群予告の進行方向にあわせて 高輝度で点灯	複数箇所によって 高輝度で点灯
最初の輝度データ	全て消灯or低輝度	高輝度の点灯箇所あり
輝度データのループ	なし	あり
不具合対策用の輝度データ(10分間)	あり(T1～11)	なし

比較項目	W3	
	群左ランプ	群右ランプ
切替間隔	短い(10msec)	長い(80msec)
点灯パターン	群予告の進行方向にあわせて 消灯or低輝度で点灯	群予告の進行方向にあわせて 消灯or低輝度で点灯
最初の輝度データ	高輝度の点灯箇所あり	高輝度の点灯箇所あり
最後の輝度データ	全て消灯or低輝度	全て消灯or低輝度
輝度データのループ	なし	なし
不具合対策用の輝度データ(10分間)	あり(T3～38)	あり(T3～38)

【図 6 7】

【図67】

群予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルV1)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ	黄色10の 高輝度(「6」) 低輝度(「1」)
100(T1-1)	0x1111	
100(T1-2)	0x1111	
100(T1-3)	0x1111	
100(T1-4)	0x1111	
100(T1-5)	0x1116	
100(T1-6)	0x1665	
100(T1-7)	0x5555	
100(T1-8)	0x1165	
100(T1-9)	0x1116	
100(T1-10)	0x5511	
60000(T1-11)	0x5551	

群予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルV2)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
50(T2-1)	RRRR
70(T2-2)	0x1111
60(T2-3)	0x1116
50(T2-4)	0x1165
70(T2-5)	0x5555
60(T2-6)	0x5551
50(T2-7)	0x5511
70(T2-8)	0x1165
60(T2-9)	0x5555
80(T2-10)	0x5511

群予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルV3)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
80(T3-1)	RRRR
90(T3-2)	0x5555
80(T3-3)	0x5555
80(T3-4)	0x5555
90(T3-5)	0x5552
80(T3-6)	0x5522
10(T3-7)	
10(T3-8)	
10(T3-9)	
10(T3-10)	0x2222
10(T3-11)	
10(T3-12)	
10(T3-13)	
10(T3-14)	
10(T3-15)	
10(T3-16)	
10(T3-17)	
10(T3-18)	0x2222
10(T3-19)	
10(T3-20)	
10(T3-21)	
10(T3-22)	
10(T3-23)	
10(T3-24)	
10(T3-25)	
10(T3-26)	0x2222
10(T3-27)	
10(T3-28)	
10(T3-29)	
10(T3-30)	
10(T3-31)	
10(T3-32)	
10(T3-33)	
10(T3-34)	0x2222
10(T3-35)	
10(T3-36)	
10(T3-37)	
10(T3-38)	
60000(T3-39)	0x2222

【図 6 6】

【図66】

群予告輝度データテーブル
(群ランプ用孫テーブルW1)

時間[msec]	群左ランプの輝度データ	群右ランプの輝度データ
100(T1-1)	RRRR	RRRR
100(T1-2)	RRRR	RRRR
100(T1-3)	RRRR	RRRR
100(T1-4)	RRRR	RRRR
100(T1-5)	RRRR	RRRR
100(T1-6)	RRRR	RRRR
100(T1-7)	RRRR	RRRR
100(T1-8)	RRRR	RRRR
100(T1-9)	RRRR	RRRR
100(T1-10)	RRRR	RRRR
100(T1-11)	RRRR	RRRR

群予告輝度データテーブル
(群ランプ用孫テーブルW2)

時間[msec]	群左ランプの輝度データ	群右ランプの輝度データ
50(T2-1)	RRRR	RRRR
70(T2-2)	RRRR	RRRR
60(T2-3)	RRRR	RRRR
50(T2-4)	RRRR	RRRR
70(T2-5)	RRRR	RRRR
60(T2-6)	RRRR	RRRR
50(T2-7)	RRRR	RRRR
70(T2-8)	RRRR	RRRR
60(T2-9)	RRRR	RRRR
80(T2-10)	RRRR	RRRR

群予告輝度データテーブル
(群ランプ用孫テーブルW3)

時間[msec]	群左ランプの輝度データ	群右ランプの輝度データ
80(T3-1)	RRRR	RRRR
90(T3-2)	RRRR	RRRR
80(T3-3)	RRRR	RRRR
80(T3-4)	RRRR	RRRR
90(T3-5)	RRRR	RRRR
80(T3-6)	RRRR	RRRR
90(T3-7)	RRRR	RRRR
80(T3-8)	RRRR	RRRR
90(T3-9)	RRRR	RRRR
80(T3-10)	RRRR	RRRR
90(T3-11)	RRRR	RRRR
80(T3-12)	RRRR	RRRR
90(T3-13)	RRRR	RRRR
80(T3-14)	RRRR	RRRR
90(T3-15)	RRRR	RRRR
80(T3-16)	RRRR	RRRR
90(T3-17)	RRRR	RRRR
80(T3-18)	RRRR	RRRR
90(T3-19)	RRRR	RRRR
80(T3-20)	RRRR	RRRR
90(T3-21)	RRRR	RRRR
80(T3-22)	RRRR	RRRR
90(T3-23)	RRRR	RRRR
80(T3-24)	RRRR	RRRR
90(T3-25)	RRRR	RRRR
80(T3-26)	RRRR	RRRR
90(T3-27)	RRRR	RRRR
80(T3-28)	RRRR	RRRR
90(T3-29)	RRRR	RRRR
80(T3-30)	RRRR	RRRR
90(T3-31)	RRRR	RRRR
80(T3-32)	RRRR	RRRR
90(T3-33)	RRRR	RRRR
80(T3-34)	RRRR	RRRR
90(T3-35)	RRRR	RRRR
80(T3-36)	RRRR	RRRR
90(T3-37)	RRRR	RRRR
80(T3-38)	RRRR	RRRR
60000(T3-39)	RRRR	RRRR

【図 6 8】

【図68】

群予告輝度データテーブル
(艦上ランプ用孫テーブルL1)

時間[msec]	艦上ランプの輝度データ	黄色10の 高輝度(「6」) 低輝度(「1」)
100(T1-1)	WWWWW	
100(T1-2)	0x1111	
100(T1-3)	0x1111	
100(T1-4)	0x1111	
100(T1-5)	0x1111	
100(T1-6)	0x1111	
100(T1-7)	0x1116	
100(T1-8)	0x1155	
100(T1-9)	0x5551	
100(T1-10)	0x5111	
60000(T1-11)	0x5115	

群予告輝度データテーブル
(艦上ランプ用孫テーブルL2)

時間[msec]	艦上ランプの輝度データ
50(T2-1)	WWWWW
70(T2-2)	0x1165
60(T2-3)	0x5555
50(T2-4)	0x5551
70(T2-5)	0x1111
60(T2-6)	0x1165
50(T2-7)	0x1165
70(T2-8)	0x5551
60(T2-9)	0x1165
80(T2-10)	0x1111

群予告輝度データテーブル
(艦上ランプ用孫テーブルL3)

時間[msec]	艦上ランプの輝度データ
80(T3-1)	WWWWW
90(T3-2)	0x5555
80(T3-3)	0x5555
80(T3-4)	0x5555
90(T3-5)	0x5555
80(T3-6)	0x5555
10(T3-7)	
10(T3-8)	
10(T3-9)	
10(T3-10)	0x5552
10(T3-11)	
10(T3-12)	
10(T3-13)	
10(T3-14)	
10(T3-15)	
10(T3-16)	
10(T3-17)	
10(T3-18)	0x5552
10(T3-19)	
10(T3-20)	
10(T3-21)	
10(T3-22)	
10(T3-23)	
10(T3-24)	
10(T3-25)	
10(T3-26)	0x2222
10(T3-27)	
10(T3-28)	
10(T3-29)	
10(T3-30)	
10(T3-31)	
10(T3-32)	
10(T3-33)	
10(T3-34)	0x2222
10(T3-35)	
10(T3-36)	
10(T3-37)	
10(T3-38)	
60000(T3-39)	0x2222

【図 6 9】

【図69】

(a)群予告輝度データテーブル
(観上ランプ用表テーブルA1)

時間[msec]	BC1 BC2	BC3	BC4 BC5	BC6 BC7 BC8	BC9 BC10	BC11	BC12 BC13
100T1-1)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100T1-2)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100T1-3)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100T1-4)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100T1-5)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100T1-6)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100T1-7)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100T1-8)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100T1-9)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100T1-10)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
600000(T1-11)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100

(b)群予告輝度データテーブル
(観上ランプ用表テーブルA2)

時間[msec]	BC1 BC2	BC3	BC4 BC5	BC6 BC7 BC8	BC9 BC10	BC11	BC12 BC13
50T2-1)	0xA00A00	0xA00	0xA00100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
50T2-2)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
50T2-3)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
50T2-4)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
50T2-5)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
50T2-6)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
50T2-7)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
50T2-8)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
50T2-9)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
50T2-10)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100

(c)群予告輝度データテーブル
(観上ランプ用表テーブルA3)

時間[msec]	BC1 BC2	BC3	BC4 BC5	BC6 BC7 BC8	BC9 BC10	BC11	BC12 BC13
10T3-1)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-2)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-3)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-4)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-5)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-6)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-7)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-8)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-9)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-10)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-11)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-12)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-13)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-14)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-15)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-16)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-17)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-18)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-19)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-20)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-21)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-22)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-23)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-24)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-25)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-26)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-27)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-28)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-29)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-30)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-31)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-32)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-33)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-34)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-35)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-36)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-37)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10T3-38)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
600000(T3-39)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100

【図 7 1】

【図71】

リーチライン輝度データテーブル
(観テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右 & 左)	1500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	1500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	1500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	1500
アタッカランプ	1500

【図 7 0】

【図70】

(a)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用表テーブルA1)

時間[msec]	アタッカ	アタッカ電子ユー
100T1-1)	0x100100	0x111100
100T1-2)	0x100100	0x111100
100T1-3)	0x100100	0x111100
100T1-4)	0x100100	0x111100
100T1-5)	0x100100	0x111100
100T1-6)	0x100100	0x111100
100T1-7)	0x100100	0x111100
100T1-8)	0x100100	0x111100
100T1-9)	0x100100	0x111100
100T1-10)	0x100100	0x111100
600000(T1-11)	0x100100	0x111100

(b)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用表テーブルA2)

時間[msec]	アタッカ	アタッカ電子ユー
50T2-1)	0xA00A00	0x111100
50T2-2)	0xA00A00	0x111100
50T2-3)	0xA00A00	0x111100
50T2-4)	0xA00A00	0x111100
50T2-5)	0xA00A00	0x111100
50T2-6)	0xA00A00	0x111100
50T2-7)	0xA00A00	0x111100
50T2-8)	0xA00A00	0x111100
50T2-9)	0xA00A00	0x111100
50T2-10)	0xA00A00	0x111100

(c)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用表テーブルA3)

時間[msec]	アタッカ	アタッカ電子ユー
10T3-1)	0xA00A00	0x111100
10T3-2)	0xA00A00	0x111100
10T3-3)	0xA00A00	0x111100
10T3-4)	0xA00A00	0x111100
10T3-5)	0xA00A00	0x111100
10T3-6)	0xA00A00	0x111100
10T3-7)	0xA00A00	0x111100
10T3-8)	0xA00A00	0x111100
10T3-9)	0xA00A00	0x111100
10T3-10)	0xA00A00	0x111100
10T3-11)	0xA00A00	0x111100
10T3-12)	0xA00A00	0x111100
10T3-13)	0xA00A00	0x111100
10T3-14)	0xA00A00	0x111100
10T3-15)	0xA00A00	0x111100
10T3-16)	0xA00A00	0x111100
10T3-17)	0xA00A00	0x111100
10T3-18)	0xA00A00	0x111100
10T3-19)	0xA00A00	0x111100
10T3-20)	0xA00A00	0x111100
10T3-21)	0xA00A00	0x111100
10T3-22)	0xA00A00	0x111100
10T3-23)	0xA00A00	0x111100
10T3-24)	0xA00A00	0x111100
10T3-25)	0xA00A00	0x111100
10T3-26)	0xA00A00	0x111100
10T3-27)	0xA00A00	0x111100
10T3-28)	0xA00A00	0x111100
10T3-29)	0xA00A00	0x111100
10T3-30)	0xA00A00	0x111100
10T3-31)	0xA00A00	0x111100
10T3-32)	0xA00A00	0x111100
10T3-33)	0xA00A00	0x111100
10T3-34)	0xA00A00	0x111100
10T3-35)	0xA00A00	0x111100
10T3-36)	0xA00A00	0x111100
10T3-37)	0xA00A00	0x111100
10T3-38)	0xA00A00	0x111100
600000(T3-39)	0x100100	0x111100

