

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-148965
(P2022-148965A)

(43)公開日 令和4年10月6日(2022.10.6)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全402頁)

(21)出願番号	特願2021-50858(P2021-50858)	(71)出願人	000144153
(22)出願日	令和3年3月24日(2021.3.24)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72)発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		Fターム (参考)	2C088 AA36 EA10
			2C333 AA11 CA06 CA08 CA16
			CA42 CA49

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】可変表示に関する遊技興趣を向上させる。

【解決手段】演出状態選択指定値が0C[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり変動パターンPB1-8に決定可能である。演出状態選択指定値が0D[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり変動パターンPB1-9に決定可能である。変動パターンPB1-8は特図変動時間が12500ミリ秒に設定され、変動パターンPB1-9は特図変動時間が29900ミリ秒に設定される。変動パターンPB1-8、PB1-9のいずれの場合にもリザルト表示を実行するための制御が行われ、変動パターンPB1-9の場合に状態報知演出を実行するための制御が行われる。

【選択図】図9-30

【図9-30】

(A) 可変表示制御例				AKC11	
演出状態 選択指定値	遊技状態	可変表示結果	決定可能 パターン種別	決定可能パターン	特図変動時間(ms)
0C	高確高ベース	ハズレ	CB1-8	PB1-8	12500
0D	低確高ベース	ハズレ	CB1-9	PB1-9	29900

(B) 大当り制御例				AKC12	
大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	時短カウンタ 初期値	高ベース中 決定率(第2特図)		
NA09	02	10000	2%		
NA10	04	10000	2%		
NA11	07	10000	2%		
KA12	02	70	31%		
KA13	04	70	25%		
KA14	07	70	31%		
KA15	10	70	7%		

(C) 大当り時演出制御例						AKC13	
大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	大当り開始 演出時間(ms)	大当り開始 演出パターン	大当り中 演出パターン	大当り終了 演出パターン		
NA09	02	100	APA32	APB32	APC32		
NA10	04	100	APA33	APB33	APC33		
NA11	07	100	APA34	APB34	APC34		
KA12	02	100	APA32	APB32	APC32		
KA13	04	100	APA33	APB33	APC33		
KA14	07	100	APA34	APB34	APC34		
KA15	10	14000	APA35	APB35	APC35		

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件が成立したことにもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすく可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、

遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を含む複数種類の報知を実行可能な報知手段と、を備え、

可変表示パターン決定手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能であり、

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

前記特別状態制御手段は、前記有利状態の終了後に第1回数の可変表示が実行されるまで前記特別状態に制御可能であり、

前記報知手段は、前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数である可変表示中に前記価値報知を実行し、

前記有利状態は、第1種別有利状態と、第2種別有利状態と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、

前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数である場合に、特定決定用データを用いて決定可能であり、

前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、

前記通常決定用データは、前記第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、特定可変表示パターンおよび特別可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンを決定可能とし、前記第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該特定可変表示パターンおよび該特別可変表示パターンとは異なる所定可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンを決定可能とするデータであり、

前記特定決定用データは、前記第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合と、前記第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合とのいずれの場合においても、前記特定可変表示パターンを決定し、前記有利状態に制御する契機とならない可変表示に対応して、前記報知手段による前記価値報知を実行可能な報知可変表示パターンを決定するデータであり、

前記特定可変表示パターンは、前記報知可変表示パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンであり、

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関す

10

20

30

40

50

る。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機として、特許文献1に示すように、確変状態における最終の可変表示に対応して特定の遊技情報を報知する遊技機がある。また、特許文献2に示すように、例えば、通常大当たりが発生した後に、通常の遊技状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が1/300程度に設定され、実行された特図ゲームの回数が1000回に達しても大当たりが発生しないときには、遊技状態が天井確変状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が1/100程度に高められたものや、通常の遊技状態で1000ゲーム大当たりが生じなかったときに、天井確変状態の代わりに時短状態を発生させる遊技機がある。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2017-164640号公報

【特許文献2】特開2005-95449号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1および特許文献2の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

20

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、始動条件が成立したことにもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすく可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を含む複数種類の報知を実行可能な報知手段と、を備え、可変表示パターン決定手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能であり、前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態と、を含み、前記特別状態制御手段は、前記有利状態の終了後に第1回数の可変表示が実行されるまで前記特別状態に制御可能であり、前記報知手段は、前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数である可変表示中に前記価値報知を実行し、前記有利状態は、第1種別有利状態と、第2種別有利状態と、を含み、前記可変表示パターン決定手段は、前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数である場合に、特定決定用データを用いて決定可能であり、前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、前記通常決定用データは、前記第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、特定可変表示パターンおよび特別可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンを決定可能とし、前記第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該特定可変表示パターンおよび該特別可変表示パターンとは異なる所定可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンを決定可能とするデータであり、前記特定決定用データは、前記第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合と、前記第2種別有利状態に制御する契機と

30

40

50

なる可変表示の場合とのいずれの場合においても、前記特定可変表示パターンを決定し、前記有利状態に制御する契機とならない可変表示に対応して、前記報知手段による前記価値報知を実行可能な報知可変表示パターンを決定するデータであり、前記特定可変表示パターンは、前記報知可変表示パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンであり（ここで、第1種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」である大当り遊技状態などであればよい。第2種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「04」である大当り遊技状態などであればよい。特定決定用データは、例えば変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別CB2-1、CB3-2～CB3-5が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。第1種別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-1、PB3-2などであればよい。第2種別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2～PB3-8などであればよい。種別共通可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2などであればよい。報知可変表示パターンは、例えば変動パターンPB1-8、PB1-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC32において変動パターンPB1-8、PB1-9と比べた変動パターンPB3-2の場合などであればよい）、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い、ことを特徴とする。

10

20

このような構成によれば、データ容量の増大を防止するとともに、可変表示が特定結果となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができるとともに、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第2特別状態を提供することができるので、遊技機における商品性を高めることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図2】各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理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を示すフローチャートなどである。

【図5】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートなどである。

【図6】特図表示結果の判定例を示す図である。

【図7】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

40

【図8】演出制御プロセス処理を示すフローチャートなどである。

【図9-1】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図9-2】大当り種別決定例を示す図である。

【図9-3】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図9-4】ハズレ変動パターンの構成例を示す図である。

【図9-5】大当り変動パターンの構成例を示す図である。

【図9-6】ハズレ時参照テーブルを示す図である。

【図9-7】ハズレ時参照テーブルを示す図である。

【図9-8】大当り時参照テーブルを示す図である。

【図9-9】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。

50

- 【図 9-10】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。
- 【図 9-11】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。
- 【図 9-12】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。
- 【図 9-13】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 9-14】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 9-15】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 9-16】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 9-17】演出図柄指定コマンド設定例を示す図である。
- 【図 9-18】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-19】特別期間演出設定テーブルを示す図である。 10
- 【図 9-20】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-21】大当たり開始時設定例を示す図である。
- 【図 9-22】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-23】大当たり終了時設定例を示す図である。
- 【図 9-24】大当たり終了時設定例を示す図である。
- 【図 9-25】大当たり終了時設定例を示す図である。
- 【図 9-26】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-27】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-28】演出状態制御例を示す図である。
- 【図 9-29】演出状態制御例を示す図である。 20
- 【図 9-30】可変表示制御例、大当たり制御例、大当たり時演出制御例を示す図である。
- 【図 9-31】可変表示制御例を示す図である。
- 【図 9-32】可変表示制御例を示す図である。
- 【図 9-33】可変表示制御例を示す図である。
- 【図 9-34】演出状態制御例を示す図である。
- 【図 9-35】演出状態制御例を示す図である。
- 【図 9-36】演出実行例を示す図である。
- 【図 10】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 11】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 12】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。 30
- 【図 13】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 14】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 15】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 16】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 17】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当たりの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。
- 【図 18】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 19】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-1】特徴部 069SG におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。
- 【図 20-2】特徴部 069SG におけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板など 40
- 【図 20-3】(A) は各乱数を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(C1) 及び (C2) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(D) は各種大当たりの内容を示す説明図である。
- 【図 20-4】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-5】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-6】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-7】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-9】演出制御コマンドを例示する図である。 50

- 【図 20-10】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-11】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-12】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-13】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-14】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-15】状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図 20-16】遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
- 【図 20-17】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
- 【図 20-18】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
- 【図 20-19】（A）はバトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（B）は遊タイムに関する演出態様の具体例を示す説明図である。 10
- 【図 20-20】極・バトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-21】可変表示回数表示と特別回数表示とに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-22】RAMクリア後に救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 20-23】RAMクリア後に救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-24】（A）は大当り後、900回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（B）は時短突入演出Bの変形例を示すタイムチャートである。 20
- 【図 20-25】大当り後、900回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-26】救済時短に到達したときに保留記憶数が0の場合の演出動作例を示す説明図である。
- 【図 20-27】救済時短に到達したときに保留記憶数が1以上である場合の演出動作例を示す説明図である。
- 【図 20-28】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 20-29】特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。 30
- 【図 20-30】特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。
- 【図 20-31】特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-32】特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-33】特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-34】特徴部069SG変形例2としての表示処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 20-35】特徴部069SG変形例3を示す図である。
- 【図 20-36】各種演出の内容を説明するための図である。
- 【図 20-37】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 20-38】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 20-39】保留変化予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 20-40】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 20-41】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 20-42】（A）～（D）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。
- 【図 20-43】（A）～（F）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。 50

- 【図 20-44】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-45】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-46】(A) はリーチ予告実行決定テーブル、(B) ～ (E) はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 20-47】(A) ～ (D) はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 20-48】(A) ～ (D) は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 20-49】(A) ～ (D) は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 20-50】(A) ～ (C) は遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。
- 【図 20-51】(A) は確変状態、時短状態 A のはずれ短縮非リーチ変動パターン、(B) は時短状態 B のはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。
- 【図 20-52】確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
- 【図 20-53】確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
- 【図 20-54】時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
- 【図 20-55】SPリーチ E、SPリーチ D の演出動作例である。
- 【図 20-56】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図 20-57】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図 20-58】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図 20-59】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図 20-60】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図 20-61】(A) ～ (C) は SPリーチ E、C、D における制御動作例を示すタイミングチャートである。
- 【図 20-62】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。
- 【図 20-63】(A) ～ (C) は突入導入演出、(D) は時短突入演出 A の演出動作例を示す図である。
- 【図 20-64】(A1) ～ (A4) は確変突入演出、(B1) ～ (B4) は時短突入演出 B の演出動作例を示す図である。
- 【図 20-65】特徴部 069SG における実施の形態 2 としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-66】特徴部 069SG における実施の形態 2 としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。
- 【図 20-67】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 20-68】SPリーチ D の演出動作例である。
- 【図 20-69】遊技状態別の特徴を説明するための図である。
- 【図 21-1】特徴部 099SG において、(A) は各乱数を示す説明図であり、(B1)、(B2) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(C) は大当たり種別の説明図である。
- 【図 21-2】(A)、(B) は普通図柄当り判定テーブルを示す説明図であり、(C) は普通図柄の可変表示時間の説明図であり、(D) は普通図柄当り時の第 2 始動入賞口開放時間の説明図である。
- 【図 21-3】可変表示結果に応じた変動パターンの説明図である。
- 【図 21-4】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
- 【図 21-5】通常状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 21-6】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 21-7】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 21-8】時短状態 A における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 21-9】時短状態 A における変動パターン判定テーブルの説明図である。

- 【図 2 1 - 1 0】時短状態 B における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 2 1 - 1 1】時短状態 B における変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 2 1 - 1 2】始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔の説明図である。
- 【図 2 1 - 1 3】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。
- 【図 2 1 - 1 4】期間値 α' 、 β' 、 γ' の説明図である。
- 【図 2 1 - 1 5】期間値 δ 、 ε 、 ζ の説明図である。
- 【図 2 1 - 1 6】期間値 δ' 、 ε' 、 ζ' の説明図である。
- 【図 2 1 - 1 7】期間値 η 、 θ 、 ι の説明図である。
- 【図 2 1 - 1 8】期間値 η' 、 θ' 、 ι' の説明図である。
- 【図 2 1 - 1 9】期間値 κ 、 λ 、 μ の説明図である。 10
- 【図 2 1 - 2 0】期間値 κ' 、 λ' 、 μ' の説明図である。
- 【図 2 1 - 2 1】期間値 ν 、 ξ 、 π の説明図である。
- 【図 2 1 - 2 2】期間値 ν' 、 ξ' 、 π' の説明図である。
- 【図 2 1 - 2 3】各期間値の説明図である。
- 【図 2 1 - 2 4】(A) はパチンコ遊技機の 10 時間分の実射値の説明図であり、(B) はパチンコ遊技機の設計値の説明図である。
- 【図 2 1 - 2 5】通常状態における平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図 2 1 - 2 6】時短状態 A における平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図 2 1 - 2 7】時短状態 B における平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図 2 1 - 2 8】確変状態における平均変動時間の算出の説明図である。 20
- 【図 2 1 - 2 9】時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の変動が実行されるとき平均変動時間の説明図である。
- 【図 2 1 - 3 0】時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の 110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
- 【図 2 1 - 3 1】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 3 個である状態で 110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 3 個である状態で 1100 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
- 【図 2 1 - 3 2】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 2 個である状態で 110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 2 個である状態で 1100 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。 30
- 【図 2 1 - 3 3】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 1 個である状態で 110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 1 個である状態で 1100 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
- 【図 2 1 - 3 4】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 0 個である状態で 110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 0 個である状態で 1100 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。 40
- 【図 2 1 - 3 5】各期間値の説明図である。
- 【図 2 1 - 3 6】各期間値の説明図である。
- 【図 2 2 - 1】特徴部 018SG における変動パターンの具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 2】(A) は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、(B) は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 3】スーパーリーチ α 、 β 、 γ の大当たり変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。
- 【図 2 2 - 4】スーパーリーチ α 、 β 、 γ のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。 50

【図 22-5】(A) は各種演出の内容を説明するための図、(B) はキャラクタ種別を説明するための図である。

【図 22-6】(A) は S P リーチ演出 A ~ E におけるキャラクタの表示態様を示す図、(B) は S P リーチ演出 A ~ E における L E D の点灯パターンを示す図、(C) は S P リーチ演出 A ~ E における B G M や効果音の出力パターンを示す図である。

【図 22-7】(A) は各発光パターンの一例を示す図、(B) は各音パターンの一例を示す図である。

【図 22-8】 S P リーチ演出 A ~ E の流れを示す樹形図である。

【図 22-9】 S P リーチ α 、 β 、 γ の可変表示が開始されてから S P リーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。

10

【図 22-10】 S P リーチ演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 22-11】 S P リーチ演出 B、C の演出動作例を示す図である。

【図 22-12】 S P リーチ演出 D、E の演出動作例を示す図である。

【図 22-13】 当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【図 22-14】 可動体演出の演出動作例を示す図である。

【図 22-15】 S P リーチ演出 A ~ E の大当り報知の演出動作例を示す図である。

【図 22-16】 S P リーチ演出 A ~ E のはずれ報知の演出動作例を示す図である。

【図 22-17】 事後演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 22-18】 事後演出 B の演出動作例を示す図である。

20

【図 22-19】 事後演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 22-20】 (A) は S P リーチ演出種別定テーブル A、(B) は S P リーチ演出種別定テーブル B、(C) は S P リーチ演出種別定テーブル C を示す図である。

【図 22-21】 枠 L E D をなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

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

【発明を実施するための形態】

【0008】

(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について説明する。

30

【0009】

(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。

【0010】

遊技盤 2 の所定位置には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B と、が設けられている。図 1 に示す例では、遊技領域の右側方に設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とは、それぞれ、複数種類の特別識別情報としての特別図柄の可変表示を行うことができる。特別図柄は、「特図」ともいう。特別図柄の可変表示は、「特図ゲーム」ともいう。第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とは、いずれも 7 セグメントの L E D などを用いて構成される。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

40

【0011】

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。演出図柄や小図柄、普通図柄など、他の図柄についても、「可変表示」は同じく複数種類の図柄を変動可能に表示することである。演出図柄は、飾り図柄あるいは装飾図

50

柄ともいう。可変表示は、変動表示、あるいは単に、変動ともいう。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、拡大、縮小などがある。変動には、ある図柄を点滅表示する態様が含まれてもよい。特別図柄や普通図柄の可変表示では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新可能に表示される。演出図柄の可変表示では、複数種類の演出図柄がスクロール表示または更新表示されたり、1以上の演出図柄が変形、拡大、縮小されたりする。任意の図柄の可変表示において、最後には表示結果として所定の図柄が停止表示される。停止表示は、導出表示、あるいは単に、導出ともいう。可変表示において最終的に停止表示される図柄は、最終停止図柄あるいは確定図柄ともいう。特図ゲームにおける最終停止図柄は、確定特別図柄ともいう。可変表示の表示結果は、特別図柄の表示結果を含み、可変表示結果ともいう。特別図柄の表示結果は、特図表示結果ともいう。可変表示の実行時間は、特別図柄の変動時間である特図変動時間を含み、可変表示時間ともいう。

10

【0012】

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は「第1特図」ともいう。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は「第2特図」ともいう。第1特図を用いた特図ゲームは「第1特図ゲーム」ともいう。第2特図を用いた特図ゲームは「第2特図ゲーム」ともいう。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。

【0013】

遊技盤2の所定位置には、普通図柄表示器20が設けられている。図1に示す例では、遊技領域の左側方に設けられている。普通図柄表示器20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とができる。普通図柄は、「普図」ともいう。普通図柄の可変表示は、「普図ゲーム」ともいう。普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどを用いて構成される。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、複数のLEDにおける一部または全部を点灯したパターンや、複数のLEDを全て消灯したパターンが、含まれてもよい。普図ゲームにおける最終停止図柄は、確定普通図柄ともいう。普通図柄の表示結果は、普図表示結果ともいう。普図ゲームにおいて普通図柄が可変表示される実行時間は、普図変動時間ともいう。

20

【0014】

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）、有機EL（Electro Luminescence）、プロジェクトおよびスクリーンのうち、いずれかを用いて構成されたものであればよい。その他、任意の画像を形成可能な機構を用いて画像表示装置5が構成されてもよい。画像表示装置5は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置5は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

30

【0015】

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、演出図柄の可変表示が行われる。演出図柄は、数字などを示す表示図柄であり、特別図柄や普通図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報となる。図1に示す画像表示装置5の画面上には、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rが設けられ、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、例えば演出図柄が上下方向のスクロール表示や更新表示されることにより、演出図柄の可変表示が行われる。同期して実行される特図ゲームおよび演出図柄の可変表示は、総称して単に、可変表示ともいう。可変表示の同期は、図柄の変動が開始されるタイミングと、その変動が終了して図柄が最終的に停止表示されるタイミングとが、異なる種類の図柄について共通のタイミングとなるものであればよい。演出図柄の可変表示における最終停止図柄は、確定演出図柄、確定飾り図柄、確定装飾図柄ともいう。演出図柄の可変表示は第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期するので、演出図柄の可変表示時間は、特図変動時間と同じになる。

40

【0016】

50

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と、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示とを、表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表示を行う表示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。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は、第 1 保留記憶数ともいう。第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数は、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値は、合計保留記憶数ともいう。図 1 に示す第 1 特別図柄表示装置 4 A および第 2 特別図柄表示装置 4 B の上方には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられる。第 1 保留表示器 2 5 A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。図 1 に示す普通図柄表示器 2 0 の上方には、複数の LED を含んで構成された普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、LED の点灯個数によって、普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数は、普図ゲームに対応する保留記憶数である。

10

【 0 0 1 7 】

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。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、例えば 3 個といった、所定個の賞球が払い出され、第 1 特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立し得る。可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物として、図 2 に示す普通電動役物ソレノイド 8 1 により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な第 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、普通電動役物ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる。可変入賞球装置 6 B が閉鎖状態になることは、第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる。可変入賞球装置 6 B が開放状態になることは、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、例えば 3 個といった、所定個の賞球が払い出され、第 2 特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立し得る。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可能なものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

20

30

【 0 0 1 8 】

入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が進入することは、第 1 始動入賞ともいう。可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入することは、第 2 始動入賞ともいう。第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 1 A によって検出される。第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 1 B によって検出される。第 1 始動入賞の発生にもとづいて、第 1 保留記憶数の加算更新が可能になり、第 1 特図ゲームとして、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特別図柄の可変表示が実行可能になる。第 2 始動入賞の発生にもとづいて、第 2 保留記憶数の加算更新が可能になり、第 2 特図ゲームとして、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄の可変表示が実行可能になる。

40

【 0 0 1 9 】

遊技盤 2 の所定位置には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 2 箇所一般入賞口 1 0 が設けられている。一般入賞口 1 0 のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば 1 0 個といった、所定個の賞球が払い出される。

【 0 0 2 0 】

遊技盤 2 が形成する遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路として、第 1 経路

50

と、第2経路と、が設けられている。第1経路は、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ている。第2経路は、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。画像表示装置5の左側領域は、左側遊技領域あるいは左遊技領域ともいう。画像表示装置5の右側領域は、右側遊技領域あるいは右遊技領域ともいう。左側遊技領域と右側遊技領域とは、例えば遊技領域における画像表示装置5の端面や、遊技釘の配列などにより区分けされていればよい。第1経路に遊技球を流下させるために左側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、左打ちともいう。第2経路に遊技球を流下させるために右側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、右打ちともいう。第1経路は、左打ち経路ともいう。第2経路は、右打ち経路ともいう。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、一部が共通化された経路であってもよい。

10

【0021】

打球発射装置が備える打球操作ハンドルの操作に応じて、遊技球が打球発射装置から発射されて遊技領域に打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、左側遊技領域へと誘導されて第1経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右側遊技領域における第2経路へは誘導不可能または誘導困難となる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、右側遊技領域へと誘導されて第2経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左側遊技領域における第1経路へは誘導不可能または誘導困難となる。

【0022】

入賞球装置6Aは、左側遊技領域における第1経路に設けられ、第1経路を流下する遊技球が進入可能となる。可変入賞球装置6Bは、右側遊技領域における第2経路に設けられ、第2経路を流下する遊技球が進入可能となる。なお、可変入賞球装置6Bは、左側遊技領域における第1経路を流下する遊技球が進入可能となってもよい。可変入賞球装置6Bは、左側遊技領域における第1経路を流下する遊技球よりも、右側遊技領域における第2経路を流下する遊技球の方が、進入しやすくなるように配置されてもよい。

20

【0023】

右側遊技領域における第2経路には、通過ゲート41と、特別可変入賞球装置50と、が設けられている。通過ゲート41は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲート41を通過した遊技球は、図2に示すゲートスイッチ21によって検出される。遊技球が通過ゲート41を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能になり、普通図ゲームとして、普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示が実行可能になる。

30

【0024】

特別可変入賞球装置50は、特別電動役物として、大入賞口ソレノイド82により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置50の上部は、遊技球が通過可能な程度に前後方向の通路幅を有する誘導通路が形成されている。この誘導経路は、右側から左側へと向けて下降するように傾斜し、延在した通路の両側となる手前側および奥側に壁部が設けられる。誘導通路の中央部には、大入賞口となる役物進入口が形成されている。特別可変入賞球装置50において、大入賞口を開閉可能な位置には、大入賞口開閉部材として、前後方向に移動可能な可動部材52が設けられている。特別可変入賞球装置50において、誘導通路の大入賞口が形成されていない部分は、固定された通路を形成する固定部材53が設けられている。

40

【0025】

可動部材52は、大入賞口ソレノイド82により駆動され、大入賞口となる役物進入口を開閉するための進退動作が可能である。特別可変入賞球装置50において、大入賞口から内部に進入した遊技球は、カウントスイッチ23によって検出される。特別可変入賞球装置50の内部には、遊技球が通過可能な入賞領域として、特定領域となるV入賞領域51が設けられている。また、特別可変入賞球装置50の内部には、V入賞領域51とは異なる通常領域が設けられている。V入賞領域51の上部には、V入賞口開閉部材として、V入賞領域51を開放状態と閉鎖状態とに切替え可能な板状の振分部材が設けられている。

50

。振分部材は、特定領域ソレノイド 8 3 により駆動され、V 入賞領域 5 1 を開閉するための進退動作が可能である。V 入賞領域 5 1 は、開放状態であるときに遊技球が通過可能であり、閉鎖状態であるときに遊技球が通過不可能である。V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球は、特定領域スイッチ 2 4 によって検出される。V 入賞領域 5 1 を通過しなかった遊技球は、通常領域を通過する。V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球と、V 入賞領域 5 1 を通過せずに通常領域を通過した遊技球とは、いずれも排出口スイッチ 2 6 によって検出された後に、特別可変入賞球装置 5 0 の外部へと排出される。

【0026】

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。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 8 L、8 R が設けられており、遊技領域周辺部には、点灯演出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。遊技盤 2 の所定位置には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

10

【0027】

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が設けられている。打球操作ハンドルは、操作ノブともいう。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する打球供給皿が設けられている。打球供給皿は、上皿ともいう。上皿の下方には、上皿満タン時に払い出された賞球が流下して貯留される賞球貯留皿が設けられている。賞球貯留皿は、下皿ともいう。

20

【0028】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、スティックコントローラ 3 1 A と、プッシュボタン 3 1 B と、が設けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持して傾倒操作を可能であり、遊技者が押引操作を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 3 1 A に対する操作は、図 2 に示すコントローラセンサユニット 3 5 A によって検出される。プッシュボタン 3 1 B は、遊技者が押下操作を可能である。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、図 2 に示すプッシュセンサ 3 5 B によって検出される。パチンコ遊技機 1 では、遊技者の操作などの動作を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が用いられるが、これら以外の検出手段が用いられてもよい。

30

【0029】

(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への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などである場合に、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過しても当該通過にもとづく普図ゲームを直ちに実行できないので、当該通過にもとづく普図ゲームは、例えば「4」といった所定の上限数まで保留される。普図ゲームでは、普図当り図柄といった、特定の普通図柄が確定普通図柄として停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。これに対し、確定普通図柄として、普図ハズレ図柄といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」である場合に、可変入賞球装置 6 B を所定期間において開放状態とする開放制御が行われる。このときに、第 2 始動入賞口が開放状態になる。

40

【0030】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始可能になる。可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第 2 特別図柄表示装置 4 B

50

による第2特図ゲームが開始可能になる。なお、特図ゲームを実行中の期間や、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されている期間などである場合に、遊技球が始動入賞口に進入して始動入賞が発生しても当該始動入賞にもとづく特図ゲームを直ちに実行できないので、当該始動入賞にもとづく特図ゲームは、例えば「4」といった所定の上限数まで保留される。特図ゲームでは、大当り図柄といった、特定の特別図柄が確定特別図柄として停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「大当り」となる。これに対し、確定特別図柄として、小当り図柄といった、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「小当り」となる。また、確定特別図柄として、ハズレ図柄といった、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる。さらに、確定特別図柄として、時短図柄といった、大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「時短」となることがあってもよい。特別図柄は、時短図柄を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「時短」を含まないものであってもよい。

10

20

30

40

50

【0031】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「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。大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置50に形成された大入賞口が所定の態様で開放状態となることができる。このときの開放状態は、例えば29秒間や1.8秒間など、所定期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に達するタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。大入賞口を開放状態に制御可能な所定期間は、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、開放上限期間ともいう。大当り遊技状態において大入賞口が開放状態となる1のサイクルは、ラウンドあるいはラウンド遊技という。大当り遊技状態では、このようなラウンドを、例えば15回や2回など、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行可能となっている。大当り遊技状態において、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。したがって、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態となる。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になる。

【0032】

特別図柄の表示結果が「大当り」になる場合は、複数の大当り種別を含んでいる。例えば、ラウンド数や開放上限期間といった大入賞口の開放態様、通常状態や時短状態や確変状態といった大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、複数種類の異なる設定とし、各設定に対応して大当り種別が指定される。複数の大当り種別は、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別のうち、一部または全部を含んでもよいし、獲得可能な賞球に関しては同程度の大当り種別を含んでもよい。特別図柄の表示結果が「大当り」であることにもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、図柄大当り、特別図柄による大当り、可変表示大当り、あるいは直撃大当りともいう。

【0033】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置50に形成された大入賞口が所定の開放態様で開放状態となることができる。例えば、小当り遊技状態では、一部の当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大入賞口は、開放回数や開放期間が共通することにより、同様の開放態様にできればよい。あるいは、小当り遊技状態において、大当り遊技状態とは異なる開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大当り種別と同様に、特別図柄の表示結果が「小当り」になる場合にも、複数の小当り種別が含まれてもよい。大当り種別や小当り種別は、当り種別とも総称される。小当り遊技状態において大入賞口を開閉させる動作は、始動動作ともいう。小当り遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置50の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球がV入賞領域51を通過して特定領域スイッチ24によって検出され

ると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御可能となる。小当り遊技状態において遊技球がV入賞領域51を通過することによるV入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、小当り経由大当りともいう。

【0034】

大当り遊技状態が終了した後に、大当り種別と対応して、遊技状態を時短状態や確変状態に制御可能である。また、特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「時短」になった後には、大当り遊技状態に制御されずに、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが通常状態よりも実行されやすい遊技状態である。通常状態よりも第2特図ゲームが実行されやすい遊技状態は、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過して進入しやすい遊技状態である。第2始動入賞口を遊技球が通過しやすいか否かの制御は、ベース制御ともいう。通常状態におけるベース制御は、通常ベース制御あるいは低ベース制御ともいう。時短状態におけるベース制御は、高ベース制御を含んでいる。高ベース制御に加えて、時短状態が中ベース制御を含んでもよい。中ベース制御は、低ベース制御よりも第2始動入賞口を遊技球が通過しやすい一方で、高ベース制御よりも第2始動入賞口を遊技球が通過しにくいベース制御である。中ベース制御が行われる遊技状態は、中ベース状態ともいう。高ベース制御が行われる遊技状態は、高ベース状態ともいう。高ベース制御は、高開放制御ともいう。

10

【0035】

通常状態である場合と、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とで、いずれも特別図柄の表示結果として時短図柄の停止表示が可能である。ただし、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とでは、特別図柄の表示結果として時短図柄が停止表示されたとしても、その時短図柄にもとづくベース制御は行われず、中ベース状態や高ベース状態に移行する新たな制御は開始されない。時短状態では、平均的な可変表示時間を通常状態よりも短縮させる時短制御が可能である。これにより、時短状態は、時間短縮状態ともいう。

20

【0036】

時短状態は、特に第2特別図柄といった、特別図柄の変動効率が向上する状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。遊技状態が確変状態であるときに、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可能である。これにより、確変状態は、確率変動状態ともいう。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、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。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、次回の大当り遊技状態に制御されたことなど、予め定められた終了条件のいずれか1つ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、回数切りともいう。回数切りの時短状態は、回数切り時短ともいう。回数切りの確変状態は、回数切り確変ともいう。

30

【0037】

通常状態となる遊技状態は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、小当り遊技状態などの所定状態、時短状態や確変状態などの特別状態には含まれない遊技状態である。通常状態は、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率、特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などが、パチンコ遊技機1の初期設定状態と同一に制御される遊技状態である。パチンコ遊技機1の初期設定状態は、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旧処理を実行せずに初期設定処理を実行した後の制御状態である。

40

【0038】

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

50

かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。なお、パチンコ遊技機 1 は、遊技状態として確変状態を含まないものであってもよい。

【0039】

小当り遊技状態が終了した後に、V入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合と、V入賞が発生せずに小当り遊技状態となる前の遊技状態が変更されない場合と、がある。ただし、特図ゲームの表示結果が「小当り」となり、回数切りにおける所定回数の特図ゲームが実行された場合に、時短状態や確変状態の制御が終了して、通常状態となることがある。なお、パチンコ遊技機 1 は、遊技状態として小当り遊技状態を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「小当り」を含まないものであってもよい。

10

【0040】

可変表示の実行回数にもとづく時短条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態に制御可能であってもよい。このような時短状態は、救済時短ともいう。時短条件は、パチンコ遊技機 1 への電源投入後や、大当り発生後、特図ゲームの表示結果が「時短」となった後に、特定回数の可変表示を実行しても新たな大当り遊技状態や時短状態への制御が行われなかった場合に、成立可能な条件であればよい。

【0041】

(演出の進行など)

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行にあわせて種々の演出を実行可能である。この演出は、遊技の進行状況を報知する演出と、遊技を盛り上げる演出と、を含む。これらの演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示すること、スピーカ 8 L、8 R から効果音を出力すること、遊技効果ランプ 9 を点灯すること、可動体 3 2 を動作させること、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を振動させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含み、任意の演出装置を用いて実行可能なものであればよい。

20

【0042】

遊技の進行にあわせて実行可能な演出は、演出図柄の可変表示を含む。第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに対応して、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、演出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となる確定特別図柄が停止表示されるときに、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図柄が停止表示される。確定演出図柄は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に対応した 3 つの演出図柄の組合せで構成される。演出図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間に、演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることがある。リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止した演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに、未だ停止していない演出図柄について変動が継続している態様などである。演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。

30

【0043】

演出図柄の可変表示がリーチ態様となったことに対応して、リーチ演出を実行可能である。パチンコ遊技機 1 は、演出態様が異なる場合に、可変表示の表示結果が「大当り」となる割合が異なるように、複数種類のリーチ演出を実行可能である。演出態様に対応する「大当り」の割合は、大当り信頼度、大当り期待度ともいう。リーチ演出は、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度が高いスーパーリーチと、を含む。その他、リーチ演出の実行時間に対応して、ショートリーチと、ショートリーチよりも実行時間が長いロングリーチと、を含むものとしてもよい。

40

【0044】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときに、画像表示装置 5 の画面上において、予め定められた大当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、例えば「7」の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライ

50

ン上に停止表示される。大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合に、例えば「7」の数字を示す演出図柄など、奇数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り」である場合に、例えば「6」の数字を示す演出図柄など、偶数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。「非確変大当り」は、「通常大当り」ともいう。この場合に、奇数の演出図柄は、確変図柄ともいう。偶数の演出図柄は、非確変図柄あるいは通常図柄ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0045】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときに、画像表示装置5の画面上において、予め定められた小当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rに、例えば「7」以外の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示されてもよい。特図ゲームの表示結果が「大当り」になるときと「小当り」になるときとで、共通の確定演出図柄が停止表示されてもよい。

【0046】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様とならずに、表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様とならずに非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、非リーチハズレともいう。特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となり、リーチ演出が実行された後に表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、大当り組合せや小当り組合せではないリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様となった後にリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、リーチハズレともいう。

【0047】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出は、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示を含む。その他に、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出などを、演出図柄の可変表示中に実行可能である。予告演出は、実行中の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する当該変動予告演出と、実行が保留されている実行前の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する先読み予告演出と、を含んでもよい。先読み予告演出は、例えば保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示の表示態様を、通常とは異なる態様に変化させる変化演出を実行可能であってもよい。

【0048】

画像表示装置5の画面上において、演出図柄の可変表示中に演出図柄を一旦仮停止させた後に、可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行可能であってもよい。擬似連演出は、演出図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させる再変動回数が多い場合の方が、再変動回数が少ない場合よりも大当り信頼度が高くなるように設定されてもよい。演出図柄の可変表示において、リーチ態様となるより前に擬似連演出が実行される場合と、リーチ態様となった後に擬似連演出が実行される場合と、が含まれてもよい。その他、演出図柄の可変表示において、複数のタイミングで擬似連演出を実行可能であってもよい。

【0049】

大当り遊技状態の制御中に、大当り遊技状態を報知する大当り中演出を実行可能である。大当り中演出は、ラウンド数を報知する演出と、大当り遊技状態の有利度が向上することを示唆または報知する昇格演出と、を含んでもよい。小当り遊技状態の制御中に、小当り遊技状態を報知する小当り中演出を実行可能である。大当り遊技状態の制御中と、小当り遊技状態の制御中とで、共通の演出を実行することで、現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか小当り遊技状態であるかを、遊技者が認識不可能または認識困難となるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0050】

特図ゲームなどの実行がなく、遊技が進行していない非遊技状態では、画像表示装置5の画面上にデモンストレーション用の演出画像を表示可能である。デモンストレーション用の演出画像は、デモ画像ともいう。デモ画像の表示は、デモ表示ともいう。デモ表示による演出は、客待ちデモ演出ともいう。

【0051】

(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、電源基板17などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板など、各種の基板が配置されている。

10

【0052】

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における遊技の進行を制御可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理を伴う普図ゲームの実行、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、確変状態など、各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100と、スイッチ回路110と、ソレノイド回路111と、を備える。

【0053】

主基板11が備える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、を含んで構成可能である。ROM 101、RAM 102、乱数回路104の一部または全部は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に対して外付可能な構成であってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵された構成であってもよい。スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号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。遊技球検出用の各種スイッチは、例えばゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bといった始動口スイッチ、カウントスイッチ23、特定領域スイッチ24、排出口スイッチ26を含む。検出信号は、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などを示す。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。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を、普通電動役物ソレノイド81と、大入賞口ソレノイド82と、特定領域ソレノイド83と、に供給可能である。ソレノイド駆動信号は、各ソレノイドをオンする信号などであればよい。

20

30

【0054】

遊技制御用マイクロコンピュータ100において、ROM 101は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ROM 101が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。RAM 102は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。RAM 102は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップRAMとなっていればよい。RAM 102は、RWM (Read/Write Memory) ともいう。RAM 102のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。CPU 103は、ROM 101に記憶されたプログラムに対応する処理を実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御可能である。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を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときに使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新

40

50

されるものであってもよいし、CPU103が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。I/O105は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。I/O105の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路110を介して伝送される各種スイッチからの検出信号を含んでいけばよい。I/O105の出力ポートから出力される各種信号は、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄保留表示器25Cなどを制御する信号と、普通電動役物ソレノイド81、大入賞口ソレノイド82、特定領域ソレノイド83などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいけばよい。