【図 7 2】

【図72】

リーチライン輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル			
	330msec間 (フラッシュ)	830msec間 (リーチライン)	240msec間 (内外に広がる)	600000msec間 (消える)
枠ランプ(右 & 左)	W11	W12	W13	W14
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y11	Y12	Y13	Y14
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L11	L12	L13	L14
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U11	—	U13	U14
アタッカランプ	A11	—	A13	A14

群予告よりも
発光するランプ
の数が少ないリーチラインに
用いられない

【図 7 3】

【図73】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY11)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ						役物ランプの輝度データ					
	RL1,RL2	RL3,RL4	RL5,RL6	RL7,RL8	RL9,RL10	RL11,RL12	→ R02	R03,R04	R05,R06	R07,R08	R09,R10	R11,R12
30(T11-1)	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	→ R03	R03,R03	R03,R03	R03,R03	R03,R03	R03,R03
30(T11-2)	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	役物ランプの輝度データと対称となる輝度データ					

(b)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY12)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ						役物ランプの輝度データ					
	RL1,RL2	RL3,RL4	RL5,RL6	RL7,RL8	RL9,RL10	RL11,RL12	→ R02	R03,R04	R05,R06	R07,R08	R09,R10	R11,R12
30(T12-1)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	→ R03	R03,R03	R03,R03	R03,R03	R03,R03	R03,R03
30(T12-2)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	役物ランプの輝度データと対称となる輝度データ					

(c)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY13)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ						役物ランプの輝度データ					
	RL1,RL2	RL3,RL4	RL5,RL6	RL7,RL8	RL9,RL10	RL11,RL12	→ R02	R03,R04	R05,R06	R07,R08	R09,R10	R11,R12
60(T13-1)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	→ R03	R03,R03	R03,R03	R03,R03	R03,R03	R03,R03
60(T13-2)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	役物ランプの輝度データと対称となる輝度データ					
60(T13-3)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	役物ランプの輝度データと対称となる輝度データ					
60(T13-4)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	役物ランプの輝度データと対称となる輝度データ					

(d)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY14)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ						役物ランプの輝度データ					
	RL1,RL2	RL3,RL4	RL5,RL6	RL7,RL8	RL9,RL10	RL11,RL12	→ R02	R03,R04	R05,R06	R07,R08	R09,R10	R11,R12
100(T14-1)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	→ R03	R03,R03	R03,R03	R03,R03	R03,R03	R03,R03

【図 7 4】

【図74】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY11)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T11-1)	0xAAAA
30(T11-2)	0x3333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY12)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T12-1)	0xA9A9
30(T12-2)	0x9A9A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY13)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T13-1)	0xA9A9
30(T13-2)	0x9A9A

(d)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY14)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
100(T14-1)	0x0000

【図 7 5】

【図75】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL11)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30(T11-1)	0xAAAAA
30(T11-2)	0x33333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL12)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30(T12-1)	0xA9A00
30(T12-2)	0x9A900

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL13)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
60(T13-1)	0xA9A00
60(T13-2)	0x9A900
60(T13-3)	0xA9A9A
60(T13-4)	0x9A9A9

(d)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL14)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
100(T14-1)	0x00000

【図 7 6】

【図76】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU11)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
30(T11-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
30(T11-2)	0x58A58A	0x58A	0x58A58A	0x000	0x58A58A	0x58A	0x58A58A
30(T11-2)	0x123123	0x123	0x123123	0x000	0x123123	0x123	0x123123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU13)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
60(T13-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
60(T13-2)	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000
60(T13-3)	0x009000	0x009	0x000000	0x000	0x000000	0x009	0x000009
60(T13-4)	0x00A009	0x00A	0x00900A	0x000	0x00A009	0x00A	0x00900A
60(T13-4)	0x00900A	0x009	0x00A009	0x000	0x00900A	0x009	0x00A009

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU14)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
100(T14-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000

10

20

30

40

50

【図 7 7】

【図77】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA11)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30(T11-1)	0x58A58A	0xAAA58A
30(T11-2)	0x123123	0x333123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA13)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
60(T13-1)	0x000000	0x000000
60(T13-2)	0x000000	0xA9A000
60(T13-3)	0x00900A	0x9A9009
60(T13-4)	0x00A009	0xA9A00A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA14)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000000

【図 7 9】

【図79】

背景予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	200msec間	100msec間	600000msec間
枠ランプ(右 & 左)	W21	W22	W23
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21	Y22	Y23
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21	L22	L23
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U21	U22	U23
アタッカランプ	A21	A22	A23

許予告と
点灯するランプ
の数が同じ

【図 7 8】

【図78】

背景予告輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右 & 左)	5500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	5500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	5500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	5500
アタッカランプ	5500

10

20

【図 8 0】

【図80】

(a)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW21)

時間[msec]	RL1,RL2	RL3,RL4	RL5,RL6	RL7,RL8	RL9,RL10	RL11,RL12	---	RR2	RR3,RR4	RR5,RR6	RR7,RR8	RR9,RR10	RR11,RR12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	---	RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
50(T21-1)	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111		0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
50(T21-2)	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333		0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
50(T21-3)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
50(T21-4)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

枠左ランプの輝度データと特殊となる輝度データ

(b)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW22)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ							
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	— 9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12		
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	— RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
20(T22-1)	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913		
20(T22-2)	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602		
枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ														

(c)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW23)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ										枠右ランプの輝度データ									
	RL1,RL2	RL3,RL4	RL5,RL6	RL7,RL8	RL9,RL10	RL11,RL12	—	RR2	RR3,RR4	RR5,RR6	RR7,RR8	RR9,RR10	RR11,RR12							
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	—	RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB							
240(T23-1)	0x002001	0x000712	0x014712	0x002001	0x002712	0x014712		0x002001	0x000712	0x014712	0x002001	0x002712	0x014712							
240(T23-2)	0x001502	0x017A14	0x012502	0x001502	0x017A14	0x012502		0x001502	0x017A14	0x012502	0x001502	0x017A14	0x012502							
240(T23-3)	0x002712	0x014712	0x002301	0x002712	0x005019	0x012502		0x002712	0x014712	0x002301	0x002712	0x005019	0x012502							
240(T23-4)	0x017A14	0x012502	0x002301	0x017A14	0x002001	0x002712		0x017A14	0x012502	0x002301	0x017A14	0x002001	0x002712							
240(T23-5)	0x014712	0x002001	0x002712	0x014712	0x005019	0x012502		0x014712	0x002001	0x002712	0x014712	0x005019	0x012502							
230(T23-6)	0x012502	0x001502	0x012A14	0x012502	0x001502	0x012A14		0x012502	0x001502	0x012A14	0x012502	0x001502	0x012A14							

30

40

50

【図 8 1】

【図81】

(a)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY21)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
50(T21-1)	0x7777
50(T21-2)	0x9999
50(T21-3)	0x1111
50(T21-4)	0x3333

(b)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY22)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20(T22-1)	0xAAAA
20(T22-2)	0x7777

(c)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY23)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
240(T23-1)	0x8646
230(T23-2)	0xA864
240(T23-3)	0x8A86
230(T23-4)	0x68A8
240(T23-5)	0x468A
230(T23-6)	0x6468

【図 8 2】

【図82】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL21)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
50(T21-1)	0x33333
50(T21-2)	0x66666
50(T21-3)	0x88888
50(T21-4)	0x11111

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL22)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20(T22-1)	0x99999
20(T22-2)	0x66666

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL23)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
240(T23-1)	0x53579
230(T23-2)	0x35797
240(T23-3)	0x57975
230(T23-4)	0x79753
240(T23-5)	0x97535
230(T23-6)	0x75357

【図 8 3】

【図83】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU21)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1.9C2	9C3	9C4.9C5	9C6.9C7.9C8	9C9.9C10	9C11	9C12.9C13	
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W.W.W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
50(T21-1)	0x666333	0x666	0x333333	0x000	0x333333	0x666	0x333666	
50(T21-2)	0x888666	0x888	0x666666	0x000	0x666666	0x888	0x666888	
50(T21-3)	0x111888	0x111	0x888888	0x000	0x888888	0x111	0x888111	
50(T21-4)	0x333111	0x333	0x111111	0x000	0x111111	0x333	0x111333	

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU22)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1.9C2	9C3	9C4.9C5	9C6.9C7.9C8	9C9.9C10	9C11	9C12.9C13	
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W.W.W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
20(T22-1)	0x913913	0x913	0x913913	0x000	0x913913	0x913	0x913913	
20(T22-2)	0x602602	0x602	0x602602	0x000	0x602602	0x602	0x602602	

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU23)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1.9C2	9C3	9C4.9C5	9C6.9C7.9C8	9C9.9C10	9C11	9C12.9C13	
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W.W.W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
240(T23-1)	0x502301	0x502	0x712A14	0x000	0x502301	0x502	0x712A14	
230(T23-2)	0x301502	0x712	0xA14712	0x000	0x301502	0x712	0xA14712	
240(T23-3)	0x502712	0xA14	0x712502	0x000	0x502712	0xA14	0x712502	
230(T23-4)	0x712A14	0x712	0x502301	0x000	0x712A14	0x712	0x502301	
240(T23-5)	0xA14712	0x502	0x301502	0x000	0xA14712	0x502	0x301502	
230(T23-6)	0x712502	0x301	0x502712	0x000	0x712502	0x301	0x502712	

【図 8 4】

【図84】

(a)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA21)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
50(T21-1)	0x333333	0x666333
50(T21-2)	0x666666	0x888666
50(T21-3)	0x888888	0x111888
50(T21-4)	0x111111	0x333111

(b)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA22)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x999913
20(T22-2)	0x602602	0x666602

(c)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA23)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
240(T23-1)	0x712301	0x975502
230(T23-2)	0xA14502	0x797301
240(T23-3)	0x712712	0x579502
230(T23-4)	0x502A14	0x357712
240(T23-5)	0x301712	0x535A14
230(T23-6)	0x502502	0x753712

10

20

30

40

50

【図 8 5】

【図85】

[illegible]

時間(msec)	役物ランプの種別データ RRRR
600000(T31-t)	0xFFFFFFFF

(c)全点灯時輝度データテーブル
(解左ランプ用テーブルL31)

時間[msec]	全点灯時の輝度データ
600000(T31-1)	00000000

時間[msec]	壁ランプの輝度データ							
	9C1 9C2	9C3	9C4 9C5	9C5 9C7 9C8	9C9 9C10	9C11	9C12 9C13	
	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	
600000(T31-1)	0xFFFFFF	0xFF	0xFFFFF	0xFF	0xFFFFF	0xFF	0xFFFFF	

(e)全点灯時輝度データテーブル (アタックランプ用標準テーブルA31)		
時間[msec]	アタックランプの輝度データ	
	アタック	リアタック電圧ユー
	RGB RGB	WWW RGB
600000(Y31-1)	0x0FFFFF	0x0FFFFF

(f)全点灯時輝度データテーブル
(Vランプ用テーブルV31)

時間(msec)	Vランプの輝度データ	
	RGB	
000000(T31-1)	00FFFFFF	貯予番に用いられない代わりにアタックラン

(e) 全点灯時輝度データテーブル
(スティックコントローラランプ用テーブルS31)

時間[msec]	スティックコントローラランプの輝度データ	
	9J1,9J2	9J3,9J4
	RGB,RGB	RGB,RGB
600000(T31-1)	0xFFF,FFF	0xFFF,FFF

群予告に
用いられない

(h) 全点灯時輝度データテーブル
(トリガボタンランプ用テーブルT31)

時間[msec]	トリガボタンランプの輝度データ
600000(T31+1)	0x0000

※ 輝度データは、0x0000～0x00FFの範囲で指定可能。
※ 0x0000は、全点灯時輝度データテーブルの最終データであり、以降のデータは用いられない。

【図 87】

【図87】

变形例

群予告

群予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	1000msec間 (第1表示期間)	1310msec間 (第2表示期間)	830msec間 (第3表示期間)
	200msec	2790msec	150msec
枠ランプ(右&左)	W101	W102	W103
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y101	Y102	Y103
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L101	L102	L103
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U101	U102	U103
アタッカランプ	A101	A102	A103