【0055】

主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100により、遊技の進行を制御する動作の一部として、遊技の進行に応じた演出制御コマンドを、演出制御基板12に対して送信可能に出力する。演出制御コマンドは、遊技の進行状況などを指定または通知するコマンドである。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。演出制御コマンドは、例えば特図ゲームの表示結果、当り種別、変動パターンなど、主基板11における各種の決定結果を指定するコマンドと、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、遊技状態など、遊技の状況を指定するコマンドと、エラーの発生などを指定するコマンドと、を含むものであればよい。

【0056】

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もとづいて演出を制御可能な機能を有する。演出制御基板12において制御可能な演出は、例えば可動体32の駆動など、遊技の進行に応じた種々の演出であり、その他に、エラー報知、電断復旧の報知など、各種報知を含む。演出制御基板12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、を備える。

【0057】

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とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演出制御基板12の諸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。演出制御用CPU120は、各種テーブルのデータなど、ROM121が記憶する各種データを用いるとともに、RAM122をメインメモリとして使用する。演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部123に指示することもある。ここでの検出信号は、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であればよい。

【0058】

表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを含み、演出制御用CPU120からの演出の実行指示にもとづいて、主に表示に関する演出を実行可能に制御する。表示制御部123は、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することにより、演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させる。表示制御部123は、さらに、音指定信号を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号をランプ制御基板14に供給したりする。音指定信号は、スピーカ8L、8Rにて出力される音声を指定する。ランプ信号は、遊技効果ランプ9の点灯態様や消灯態様を指定する。音指定信号やランプ信号の供給により、演出画像の表示に同期して、スピーカ8L、8Rの音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯または消灯が可能になる。表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を、可動体32のモータやソレノイドに、または可動体32を駆動するドライバ回路に、供給可能であってもよい。演出制御基板12とは別に、可動体32を駆動するためのドライバ基板が設けられてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 9 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出の実行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。演出の実行を制御するときに使用される乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドなどを取り込むための入力ポートと、各種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。I / O 1 2 5 の入力ポートは、コントローラセンサユニット 3 5 A から供給される検出信号の入力端子と、プッシュセンサ 3 5 B から供給される検出信号の入力端子と、を含んでいけばよい。I / O 1 2 5 の出力ポートは、画像表示装置 5 に供給される映像信号の出力端子と、音声制御基板 1 3 に供給される音指定信号の出力端子と、ランプ制御基板 1 4 に供給されるランプ信号の出力端子と、を含んでいけばよい。

10

【 0 0 6 0 】

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、表示制御部 1 2 3 からの音指定信号にもとづいてスピーカ 8 L、8 R を駆動し、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。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、表示制御部 1 2 3 からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ 9 を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力と、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯とは、表示制御部 1 2 3 からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体 3 2 を動作させる信号の供給など、可動体 3 2 の制御とは、演出制御用 C P U 1 2 0 が一部または全部を実行するようにしてもよい。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 以外の基板は、サブ基板ともいう。図 2 に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図 2 に示す構成例とは異なり、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。

20

【 0 0 6 1 】

電源基板 1 7 は、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 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 1 7 は、例えば交流 (A C) を直流 (D C) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 1 2 V や直流 5 V など) に変換するための電源回路などを備えている。パチンコ遊技機 1 は、電源スイッチ 9 1 の操作により、電源投入の開始と終了とを切替可能である。主基板 1 1 のスイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 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 1 0 0 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 1 0 0 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 I C、システムリセット I C のいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

30

40

【 0 0 6 2 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【 0 0 6 3 】

(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 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。

【 0 0 6 4 】

50

図 3 は、主基板 1 1 において CPU 1 0 3 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。図 3 に示す遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、割込み禁止に設定する（ステップ S 1）。これにより、以後は割込み許可となるまで、他の処理が実行されない。続いて、内蔵デバイスレジスタの設定を行う（ステップ S 2）。内蔵デバイスレジスタの設定では、例えば内蔵デバイスレジスタ設定テーブルを用いて、指定された内蔵デバイスアドレスに内蔵デバイスレジスタ設定値を格納する。内蔵デバイスレジスタは、例えばタイマ回路であるタイマカウンタとしての P T C（Programmable Timer Counter）、乱数回路 1 0 4、I / O 1 0 5 の入力ポート、シリアル通信回路、RWM アクセス制御回路など、各種回路や電子部品に対応して設けられたものであればよい。また、スタックポインタの初期設定や割込みベクタの設定などが行われてもよい。

10

【 0 0 6 5 】

続いて、RWM チェック処理（ステップ S 3）を実行し、予め定められた復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 4）。復旧条件は、クリアスイッチ 9 2 の操作に対応した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 としての RAM 1 0 2 における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電源投入時に、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 が押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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、ステップ S 4 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 の RWM チェック処理は、チェックサム算出処理を含み、処理結果として得られたチェックサムデータを、チェックサムバッファの記憶データと比較して、両者のデータが合致した場合に、RAM 1 0 2 における記憶内容が正常であると判断する。ステップ S 4 では、ステップ S 3 の RWM チェック処理により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た結果にもとづいて、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

20

【 0 0 6 6 】

復旧条件が成立した場合に（ステップ S 4 ; Y e s）、復旧用の設定が行われる。復旧用の設定は、バックアップ時コマンド送信テーブルの指定（ステップ S 5）と、バックアップ時設定テーブルの指定（ステップ S 6）と、を含んでいる。バックアップ時コマンド送信テーブルは、バックアップデータを用いた復旧が行われたことを指定する停電復旧指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するためのテーブルデータを含んでいる。バックアップ時設定テーブルは、バックアップデータを用いた復旧が行われた場合に、ワークエリアの初期設定に用いられるテーブルデータを含んでいる。テーブルの指定は、ROM 1 0 1 に記憶されたテーブルの先頭アドレスに対応する値を、汎用ポインタまたはテーブルポインタに格納する。他のテーブルについても同様である。

30

【 0 0 6 7 】

復旧条件が成立しない場合に（ステップ S 4 ; N o）、初期化用の設定が行われる。初期化用の設定は、RWM 初期設定処理（ステップ S 7）と、初期化時コマンド送信テーブルの指定（ステップ S 8）と、初期化時設定テーブルの指定（ステップ S 9）と、を含んでいる。RWM 初期設定処理は、RAM 1 0 2 におけるワークエリアとなる所定領域にクリアデータを格納することにより、ワークエリアを初期化する処理が含まれている。初期化時コマンド送信テーブルは、電源投入時の初期設定が行われたことを指定する電源投入指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するためのテーブルデータを含んでいる。初期化時設定テーブルは、電源投入時の初期設定が行われた場合に、ワークエリアの初期設定に用いられるテーブルデータを含んでいる。例えば、初期化時設定テーブルは、特定回数カウンタの計数値を、特定回数初期値に設定するためのテーブルデータを含んでいる。また、初期化時設定テーブルは、特定回数コマンドバッファの格納値を、特定回数コマンド上限値に設定するためのテーブルデータを含んでいる。特定回数は、大当り遊技状態や時短状態に制御されない期間が継続した場合に、遊技状態を通常状態から時短状態に

40

50

移行させる時短条件となる可変表示の実行回数である。

【0068】

その後、コマンドセット処理（ステップS10）と、データセット処理（ステップS11）と、を実行する。コマンドセット処理は、コマンド送信テーブルにおいて指定されたコマンドデータを、シリアル通信データレジスタに格納することにより、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための処理が含まれる。データセット処理は、ポインタにより指定されたデータ設定テーブルを用いて、テーブルデータが示すアドレスに指定値を格納する処理と、テーブルデータが示すアドレスの記憶内容をクリアする処理と、が含まれる。

【0069】

そして、ウェイト処理（ステップS12）を実行した後に、特定回数コマンド送信処理（ステップS13）を実行する。ウェイト処理は、所定期間が経過するまで待機することにより、演出制御基板12などのサブ基板が確実に起動可能となる。特定回数コマンド処理は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する演出制御コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための処理である。特定回数カウンタは、RAM102の所定アドレスに設けられ、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数を計数可能であればよい。

【0070】

ステップS13の特定回数コマンド送信処理に続いて、割込み初期設定（ステップS14）を行い、例えば4ミリ秒といった、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するようにPTCカウンタ出力値を設定して、ループ処理に入る。このループ処理では、割込み禁止（ステップS15）、初期値決定用乱数更新処理（ステップS16）、割込み許可（ステップS17）が、繰り返し実行される。以後、PTCから割込み要求信号がCPU103へ送出されるごとに、CPU103はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、CPU103は、例えば4ミリ秒といった、所定時間ごとにタイマ割込み処理を実行することができる。

【0071】

図4（A）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。CPU103は、PTC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ことで、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能である。図4（A）に示す遊技制御用タイマ割込み処理は、電源断処理（ステップS21）と、スイッチ処理（ステップS22）と、メイン側エラー処理（ステップS23）と、遊技用乱数更新処理（ステップS24）と、特別図柄プロセス処理（ステップS25）と、普通図柄プロセス処理（ステップS26）と、情報出力処理（ステップS27）と、賞球処理（ステップS28）と、メイン側表示制御処理（ステップS29）と、を含んでいる。

【0072】

ステップS21の電源断処理は、電源基板17から伝送される電源断信号を確認して、電源断の発生有無を判定する処理などが含まれる。電源断が発生した場合に、チェックサム算出処理を実行し、チェックサムデータをチェックサムバッファに設定した後、RWMアクセス禁止など、電源断時の設定が行われる。ステップS22のスイッチ処理は、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など、スイッチ回路110を介して入力される各種スイッチからの検出信号について、受信の有無を判定する処理が含まれる。検出信号の受信結果は、スイッチオンバッファに設定される。ステップS23のメイン側エラー処理は、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処理が含まれる。ステップS24の遊技用乱数更新処理は、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処理が含まれる。

【0073】

図4（B）は、遊技用乱数の一例を示している。遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数MR1と、当り図柄選択用の乱数MR2と、MR2初期値決定用の乱数MR3と、変動パ

10

20

30

40

50

ターン種別選択用の乱数MR4と、変動パターン決定用の乱数MR5と、普通図柄当り判定用の乱数MR6と、MR6初期値決定用の乱数MR7と、を含んでいる。特別図柄判定用の乱数MR1は、特別図柄の表示結果を「大当り」にするか否か、特別図柄の表示結果を「小当り」にするか否かなど、特別図柄の表示結果を判定するときに使用する。当り図柄選択用の乱数MR2は、特別図柄の表示結果を「大当り」にする場合の大当り図柄や、特別図柄の表示結果を「小当り」にする場合の小当り図柄など、確定特別図柄を複数の特別図柄から選択するときに使用する。MR2初期値決定用の乱数MR3は、乱数MR2の初期値を作成するために使用する。変動パターン種別選択用の乱数MR4は、特別図柄の変動パターン種別選択に使用する。変動パターン決定用の乱数MR5は、変動パターン種別に対応した変動パターンの決定に使用する。普通図柄当り判定用の乱数MR6は、普通図柄の表示結果を「普図当り」にするか否かという、普通図柄の表示結果を判定するときに使用する。MR6初期値決定用の乱数MR7は、乱数MR6の初期値を作成するために使用する。MR2初期値決定用の乱数MR3と、MR6初期値決定用の乱数MR7は、ステップS24の遊技用乱数更新処理だけでなく、図3に示されたステップS16の初期値決定用乱数更新処理においても更新可能であればよい。

10

【0074】

変動パターンは、変動パターン種別選択用の乱数MR4の値にもとづいて選択された変動パターン種別に含まれる1または複数の変動パターンのうちから、今回の可変表示における使用パターンとなるものが、変動パターン決定用の乱数MR5の値を用いて決定される。変動パターンは、特図ゲームの実行時間である特図変動時間と、演出図柄の可変表示の態様と、演出図柄の可変表示中の演出内容と、を含む各種の変動設定事項を指定する。特図変動時間は、演出図柄の可変表示における実行時間ともなる。演出図柄の可変表示の態様は、リーチの有無などを含む。演出図柄の可変表示中の演出内容は、リーチ演出の種類などを含む。変動パターンは、可変表示パターンともいう。変動パターン種別は、例えば演出図柄の可変表示中における演出態様などにもとづいて、予め分類された1または複数の変動パターンが含まれるグループである。

20

【0075】

図4(A)に示すステップS25の特別図柄プロセス処理は、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御など、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップS26の普通図柄プロセス処理は、ゲートスイッチ21からの検出信号にもとづく普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置6Bの開放制御など、普通図柄の可変表示と第2始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップS27の情報出力処理は、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、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情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップS28の賞球処理は、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップS29のメイン側表示制御処理は、第1特別図柄の表示設定と、第2特別図柄の表示設定と、を含んでいる。第1特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。第2特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。

30

40

【0076】

図5(A)は、特別図柄プロセス処理として、図4(A)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。CPU103は、特別図柄プロセス処

50

理において、まず、始動入賞判定処理（ステップ S 1 0 1）を実行する。始動入賞判定処理は、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納して保留記憶数を更新する処理が含まれる。始動入賞の発生が検出された場合に、保留記憶数が上限値未満であれば、表示結果、当り種別、変動パターンなどの決定に用いられる乱数値が抽出される。抽出された乱数値は、保留情報として記憶される。また、抽出された乱数値にもとづいて、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。保留情報の記憶や保留記憶数を更新した後に、演出制御基板 1 2 に対して、始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定などの判定結果を指定する演出制御コマンドを送信するためのコマンド設定が行われる。こうしたコマンド設定により、始動入賞時の演出制御コマンドは、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 0 0 7 7 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理を実行した後に、R A M 1 0 2 の所定アドレスに記憶された特図プロセスコードを読み出す（ステップ S 1 0 2）。特図プロセスコードは、0 0 [H] ~ 0 B [H] のいずれかに更新設定が可能であり、特別図柄プロセスコードともいう。[H] は 1 6 進数であることを示す。C P U 1 0 3 は、特図プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行する（ステップ S 1 0 3）。これにより、特別図柄の可変表示に関する遊技の進行を制御可能になる。

【 0 0 7 8 】

図 5 (B) は、特別図柄プロセス処理において、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。特別図柄プロセス処理は、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理として、特図プロセスコードが 0 0 [H] に対応する特別図柄通常処理と、特図プロセスコードが 0 1 [H] に対応する特別図柄変動処理と、特図プロセスコードが 0 2 [H] に対応する特別図柄停止処理と、特図プロセスコードが 0 3 [H] に対応する小当り開放前処理と、特図プロセスコードが 0 4 [H] に対応する小当り開放中処理と、特図プロセスコードが 0 5 [H] に対応する小当り開放後処理と、特図プロセスコードが 0 6 [H] に対応する小当り排出球待機処理と、特図プロセスコードが 0 7 [H] に対応する小当り終了処理と、特図プロセスコードが 0 8 [H] に対応する大入賞口開放前処理と、特図プロセスコードが 0 9 [H] に対応する大入賞口開放中処理と、特図プロセスコードが 0 A [H] に対応する大入賞口開放後処理と、特図プロセスコードが 0 B [H] に対応する大当り終了処理と、を含んでいる。

20

30

【 0 0 7 9 】

特別図柄通常処理は、記憶された保留情報の有無などにもとづいて、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を判定可能な処理を含む。特別図柄通常処理は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値にもとづいて、特別図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否か、さらに、「時短」とするか否かなどを、判定可能な処理を含む。特別図柄通常処理は、表示結果の判定に対応して、特別図柄の可変表示において停止表示する確定特別図柄を決定する処理を含む。特別図柄通常処理は、変動パターンを決定する処理を含む。このように、特別図柄通常処理では、特別図柄の可変表示が開始される場合に、その表示結果が導出表示される以前に、可変表示に関する各種の判定や決定（事前決定）が行われるとともに、特図プロセスコードが 0 1 [H] に更新される。

40

【 0 0 8 0 】

C P U 1 0 3 は、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルを R O M 1 0 1 から読み出して参照する。主基板 1 1 における乱数値を用いた他の判定や決定についても同様である。乱数値を用いない場合でも、必要なテーブルを R O M 1 0 1 から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルを R O M 1 2 1 から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などができればよい。

【 0 0 8 1 】

特別図柄通常処理では、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という、特図 2 優先消化の制御が行われてもよい。あるいは、

50

特別図柄通常処理では、第1始動入賞口と第2始動入賞口に遊技球が入賞した順序と対応して、その入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるという、入賞順消化の制御が行われてもよい。

【0082】

特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、変動パターンに対応する特図変動時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。特図変動時間が経過した場合に、確定特別図柄を停止表示する図柄停止時間を設定し、各種カウンタの計数値を更新するとともに、特図プロセスコードが02[H]に更新される。特別図柄停止処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、特別図柄変動処理にて設定された図柄停止時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。図柄停止時間が経過した場合に、可変表示の表示結果に対応して、特図プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、特図プロセスコードは08[H]に更新される。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、特図プロセスコードは03[H]に更新される。可変表示の表示結果が「時短」や「ハズレ」である場合に、特図プロセスコードはクリアされて初期値である00[H]に更新される。また、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、小当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「時短」である場合に、遊技状態を時短状態に制御するための設定が行われる。

【0083】

小当り開放前処理は、可変表示の表示結果が「小当り」であることにもとづいて、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い、特図プロセスコードを04[H]に更新する。小当り開放中処理は、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測し、小当り用開放時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。小当り用開放時間が経過した場合に、大入賞口を閉鎖状態とするための設定とともに、特図プロセスコードが05[H]に更新される。小当り開放後処理は、小当り遊技状態における大入賞口の入賞検出を行い、所定時間の経過後に、特図プロセスコードを06[H]に更新する。小当り排出球待機処理は、大入賞口排出球エラーの設定、V入賞領域51の通過判定、大入賞口の排出完了判定を行う処理が含まれる。大入賞口の排出完了と判定された場合に、小当り終了前の設定とともに、特図プロセスコードが07[H]に更新される。小当り終了処理は、特定領域通過フラグによりV入賞領域51の通過有無を判定する処理が含まれる。特定領域通過フラグは、V入賞領域51を通過した遊技球があった場合に、オン状態に対応する指定値01[H]が設定される。特定領域通過フラグがオンである場合に、大当りの開始設定とともに、特図プロセスコードが08[H]に更新される。特定領域フラグがオフである場合に、小当りの終了設定とともに、特図プロセスコードがクリアされて初期値である00[H]に更新される。

【0084】

大入賞口開放前処理は、大入賞口開放回数カウンタの更新や大入賞口の作動設定を含めた大入賞口開放時の設定など、大入賞口を開放状態に制御するための設定を行い、特図プロセスコードを09[H]に更新する。大入賞口開放中処理は、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測するとともに、大入賞口の入賞検出を行い、大入賞口入賞個数最大値に達した場合や、大当り用開放時間が経過した場合に、大入賞口を閉鎖状態とするための設定とともに、特図プロセスコードを0A[H]に更新する。大入賞口開放後処理は、大入賞口排出球不一致エラーの設定を行った後に、大入賞口開放後時間の終了判定を行い、開放終了時と判定された場合に、大入賞口開放回数カウンタの計数値を判定する処理が含まれる。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値未満である場合に、特図プロセスコードを08[H]に更新して、次のラウンドを開始可能に制御する。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値である場合に、大当り終了演出時間の設定を含めた開放終了時の設定とともに、特図プ

ロセスコードを 0 B [H] に更新する。大当り終了処理は、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。大当り終了演出時間が経過した場合に、大当り終了時の遊技状態設定を含めた大当りの終了設定とともに、特図プロセスコードがクリアされて初期値である 0 0 [H] に更新される。

【 0 0 8 5 】

特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理は、特別図柄大当り判定処理と、特別図柄小当り判定処理と、を含んでいる。また、特別図柄通常処理は、特別図柄時短判定処理を含んでいてもよい。これらの判定処理では、特別図柄判定用バッファから読み出した特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値を用いて、その値がいずれの判定範囲に含まれるかという、特別図柄判定値チェックが行われる。例えば、特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値が大当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄大当り判定処理により特別図柄の表示結果を「大当り」にすると判定される。また、特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値が小当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄小当り判定処理により特別図柄の表示結果を「小当り」にすると判定される。特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値が時短判定範囲に含まれる場合に、特別図柄時短判定処理により特別図柄の表示結果を「時短」にすると判定されてもよい。

10

【 0 0 8 6 】

図 6 は、特別図柄の表示結果である特図表示結果の判定例を示している。始動口入賞指定値は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入したことによる第 1 始動入賞の場合に対応して「1」が設定され、第 2 始動入賞口に遊技球が進入したことによる第 2 始動入賞の場合に対応して「2」が設定される。すなわち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームである第 1 特図ゲームが実行される。これに対し、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームである第 2 特図ゲームが実行される。特別図柄大当り判定処理、特別図柄小当り判定処理、特別図柄時短判定処理では、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とに対応して、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「時短」、「ハズレ」のいずれかに決定されるように、乱数 M R 1 の値と比較される M R 1 判定値が設定される。特図表示結果が「大当り」に割り当てられた M R 1 判定値は、大当り判定値ともいう。特図表示結果が「小当り」に割り当てられた M R 1 判定値は、小当り判定値ともいう。特図表示結果が「時短」に割り当てられた M R 1 判定値は、時短判定値ともいう。大当り判定値の設定による大当り確率は、特図ゲームにより大当りとなる割合を示す。小当り判定値の設定による小当り確率は、特図ゲームにより小当りとなる割合を示す。時短判定値の設定による時短確率は、特図ゲームによりベース制御が変更可能な割合を示す。

20

30

【 0 0 8 7 】

(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 1 7 など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、演出制御メイン処理を実行する。

【 0 0 8 8 】

図 7 は、演出制御基板 1 2 において演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図 7 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、初期化処理 (ステップ S 7 1) を実行する。初期化処理は、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 に搭載されたタイマ回路用のレジスタ設定などを含む。このときに、初期動作制御処理 (ステップ S 7 2) を実行する。初期動作制御処理は、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など、可動体 3 2 の初期動作を行う制御が含まれる。その後、タイマ割込みフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えばタイマ回路用のレジスタ設定にもとづいて、2 ミリ秒といった所定時間が経過するごとに、オン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオフである場合に (ステップ S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 を繰り返して待機する。

40

50

【0089】

タイマ割込みフラグがオンである場合に（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理（ステップS75）を実行する。コマンド解析処理は、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などの処理が含まれる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したか、あるいは、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。演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合に、その遊技状態に対応する背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

10

【0090】

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（ステップS76）を実行する。演出制御プロセス処理は、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が含まれる。各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンドなどにもとづいた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理（ステップS77）を実行する。演出用乱数更新処理は、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する。その後、ステップS73に戻る。ステップS73に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

20

【0091】

図8（A）は、演出制御プロセス処理として、図7に示すステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理において、まず、先読み演出設定処理（ステップS151）を実行する。先読み演出設定処理は、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドにもとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などの処理が含まれる。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もとづいて保留表示を表示するための処理が含まれる。

30

【0092】

演出制御用CPU120は、先読み演出設定処理を実行した後に、RAM122の所定アドレスに記憶された演出プロセスコードを読み出す（ステップS152）。演出プロセスコードは、00[H]～0A[H]のいずれかに更新設定が可能であり、演出制御プロセスコードともいう。演出制御用CPU120は、演出プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行する（ステップS153）。これにより、演出図柄の可変表示を含めた演出の実行を制御可能になる。

【0093】

図8（B）は、演出制御プロセス処理において、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。演出制御プロセス処理は、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理として、演出プロセスコードが00[H]に対応する変動パターンコマンド待ち処理と、演出プロセスコードが01[H]に対応する演出図柄変動開始処理と、演出プロセスコードが02[H]に対応する演出図柄変動中処理と、演出プロセスコードが03[H]に対応する演出図柄変動停止処理と、演出プロセスコードが04[H]に対応する小当り表示処理と、演出プロセスコードが05[H]に対応する小当り開放中処理と、演出プロセスコードが06[H]に対応する小当り終了演出処理と、演出プロセスコードが07[H]に対応する大当り表示処理と、演出プロセスコードが08[H]に対応するラウンド中処理と、演出プロセスコードが09[H]に対応するラウンド後処理と、演出プロセスコードが0A[H]に対応する大当り終了演出処理と、を含んでいる。

40

【0094】

50

変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能な処理を含む。例えば、コマンド解析処理でセットされる変動パターン指定コマンド受信フラグがオンであるか否かにより、受信有無を判定可能である。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出プロセスコードが 0 1 [H] に更新される。変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示の制御が行われる。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出が開始されるように制御する処理を含む。例えば、受信した変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の演出パターンを選択し、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの計時値について更新を開始させ、演出プロセスコードが 0 2 [H] に更新される。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングなどを制御するとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能な処理を含む。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出プロセスコードが 0 3 [H] に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御を行い、確定特別図柄に対応した演出結果を表示可能に制御する処理を含む。そして、可変表示の表示結果に対応して、演出プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、演出プロセスコードは 0 7 [H] に更新される。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、演出プロセスコードは 0 4 [H] に更新される。可変表示の表示結果が「時短」や「ハズレ」である場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である 0 0 [H] に更新される。

10

20

【0095】

小当り表示処理は、小当りが発生したときに、小当りファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。小当りファンファーレ演出は、画像表示装置 5 の画面上に小当りの発生を報知する演出画像が表示される小当り表示を含み、小当りファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。小当りファンファーレ演出時間が経過したときに、小当りファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが 0 5 [H] に更新される。小当り開放中処理は、小当り遊技状態において大入賞口の開放中に対応して、小当り開放中演出を行うための設定を行い、演出プロセスコードを 0 6 [H] に更新する。小当り終了演出処理は、画像表示装置 5 の画面上に小当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。また、小当り遊技状態において、特定領域スイッチ 2 4 により遊技球が検出され、V 入賞が発生したと判定された場合に、V 入賞の発生を報知する V 入賞演出の実行制御が行われる。小当り遊技状態において V 入賞が発生した場合に、演出プロセスコードは 0 7 [H] に更新される。小当り遊技状態において V 入賞が発生しなかった場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である 0 0 [H] に更新される。

30

【0096】

大当り表示処理は、大当りが発生したときに、ファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。ファンファーレ演出は、画像表示装置 5 の画面上に大当りの発生を報知する演出画像が表示される大当り表示を含み、ファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。ファンファーレ演出時間が経過したときに、ファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが 0 8 [H] に更新される。ラウンド中処理は、大当り遊技状態におけるラウンド中の表示設定を含む。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドの終了でなければ、演出プロセスコードを 0 9 [H] に更新し、最終ラウンドの終了であれば、演出プロセスコードを 0 A [H] に更新する。ラウンド後処理は、大当り遊技状態におけるラウンド間の表示設定を含む。そして、ラウンド開始条件が成立したときに、演出プロセスコードを 0 8 [H] に更新する。大当り終了演出は、画像表示装置 5 の画面上に大当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。その後、大当り終了の報知時間が経過したときに、演出プロセスコードはクリアされて初期値である 0 0 [H] に更新される。

40

50

【0097】

(基本説明の変形例)

パチンコ遊技機1は、基本説明における構成、機能、処理、動作に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。上記実施の形態において、下位概念となる事項が記載されている場合に、同族的事項や同類的事項を用いた上位概念の発明、あるいは、共通する性質を用いた上位概念の発明は、本願発明として包含され、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構造や特性を備えたものであってもよい。

10

【0098】

パチンコ遊技機1は、入賞の発生にもと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てもよいし、遊技媒体を封入し入賞の発生にもとづいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0099】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは、例えば、「-」を示す記号など、1種類の図柄だけとして、この図柄の表示と消灯とを繰り返す可変表示を行うようにしてもよい。可変表示中に1種類の図柄が表示され、可変表示の停止時に、この図柄が表示されなくてもよい。例えば、表示結果としては「-」を示す記号が表示されず、特別図柄の表示がない非表示状態としてもよい。

20

【0100】

パチンコ遊技機1は、複数の設定値に対応して大当りの当選確率や出玉率が変わる構成を備えてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定されている設定値ごとに異なる大当たり判定値を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率を変更可能であってもよい。具体的な一例として、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。この場合に、設定値として6が設定されていれば遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知されてもよい。可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機1における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機1における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、任意の演出によって大当たり期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。

30

40

【0101】

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

【0102】

遊技機に関する発明は、パチンコ遊技機1に限定されず、スロットマシンにも、適宜、適用することができる。スロットマシンは、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され

50

、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である。スロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な有利状態は、例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZといった、いわゆるボーナスのうち1以上のものを含んでいればよい。

【0103】

遊技の進行や演出の実行を含めた各種の制御を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1などの遊技機に含まれるコンピュータ装置に対して、着脱自在の記録媒体により配布と提供が可能なものであってもよいし、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と提供が可能なものであってもよい。また、通信回線などを介してネットワーク上の外部機器に接続可能な通信処理部を備え、その外部機器からプログラムやデータをダウンロードすることにより配布や提供が可能なものであってもよい。遊技や演出の実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介して接続されたネットワーク上の外部機器におけるハードウェア資源を用いて直接実行が可能なものであってもよいし、他のコンピュータ装置など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遊技や演出を実行可能なものであってもよい。

【0104】

処理やデータの決定割合、演出の実行割合など、各種割合を比較する場合に、「高い」、「低い」、「異なる」などの表現は、一方が「0%」または「100%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方の決定結果や実行内容について、「0%」の割合で決定や実行がない場合を含んでもよいし、「100%」の割合で必ず決定や実行がある場合を含んでもよい。

【0105】

(特徴部23AKに関する説明)

特徴部23AKにおけるパチンコ遊技機1は、特別図柄の表示結果が「ハズレ」または「大当たり」になる一方で、「小当たり」や「時短」にはならないように制御される。また、所定の確変制御条件が成立したことにともづいて、大当たり遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態に制御される。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次回の大当たり遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。

【0106】

大当たり遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置50の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球がV入賞領域51を通過して特定領域スイッチ24によって検出されたことにともづいて、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立する。すなわち、特定領域スイッチ24の設置箇所を特定領域とし、この特定領域を遊技球が通過したことにともづいて、確変制御条件を成立させることができる。

【0107】

こうした確変制御条件の成立にともづいて、大当たり遊技状態の終了後に、高確高ベース状態に制御される。高確高ベース状態は、確変制御により通常状態に比べて大当たり遊技状態に制御される確率が高くなるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。確変制御条件の不成立にともづいて、大当たり遊技状態の終了後に、低確高ベース状態に制御される。低確高ベース状態は、大当たり遊技状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。

【0108】

図9-1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。特別図柄通常処理

において、CPU103は、合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップAKS101）。合計保留記憶数は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値により、未だ開始されていない可変表示に関する保留情報の記憶数を示す。ステップAKS101では、例えば合計保留記憶カウンタの計数値が「0」である場合に、合計保留記憶数が「0」であると判定する。合計保留記憶カウンタは、RAM102の所定アドレスに設けられ、合計保留記憶数を計数可能であればよい。

【0109】

ステップAKS101に対応して合計保留記憶数が「0」以外である場合に（ステップAKS101；No）、合計保留記憶数を1減算更新する（ステップAKS102）。このとき、始動口入賞指定値を示すデータが設定されてもよい。例えば第2保留記憶数が「0」以外である場合に、始動口入賞指定値を「2」に設定するとともに、第2保留記憶数を1減算更新する。これに対し、第2保留記憶数が「0」である場合に、始動口入賞指定値を「1」に設定するとともに、第1保留記憶数を1減算更新する。ステップAKS101にて合計保留記憶数が「0」以外であれば、第1保留記憶数と第2保留記憶数のうち、少なくともいずれか一方は「0」以外である。始動口入賞指定値を示すデータを設定するときに、第2保留記憶数について先に「0」以外であるか否かを判定することにより、第2特別図柄を用いた特図ゲームの方が、第1特別図柄を用いた特図ゲームよりも優先して実行することができればよい。

【0110】

ステップAKS102に続いて、特別図柄判定制御テーブルを指定する（ステップAKS103）。特別図柄判定制御テーブルは、特別図柄に関する判定の制御に用いられる各種情報が格納されている。例えば特別図柄判定制御テーブルは、特別図柄判定用バッファや当り図柄用バッファ、特別図柄バッファなどのアドレスを指定する。特別図柄判定用バッファは、図5（A）に示された特別図柄プロセス処理のステップS101における始動入賞判定処理により、始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数のうち、特別図柄判定用の乱数MR1を示すデータが記憶される。当り図柄用バッファは、始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数のうち、当り図柄選択用の乱数MR2を示すデータが記憶される。特別図柄バッファは、確定特別図柄を示すデータが記憶される。確定特別図柄は、特図ゲームにおける特別図柄の表示結果となる。

【0111】

特別図柄判定制御テーブルは、第1特別図柄に対応した第1特別図柄判定制御テーブルと、第2特別図柄に対応した第2特別図柄判定制御テーブルと、を含んでいてもよい。ステップAKS103では、第2特別図柄判定制御テーブルを指定した後に、始動口入賞指定値が「1」であるか否かを判定してもよい。そして、始動口入賞指定値が「1」である場合に、第1特別図柄判定制御テーブルを指定し直してもよい。第2特別図柄判定制御テーブルの指定は、第2特別図柄判定制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなるHLレジスタに格納することにより実行可能である。第1特別図柄判定制御テーブルを指定し直す場合に、第1特別図柄判定制御テーブルの先頭アドレスに対応する値を、ポインタとなるHLレジスタに格納することにより、ポインタの値を上書き設定する。このように、第2特別図柄判定制御テーブルを指定してから、始動口入賞判定値が「1」である場合に、第1特別図柄判定制御テーブルを設定し直すことにより、第2特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第1特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に用いる格納命令のプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。また、第2特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第1特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

【0112】

ステップAKS103の次に、特別図柄対応バッファの記憶内容をシフトさせる（ステップAKS104）。特別図柄対応バッファは、特別図柄判定用バッファや当り図柄用バッファの他に、変動パターン種別選択用バッファや変動パターン用バッファなどを含み、

始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数を示すデータが記憶される乱数格納用のバッファであればよい。ステップA K S 1 0 4では、例えば、転送先アドレス、転送元アドレス、転送回数を設定した後に、ブロック転送命令を実行することにより、特別図柄対応バッファの各格納領域における記憶内容を、1単位ずつ前の格納領域に転送してシフトさせればよい。

【0113】

ステップA K S 1 0 4に続いて、特別図柄判定用の乱数M R 1の値を読み出す（ステップA K S 1 0 5）。その後に、特別図柄大当り判定（ステップA K S 1 0 6）と、特別図柄情報設定（ステップA K S 1 0 7）と、を行う。この実施の形態では、特図ゲームにおける特別図柄の表示結果が、「大当り」または「ハズレ」のいずれかに決定され、「小当り」や「時短」には決定されない。

10

【0114】

ステップA K S 1 0 6の特別図柄大当り判定は、ステップA K S 1 0 5により読み出した特別図柄判定用の乱数M R 1の値を、大当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを判定する。特図表示結果を「大当り」とするか否かの判定は、有利状態としての大当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄大当り判定において特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた場合に、大当り指定値となる01[H]が、当りフラグにセットされる。なお、当りフラグは、特別図柄通常処理が実行される場合に、初期値となる00[H]が設定されている。

【0115】

20

ステップA K S 1 0 7の特別図柄情報設定は、特図表示結果が「大当り」である場合における大当り種別の設定および大当り図柄の設定と、特図表示結果が「ハズレ」である場合におけるハズレ図柄の設定と、を含んでいる。大当り種別を示すデータは、大当り種別バッファに格納して記憶される。大当り図柄またはハズレ図柄といった確定特別図柄を示すデータは、特別図柄バッファに格納して記憶される。特別図柄バッファは、第1特別図柄に対応した第1特別図柄バッファと、第2特別図柄に対応した第2特別図柄バッファと、を含んでいる。ステップA K S 1 0 7では、ステップA K S 1 0 3により指定された特別図柄判定制御テーブルを参照することにより、第1特別図柄バッファまたは第2特別図柄バッファのアドレスを特定可能である。

【0116】

30

ステップA K S 1 0 7の後に、判定後データ設定（ステップA K S 1 0 8）と、変動パターン設定処理（ステップA K S 1 0 9）と、を実行してから、特別図柄通常処理を終了する。ステップA K S 1 0 8の判定後データ設定は、判定後ワーク設定テーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。判定後ワーク設定テーブルを指定するとき、ステップA K S 1 0 3により指定された特別図柄判定制御テーブルを参照することにより、第1特別図柄または第2特別図柄に対応した判定後ワーク設定テーブルのアドレスを特定可能である。ステップA K S 1 0 9のデータセット処理は、特別図柄判定用バッファや当り図柄用バッファをクリアして、格納値を初期化するためのデータクリア処理を含んでいけばよい。

【0117】

40

ステップA K S 1 0 1に対応して合計保留記憶数が「0」である場合に（ステップA K S 1 0 1; Y e s）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判定する（ステップA K S 1 1 0）。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であることを示すフラグである。デモ表示フラグがオンである場合に（ステップA K S 1 1 0; Y e s）、特別図柄通常処理は終了する。これに対し、デモ表示フラグがオフである場合に（ステップA K S 1 1 0; N o）、デモ表示フラグをオン状態にセットし（ステップA K S 1 1 1）、待機時コマンドの送信設定を行ってから（ステップA K S 1 1 2）、特別図柄通常処理は終了する。ステップA K S 1 1 2の送信設定は、待機時コマンド送信テーブルの指定と、コマンドセット処理と、を含んでいる。待機時コマンド送信テーブルは、背景指定コマンドと、客待ちデモコマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいけばよい。