【図 8 6】

【図86】

(a)PUSH演出時輝度データテーブル
(スティックコントローラランプ用テーブルS41)

時間[msec]	スティックコントローラランプの輝度データ	
	9J1,9J2	9J3,9J4
	RGB,RGB	RGB,RGB
20(T41-1)	0xF00000	0x000000
20(T41-2)	0x000F00	0x000000
20(T41-3)	0x000000	0xF00000
20(T41-4)	0x000000	0x000F00

群予告と
同じ発光色

(b)PUSH演出時輝度データテーブル
(トリガボタンランプ用テーブルT41)

時間[msec]	トリガボタンランプの輝度データ
	RGB
150(T51-1)	0xF00
150(T51-2)	0x000

群予告と
同じ発光色

【図 88】

【圖88】

RESULTS

(e) 誘予会簿
(特ランプ用)

(a) 顯示管輝度データテーブル
(特ランプ用誤テーブルW101)

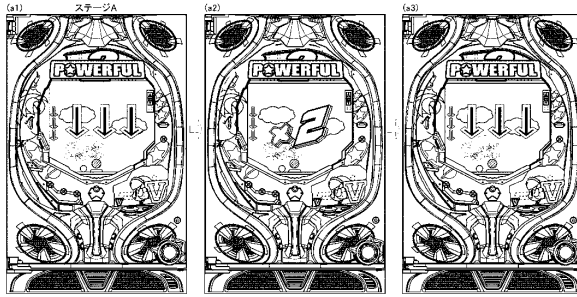
[illegible][illegible]

501T92-1	0x10000	0x10100	0x10300	0x10500	0x10700	0x10900	0x10B00	0x10D00	0x10F00	0x11100	0x11300	0x11500	0x11700	0x11900	0x11B00	0x11D00	0x11F00	0x12100	0x12300	0x12500	0x12700	0x12900	0x12B00	0x12D00	0x12F00	0x13100	0x13300	0x13500	0x13700	0x13900	0x13B00	0x13D00	0x13F00	0x14100	0x14300	0x14500	0x14700	0x14900	0x14B00	0x14D00	0x14F00	0x15100	0x15300	0x15500	0x15700	0x15900	0x15B00	0x15D00	0x15F00	0x16100	0x16300	0x16500	0x16700	0x16900	0x16B00	0x16D00	0x16F00	0x17100	0x17300	0x17500	0x17700	0x17900	0x17B00	0x17D00	0x17F00	0x18100	0x18300	0x18500	0x18700	0x18900	0x18B00	0x18D00	0x18F00	0x19100	0x19300	0x19500	0x19700	0x19900	0x19B00	0x19D00	0x19F00	0x1A100	0x1A300	0x1A500	0x1A700	0x1A900	0x1AB00	0x1AD00	0x1AF00	0x1B100	0x1B300	0x1B500	0x1B700	0x1B900	0x1BB00	0x1BD00	0x1BF00	0x1C100	0x1C300	0x1C500	0x1C700	0x1C900	0x1CB00	0x1CD00	0x1CF00	0x1D100	0x1D300	0x1D500	0x1D700	0x1D900	0x1DB00	0x1DD00	0x1DF00	0x1E100	0x1E300	0x1E500	0x1E700	0x1E900	0x1EB00	0x1ED00	0x1EF00	0x1F100	0x1F300	0x1F500	0x1F700	0x1F900	0x1FB00	0x1FD00	0x1FF00	0x20100	0x20300	0x20500	0x20700	0x20900	0x20B00	0x20D00	0x20F00	0x21100	0x21300	0x21500	0x21700	0x21900	0x21B00	0x21D00	0x21F00	0x22100	0x22300	0x22500	0x22700	0x22900	0x22B00	0x22D00	0x22F00	0x23100	0x23300	0x23500	0x23700	0x23900	0x23B00	0x23D00	0x23F00	0x24100	0x24300	0x24500	0x24700	0x24900	0x24B00	0x24D00	0x24F00	0x25100	0x25300	0x25500	0x25700	0x25900	0x25B00	0x25D00	0x25F00	0x26100	0x26300	0x26500	0x26700	0x26900	0x26B00	0x26D00	0x26F00	0x27100	0x27300	0x27500	0x27700	0x27900	0x27B00	0x27D00	0x27F00	0x28100	0x28300	0x28500	0x28700	0x28900	0x28B00	0x28D00	0x28F00	0x29100	0x29300	0x29500	0x29700	0x29900	0x29B00	0x29D00	0x29F00	0x2A100	0x2A300	0x2A500	0x2A700	0x2A900	0x2AB00	0x2AD00	0x2AF00	0x2B100	0x2B300	0x2B500	0x2B700	0x2B900	0x2BB00	0x2BD00	0x2BF00	0x2C100	0x2C300	0x2C500	0x2C700	0x2C900	0x2CB00	0x2CD00	0x2CF00	0x2D100	0x2D300	0x2D500	0x2D700	0x2D900	0x2DB00	0x2DD00	0x2DF00	0x2E100	0x2E300	0x2E500	0x2E700	0x2E900	0x2EB00	0x2ED00	0x2EF00	0x2F100	0x2F300	0x2F500	0x2F700	0x2F900	0x2FB00	0x2FD00	0x2FF00	0x30100	0x30300	0x30500	0x30700	0x30900	0x30B00	0x30D00	0x30F00	0x31100	0x31300	0x31500	0x31700	0x31900	0x31B00	0x31D00	0x31F00	0x32100	0x32300	0x32500	0x32700	0x32900	0x32B00	0x32D00	0x32F00	0x33100	0x33300	0x33500	0x33700	0x33900	0x33B00	0x33D00	0x33F00	0x34100	0x34300	0x34500	0x34700	0x34900	0x34B00	0x34D00	0x34F00	0x35100	0x35300	0x35500	0x35700	0x35900	0x35B00	0x35D00	0x35F00	0x36100	0x36300	0x36500	0x36700	0x36900	0x36B00	0x36D00	0x36F00	0x37100	0x37300	0x37500
501T92-2	0x10000	0x10100	0x10300	0x10500	0x10700	0x10900	0x10B00	0x10D00	0x10F00	0x11100	0x11300	0x11500	0x11700	0x11900	0x11B00	0x11D00	0x11F00	0x12100	0x12300	0x12500	0x12700	0x12900	0x12B00	0x12D00	0x12F00	0x13100	0x13300	0x13500	0x13700	0x13900	0x13B00	0x13D00	0x13F00	0x14100	0x14300	0x14500	0x14700	0x14900	0x14B00	0x14D00	0x14F00	0x15100	0x15300	0x15500	0x15700	0x15900	0x15B00	0x15D00	0x15F00	0x16100	0x16300	0x16500	0x16700	0x16900	0x16B00	0x16D00	0x16F00	0x17100	0x17300	0x17500	0x17700	0x17900	0x17B00	0x17D00	0x17F00	0x18100	0x18300	0x18500	0x18700	0x18900	0x18B00	0x18D00	0x18F00	0x19100	0x19300	0x19500	0x19700	0x19900	0x19B00	0x19D00	0x19F00	0x1A100	0x1A300	0x1A500	0x1A700	0x1A900	0x1AB00	0x1AD00	0x1AF00	0x1B100	0x1B300	0x1B500	0x1B700	0x1B900	0x1BB00	0x1BD00	0x1BF00	0x1C100	0x1C300	0x1C500	0x1C700	0x1C900	0x1CB00	0x1CD00	0x1CF00	0x1D100	0x1D300	0x1D500	0x1D700	0x1D900	0x1DB00	0x1DD00	0x1DF00	0x1E100	0x1E300	0x1E500	0x1E700	0x1E900	0x1EB00	0x1ED00	0x1EF00	0x1F100	0x1F300	0x1F500	0x1F700	0x1F900	0x1FB00	0x1FD00	0x1FF00	0x20100	0x20300	0x20500	0x20700	0x20900	0x20B00	0x20D00	0x20F00	0x21100	0x21300	0x21500	0x21700	0x21900	0x21B00	0x21D00	0x21F00	0x22100	0x22300	0x22500	0x22700	0x22900	0x22B00	0x22D00	0x22F00	0x23100	0x23300	0x23500	0x23700	0x23900	0x23B00	0x23D00	0x23F00	0x24100	0x24300	0x24500	0x24700	0x24900	0x24B00	0x24D00	0x24F00	0x25100	0x25300	0x25500	0x25700	0x25900	0x25B00	0x25D00	0x25F00	0x26100	0x26300	0x26500	0x26700	0x26900	0x26B00	0x26D00	0x26F00	0x27100	0x27300	0x27500																																																																																																																																
501T92-3	0x10000	0x10100	0x10300	0x10500	0x10700	0x10900	0x10B00	0x10D00	0x10F00	0x11100	0x11300	0x11500	0x11700	0x11900	0x11B00	0x11D00	0x11F00	0x12100	0x12300	0x12500	0x12700	0x12900	0x12B00	0x12D00	0x12F00	0x13100	0x13300	0x13500	0x13700	0x13900	0x13B00	0x13D00	0x13F00	0x14100	0x14300	0x14500	0x14700	0x14900	0x14B00	0x14D00	0x14F00	0x15100	0x15300	0x15500	0x15700	0x15900	0x15B00	0x15D00	0x15F00	0x16100	0x16300	0x16500	0x16700	0x16900	0x16B00	0x16D00	0x16F00	0x17100	0x17300	0x17500	0x17700	0x17900	0x17B00	0x17D00	0x17F00	0x18100	0x18300	0x18500	0x18700	0x18900	0x18B00	0x18D00	0x18F00	0x19100	0x19300	0x19500	0x19700	0x19900	0x19B00	0x19D00	0x19F00	0x1A100	0x1A300	0x1A500	0x1A700	0x1A900	0x1AB00	0x1AD00	0x1AF00	0x1B100	0x1B300	0x1B500	0x1B700	0x1B900	0x1BB00	0x1BD00	0x1BF00	0x1C100	0x1C300	0x1C500	0x1C700	0x1C900	0x1CB00	0x1CD00	0x1CF00	0x1D100	0x1D300	0x1D500	0x1D700	0x1D900	0x1DB00	0x1DD00	0x1DF00	0x1E100	0x1E300	0x1E500	0x1E700	0x1E900	0x1EB00	0x1ED00	0x1EF00	0x1F100	0x1F300	0x1F500	0x1F700	0x1F900	0x1FB00	0x1FD00	0x1FF00	0x20100	0x20300	0x20500	0x20700	0x20900	0x20B00	0x20D00	0x20F00	0x21100	0x21300	0x21500	0x21700	0x21900	0x21B00	0x21D00	0x21F00	0x22100	0x22300	0x22500	0x22700	0x22900	0x22B00	0x22D00	0x22F00	0x23100	0x23300	0x23500	0x23700	0x23900	0x23B00	0x23D00	0x23F00	0x24100	0x24300	0x24500	0x24700	0x24900	0x24B00	0x24D00	0x24F00	0x25100	0x25300	0x25500	0x25700	0x25900	0x25B00	0x25D00	0x25F00	0x26100	0x26300	0x26500	0x26700	0x26900	0x26B00	0x26D00	0x26F00	0x27100	0x27300	0x27500																																																																																																																																
501T92-4	0x10000	0x10100	0x10300	0x10500	0x10700	0x10900	0x10B00	0x10D00	0x10F00	0x11100	0x11300	0x11500	0x11700	0x11900	0x11B00	0x11D00	0x11F00	0x12100	0x12300	0x12500	0x12700	0x12900	0x12B00	0x12D00	0x12F00	0x13100	0x13300	0x13500	0x13700	0x13900	0x13B00	0x13D00	0x13F00	0x14100	0x14300	0x14500	0x14700	0x14900	0x14B00	0x14D00	0x14F00	0x15100	0x15300	0x15500	0x15700	0x15900	0x15B00	0x15D00	0x15F00	0x16100	0x16300	0x16500	0x16700	0x16900	0x16B00	0x16D00	0x16F00	0x17100	0x17300	0x17500	0x17700	0x17900	0x17B00	0x17D00	0x17F00	0x18100	0x18300	0x18500	0x18700	0x18900	0x18B00	0x18D00	0x18F00	0x19100	0x19300	0x19500	0x19700	0x19900	0x19B00	0x19D00	0x19F00	0x1A100	0x1A300	0x1A500	0x1A700	0x1A900	0x1AB00	0x1AD00	0x1AF00	0x1B100	0x1B300	0x1B500	0x1B700	0x1B900	0x1BB00	0x1BD00	0x1BF00	0x1C100	0x1C300	0x1C500	0x1C700	0x1C900	0x1CB00	0x1CD00	0x1CF00	0x1D100	0x1D300	0x1D500	0x1D700	0x1D900	0x1DB00	0x1DD00	0x1DF00	0x1E100	0x1E300	0x1E500	0x1E700	0x1E900	0x1EB00	0x1ED00	0x1EF00	0x1F100	0x1F300	0x1F500	0x1F700	0x1F900	0x1FB00	0x1FD00	0x1FF00	0x20100	0x20300	0x20500	0x20700	0x20900	0x20B00	0x20D00	0x20F00	0x21100	0x21300	0x21500	0x21700	0x21900	0x21B00	0x21D00	0x21F00	0x22100	0x22300	0x22500	0x22700	0x22900	0x22B00	0x22D00	0x22F00	0x23100	0x23300	0x23500	0x23700	0x23900	0x23B00	0x23D00	0x23F00	0x24100	0x24300	0x24500	0x24700	0x24900	0x24B00	0x24D00	0x24F00	0x25100	0x25300	0x25500	0x25700	0x25900	0x25B00	0x25D00	0x25F00	0x26100	0x26300	0x26500	0x26700	0x26900	0x26B00	0x26D00	0x26F00	0x27100	0x27300	0x27500																																																																																																																																
501T92-5	0x10000	0x10100	0x10300	0x10500	0x10700	0x10900	0x10B00	0x10D00	0x10F00	0x11100	0x11300	0x11500	0x11700	0x11900	0x11B00	0x11D00	0x11F00	0x12100	0x12300	0x12500	0x12700	0x12900	0x12B00	0x12D00	0x12F00	0x13100	0x13300	0x13500	0x13700	0x13900	0x13B00	0x13D00	0x13F00	0x14100	0x14300	0x14500	0x14700	0x14900	0x14B00	0x14D00	0x14F00	0x15100	0x15300	0x15500	0x15700	0x15900	0x15B00	0x15D00	0x15F00	0x16100	0x16300	0x16500	0x16700	0x16900	0x16B00	0x16D00	0x16F00	0x17100	0x17300	0x17500	0x17700	0x17900	0x17B00	0x17D00	0x17F00	0x18100	0x18300	0x18500	0x18700	0x18900	0x18B00	0x18D00	0x18F00	0x19100	0x19300	0x19500	0x19700	0x19900	0x19B00	0x19D00	0x19F00	0x1A100	0x1A300	0x1A500	0x1A700	0x1A900	0x1AB00	0x1AD00	0x1AF00	0x1B100	0x1B300	0x1B500	0x1B700	0x1B900	0x1BB00	0x1BD00	0x1BF00	0x1C100	0x1C300	0x1C500	0x1C700	0x1C900	0x1CB00	0x1CD00	0x1CF00	0x1D100	0x1D300	0x1D500	0x1D700	0x1D900	0x1DB00	0x1DD00	0x1DF00	0x1E100	0x1E300	0x1E500	0x1E700	0x1E900	0x1EB00	0x1ED00	0x1EF00	0x1F100	0x1F300	0x1F500	0x1F700	0x1F900	0x1FB00	0x1FD00	0x1FF00	0x20100	0x20300	0x20500	0x20700	0x20900	0x20B00	0x20D00	0x20F00	0x21100	0x21300	0x21500	0x21700	0x21900	0x21B00	0x21D00	0x21F00	0x22100	0x22300	0x22500	0x22700	0x22900	0x22B00	0x22D00	0x22F00	0x23100																																																																																																																																																																		

[illegible]

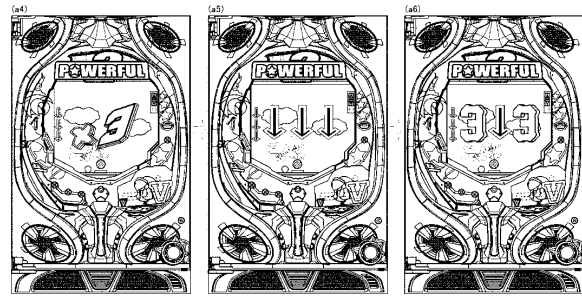
【図 89】

【図89】



【図 90】

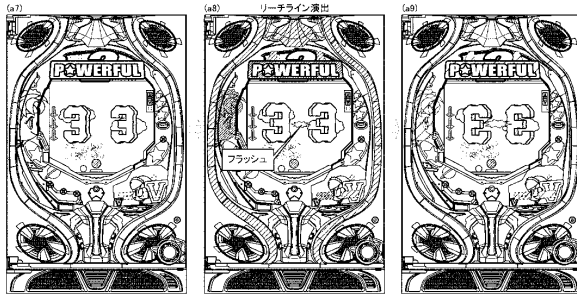
【図90】



10

【図 91】

【図91】

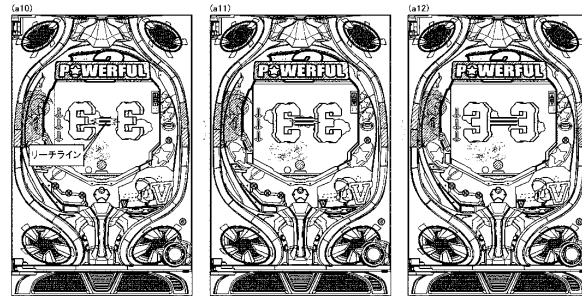


9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T11-1)

9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T11-2)

【図 92】

【図92】



9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-1)

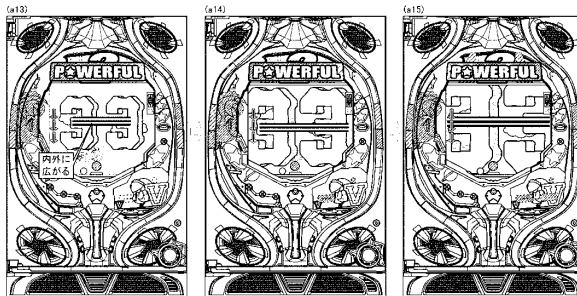
9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-1)

9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-2)

20

【図 93】

【図93】



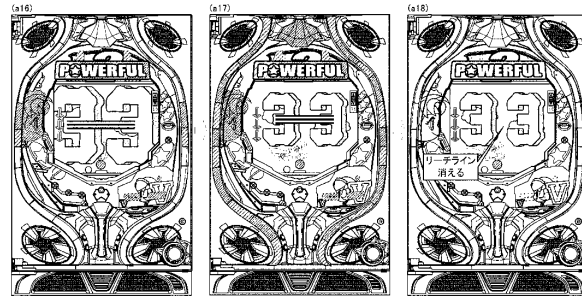
9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-1)

9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-2)

9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-3)

【図 94】

【図94】



9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-3)

9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-4)

6人目予告 (a18)へ
移行予告 (a10)へ
ランプ予告 (a11)へ
9- (消灯) (T14-1)