50

【0118】

図9-2は、大当り種別決定例AKD01を示している。図9-1に示された特別図柄通常処理では、ステップAKS107の特別図柄情報設定において、特図表示結果が「大当り」である場合に、大当り種別決定用の乱数の値などを用いて大当り種別の設定を行う。例えば、当りフラグが01[H]に設定されて大当り指定値を示す場合に、大当り種別決定用の乱数の値を示すデータが読み出され、また、始動口入賞指定値と、確変フラグと、時短フラグとに対応して、大当り種別決定テーブルが選択される。大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合、確変フラグがオンである場合とオフである場合、時短フラグがオンである場合とオフである場合などに、それぞれ対応して、予め用意されていればよい。確変フラグは確変状態としての高確状態に対応してオン状態にセットされ、時短フラグは時短状態としての高ベース状態に対応してオン状態にセットされる。大当り種別決定テーブルは、判定値データを含むテーブルデータにより構成される。大当り種別決定テーブルの判定値データは、決定可能な大当り種別ごとの振り分け判定値を示し、複数の大当り種別に対応した複数の振り分け判定値を設定可能である。ステップAKS107の特別図柄情報設定では、特図表示結果が「大当り」である場合に、大当り種別決定用の乱数を用いて大当り種別を決定するとともに、当り図柄選択用の乱数MR2を用いて大当り図柄となる特別図柄を選択してもよい。例えば、大当り種別決定用の乱数の値を、判定値データに示される複数の振り分け判定値と順次に比較可能なループ処理を実行して、乱数の値が振り分け判定値以下となった場合に、その振り分け判定値に対応する大当り種別が決定されるようにすればよい。あるいは、当り図柄選択用の乱数MR2を用いて、大当り種別の決定と大当り図柄の選択とが、行われてもよい。

10

20

【0119】

大当り遊技状態には、特定ラウンドの実行中に、V入賞口開閉部材となる振分部材がV入賞領域51を開放状態とする上限時間について設定が共通または相違する複数の大当り種別がある。一例として、複数の大当り種別は、大当り種別が「通常」の場合と、大当り種別が「確変」の場合とに、分類可能である。このうち、大当り種別が「通常」の場合に、V入賞領域51を開放状態とする上限時間が50ミリ秒(ms)に設定される。これに対し、大当り種別が「確変」の場合に、V入賞領域51を開放状態とする上限時間が29500ミリ秒に設定される。したがって、大当り種別が「通常」の場合に、V入賞領域51を遊技球が通過(進入)する可能性が低く、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しにくい。その一方で、大当り種別が「確変」の場合に、V入賞領域51を遊技球が通過(進入)する可能性が高く、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しやすい。

30

【0120】

この実施の形態では、大当り種別が「通常」の場合として大当り種別NA01~NA11が含まれ、大当り種別が「確変」の場合として大当り種別KA01~KA15が含まれている。決定例AKD01において、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合、確変状態における確変制御の有無、時短状態における高ベース制御の有無などに対応して、所定割合で複数の大当り種別のいずれかに決定可能である。ここで、高ベース制御が行われない「なし」の場合に、確変制御が「なし」の場合と「あり」の場合とで、異なる割合により大当り種別が決定される。これに対し、高ベース制御が行われる「あり」の場合に、確変制御が「なし」の場合と「あり」の場合とで、共通の割合により大当り種別が決定される。また、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、一部または全部が異なる大当り種別に決定可能である。

40

【0121】

決定例AKD01では、確変制御および高ベース制御がともに「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当り種別NA01~NA04と、大当り種別KA01~KA06とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当り種別NA05~NA07と、大当り種別KA07~KA10とのいずれかに決定可能である。したがって、確変制御および高ベース制御がともに「なし」の場合は、始動

50

口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、全部が異なる大当り種別に決定可能である。また、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当り種別NA02、NA04と、大当り種別KA02、KA04～KA06とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当り種別NA05～NA07と、大当り種別KA07～KA10とのいずれかに決定可能である。したがって、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、全部が異なる大当り種別に決定可能である。あるいは、高ベース制御が「あり」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当り種別NA08と、大当り種別KA11、KA15とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当り種別NA09～NA11と、大当り種別KA12～KA15とのいずれかに決定可能である。このように、高ベース制御が「あり」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、共通の大当り種別KA15に決定可能である。したがって、高ベース制御が「あり」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、一部が異なる大当り種別に決定可能である。

10

【0122】

決定例AKD01では、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、 $100/200$ の決定割合すなわち50%の決定率で大当り種別が「通常」に含まれるものに決定され、 $100/200$ の決定割合すなわち50%の決定率で大当り種別が「確変」に含まれるものに決定される。また、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、 $12/200$ の決定割合すなわち6%の決定率で大当り種別が「通常」に含まれるものに決定され、 $188/200$ の決定割合すなわち94%の決定率で大当り種別が「確変」に含まれるものに決定される。このように、始動口入賞指定値が「2」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合よりも高い割合で大当り種別が「確変」に含まれるものに決定される。したがって、第2特別図柄を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当り」であり大当り遊技状態に制御される場合の方が、第1特別図柄を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当り」であり大当り遊技状態に制御される場合よりも高い割合で、大当り遊技状態が終了した後の遊技状態を確変状態に制御可能である。

20

【0123】

大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、決定可能な大当り種別が「通常」に含まれるものに対応して決定割合が $11/200$ である第1区分、 $44/200$ である第2区分、 $11/200$ である第3区分、 $34/200$ である第4区分の順に複数区分を有し、決定可能な大当り種別が「確変」に含まれるものに対応して決定割合が $12/200$ である第5区分、 $7/200$ である第6区分、 $12/200$ である第7区分、 $19/200$ である第8区分、 $15/200$ である第9区分、 $35/200$ である第10区分の順に複数区分を有するように、複数の振り分け判定値を示す判定値データが設定される。また、大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、決定可能な大当り種別が「通常」に含まれるものに対応して決定割合が $2/200$ である第1区分、 $2/200$ である第2区分、 $2/200$ である第3区分、 $2/200$ である第4区分、 $1/200$ である第5区分、 $1/200$ である第6区分、 $2/200$ である第7区分の順に複数区分を有し、決定可能な大当り種別が「確変」に含まれるものに対応して決定割合が $62/200$ である第8区分、 $50/200$ である第9区分、 $62/200$ である第10区分、 $14/200$ である第11区分の順に、複数区分を有するように複数の振り分け判定値を示す判定値データが設定される。

30

40

【0124】

大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とに対応して、確変制御の有無や高ベース制御の有無によらず、決定割合が共通の複数区分を有する一方で、確変制御の有無や高ベース制御の有無によって、決定結果となる大当り種別に

50

対する各区分の割当てが異なるように、複数の振り分け判定値を示す判定値データが設定される。このような決定割合が共通の複数区分を有するので、大当り種別の決定に用いるテーブルを容易に設計可能となり、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。また、決定結果となる大当り種別に対する各区分の割当てが異なるので、大当り種別の決定割合を柔軟に設計可能となり、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

【0125】

決定例 A K D 0 1 において、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることにより、決定割合が $11/200$ の第 1 区分は大当り種別 N A 0 1 に割り当てられ、決定割合が $44/200$ の第 2 区分は大当り種別 N A 0 2 に割り当てられ、決定割合が $11/200$ の第 3 区分は大当り種別 N A 0 3 に割り当てられ、決定割合が $34/200$ の第 4 区分は大当り種別 N A 0 4 に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が $12/200$ の第 5 区分は大当り種別 K A 0 1 に割り当てられ、決定割合が $7/200$ の第 6 区分は大当り種別 K A 0 2 に割り当てられ、決定割合が $12/200$ の第 7 区分は大当り種別 K A 0 3 に割り当てられ、決定割合が $19/200$ の第 8 区分は大当り種別 K A 0 4 に割り当てられ、決定割合が $15/200$ の第 9 区分は大当り種別 K A 0 5 に割り当てられ、決定割合が $35/200$ の第 10 区分は大当り種別 K A 0 6 に割り当てられるように判定値データが設定される。また、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」であることにより、決定割合が $11/200$ の第 1 区分と決定割合が $44/200$ の第 2 区分とは大当り種別 N A 0 2 に割り当てられ、決定割合が $11/200$ の第 3 区分と決定割合が $34/200$ の第 4 区分とは大当り種別 N A 0 4 に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が $12/200$ の第 5 区分と決定割合が $7/200$ の第 6 区分とは大当り種別 K A 0 2 に割り当てられ、決定割合が $12/200$ の第 7 区分と決定割合が $19/200$ の第 8 区分とは大当り種別 K A 0 4 に割り当てられ、決定割合が $15/200$ の第 9 区分は大当り種別 K A 0 5 に割り当てられ、決定割合が $35/200$ の第 10 区分は大当り種別 K A 0 6 に割り当てられるように判定値データが設定される。始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無によらず高ベース制御が「あり」であることにより、決定割合が $11/200$ の第 1 区分と決定割合が $44/200$ の第 2 区分と決定割合が $11/200$ の第 3 区分と決定割合が $34/200$ の第 4 区分とは大当り種別 N A 0 8 に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が $12/200$ の第 5 区分と決定割合が $7/200$ の第 6 区分と決定割合が $12/200$ の第 7 区分と決定割合が $19/200$ の第 8 区分とは大当り種別 K A 1 1 に割り当てられ、決定割合が $15/200$ の第 9 区分と決定割合が $35/200$ の第 10 区分とは大当り種別 K A 1 5 に割り当てられるように判定値データが設定される。

【0126】

決定例 A K D 0 1 において、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることにより、決定割合が $2/200$ の第 1 区分と決定割合が $2/200$ の第 2 区分とは大当り種別 N A 0 5 に割り当てられ、決定割合が $2/200$ の第 3 区分と決定割合が $2/200$ の第 4 区分とは大当り種別 N A 0 6 に割り当てられ、決定割合が $1/200$ の第 5 区分と決定割合が $1/200$ の第 6 区分と決定割合が $2/200$ の第 7 区分とは大当り種別 N A 0 7 に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が $62/200$ の第 8 区分は大当り種別 K A 0 7 に割り当てられ、決定割合が $50/200$ の第 9 区分は大当り種別 K A 0 8 に割り当てられ、決定割合が $62/200$ の第 10 区分は大当り種別 K A 0 9 に割り当てられ、決定割合が $14/200$ の第 11 区分は大当り種別 K A 1 0 に割り当てられるように判定値データが設定される。また、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」であることによる決定割合の各区分は、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることによる決定割合の各区分と、共通の大当り種別に割り当てられるように判定値データが設定される。始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御の有無によらず高ベース制御が「あり」であることにより、決定割合が $2/200$ の第 1 区分と決定割合が $2/2$

00の第2区分とは大当り種別NA09に割り当てられ、決定割合が2/200の第3区分と決定割合が2/200の第4区分とは大当り種別NA10に割り当てられ、決定割合が1/200の第5区分と決定割合が1/200の第6区分と決定割合が2/200の第7区分とは大当り種別NA11に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が62/200の第8区分は大当り種別KA12に割り当てられ、決定割合が50/200の第9区分は大当り種別KA13に割り当てられ、決定割合が62/200の第10区分は大当り種別KA14に割り当てられ、決定割合が14/200の第11区分は大当り種別KA15に割り当てられるように判定値データが設定される。

【0127】

図9-3は、変動パターン設定処理として、図9-1のステップAKS109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。変動パターン設定処理において、CPU103は、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップAKS221）。例えば、当りフラグを読み出し、その読出値が大当り指定値である01[H]の場合に、特図表示結果が「大当り」であると判定すればよい。特図表示結果が「ハズレ」であり「大当り」でない場合に（ステップAKS221；No）、始動口入賞指定値を読み出す（ステップAKS222）。これに伴い、演出状態選択指定値を読み出す（ステップAKS223）。演出状態選択指定値は、演出状態選択バッファの格納値であり、例えば、00[H]～0D[H]のうちいずれかの値を設定可能である。大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別に対応した値を、演出状態選択指定値として設定可能である。また、可変表示が終了するときに、予め設定された更新条件の成立に対応して演出状態選択指定値を更新可能である。遊技状態が通常状態であるときに、演出状態選択指定値は00[H]に設定される。

【0128】

ステップAKS223の後に、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップAKS224）。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、変動パターン種別を選択するために用いられるテーブルであり、ステップAKS222により読み出した始動口入賞指定値と、ステップAKS223により読み出した演出状態選択指定値と、にもとづいて異なるテーブルを指定可能であればよい。さらに、特図表示結果が「ハズレ」の場合には、第1保留記憶数や第2保留記憶数に対応して選択可能な複数の変動パターン種別選択テーブルが予め用意されていればよい。

【0129】

ステップAKS221に対応して特図表示結果が「大当り」である場合に（ステップAKS221；Yes）、大当り種別指定値を読み出す（ステップAKS225）。これに伴い、演出状態選択指定値を読み出す（ステップAKS226）。そして、大当り時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップAKS227）。大当り時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「大当り」の場合に、変動パターン種別を選択するために用いられるテーブルであり、ステップAKS225により読み出した大当り種別と、ステップAKS226により読み出した演出状態選択指定値と、に対応したテーブルを指定可能であればよい。

【0130】

ステップAKS224、AKS227の後に、変動パターン種別選択用の乱数MR4の値を読み出す（ステップAKS228）。変動パターン種別選択用の乱数値MR4の値を示すデータは、特別図柄対応バッファにおいてバッファ番号「0」が割り当てられた格納領域に含まれる変動パターン種別選択用バッファに記憶されていればよい。続いて、変動パターン種別選択用の乱数MR4の値により、変動パターン種別を選択する（ステップAKS229）。次に、変動パターン決定テーブルを指定する（ステップAKS230）。ステップAKS230では、ステップAKS229により選択された変動パターン種別に対応して異なる変動パターン決定テーブルを指定可能であればよい。そして、変動パターン決定用の乱数MR5の値を読み出す（ステップAKS231）。変動パターン決定用の乱数MR5の値を示すデータは、特別図柄対応バッファにおいてバッファ番号「0」が割

10

20

30

40

50

り当てられた格納領域に含まれる変動パターン決定用バッファに記憶されていればよい。さらに、変動パターン決定用の乱数MR5の値により、変動パターンを決定する（ステップAKS232）。

【0131】

ステップAKS232に続いて、変動開始時コマンド送信設定を行う（ステップAKS233）。変動開始時コマンド送信設定は、変動コマンド送信テーブルの指定と、コマンドセット処理の実行と、を含んでいればよい。変動コマンド送信テーブルは、特図ゲームにおける特別図柄の変動開始に対応して、変動開始時の演出制御コマンドを送信するためのテーブルデータを含んでいる。例えば、第1特図ゲームに対応して指定される変動コマンド送信テーブルは、処理数を示すテーブル先頭データの他に、演出図柄指定コマンドと、第1変動開始指定コマンドと、変動パターン指定コマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。これに対し、第2特図ゲームに対応して指定される変動コマンド送信テーブルは、処理数を指定するテーブル先頭データの他に、演出図柄指定コマンドと、第2変動開始指定コマンドと、変動パターン指定コマンドと、を送信するためのテーブルデータを含んでいる。

【0132】

ステップAKS233の後に、特別図柄変動時間を設定する（ステップAKS236）。特別図柄変動時間は、特図変動時間としての可変表示時間を示す。特別図柄変動時間を設定するために、特別図柄変動時間テーブルが指定される。特別図柄変動時間テーブルは、変動パターンの決定結果に対応して、特図変動時間などの可変表示時間を示す時間データを設定するためのテーブルデータを含んでいる。ステップAKS236では、指定された特別図柄変動時間テーブルを参照して、時間データ展開処理を実行することにより、変動パターンの決定結果に対応した時間データがHLレジスタに格納される。こうして取得された時間データなどを、変動時間データとして特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定すればよい。

【0133】

ステップAKS236の次に、変動パターン設定後データ設定を行ってから（ステップAKS237）、変動パターン設定処理を終了する。変動パターン設定後データ設定を行うために、変動パターン設定後データテーブルが指定される。変動パターン設定後データテーブルは、特図プロセスコードを、特別図柄変動処理に対応した値である01[H]に更新するためのテーブルデータを含んでいる。また、変動パターン設定後データテーブルは、特別図柄変動中表示バッファの格納値を01[H]に更新するためのテーブルデータを含んでいる。特別図柄変動中表示バッファは、第1特別図柄や第2特別図柄の変動中における表示図柄を指定する値が格納され、第1特別図柄に対応した第1特別図柄変動中表示バッファと、第2特別図柄に対応した第2特別図柄変動中表示バッファと、を含んでいる。ステップAKS237では、指定された変動パターン設定後データテーブルを参照して、データセット処理を実行することにより、第1特図ゲームを開始する場合に第1特別図柄変動中表示バッファの格納値を01[H]に更新し、第2特図ゲームを開始する場合に第2特別図柄変動中表示バッファの格納値を01[H]に更新すればよい。また、変動パターンの決定などに用いた乱数が格納された乱数値バッファをクリアして、格納値を初期化してもよい。

【0134】

図9-4は、ハズレ変動パターンの構成例を示している。ハズレ変動パターンは、特図表示結果が「ハズレ」の場合に決定可能な変動パターンである。複数の変動パターンは、それぞれ、特図変動時間や演出図柄の可変表示態様が異なる。ハズレ変動パターンは、演出図柄の可変表示においてリーチ態様になるリーチ変動パターンと、リーチ態様にならない非リーチ変動パターンと、を含んでいる。図9-4に示された構成例において、変動パターンPA1-1～PA1-6と、変動パターンPB1-1～PB1-9とは、非リーチ変動パターンに含まれ、変動パターンPA2-1～PA2-7と、変動パターンPB2-1～PB2-3とは、リーチ変動パターンに含まれる。リーチ変動パターンには、ノーマ

ルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンと、が含まれている。図 9-4 に示された構成例において、変動パターン PA 2-1 ~ PA 2-3 はノーマルリーチ変動パターンに含まれ、変動パターン PA 2-4 ~ PA 2-7 と、変動パターン PB 2-2、PB 2-3 とは、スーパーリーチ変動パターンに含まれる。ノーマルリーチ変動パターンは、ノーマルリーチ NO A、ノーマルリーチ NO B、ノーマルリーチ NO C といった、リーチ演出などの演出態様が異なる変動パターンが含まれている。スーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ SP A、スーパーリーチ SP B、スーパーリーチ SP C、スーパーリーチ SP D、スーパーリーチ SP E、スーパーリーチ SP F といった、リーチ演出などの演出態様が異なる変動パターンが含まれている。リーチ変動パターンには、ノーマルリーチ変動パターンやスーパーリーチ変動パターンの他にも、短時間でリーチ態様となった後に表示結果が停止表示する高速リーチ変動パターンが含まれている。例えば、図 9-4 に示された変動パターン PB 2-1 は、特図変動時間が短い 3500 ミリ秒であり、高速リーチ SRA の演出態様となる高速リーチ変動パターンである。