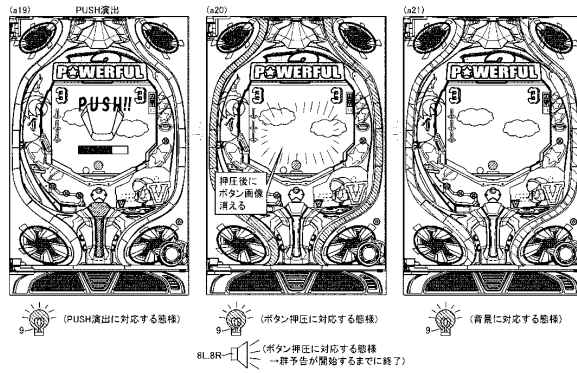
30

40

50

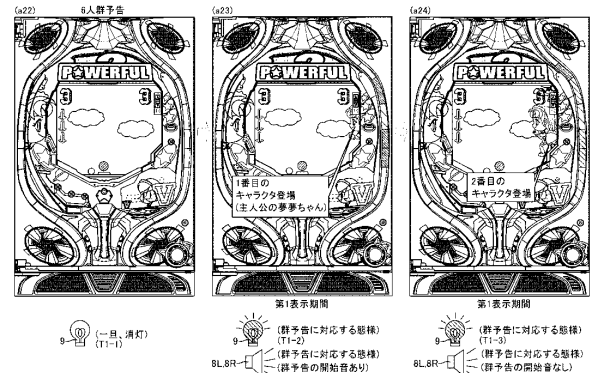
【図 95】

【図95】



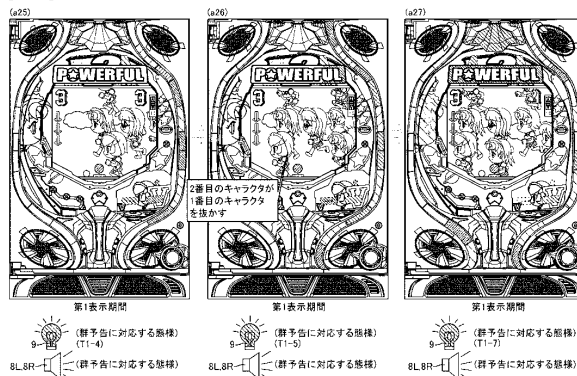
【図 96】

【図96】



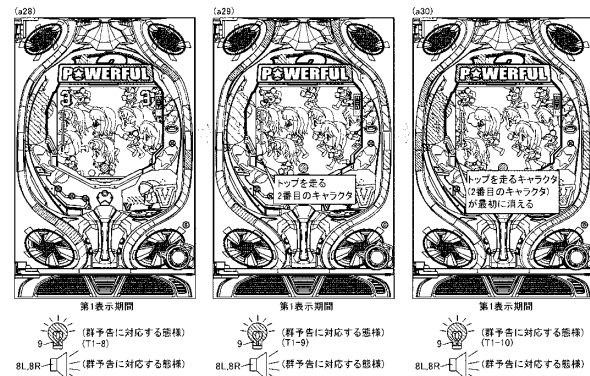
【図 97】

【図97】



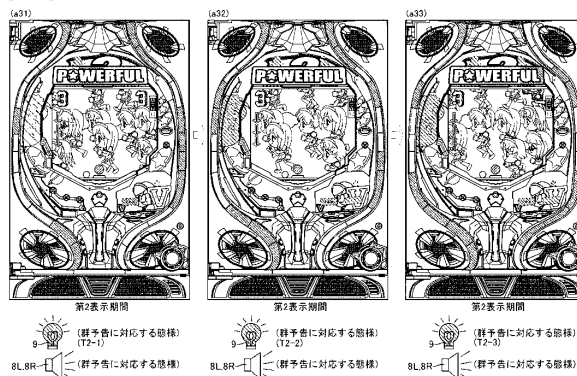
【図 98】

【図98】



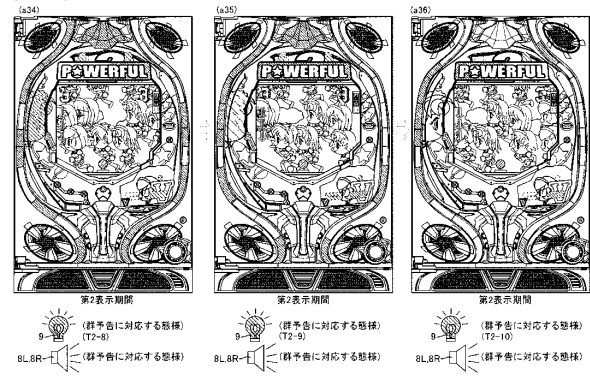
【図 99】

【図99】



【図 100】

【図100】



10

20

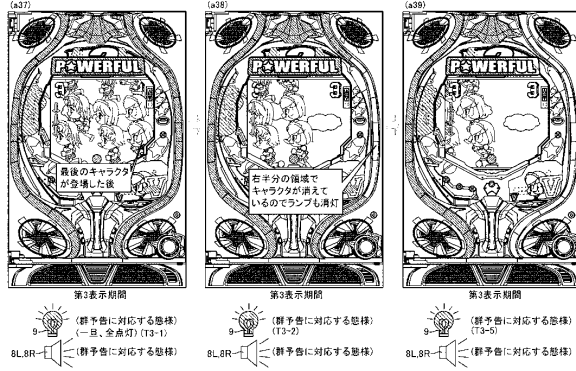
30

40

50

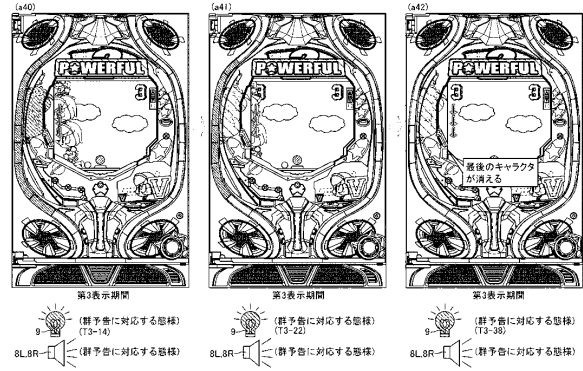
【図101】

【図101】



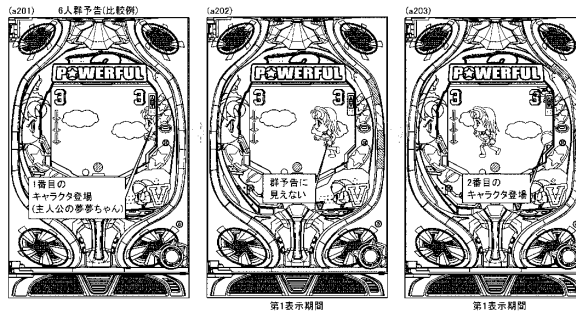
【図102】

【図102】



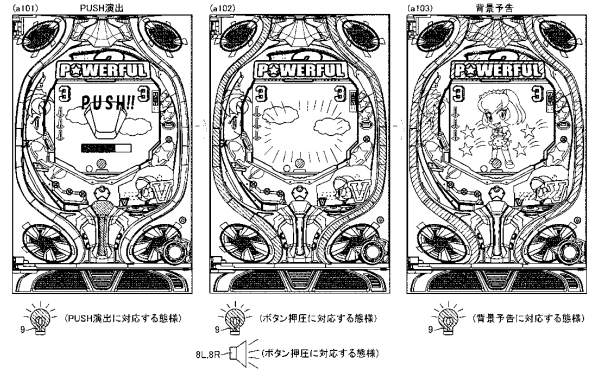
【図103】

【図103】



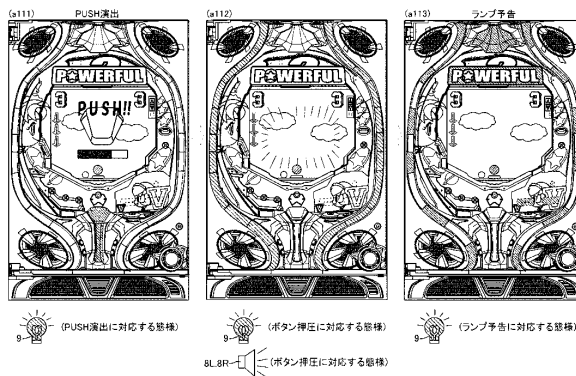
【図104】

【図104】



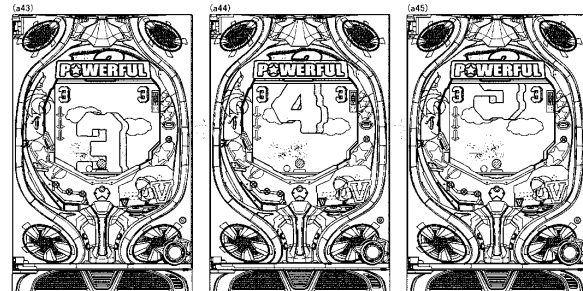
【図105】

【図105】



【図106】

【図106】



10

20

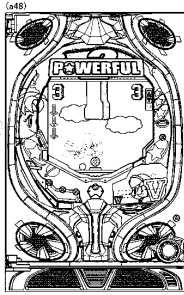
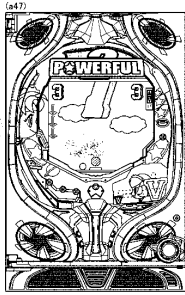
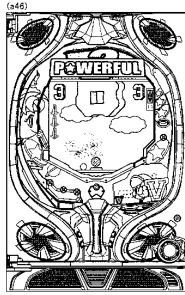
30

40

50

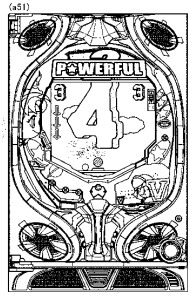
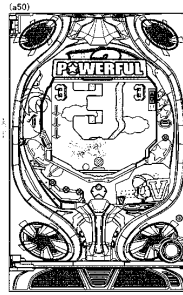
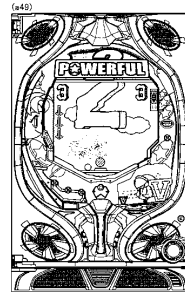
【図107】

【図107】



【図108】

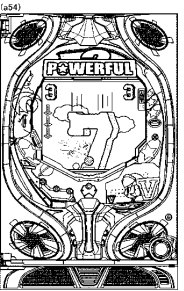
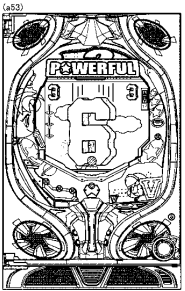
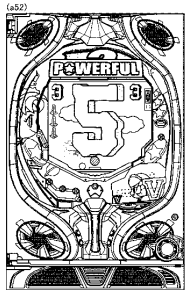
【図108】



10

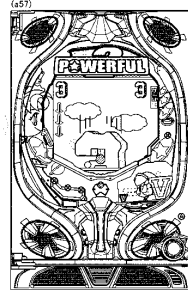
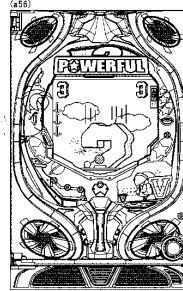
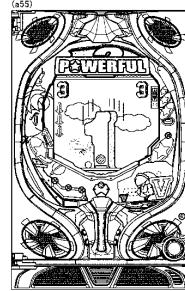
【図109】

【図109】



【図110】

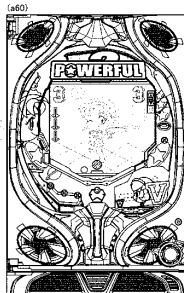
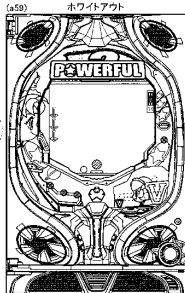
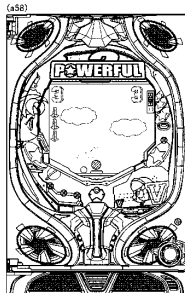
【図110】



20

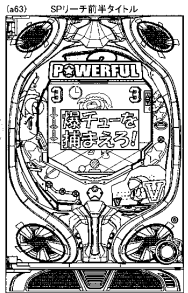
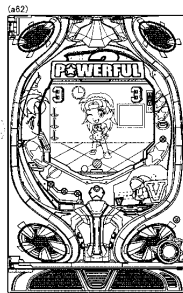
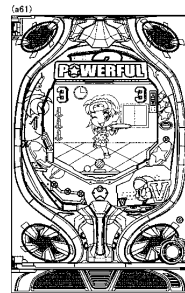
【図111】

【図111】



【図112】

【図112】



→ 決まり動

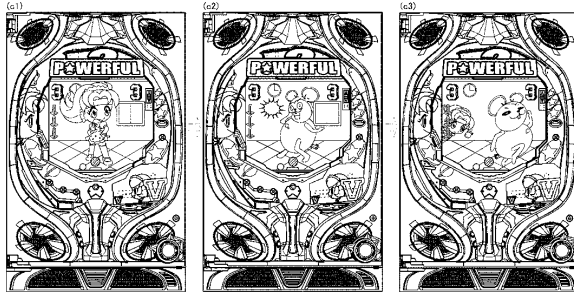
30

40

50

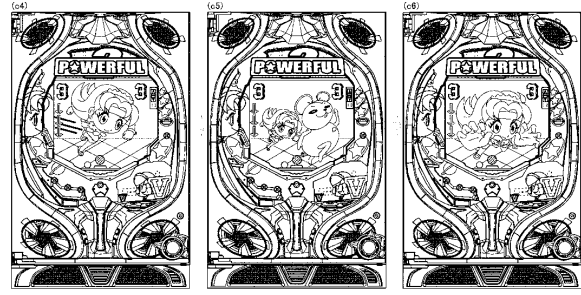
【図 1 1 3】

【図113】



【図 1 1 4】

【図114】

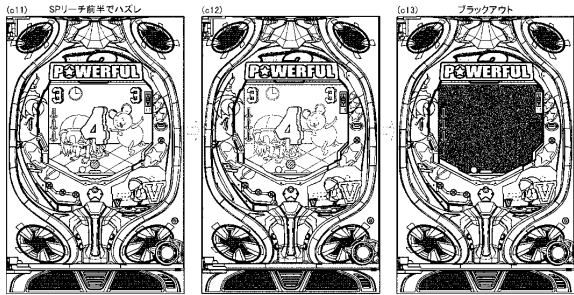


ハズレ時:(c1)へ
大当たり時:(c2)へ
SPリーチ後半の最終リーチに移行時:(c3)へ

10

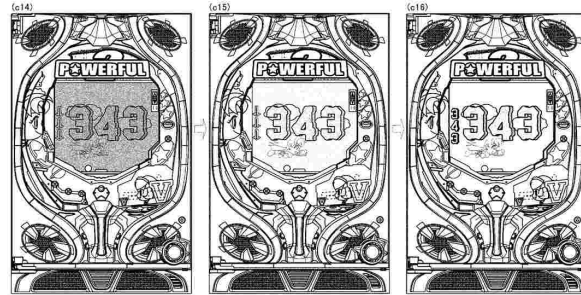
【図 1 1 5】

【図115】



【図 1 1 6】

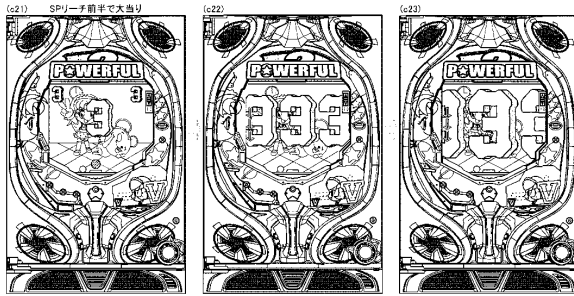
【図116】



20

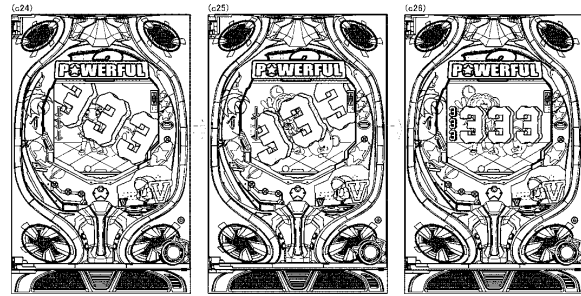
【図 1 1 7】

【図117】



【図 1 1 8】

【図118】



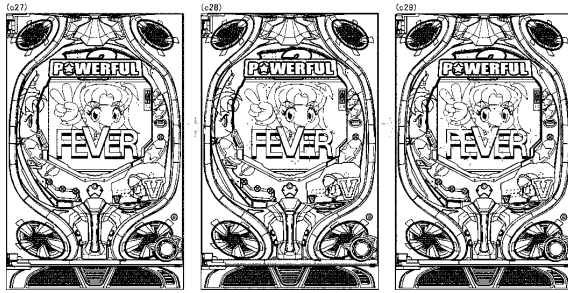
30

40

50

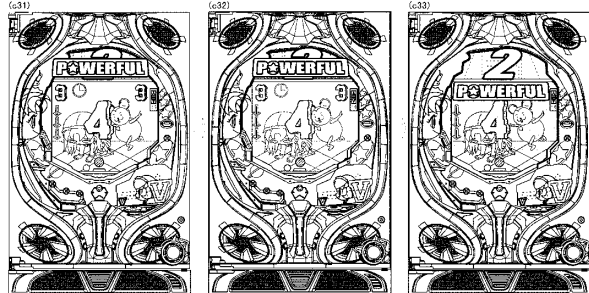
【図 1 1 9】

【図119】



【図 1 2 0】

【図120】

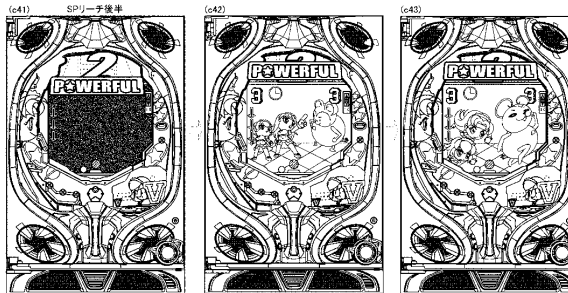


SPリーチ後半に移行時:(c41)へ
最終リーチに移行時:(c71)へ

10

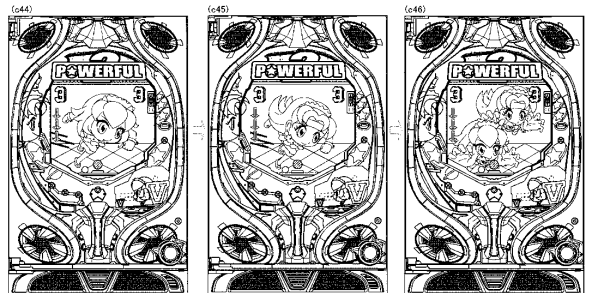
【図 1 2 1】

【図121】



【図 1 2 2】

【図122】

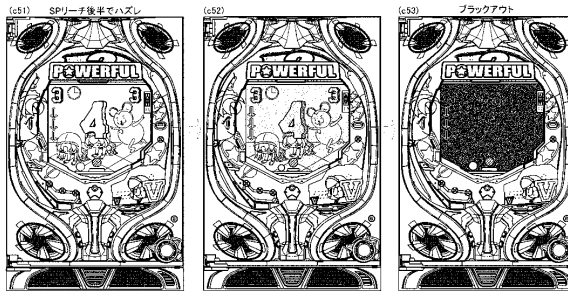


ハズレ時:(c51)へ
大当たり時:(c61)へ
最終リーチに移行時:(c71)へ

20

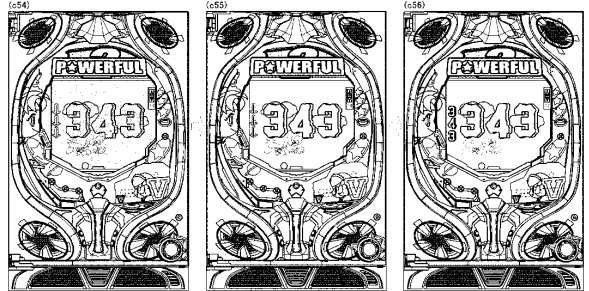
【図 1 2 3】

【図123】



【図 1 2 4】

【図124】



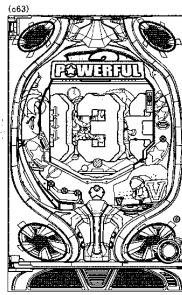
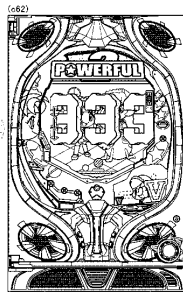
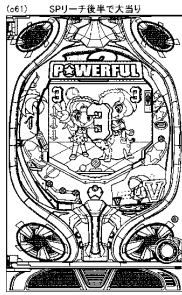
30

40

50

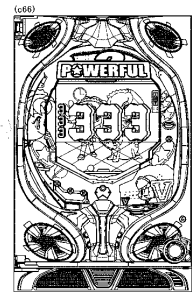
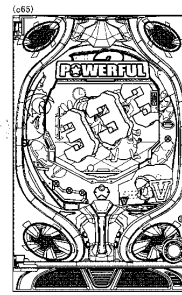
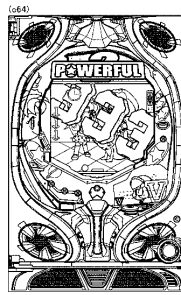
【図 1 2 5】

【図125】



【図 1 2 6】

【図126】



10

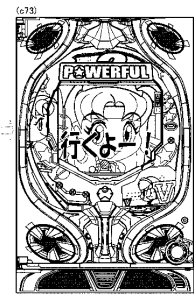
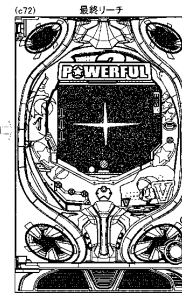
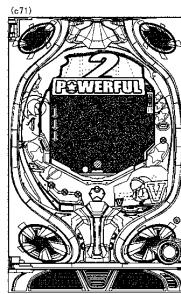
【図 1 2 7】

【図127】



【図 1 2 8】

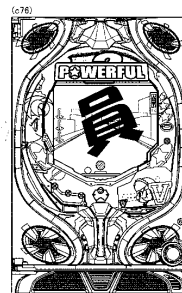
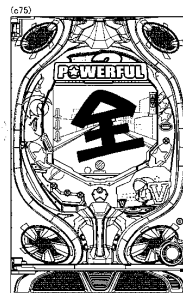
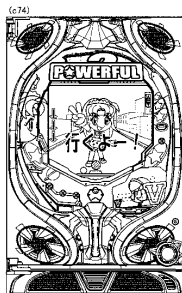
【図128】



20

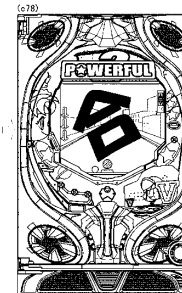
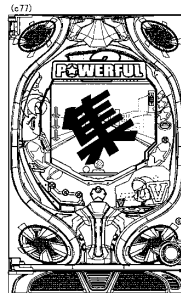
【図 1 2 9】

【図129】



【図 1 3 0】

【図130】



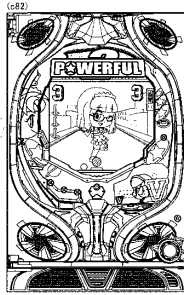
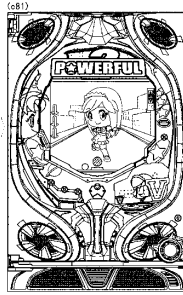
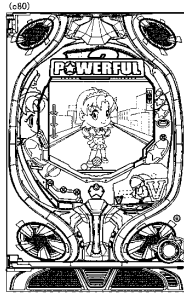
30

40

50

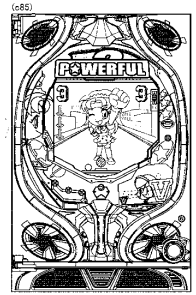
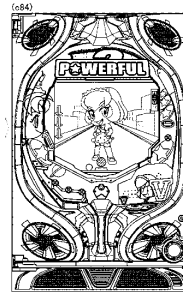
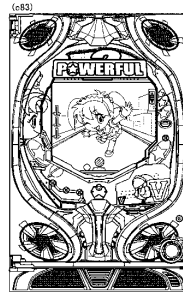
【図 131】

【図131】



【図 132】

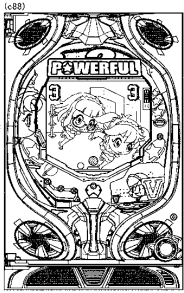
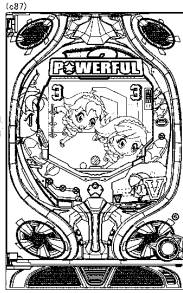
【図132】



10

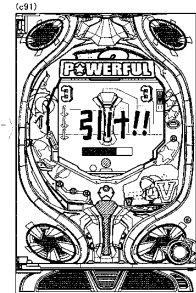
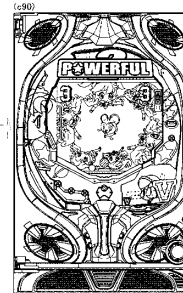
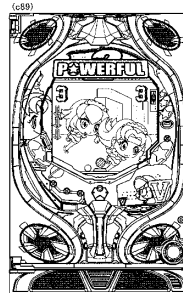
【図 133】

【図133】



【図 134】

【図134】

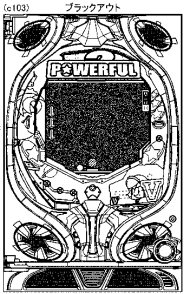
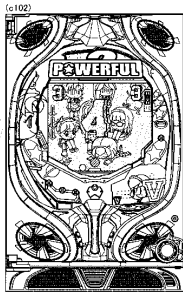
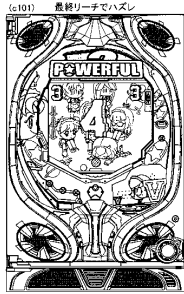


20

ハズレ時 (c101)へ
大当たり時 (c111)へ

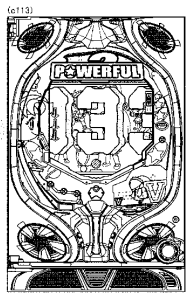
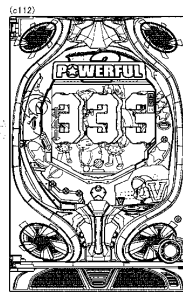
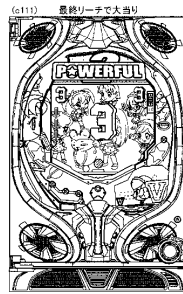
【図 135】

【図135】



【図 136】

【図136】



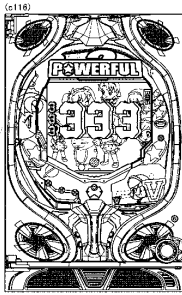
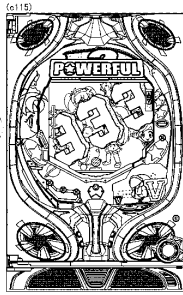
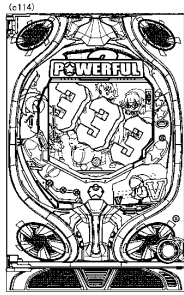
30

40

50

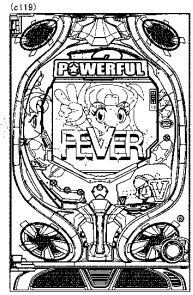
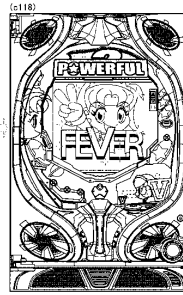
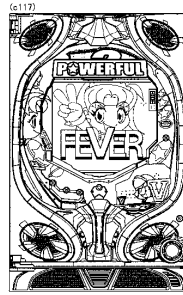
【図137】

【図137】



【図138】

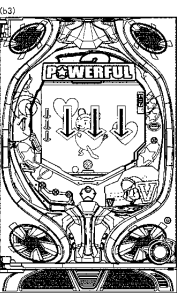
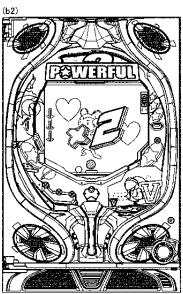
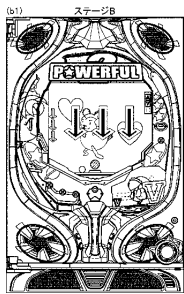
【図138】



10

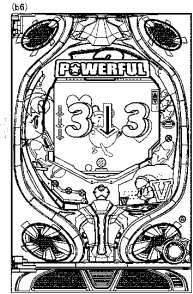
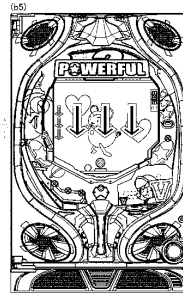
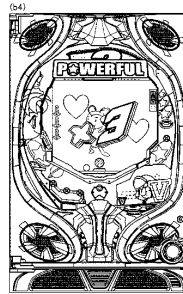
【図139】

【図139】



【図140】

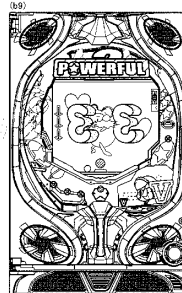
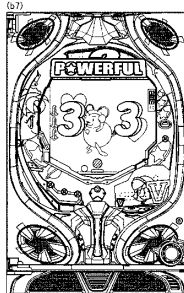
【図140】