10

20

30

40

50

【0135】

図 9-5 は、大当り変動パターンの構成例を示している。大当り変動パターンは、特図表示結果が「大当り」の場合に決定可能な変動パターンである。大当り変動パターンによる演出図柄の可変表示は、リーチ態様となった後に、大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される。大当り変動パターンは、ハズレ変動パターンにおけるリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンと、を含んでいる。図 9-5 に示された構成例において、変動パターン PA 3-1 ~ PA 3-3 は、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンに含まれ、変動パターン PA 3-4 ~ PA 3-10 と、変動パターン PB 3-3 ~ PB 3-11 とは、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンに含まれる。また、大当り変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの他にも、短時間で大当り組合せの確定演出図柄が停止表示する変動パターンが含まれている。例えば、図 9-5 に示された変動パターン PB 3-1 は、特図変動時間が極めて短い 2500 ミリ秒であり、リーチ演出を実行せずに表示結果が停止表示する高速 SQA の演出態様となる変動パターンである。また、変動パターン PB 3-2 は、特図変動時間が短い 4500 ミリ秒であり、短時間でリーチ態様となった後に表示結果が停止表示する高速リーチ SRA の演出態様となる高速リーチ演出パターンである。

【0136】

図 9-6 (A) は、ハズレ時参照テーブルの設定例 AKA01 を示している。ハズレ時参照テーブルは、図 9-3 に示された変動パターン設定処理のステップ AKS224 にて、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルを指定する場合に参照されるテーブルである。ハズレ時参照テーブルとして、演出状態選択指定値に対応する複数のテーブルが、予め用意されていればよい。設定例 AKA01 では、演出状態選択指定値が 00 [H] の場合と 06 [H] ~ 0E [H] の場合とに対応して、参照テーブル TS01 ~ TS09 のいずれかがハズレ時参照テーブルとして参照される。各参照テーブル TS01 ~ TS09 は、始動口入賞指定値や第 1 保留記憶数および第 2 保留記憶数に対応して、予め用意された複数テーブルのいずれかを、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にするテーブルデータから構成されている。

【0137】

図 9-6 (B) は、参照テーブル TS01 の構成例を示している。参照テーブル TS01 は、演出状態選択指定値が 00 [H] の場合に参照される。参照テーブル TS01 は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第 1 保留記憶数が「0」に対応してテーブル TA10 を、第 1 保留記憶数が「1」に対応してテーブル TA11 を、第 1 保留記憶数が「2」に対応してテーブル TA12 を、第 1 保留記憶数が「3」に対応してテーブル TA13 を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テ

ーブルTS01は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」と第2保留記憶数が「0」～「3」とに対応してテーブルTA20を、第1保留記憶数が「1」～「4」と第2保留記憶数が「0」～「3」とに対応してテーブルTA21を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、図9-1に示された特別図柄通常処理のステップAKS102では、第2保留記憶数が「0」以外である場合に、始動口入賞指定値が「2」に設定され、第2保留記憶数が1減算更新される。これに対し、第2保留記憶数が「0」である場合に、始動口入賞指定値が「1」に設定され、第1保留記憶数が1減算更新される。そして、第1保留記憶数や第2保留記憶数は上限値が「4」である。したがって、変動パターン設定処理のステップAKS224にて始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数は「0」～「3」のいずれかであり、第2保留記憶数は「0」である。また、変動パターン設定処理のステップAKS224にて始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数は「0」～「4」のいずれかであり、第2保留記憶数は「0」～「3」のいずれかである。

10

【0138】

図9-6(C)は、参照テーブルTS02の構成例を示している。参照テーブルTS02は、演出状態選択指定値が06[H]または0E[H]の場合に参照される。参照テーブルTS02は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB10を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS02は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB20を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB21を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

20

【0139】

図9-6(D)は、参照テーブルTS03の構成例を示している。参照テーブルTS03は、演出状態選択指定値が07[H]の場合に参照される。参照テーブルTS03は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB10を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS03は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB22を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB23を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

30

【0140】

図9-6(E)は、参照テーブルTS04の構成例を示している。参照テーブルTS04は、演出状態選択指定値が08[H]の場合に参照される。参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB10を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB24を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB25を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

40

【0141】

図9-7(A)は、参照テーブルTS05の構成例を示している。参照テーブルTS05は、演出状態選択指定値が09[H]の場合に参照される。参照テーブルTS05は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB11を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0142】

図9-7(B)は、参照テーブルTS06の構成例を示している。参照テーブルTS06は、演出状態選択指定値が0A[H]の場合に参照される。参照テーブルTS06は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブ

50

ル T B 1 2 を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブル T S 0 6 は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブル T B 2 6 を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブル T B 2 7 を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0143】

図9-7(C)は、参照テーブル T S 0 7 の構成例を示している。参照テーブル T S 0 7 は、演出状態選択指定値が 0 B [H] の場合に参照される。参照テーブル T S 0 7 は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブル T B 1 3 を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図9-7(D)は、参照テーブル T S 0 8 の構成例を示している。参照テーブル T S 0 8 は、演出状態選択指定値が 0 C [H] の場合に参照される。参照テーブル T S 0 8 は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブル T B 1 4 を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図9-7(E)は、参照テーブル T S 0 9 の構成例を示している。参照テーブル T S 0 9 は、演出状態選択指定値が 0 D [H] の場合に参照される。参照テーブル T S 0 9 は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブル T B 1 5 を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0144】

図9-8は、大当たり時参照テーブル T S 2 1 の構成例を示している。大当たり時参照テーブル T S 2 1 は、図9-3に示された変動パターン設定処理のステップ A K S 2 2 7 にて、大当たり時変動パターン種別選択テーブルを指定する場合に参照されるテーブルである。大当たり時参照テーブル T S 2 1 は、演出状態選択指定値や大当たり種別に対応して、予め用意された複数テーブルのいずれかを、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にするテーブルデータから構成されている。

【0145】

大当たり時参照テーブル T S 2 1 は、演出状態選択指定値が 0 0 [H] の場合に、大当たり種別 N A 0 1、N A 0 2、N A 0 5、K A 0 1、K A 0 2、K A 0 7 に対応してテーブル T A 3 0 を、大当たり種別 N A 0 3、N A 0 4、N A 0 6、K A 0 3、K A 0 4、K A 0 5、K A 0 8 に対応して選択テーブル T A 3 1 を、大当たり種別 N A 0 7、K A 0 6、K A 0 9、K A 1 0 に対応してテーブル T A 3 2 を、それぞれ大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、演出状態選択指定値が 0 0 [H] の場合に、遊技状態は通常状態に対応した低確低ベース状態であり、高確状態としての確変状態における確変制御と、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御と、が行われない。図9-2に示された大当たり種別決定例 A K D 0 1 では、確変制御および高ベース制御が「なし」の場合に、大当たり種別 N A 0 1～N A 0 6 と、大当たり種別 K A 0 1～K A 1 0 とのうちで、いずれかに決定可能であり、他の大当たり種別には決定されない。したがって、大当たり時参照テーブル T S 2 1 は、演出状態選択指定値が 0 0 [H] の場合に決定可能な大当たり種別に対応して、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルを示すものになっている。演出状態選択指定値が 0 0 [H] 以外の場合にも、その演出状態選択指定値である場合に決定可能な大当たり種別に対応して、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルが示されている。

【0146】

大当たり時参照テーブル T S 2 1 は、演出状態選択指定値が 0 6 [H] または 0 E [H] の場合に、大当たり種別 N A 0 8～N A 1 1 または大当たり種別 K A 1 1～K A 1 5 に対応してテーブル T B 3 0 を、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、大当たり時参照テーブル T S 2 1 は、演出状態選択指定値が 0 7 [H] の場合に、大当たり種別 N A 0 8、N A 0 9、K A 1 1、K A 1 2 に対応してテーブル T B 3 1 を、大当たり種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応してテーブル T B 3 2 を、大当たり種別 N A 1 1、K A 1

10

20

30

40

50

4に対応してテーブルTB33を、大当り種別KA15に対応してテーブルTB34を、それぞれ大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。あるいは、大当り時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が08[H]の場合に、大当り種別NA08、NA09、KA11、KA12に対応してテーブルTB35を、大当り種別NA10、KA13に対応してテーブルTB36を、大当り種別NA11、KA14に対応してテーブルTB37を、大当り種別KA15に対応してテーブルTB38を、それぞれ大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0147】

大当り時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が09[H]または0B[H]または0C[H]または0D[H]の場合に、大当り種別NA08～NA11または大当り種別KA11～KA14に対応してテーブルTB40を、大当り種別KA15に対応してテーブルTB41を、それぞれ大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、大当り時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が0A[H]の場合に、大当り種別NA08、NA09、KA11、KA12に対応してテーブルTB42を、大当り種別NA10、KA13に対応してテーブルTB43を、大当り種別NA11、KA14に対応してテーブルTB44を、大当り種別KA15に対応してテーブルTB45を、それぞれ大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、演出状態選択指定値が06[H]～0E[H]のいずれかに設定可能となる期間は、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御が行われている期間に含まれる。図9-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別NA08～NA11と、大当り種別KA11～KA15とのうちで、いずれかに決定可能であり、他の大当り種別には決定されない。したがって、大当り時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が06[H]～0E[H]のいずれかである場合に決定可能な大当り種別に対応して、大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルを示すものになっている。

【0148】

図9-9および図9-10は、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルの構成例を示している。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルは、テーブルTA10～TA13と、テーブルTA20、TA21と、テーブルTB10～TB15と、テーブルTB20～TB27と、を含んでいる。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能な各テーブルは、選択可能な変動パターン種別ごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

【0149】

図9-9(A)に示すテーブルTA10は、図9-6(B)に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA10は、変動パターン種別CA1-1、CA1-5、CA2-1、CA2-2、CA2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-9(B)に示すテーブルTA11は、図9-6(B)に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA11は、変動パターン種別CA1-2、CA1-5、CA2-1、CA2-2、CA2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-9(C)に示すテーブルTA12は、図9-6(B)に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA12は、変動パターン種別CA1-3、CA1-5、CA2-1、CA2-2、CA2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-9(D)に示すテーブルTA13は、図9-6(B)に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA13は、変動パターン種別CA1-4、CA1-5、CA2-1、CA2-2、CA2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定

値データにより構成される。図 9-9 (E) に示すテーブル T A 2 0 は、図 9-6 (B) に示された参照テーブル T S 0 1 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T A 2 0 は、変動パターン種別 C A 1-1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-9 (F) に示すテーブル T A 2 1 は、図 9-6 (B) に示された参照テーブル T S 0 1 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T A 2 1 は、変動パターン種別 C A 1-3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【0150】

図 9-10 (A) に示すテーブル T B 1 0 は、図 9-6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 または図 9-6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 0 は、変動パターン種別 C B 1-1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (B) に示すテーブル T B 1 1 は、図 9-7 (A) に示された参照テーブル T S 0 5 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 1 は、変動パターン種別 C B 1-5 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (C) に示すテーブル T B 1 2 は、図 9-7 (B) に示された参照テーブル T S 0 6 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 2 は、変動パターン種別 C B 1-1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (D) に示すテーブル T B 1 3 は、図 9-7 (C) に示された参照テーブル T S 0 7 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 3 は、変動パターン種別 C B 1-7 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (E) に示すテーブル T B 1 4 は、図 9-7 (D) に示された参照テーブル T S 0 8 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 4 は、変動パターン種別 C B 1-8 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (F) に示すテーブル T B 1 5 は、図 9-7 (E) に示された参照テーブル T S 0 9 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 5 は、変動パターン種別 C B 1-9 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【0151】

図 9-10 (G) に示すテーブル T B 2 0 は、図 9-6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 0 は、変動パターン種別 C B 1-2 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (H) に示すテーブル T B 2 1 は、図 9-6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 1 は、変動パターン種別 C B 1-3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (I) に示すテーブル T B 2 2 は、図 9-6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 2 は、変動パターン種別 C B 1-2、C B 1-4、C B 2-1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (J) に示すテーブル T B 2 3 は、図 9-6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 3 は、変動パターン種別 C B 1-3、C B 1-4、C B 2-1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (K) に示すテーブル T B 2 4 は、図 9-6 (E) に示された参照テーブル T S 0 4 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 4 は、変動パターン種別 C B 1-2、C B 1-4、C B 2-1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (L) に示すテーブル T B 2 5 は、図 9-6 (E) に示された参照テーブル T S 0 4 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 5 は、変動パターン種別 C B 1-3、C B 1-4、C B 2-1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定さ

10

20

30

40

50

れた判定値データにより構成される。図 9-10 (M) に示すテーブル T B 2 6 は、図 9-7 (B) に示された参照テーブル T S 0 6 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 6 は、変動パターン種別 C B 1-2、C B 1-6、C B 2-2 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (N) に示すテーブル T B 2 7 は、図 9-7 (B) に示された参照テーブル T S 0 6 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 7 は、変動パターン種別 C B 1-3、C B 1-6、C B 2-2 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【0152】

図 9-11 および図 9-12 は、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルの構成例を示している。大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルは、テーブル T A 3 0 ~ T A 3 2 と、テーブル T B 3 0 ~ T B 3 8 と、テーブル T B 4 0 ~ T B 4 5 と、を含んでいる。大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能な各テーブルは、選択可能な変動パターン種別ごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

【0153】

図 9-11 (A) に示すテーブル T A 3 0 から図 9-11 (C) に示すテーブル T A 3 2 までの各テーブルは、図 9-8 に示された大当たり時参照テーブル T S 2 1 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 0 0 [H] である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブル T A 3 0 は、変動パターン種別 C A 3-1 ~ C A 3-3 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T A 3 1 は、変動パターン種別 C A 3-1 ~ C A 3-4 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T A 3 2 は、変動パターン種別 C A 3-2 ~ C A 3-4 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【0154】

図 9-11 (D) に示すテーブル T B 3 0 は、図 9-8 に示された大当たり時参照テーブル T S 2 1 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 0 6 [H] または 0 E [H] である場合に任意の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブル T B 3 0 は、変動パターン種別 C B 3-1 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-11 (E) に示すテーブル T B 3 1 から図 9-11 (H) に示すテーブル T B 3 4 までの各テーブルは、図 9-8 に示された大当たり時参照テーブル T S 2 1 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 0 7 [H] である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブル T B 3 1 は、変動パターン種別 C B 3-2 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 3 2 は、変動パターン種別 C B 3-3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 3 3 は、変動パターン種別 C B 3-4 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 3 4 は、変動パターン種別 C B 3-5 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-11 (I) に示すテーブル T B 3 5 から図 9-11 (L) に示すテーブル T B 3 8 までの各テーブルは、図 9-8 に示された大当たり時参照テーブル T S 2 1 の参照に伴い、演出状態選択指定値が 0 8 [H] である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブル T B 3 5 は、変動パターン種別 C B 3-2 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 3 6 は、変動パターン種別 C B 3-3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 3 7 は、変動パターン種別 C B 3-4 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T B 3 8 は、変動パターン種別 C B

10

20

30

40

50

３－５のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

【０１５５】

図９－１２（Ａ）に示すテーブルＴＢ４０と図９－１２（Ｂ）に示すテーブルＴＢ４１とは、図９－８に示された大当たり時参照テーブルＴＳ２１の参照に伴い、演出状態選択指定値が０９〔Ｈ〕、０Ｂ〔Ｈ〕、０Ｃ〔Ｈ〕、０Ｄ〔Ｈ〕のいずれかである場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブルＴＢ４０は、変動パターン種別ＣＢ４－１のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルＴＢ４１は、変動パターン種別ＣＢ４－２のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図９－１２（Ｃ）に示すテーブルＴＢ４２から図９－１２（Ｆ）に示すテーブルＴＢ４５までの各テーブルは、図９－８に示された大当たり時参照テーブルＴＳ２１の参照に伴い、演出状態選択指定値が０Ａ〔Ｈ〕である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブルＴＢ４２は、変動パターン種別ＣＢ４－３のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルＴＢ４３は、変動パターン種別ＣＢ４－４のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルＴＢ４４は、変動パターン種別ＣＢ４－５のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブルＴＢ４６は、変動パターン種別ＣＢ４－６のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

10

20

【０１５６】

図９－１３から図９－１６までは、変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示している。図９－３に示された変動パターン設定処理では、ステップＡＫＳ２２９により選択された変動パターン種別に対応して、ステップＡＫＳ２３０により指定された変動パターン決定テーブルなどにもとづき、ステップＡＫＳ２３２により１の変動パターンが決定される。変動パターン決定テーブルは、決定可能な変動パターンごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

【０１５７】

図９－１３（Ａ）に示す変動パターン種別ＣＡ１－１は、変動パターンＰＡ１－１、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図９－１３（Ｂ）に示す変動パターン種別ＣＡ１－２は、変動パターンＰＡ１－２のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図９－１３（Ｃ）に示す変動パターン種別ＣＡ１－３は、変動パターンＰＡ１－３のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図９－１３（Ｄ）に示す変動パターン種別ＣＡ１－４は、変動パターンＰＡ１－４のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図９－１３（Ｅ）に示す変動パターン種別ＣＡ１－５は、変動パターンＰＡ１－５、ＰＡ１－６のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

30

40

【０１５８】

図９－１３（Ｆ）に示す変動パターン種別ＣＡ２－１は、変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図９－１３（Ｇ）に示す変動パターン種別ＣＡ２－２は、変動パターンＰＡ２－４、ＰＡ２－５のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図９－１３（Ｈ）に示す変動パターン種別ＣＡ２－３は、変動パターンＰＡ２－６、ＰＡ２－７のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定され

50

る。

【0159】

図9-13 (I) に示す変動パターン種別CA3-1は、変動パターンPA3-1~PA3-3のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13 (J) に示す変動パターン種別CA3-2は、変動パターンPA3-4~PA3-7のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13 (K) に示す変動パターン種別CA3-3は、変動パターンPA3-8のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13 (L) に示す変動パターン種別CA3-4は、変動パターンPA3-9、PA3-10のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

10

【0160】

図9-14 (A) に示す変動パターン種別CB1-1は、変動パターンPB1-1のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (B) に示す変動パターン種別CB1-2は、変動パターンPB1-2のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (C) に示す変動パターン種別CB1-3は、変動パターンPB1-3のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (D) に示す変動パターン種別CB1-4は、変動パターンPB1-4、PB1-5のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (E) に示す変動パターン種別CB1-5は、変動パターンPB1-6のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (F) に示す変動パターン種別CB1-6は、変動パターンPB1-4、PB1-5のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (G) に示す変動パターン種別CB1-7は、変動パターンPB1-7のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (H) に示す変動パターン種別CB1-8は、変動パターンPB1-8のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (I) に示す変動パターン種別CB1-9は、変動パターンPB1-9のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14 (J) に示す変動パターン種別CB2-1および図9-14 (K) に示す変動パターン種別CB2-2は、変動パターンPB2-1~PB2-3のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

20

30

【0161】

図9-15 (A) に示す変動パターン種別CB3-1は、変動パターンPB3-1のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-15 (B) に示す変動パターン種別CB3-2は、変動パターンPB3-1、PB3-2のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-15 (C) に示す変動パターン種別CB3-3および図9-15 (D) に示す変動パターン種別CB3-4は、変動パターンPB3-2~PB3-8のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-15 (E) に示す変動パターン種別CB3-5は、変動パターンPB3-9~PB3-11のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