20

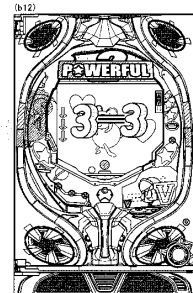
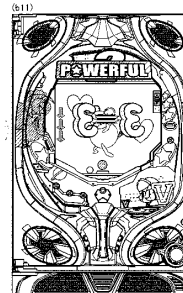
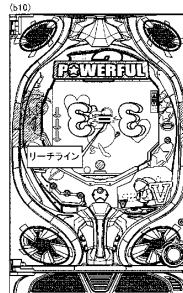
【図141】

【図141】



【図142】

【図142】



9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T11-1)

9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T11-2)

9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-1)

9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-1)

9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-2)

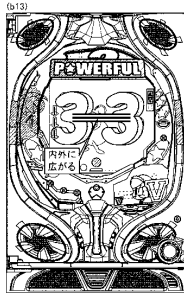
30

40

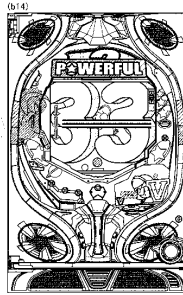
50

【図 1 4 3】

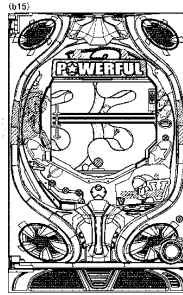
【図143】



9-1 (リーチライン演出 に対応する態様) (T13-1)



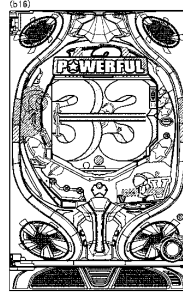
9-2 (リーチライン演出 に対応する態様) (T13-2)



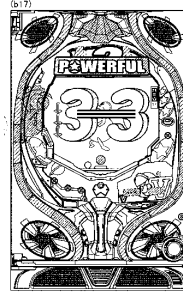
9-3 (リーチライン演出 に対応する態様) (T13-3)

【図 1 4 4】

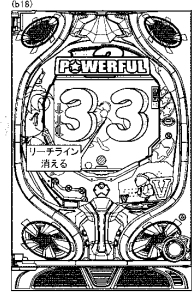
【図144】



9-4 (リーチライン演出 に対応する態様) (T13-4)



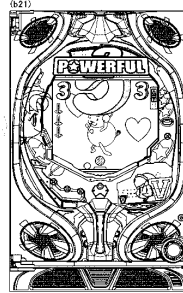
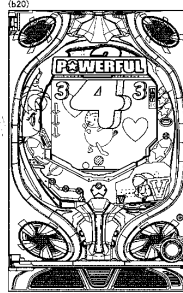
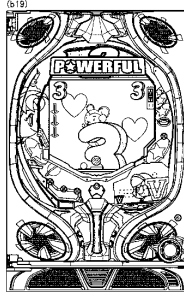
9-5 (リーチライン演出 に対応する態様) (T13-5)



9-6 (リーチライン演出 に対応する態様) (T13-6)

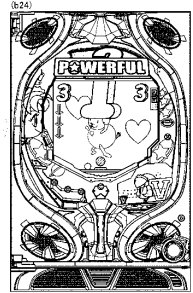
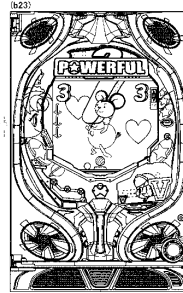
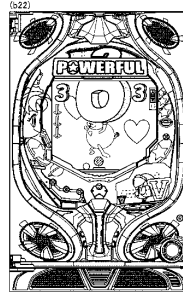
【図 1 4 5】

【図145】



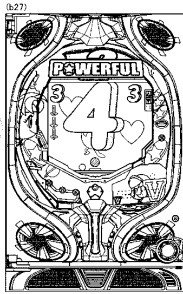
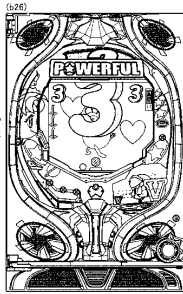
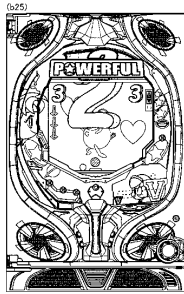
【図 1 4 6】

【図146】



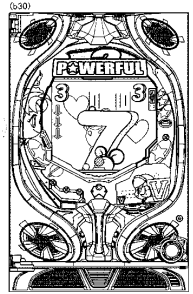
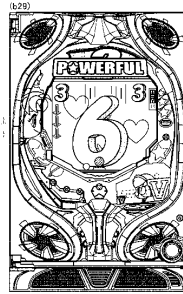
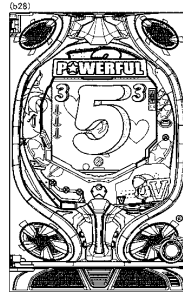
【図 1 4 7】