40

50

【0162】

図9-16 (A) に示す変動パターン種別CB4-1は、変動パターンPB3-2のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-16 (B) に示す変動パターン種別CB4-2は、変動パターンPB3-9のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-16 (C) に示す変動パターン種別CB4-3は、変動パターンPB3-1、PB3-2のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-16 (D) に示す変動パターン種別CB4-4および図9-16 (E) に示す変動パターン種別CB4-5は、変動パターンPB3-2~PB3-8のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-16 (F) に示す変動パターン種別CB4-6は、変動パターンPB3-9~PB3-11のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

10

【0163】

図9-17は、演出図柄指定コマンド設定例AKB01を示している。図9-3に示された変動パターン設定処理では、ステップAKS233による変動開始時コマンドの送信設定において、演出図柄指定コマンドを送信可能に制御される。例えば、特図表示結果が「大当り」の場合に、大当り種別の決定結果に対応した演出図柄指定コマンドを送信可能にする。例えば、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別NA01~NA11に対応して、演出図柄指定コマンドがコマンド8C01[H]、8C02[H]、8C0B[H]、8C0C[H]のうちからいずれかに設定される。大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別KA01~KA15に対応して、演出図柄指定コマンドがコマンド8C04[H]~8C0A[H]のうちからいずれかに設定される。演出制御基板12では、主基板11から送信された演出図柄指定コマンドにもとづいて、確定演出図柄を構成する演出図柄を決定可能である。

20

【0164】

図9-18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。特別図柄変動処理において、CPU103は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する(ステップAKS121)。ここでの特別図柄プロセスタイマには、図9-3に示された変動パターン設定処理のステップAKS236にて、変動パターンの決定結果に対応する変動時間データがタイマ初期値として設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に(ステップAKS121; No)、特別図柄プロセスタイマの計時値を1減算更新して(ステップAKS122)、特別図柄変動処理は終了する。

30

【0165】

ステップAKS121に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に(ステップAKS121; Yes)、特図プロセスコードを、特別図柄停止処理に対応した値である02[H]に更新する(ステップAKS123)。また、特別図柄停止時間設定を行う(ステップAKS124)。ステップAKS124では、例えば500ミリ秒といった、予め定められた特別図柄停止時間に対応する時間データなどを、特別図柄停止時間データとして特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定すればよい。特別図柄停止時間設定に伴い、演出図柄確定コマンドを送信するための設定が行われてもよい。その後、確変カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する(ステップAKS125)。確変カウンタは、大当り遊技状態が終了するときに、確変制御条件の成立に対応して予め定められた確変カウンタ初期値が設定される。確変制御条件が成立しない場合には、確変カウンタの計数値が「0」に維持される。

40

【0166】

ステップAKS125に対応して確変カウンタの計数値が「0」以外である場合に(ス

50

テップ A K S 1 2 5 ; N o)、確変カウンタの計数値を 1 減算更新する (ステップ A S K 1 2 6)。そして、更新後における確変カウンタの計数値が「0」となったか否かを判定する (ステップ A K S 1 2 7)。更新後の計数値が「0」である場合に (ステップ A K S 1 2 7 ; Y e s)、確変終了時データ設定が行われる (ステップ A K S 1 2 8)。確変終了時データ設定は、確変終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。確変終了時データテーブルは、確変フラグをクリアするためのクリアデータを含んでいけばよい。これにより、確変フラグがクリアされてオフ状態となり、高確状態としての確変状態における確変制御が終了する。

【0167】

ステップ A K S 1 2 5 に対応して確変カウンタの計数値が「0」である場合 (ステップ A K S 1 2 5 ; Y e s)、ステップ A K S 1 2 7 に対応して更新後の計数値が「0」以外である場合 (ステップ A K S 1 2 7 ; N o)、またはステップ A K S 1 2 8 の後に、時短カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する (ステップ A K S 1 2 9)。時短カウンタは、大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別に対応して予め定められた時短カウンタ初期値が設定される。

【0168】

ステップ A K S 1 2 9 に対応して時短カウンタの計数値が「0」以外である場合に (ステップ A K S 1 2 9 ; N o)、時短カウンタの計数値を 1 減算更新する (ステップ A K S 1 3 0)。そして、更新後における時短カウンタの計数値が「0」となったか否かを判定する (ステップ A K S 1 3 1)。更新後の計数値が「0」である場合に (ステップ A K S 1 3 1 ; Y e s)、時短終了時データ設定が行われる (ステップ A K S 1 3 2)。時短終了時データ設定は、時短終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。時短終了時データテーブルは、時短フラグをクリアするためのクリアデータを含んでいけばよい。これにより、時短フラグがクリアされてオフ状態となり、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御が終了する。

【0169】

ステップ A K S 1 2 9 に対応して時短カウンタの計数値が「0」である場合 (ステップ A K S 1 2 9 ; Y e s)、ステップ A K S 1 3 1 に対応して更新後の計数値が「0」以外である場合 (ステップ A K S 1 3 1 ; N o)、またはステップ A K S 1 3 2 の後に、特別期間演出指定値が 0 0 [H] であるか否かを判定する (ステップ A K S 1 3 3)。特別期間演出指定値は、特別期間演出パuffaの格納値であり、例えば、0 0 [H] ~ 0 E [H] のうちいずれかの値を設定可能である。大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別や V 入賞の有無に対応した値を、特別期間演出指定値として設定可能である。遊技状態が通常状態であるときに、特別期間演出指定値は 0 0 [H] に設定される。

【0170】

ステップ A K S 1 3 3 に対応して特別期間演出指定値が 0 0 [H] である場合に (ステップ A K S 1 3 3 ; Y e s)、特別図柄変動処理は終了する。これに対し、特別期間演出指定値が 0 0 [H] 以外である場合に (ステップ A K S 1 3 3 ; N o)、特別期間演出更新設定を行い (ステップ A K S 1 3 4)、特別図柄変動処理は終了する。ステップ A K S 1 3 4 では、特別期間演出更新設定を行うために、特別期間演出設定テーブルが指定される。特別期間演出設定テーブルは、可変表示の実行回数にもとづいて演出状態指定値を更新するためのテーブルデータを含んでいる。

【0171】

図 9-19 は、特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 の構成例を示している。図 9-18 に示された特別図柄変動処理では、ステップ A K S 1 3 4 の特別期間演出更新設定において、特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 を参照し、演出状態選択指定値を更新可能である。特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 は、特別期間演出指定値ごとの時短カウンタ判定値に対応付けて、演出状態選択指定値と、背景指定コマンドと、を設定するためのテーブルデータにより構成される。特別期間演出指定値ごとの時短カウンタ判定値は、時短カウンタの計数値と比較され、いずれかの判定値と合致した場合に、その判定値と対応付

10

20

30

40

50

けられた演出状態選択指定値が演出状態選択バッファに格納され、その判定値と対応付けられた背景指定コマンドを示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納される。

【0172】

例えば、特別期間演出指定値が05[H]の場合に、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「63」と合致すれば、演出状態選択指定値が03[H]に更新され、背景指定コマンドとしてコマンド9503[H]を示すコマンドデータが格納される。また、同様の場合に、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「62」と合致すれば、演出状態選択指定値が07[H]に更新されるとともに背景指定コマンドとしてコマンド9506[H]を示すコマンドデータが格納され、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「1」と合致すれば、演出状態選択指定値が0C[H]に更新されるとともに背景指定コマンドとしてコマンド9506[H]を示すコマンドデータが格納され、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「0」と合致すれば、演出状態選択指定値が00[H]に更新されるとともに背景指定コマンドとしてコマンド9500[H]を示すコマンドデータが格納される。なお、時短カウンタの計数値が「0」となった場合には、特別期間演出指定値をクリアして、その値が00[H]に初期化されるようにすればよい。これにより、高ベース状態としての時短状態における時短制御が終了することに対応して、特別期間に対応した演出状態の制御を終了することができる。

10

【0173】

図9-20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。特別図柄停止処理において、CPU103は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する(ステップAKS141)。ここでの特別図柄プロセスタイマは、図9-18に示された特別図柄変動処理のステップAKS124にて、特別図柄停止時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に(ステップAKS141; No)、特別図柄プロセスタイマの計時値を1減算更新して(ステップAKS142)、特別図柄変動処理は終了する。これにより、特別図柄停止時間が経過するまで待機する。

20

【0174】

ステップAKS141に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に(ステップAKS141; Yes)、特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップAKS143)。特図表示結果が「大当たり」である場合に(ステップAKS143; Yes)、特図プロセスコードを大入賞口開放前処理に対応した値である08[H]に更新する(ステップAKS144)。また、大当たり種別指定値を読み出す(ステップAKS145)。このとき、大当たり種別指定値の読出結果に対応する大当たり開始演出初期値が、特別図柄プロセスタイマにおける初期値として設定される(ステップAKS146)。その後、大当たり開始指定コマンドの送信設定と(ステップAKS147)、大入賞口初回開放前データ設定と(ステップAKS148)、を行い特別図柄停止処理は終了する。大入賞口初回開放前データ設定は、大入賞口初回開放前データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。大入賞口初回開放前データテーブルは、大入賞口初回開放前クリア対象に含まれる各種データをクリアするためのクリアデータが含まれている。大入賞口初回開放前クリア対象は、当りフラグ、時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、演出状態選択バッファ、特別期間演出バッファ、を含んでいる。このうち、時短フラグと時短カウンタとがクリアされることにより、高ベース状態としての時短状態における時短制御が終了する。また、確変フラグと確変カウンタとがクリアされることにより、高確状態としての確変状態における確変制御が終了する。

30

40

【0175】

ステップAKS143に対応して特図表示結果が「ハズレ」であり「大当たり」でない場合に(ステップAKS143; No)、特図プロセスコードをクリアして格納値を00[H]に初期化する(ステップAKS149)。また、ハズレ停止後データ設定を行い(ステップAKS150)、特別図柄停止処理は終了する。ハズレ停止後データ設定は、ハズ

50

レ停止後データテーブルの指定と、データ設定処理の実行と、を含んでいる。ハズレ停止後データテーブルは、ハズレ停止後設定クリア対象に含まれる各種データをクリアするためのクリアデータが含まれている。ハズレ停止後設定クリア対象は、デモ表示フラグや始動口入賞指定値を、含んでいけばよい。これらに対応する格納領域は、ハズレ停止後データ設定に含まれるデータセット処理によりクリアされ、それぞれの格納値などが「0」に対応する値に初期化される。デモ表示フラグをクリアすることにより、特別図柄通常処理において、待機時コマンド送信設定などを行うことができる。また、特図ゲームの終了に対応して、第1特図ゲームであるか第2特図ゲームであるかを特定可能な始動口入賞指定値がクリアされて「0」に対応する00[H]に初期化される。

【0176】

図9-21は、大当り開始時設定例AKB02を示している。特別図柄停止処理では、ステップAKS145にて読み出した大当り種別指定値にもとづいて、ステップAKS148の大入賞口初回開放前データ設定などにより、大入賞口開放回数最大値と、大当り開始指定コマンドと、大当り開始演出時間と、大当り開始演出パターンと、を設定可能にする。なお、大当り開始指定コマンドは、ステップAKS147の送信設定において設定される。大入賞口初回開放前データテーブルは、大当り種別指定値から特定される大当り種別に対応付けて、大入賞口開放回数最大値と、大当り開始指定コマンドと、大当り開始演出時間と、大当り開始演出パターンと、を設定するためのテーブルデータにより構成される。大入賞口初回開放前データ設定により設定された大入賞口開放回数最大値を示すデータは、大入賞口開放回数最大値バッファに格納して記憶される。大入賞口初回開放前データ設定により設定された大当り開始演出時間に対応する時間データは、特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定される。大当り開始演出パターンは、例えば主基板11から送信された演出図柄指定コマンドと大当り開始指定コマンドとの組合せなどにもとづいて、演出制御基板12の演出制御用CPU120などにより設定されてもよい。

【0177】

大入賞口開放回数最大値は、大当り遊技状態において実行可能なラウンドの上限回数に対応する。大当り開始時設定例AKB02では、大入賞口開放回数最大値を、大当り種別に対応して、「02」、「03」、「04」、「07」、「10」のうちのいずれかに設定可能である。したがって、大当り遊技状態におけるラウンドの上限回数は、2ラウンド、3ラウンド、4ラウンド、7ラウンド、10ラウンドのうちのいずれかに設定される。上限回数が2ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、2ラウンド大当りともいう。上限回数が3ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、3ラウンド大当りともいう。上限回数が4ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、4ラウンド大当りともいう。上限回数が7ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、7ラウンド大当りともいう。上限回数が10ラウンドの大当り遊技状態となる場合は、10ラウンド大当りともいう。

【0178】

大当り開始時設定例AKB02では、大当り開始演出時間を、100ミリ秒、7500ミリ秒、8000ミリ秒、14000ミリ秒のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当り種別NA08~NA11と大当り種別KA11~KA14とに対応して、大当り開始演出時間を100ミリ秒に設定可能である。図9-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別NA08~NA11と大当り種別KA11~KA15とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別NA08~NA11や大当り種別KA11~KA14が決定されることはない。したがって、大当り開始演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合よりも、短い時間に設定可能である。あるいは、大当り種別KA15に対応して大当り開始演出時間を14000ミリ秒に設定可能であり、大当り種別KA15以外に対応して大当り開始時間を14000ミリ秒よりも短い時間に設定可能である。図9-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場

10

20

30

40

50

合に所定割合で大当り種別 K A 1 5 が決定可能となり、高ベース制御が「なし」の場合に大当り種別 K A 1 5 が決定されることはない。したがって、大当り開始演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合よりも、長い時間に設定可能である。

【 0 1 7 9 】

図 9 - 2 2 は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。大当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する（ステップ A K S 1 6 1）。ここでの特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放後処理において、大当り終了演出時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に（ステップ A K S 1 6 1 ; N o）、特別図柄プロセスタイマの計時値を 1 減算更新して（ステップ A K S 1 6 2）、処理は終了する。これにより、大当り終了演出時間が経過するまで待機する。

【 0 1 8 0 】

ステップ A K S 1 6 1 に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に（ステップ A K S 1 6 1 ; Y e s）、特図プロセスコードをクリアして、初期値としての 0 0 [H] に更新する（ステップ A K S 1 6 3）。また、大当り種別指定値を読み出し（ステップ A K S 1 6 4）、特定領域通過フラグを確認する（ステップ A K S 1 6 5）。特定領域通過フラグは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行に対応して、V 入賞領域 5 1 を通過した遊技球が特定領域スイッチ 2 4 によって検出された場合に、オン状態にセットされる。これに対し、遊技球が V 入賞領域 5 1 を通過せず特定領域スイッチ 2 4 による検出がない場合に、特定領域通過フラグはオフ状態に維持される。

【 0 1 8 1 】

ステップ A K S 1 6 5 の後に、大当り終了時状態設定と（ステップ A K S 1 6 6）、大当り終了時コマンド送信設定と（ステップ A K S 1 6 7）、大当り終了時データ設定と（A K S 1 6 8）、を行い処理は終了する。大当り終了時状態設定は、大当り遊技状態の終了後における遊技状態や演出状態に関する設定を含み、大当り種別や V 入賞の有無に対応して、時短フラグや時短カウンタ初期値の設定、確変フラグや確変カウンタ初期値の設定、特別期間演出指定値や演出状態選択指定値の設定などが可能であればよい。大当り終了時コマンド送信設定は、大当り終了時コマンドテーブルの指定と、コマンドセット処理の実行と、を含んでいけばよい。大当り終了時コマンドテーブルは、大当り遊技状態の終了に対応して、大当り終了時の演出制御コマンドを送信するためのテーブルデータを含んでいる。例えば、大当り終了時の演出制御コマンドは、大当り終了指定コマンドと、背景指定コマンドと、を含んでいけばよい。大当り終了時データ設定は、大当り終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいけばよい。大当り終了時データテーブルは、大当り終了時クリア対象に含まれる各種データをクリアするためのクリアデータが含まれている。大当り終了時クリア対象は、デモ表示フラグ、変動コマンド指定バッファ、大入賞口開放回数最大値バッファ、始動口入賞指定値などを、含んでいけばよい。これらに対応する格納領域は、大当り終了時データ設定に含まれるデータセット処理によりクリアされ、それぞれの格納値などが「0」に対応する値に初期化される。

【 0 1 8 2 】

図 9 - 2 3 は、大当り終了時設定例 A K B 1 1 を示している。大当り終了時設定例 A K B 1 1 は、大当り遊技状態が終了する場合に、時短カウンタ初期値と、大当り終了演出時間と、演出状態選択指定値と、を大当り種別に対応して設定可能にする。時短カウンタ初期値は、大当り終了処理のステップ A K S 1 6 6 における大当り終了時状態設定により設定可能である。大当り終了演出時間および演出状態選択指定値は、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放後処理において、特図プロセスコードの更新に伴い設定可能であればよい。

【 0 1 8 3 】

10

20

30

40

50

時短カウンタ初期値は、高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の上限回数に対応する。大当り終了時設定例 A K B 1 1 では、時短カウンタ初期値を、大当り種別に対応して、「8」、「70」、「100」、「570」、「10000」のうちのいずれかに設定可能である。したがって、高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、8回、70回、100回、570回、10000回のうちのいずれかに設定される。

【0184】

確変カウンタ初期値は、V入賞ありに対応して特定領域通過フラグがオンの場合に、「70」に設定可能である。これに対し、V入賞なしに対応して特定領域通過フラグがオフの場合に、確変カウンタ初期値は「0」に設定される。したがって、高確状態としての確変状態において実行可能な可変表示の上限回数は、大当り遊技状態におけるV入賞発生による確変制御条件の成立にもとづいて、70回に設定される。

10

【0185】

高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、高確状態としての確変状態において実行可能な可変表示の上限回数と比べた場合に、共通する回数に設定される場合と、相違する回数に設定される場合と、がある。例えば、時短カウンタ初期値が「8」に設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回よりも、少ない8回になる。これに対し、時短カウンタ初期値が「570」または「10000」のうちのいずれかに設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回よりも、多い570回または10000回になる。他方において、時短カウンタ初期値が「70」に設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回と、共通する回数になる。

20

【0186】

確変状態の制御に対応して設定可能な確変カウンタ初期値である「70」は、時短状態の制御に対応して設定可能な時短カウンタ初期値にも含まれて、第1状態において可変表示を実行可能な第1回数となる。このような確変カウンタ初期値および時短カウンタ初期値が「70」に設定された場合に、確変制御とともに高ベース制御が行われる高確高ベース状態は、有利状態となる大当り遊技状態の終了後に第1回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第1状態となる。大当り終了時設定例 A K B 1 1 では、大当り種別 N A 0 5 ~ N A 0 7 または大当り種別 K A 0 2、K A 0 4 ~ K A 1 5 のうちのいずれかに対応する大当り遊技状態においてV入賞ありの場合に、確変カウンタ初期値および時短カウンタ初期値が「70」に設定され、大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される。ただし、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別 N A 0 5 ~ N A 0 7 のうちのいずれかに対応する大当り遊技状態では、遊技球がV入賞領域51を通過しにくいように、V入賞口開閉部材となる振分部材の動作が制御される。