【図147】



【図 1 4 8】

【図148】



10

20

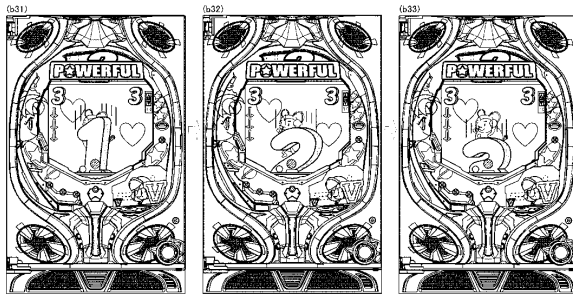
30

40

50

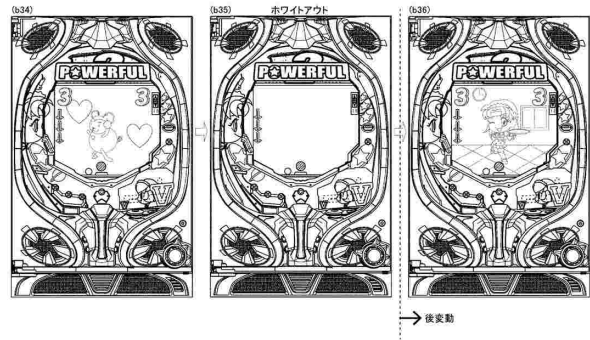
【図 149】

【図149】



【図 150】

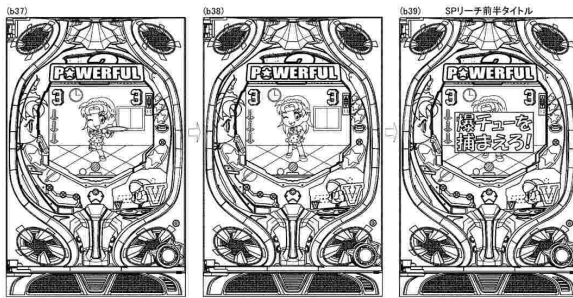
【図150】



10

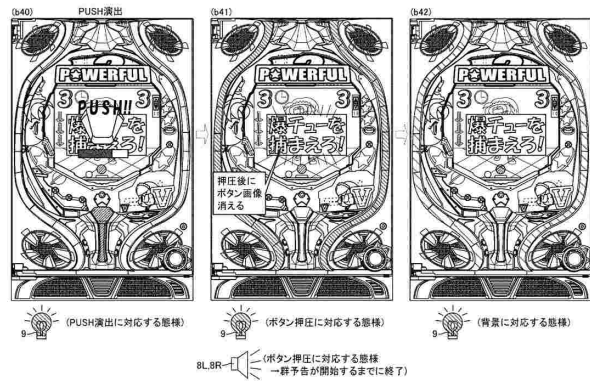
【図 151】

【図151】



【図 152】

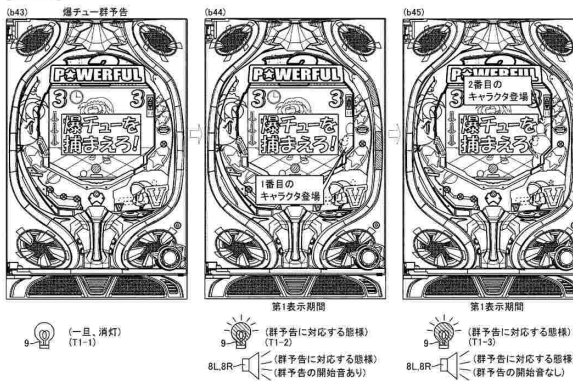
【図152】



20

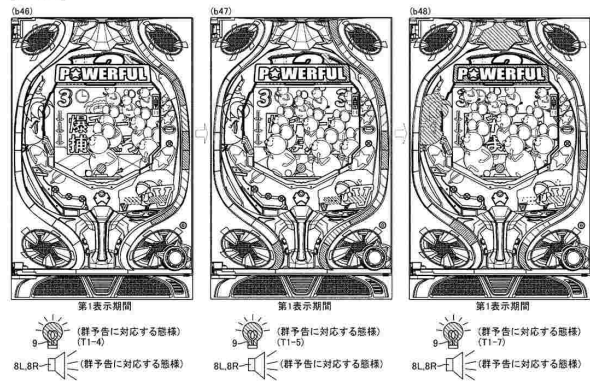
【図 153】

【図153】



【図 154】

【図154】



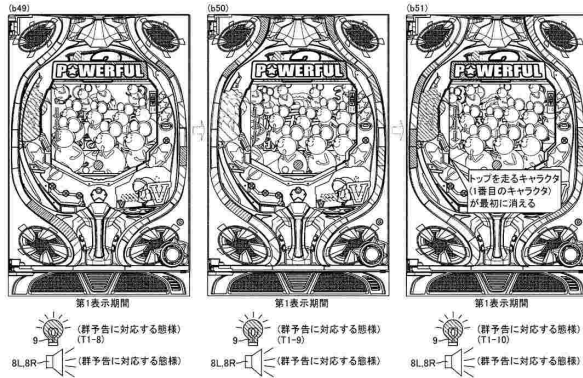
30

40

50

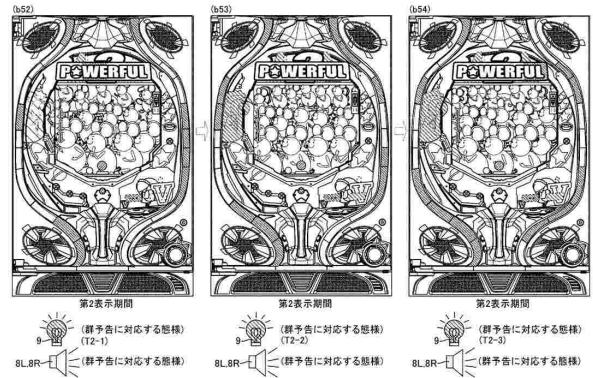
【図155】

【図155】



【図156】

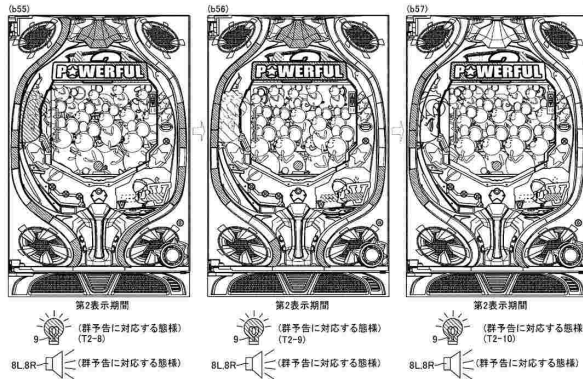
【図156】



10

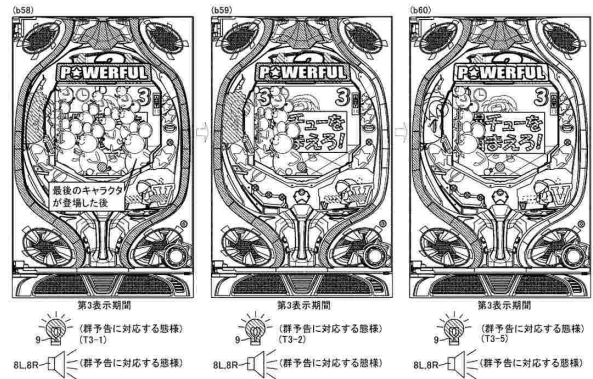
【図157】

【図157】



【図158】

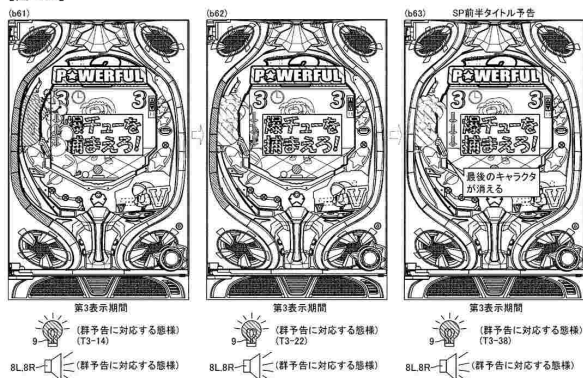
【図158】



20

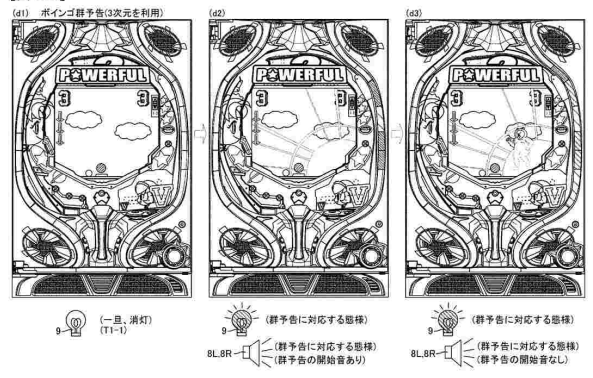
【図159】

【図159】



【図160】

【図160】



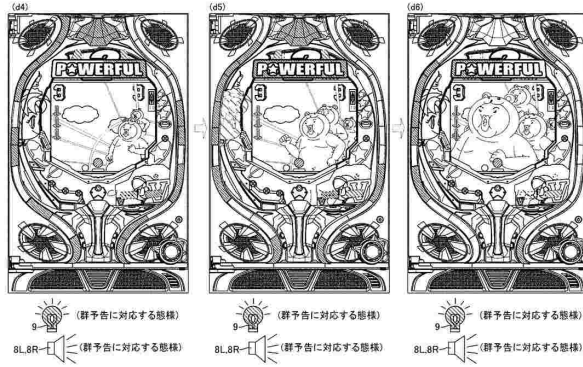
30

40

50

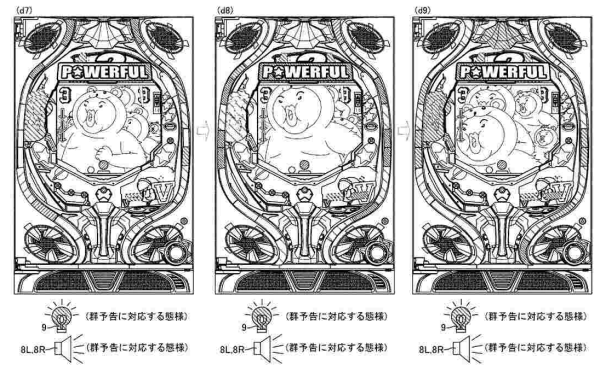
【図 1 6 1】

【図161】



【図 1 6 2】

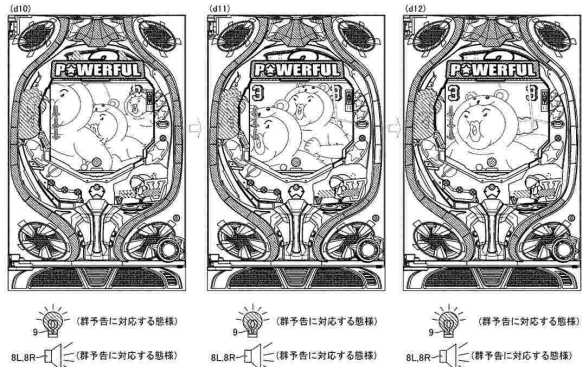
【図162】



10

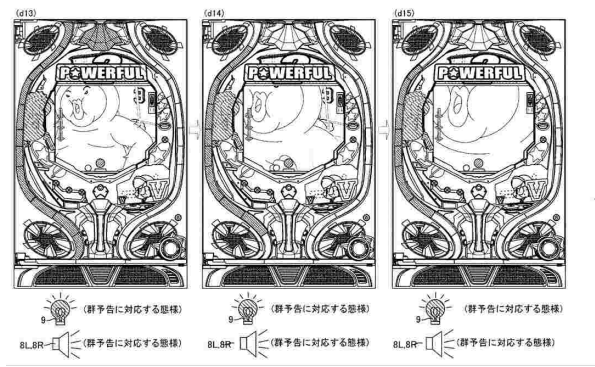
【図 1 6 3】

【図163】



【図 1 6 4】

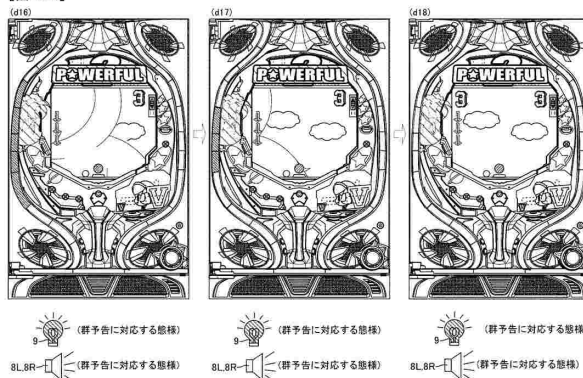
【図164】



20

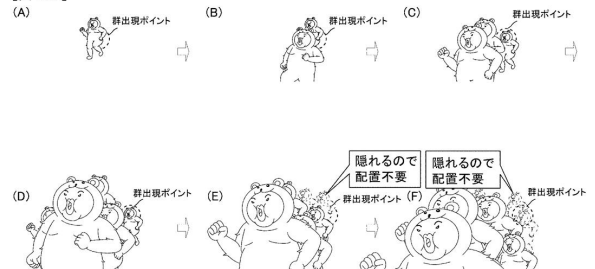
【図 1 6 5】

【図165】



【図 1 6 6】

【図166】



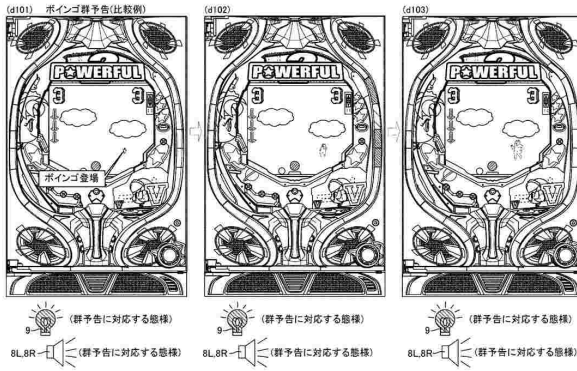
30

40

50

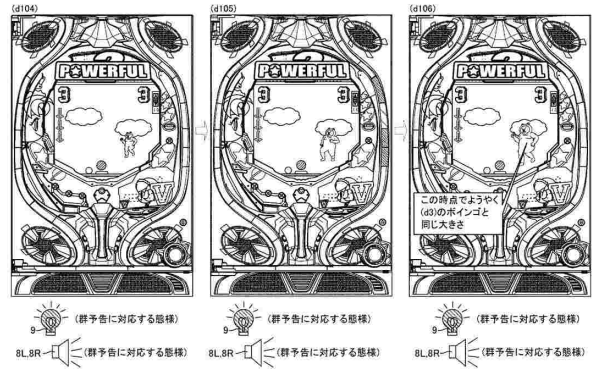
【図 167】

【図167】



【図 168】

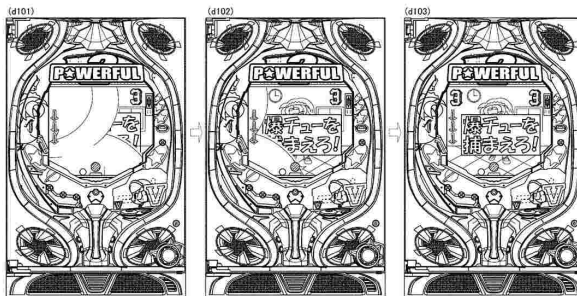
【図168】



10

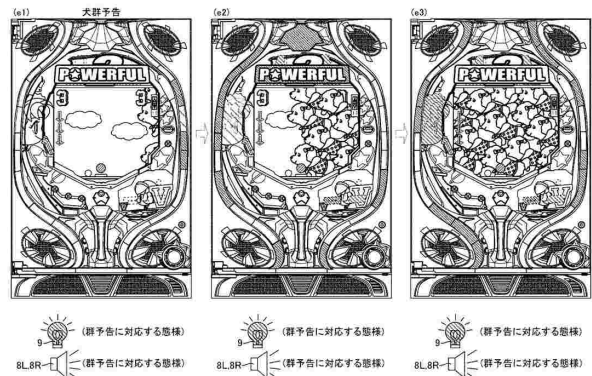
【図 169】

【図169】



【図 170】

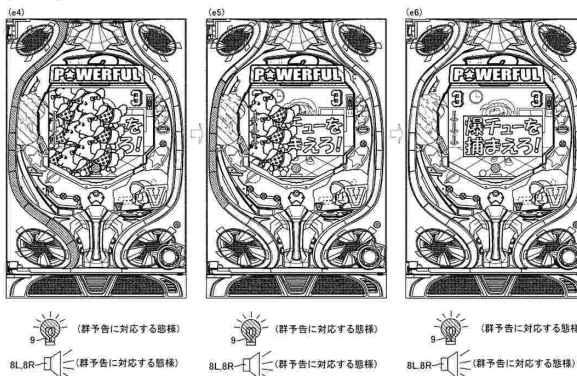
【図170】



20

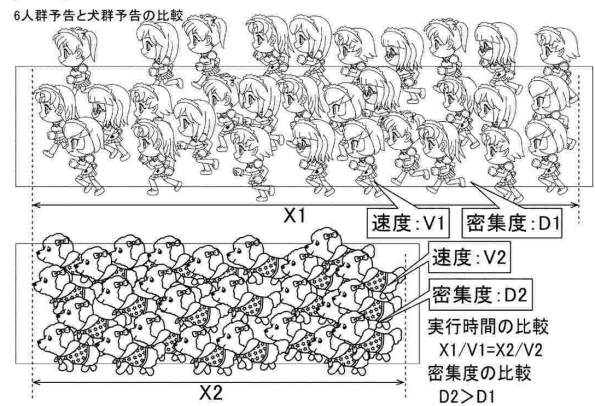
【図 171】

【図171】



【図 172】

【図172】



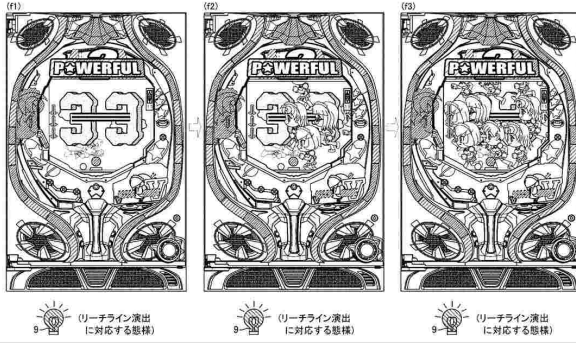
30

40

50

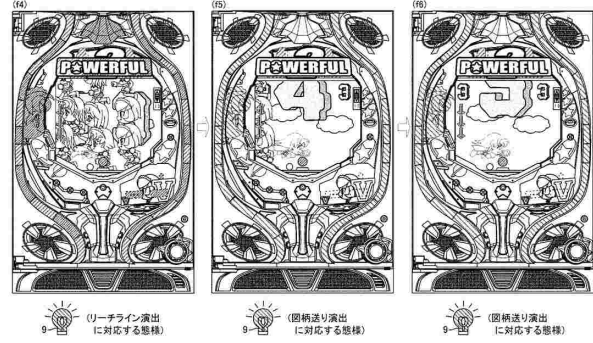
【図 173】

【図173】



【図 174】

【図174】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2009-232911 (JP, A)
特開 2015-208338 (JP, A)
特開 2016-086890 (JP, A)
特開平 10-127888 (JP, A)
特開 2019-213935 (JP, A)
特開 2017-148379 (JP, A)
特開 2018-202245 (JP, A)
特開 2014-226164 (JP, A)
「CRそれゆけ野生の王国 大当たり集」, YouTube[online][video], 2016年06月08日, https://www.youtube.com/watch?v=HssD_afl8A8, 主に 1 : 01 ~ 1 : 10 を参照。 , [2023年12月8日検索]
やまのキング, The・プレミアムハンター, パチンコ必勝ガイド, 日本, 株式会社白夜書房, 2009年12月17日, 第22巻第4号, 第135ページ
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02