30

【0187】

時短状態の制御に対応して設定可能な時短カウンタ初期値に含まれる「10000」は、第2状態において可変表示を実行可能な第2回数となる。そこで、確変カウンタ初期値が「0」で時短カウンタ初期値が「10000」に設定された場合に、確変制御がなく高ベース制御が行われる低確高ベース状態は、有利状態となる大当り遊技状態の終了後に第1回数よりも多い可変表示が実行されるまで制御可能な第2状態となる。大当り終了時設定例 A K B 1 1 では、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 のうちのいずれかに対応する大当り遊技状態においてV入賞なしの場合に、時短カウンタ初期値が「10000」に設定され、大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される。ここで、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 は大当り種別が「通常」に含まれるので、大当り遊技状態では遊技球がV入賞領域51を通過しにくく、確変カウンタ初期値は高い割合で「0」になる。

40

【0188】

50

大当り終了時設定例 A K B 1 1 では、大当り終了演出時間を、大当り種別に対応して、3 5 0 0 ミリ秒、9 5 0 0 ミリ秒、4 8 0 0 0 ミリ秒のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当り種別 N A 0 8 ~ N A 1 1 と大当り種別 K A 1 1 ~ K A 1 5 とに対応して、大当り終了演出時間を 3 5 0 0 ミリ秒に設定可能である。図 9 - 2 に示された大当り種別決定例 A K D 0 1 では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別 N A 0 8 ~ N A 1 1 と大当り種別 K A 1 1 ~ K A 1 5 とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別 N A 0 8 ~ N A 1 1 や大当り種別 K A 1 1 ~ K A 1 4 が決定されることはない。したがって、大当り終了演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合よりも、短い時間に設定可能である。

10

【0189】

大当り終了時設定例 A K B 1 1 では、演出状態選択指定値を、大当り種別に対応して、0 2 [H]、0 6 [H] のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当り種別 N A 0 8 ~ N A 1 1 と大当り種別 K A 1 1 ~ K A 1 5 とに対応して、いずれも演出状態選択指定値を 0 6 [H] に設定可能である。これに対し、大当り種別 N A 0 1 ~ N A 0 7 と大当り種別 K A 0 1 ~ K A 1 0 とに対応して、演出状態選択指定値を 0 2 [H] に設定する場合と 0 6 [H] に設定する場合とがある。図 9 - 2 に示された大当り種別決定例 A K D 0 1 では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別 N A 0 8 ~ N A 1 1 と大当り種別 K A 1 1 ~ K A 1 5 とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別 N A 0 8 ~ N A 1 1 や大当り種別 K A 1 1 ~ K A 1 4 が決定されることはない。したがって、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合に、大当り遊技状態の終了に対応した演出状態選択指定値は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合と、同じ値に設定される場合もあれば異なる値に設定される場合もある。

20

【0190】

図 9 - 2 4 は、大当り終了時設定例 A K B 1 2 を示している。大当り終了時設定例 A K B 1 2 は、大当り遊技状態が終了する場合に、大当り終了指定コマンドと、特別期間演出指定値と、大当り後背景指定と、を大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別 N A 0 1 ~ N A 1 1 に対応して設定可能にする。大当り終了指定コマンドは、図 9 - 2 2 に示された大当り終了処理のステップ A K S 1 6 7 における大当り終了時コマンド送信設定により設定可能である。特別期間演出指定値は、大当り終了処理のステップ A K S 1 6 6 における大当り終了時状態設定により設定可能である。大当り後背景指定は、大当り終了処理のステップ A K S 1 6 8 における大当り終了時データ設定により設定可能であり、背景指定コマンドを示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納される。また、大当り終了処理のステップ A K S 1 6 7 における大当り終了時コマンド送信設定により、大当り後背景指定に対応した背景指定コマンドを送信可能に設定してもよい。

30

【0191】

例えば、大当り種別 N A 0 1 に対応する大当り遊技状態において V 入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 0 [H] が送信され、特別期間演出指定値が 0 1 [H] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 2 [H] を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別 N A 0 1 に対応する大当り遊技状態において V 入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 0 [H] が送信され、特別期間演出指定値が 0 2 [H] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして 9 5 0 8 [H] を示すコマンドデータが格納される。また、大当り種別 N A 0 2 に対応する大当り遊技状態において V 入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 1 [H] が送信され、特別期間演出指定値が 0 3 [H] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 2 [H] を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別 N A 0 2 に対応す

40

50

る大当り遊技状態においてV入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA307 [H] が送信され、特別期間演出指定値が04 [H] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして9503 [H] を示すコマンドデータが格納される。その他の大当り種別やV入賞の有無に対応した設定は、図9-24に示すとおりである。
【0192】

図9-25は、大当り終了時設定例AKB13を示している。大当り終了時設定例AKB13は、大当り遊技状態が終了する場合に、大当り終了指定コマンドと、特別期間演出指定値と、大当り後背景指定と、を大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別KA01~KA15に対応して設定可能にする。例えば、大当り種別KA01に対応する大当り遊技状態においてV入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA300 [H] が送信され、特別期間演出指定値が01 [H] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド9502 [H] を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別KA01に対応する大当り遊技状態においてV入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA300 [H] が送信され、特別期間演出指定値が02 [H] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして9508 [H] を示すコマンドデータが格納される。また、大当り種別KA02に対応する大当り遊技状態においてV入賞なしの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA302 [H] が送信され、特別期間演出指定値が06 [H] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド9503 [H] を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当り種別KA02に対応する大当り遊技状態においてV入賞ありの場合に、大当り終了指定コマンドとしてコマンドA302 [H] が送信され、特別期間演出指定値が05 [H] に設定され、大当り後背景指定となる背景指定コマンドとして9503 [H] を示すコマンドデータが格納される。その他の大当り種別やV入賞の有無に対応した設定は、図9-25に示すとおりである。

【0193】

図9-26は、演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU120は、演出図柄の表示結果としての確定演出図柄となる最終停止図柄などを決定する（ステップAKS501）。演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、演出図柄指定コマンドから特定可能な大当り種別などに対応する可変表示結果といった、可変表示内容にもとづいて、最終停止図柄を決定すればよい。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに対応した可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当り）」、「確変（大当り）」があればよい。

【0194】

図9-17に示された演出図柄指定コマンド設定例AKB01と、図9-21に示された大当り開始時設定例AKB02とにより、各演出図柄指定コマンドは、以下のような決定内容を通知可能である。コマンド8C01 [H] の場合に大当り種別が「通常」に含まれて3ラウンド大当りとなり、コマンド8C02 [H] の場合に大当り種別が「通常」に含まれて3ラウンド大当りまたは4ラウンド大当りとなり、コマンド8C03 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて2ラウンド大当りとなり、コマンド8C04 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて3ラウンド大当りとなり、コマンド8C05 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて3ラウンド大当りまたは4ラウンド大当りとなり、コマンド8C06 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて7ラウンド大当りとなる。また、コマンド8C07 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて10ラウンド大当りとなり、コマンド8C08 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて10ラウンド大当りとなり、コマンド8C09 [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて3ラウンド大当りとなり、コマンド8C0A [H] の場合に大当り種別が「確変」に含まれて3ラウンド大当りとなり、コマンド8C0B [H] の場合に大当り種別が「通常」に含まれて2ラウンド大当りとなり、コマンド8C0C [H] の場合に大当り種別が「通常」に含まれて7ラウンド大当りとなる。

【0195】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、演出図柄の可変表示がリーチ態様にはならず、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、演出図柄の可変表示がリーチ態様となった後に、リーチハズレ組合せの確定演出図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変（大当り）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態においてV入賞が発生しにくくなる。可変表示内容が「確変（大当り）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態においてV入賞が発生しやすくなる。

【0196】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」および「右」の演出図柄表示エリア5L、5Rにて異なる（不一致の）演出図柄が最終停止図柄に決定される。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」および「右」の演出図柄表示エリア5L、5Rにて同一の（一致する）演出図柄が最終停止図柄に決定される。この場合に、確定演出図柄のうち画像表示装置5の画面上における「中」の演出図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定演出図柄は、左右の確定演出図柄とは異なる演出図柄に決定される。可変表示内容が「非確変（大当り）」や「確変（大当り）」である場合には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）演出図柄が最終停止図柄に決定される。このときには、可変表示内容が「非確変（大当り）」と「確変（大当り）」のいずれであるかや、大当り中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す演出図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す演出図柄）のいずれを確定演出図柄とするかが決定されればよい。大当り中昇格演出は、画像表示装置5において大当りを想起させるが確変状態を想起させないような演出図柄の組合せ（非確変大当り組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。可変表示内容が「非確変（大当り）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当り）」で大当り中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当り）」であっても大当り中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。これにより、確定演出図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当り中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

【0197】

ステップAKS501にて最終停止図柄などを決定した後は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンがリザルト表示用のものであるか否かを判定する（ステップAKS502）。確変状態や時短状態では、可変表示の実行回数が70回に達したときに、リザルト表示を実行可能である。リザルト表示は、大当り遊技状態において遊技者が獲得した賞球総数や、連続して大当りした回数など、遊技者が獲得した遊技価値の結果に関する情報の表示である。連続して大当りした回数は、連荘回数ともいう。図9-4に示されたハズレ変動パターンでは、時短中第1最終から時短中第4最終までの変動パターンPB1-6～PB1-9のうちのいずれかによる可変表示の実行中に、リザルト表示を行い、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を実行することができる。図9-5に示された大当り変動パターンでは、変動パターンPB3-2または変動パターンPB3-9のいずれかによる可変表示が、確変状態や時短状態における70回目の可変表示である場合に、その可変表示の実行中に、リザルト表示を行い、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を実行可能であってもよい。ステップAKS502では、確変状態や時短状態における70回目の可変表示である場合に、変動パターンPB1-6～PB1-9と、変動パターンPB3-2、PB3-9と、に対応してリザルト表示用の変動パターンであると判定すればよい。なお、価値報知は、遊技者によって得られた任意の価値に関す

10

20

30

40

50

る情報の提供を含んでもよい。

【0198】

ステップAKS502に対応してリザルト表示用の変動パターンである場合に（ステップAKS502；Yes）、リザルト表示制御設定を行う（ステップAKS503）。リザルト表示制御設定は、可変表示の実行中に価値報知となるリザルト表示を実行可能に制御するための設定である。例えば、演出制御用CPU120は、リザルト表示用に設けられた演出パターンを選択して、可変表示の実行中にリザルト表示を実行可能に設定すればよい。

【0199】

ステップAKS503の後に、変動パターンが状態報知演出用のものであるか否かを判定する（ステップAKS504）。可変表示の実行中にリザルト表示が行われた場合に、状態報知演出が実行される場合と実行されない場合とがある。状態報知演出は、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数が10000回である場合に、可変表示の実行回数が70回に達した後も時短状態が継続することなど、第2状態としての低確高ベース状態である旨の報知を実行する演出である。図9-4に示されたハズレ変動パターンでは、時短中第4最終の変動パターンPB1-9による可変表示の実行中に、状態報知演出を行い、実行可能な可変表示の上限回数が10000回の時短状態である旨の報知を実行することができる。ステップAKS504では、変動パターンPB1-9に対応して状態報知演出用の変動パターンであると判定すればよい。

【0200】

ステップAKS504に対応して状態報知演出用の変動パターンである場合に（ステップAKS504；Yes）、状態報知演出制御設定を行う（ステップAKS505）。状態報知演出制御設定は、可変表示の実行中に状態報知演出による報知を実行可能に制御するための設定である。例えば、演出制御用CPU120は、状態報知演出用に設けられた演出パターンを選択して、可変表示の実行中に状態報知演出を実行可能に設定すればよい。状態報知演出は、例えばプッシュボタン31Bを模したボタン表示の演出画像といった、特定画像の表示を含んでもよい。

【0201】

ステップAKS502に対応してリザルト表示用の変動パターンでない場合（ステップAKS502；No）、ステップAKS504に対応して状態放置演出用の変動パターンでない場合（ステップAKS504；No）、またはステップAKS505に続いて、その他の可変表示中演出を決定する（ステップAKS506）。例えば、予告演出の有無や実行する場合の予告演出パターンなどを決定してもよい。その後に、演出制御パターンを決定する（ステップAKS507）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、リザルト表示の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（リザルト表示制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。状態報知演出の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（状態報知演出制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。予告演出の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（予告演出制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、リザルト表示制御パターン、状態報知演出制御パターン、予告演出制御パターン、あるいは、これらの一部または全部として、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した1の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

【0202】

ステップAKS507の次に、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップAKS508）。演出制御プロセスタイマは、例えばRAM102の所定アドレスに設けられ、演出制御に用いられる計時値を示すデータが格納されて記憶可能である。また、画像表示装置

5の画面上にて演出図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップAKS509）。このときには、例えばステップAKS507により決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データを用いて、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて演出図柄の変動を開始させればよい。これに伴い、可変表示の開始に対応して、画像表示装置5の画面上における保留表示を更新するための設定を行う（ステップAKS510）。そして、演出プロセスコードを演出図柄変動中処理に対応した値である02[H]に更新し（ステップAKS511）、演出図柄変動開始処理は終了する。

【0203】

図9-27は、演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU120は、例えば演出制御プロセスタイマの計時値などにもとづいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップAKS521）。可変表示時間を計測するために、演出制御プロセスタイマの計時値を1減算更新するなどの更新を行う。ステップAKS521では、その更新後における演出制御プロセスタイマの計時値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【0204】

ステップAKS521に対応して可変表示時間が経過していない場合に（ステップAKS521; No）、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップAKS522）。予告演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップAKS507にて決定された演出制御パターン（予告演出制御パターンなど）において、予め定められていればよい。予告演出期間である場合に（ステップAKS522; Yes）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップAKS523）。

【0205】

ステップAKS522に対応して予告演出期間でない場合や（ステップAKS522; No）、ステップAKS523による制御の後に、リザルト表示期間であるか否かを判定する（ステップAKS524）。リザルト表示期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップAKS507にて決定された演出制御パターン（リザルト表示制御パターンなど）において、予め定められていればよい。リザルト表示期間である場合に（ステップAKS524; Yes）、リザルト表示を実行する制御が行われる（ステップAKS525）。リザルト表示期間でない場合や（ステップAKS524; No）、ステップAKS525による制御の後に、状態報知演出期間であるか否かを判定する（ステップAKS526）。状態報知演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップAKS507にて決定された演出制御パターン（状態報知演出制御パターンなど）において、予め定められていればよい。状態報知演出期間である場合に（ステップAKS526; Yes）、状態報知演出を実行する制御が行われる（ステップAKS527）。このように、ステップAKS525の制御が行われることで、可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行可能である。また、ステップAKS527の制御が行われることで、可変表示中に第2状態としての低確高ベース状態である旨の報知が含まれる状態報知演出を実行可能である。

【0206】

ステップAKS526に対応して状態報知演出期間でない場合や（ステップAKS526; No）、ステップAKS527による制御の後に、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップAKS528）。リーチ演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップAKS507にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターンなど）において、予め定められていればよい。リーチ演出期間である場合に（ステップAKS528; Yes）、リーチ演出を実行する制御が行われる（ステップAKS529）。リーチ演出期間でない場合や（ステップAKS528; No）、ステップAKS529による制御の後に、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などにもとづいて、その他、演出図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行する制御を行い（ステップAKS530）、演出図柄変動中処理は終了する。

【0207】

ステップAKS521に対応して可変表示時間が経過した場合に（ステップAKS521；Yes）、主基板11から送信される演出図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップAKS531）。このときに、演出図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップAKS531；No）、演出図柄変動中処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後に、演出図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過したことに対応して、演出図柄確定コマンドを正常に受信できなかったものとし、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。演出図柄確定コマンドの受信があった場合に（ステップAKS531；Yes）、演出図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄を停止表示として導出表示とする制御が行われる（ステップAKS532）。また、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた時間を設定する（ステップAKS533）。そして、演出プロセスコードを演出図柄変動停止処理に対応した値である03[H]に更新し（ステップAKS534）、演出図柄変動中処理は終了する。

10

【0208】

次に、特徴部23AKに関する各種制御例を説明する。パチンコ遊技機1は、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第1特別図柄を用いた特図ゲームが実行され、特図表示結果が「大当たり」となる場合がある。このような大当たりは、高ベース中第1特図大当たりともいう。この場合に、図9-2に示された大当たり種別決定例AKD01にもとづいて、高ベース制御が行われる「あり」なので、大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別NA08と、大当たり種別が「確変」に含まれる大当たり種別KA11、KA15と、のうちのいずれかに決定される。図9-23に示された大当たり終了時設定AKB11において、大当たり種別NA08の場合に時短カウンタ初期値の「570」および演出状態選択指定値の06[H]が設定され、大当たり種別KA11、KA15の場合に時短カウンタ初期値の「70」および演出状態選択指定値の06[H]が設定される。また、大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別NA08はV入賞が発生しにくいので、図9-24に示された大当たり終了時設定例AKB12において、大当たり種別NA08のV入賞なしならば特別期間演出指定値が0C[H]に設定される。これに対し、大当たり種別が「確変」に含まれる大当たり種別KA11、KA15はV入賞が発生しやすいので、図9-25に示された大当たり終了時設定例AKB13において、大当たり種別KA11、KA15のV入賞ありならば特別期間演出指定値が07[H]に設定される。

20

30

【0209】

図9-28は、高ベース中第1特図大当たりにもとづく演出状態制御例AKC01を示している。高ベース中第1特図大当たりが大当たり種別NA08の場合に、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が0C[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「570」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後に、可変表示の終了に対応して、図9-18に示された特別図柄変動処理のステップAKS130により時短カウンタの計数値が1減算更新される。これに伴い、ステップAKS133にて特別期間演出指定値が00[H]以外であると判定され、ステップAKS134により特別期間演出更新設定が行われる。図9-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が0C[H]の場合に、時短カウンタの計数値が「566」になると演出状態選択指定値が08[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「501」になると演出状態選択指定値が09[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「500」になると演出状態選択指定値が0A[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が0B[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が00[H]に更新されて初期化される。

40

【0210】

高ベース中第1特図大当たりが大当たり種別KA11、KA15のいずれかである場合に、V入賞ありに対応して特別期間演出指定値が07[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「70」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後に、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が

50

行われる。図 9-19 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期間指定値が 0 7 [H] の場合に、時短カウンタの計数値が「6 6」になると演出状態選択指定値が 0 7 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が 0 C [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 0 0 [H] に更新されて初期化される。

【0 2 1 1】

図 9-6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル A K A 0 1 において、演出状態選択指定値に対応した参照テーブルが指定され、異なる参照テーブルを用いて変動パターンを決定可能である。例えば、演出状態選択指定値が 0 6 [H] の場合に参照テーブル T S 0 2 が指定され、演出状態選択指定値が 0 7 [H] の場合に参照テーブル T S 0 3 が指定され、演出状態選択指定値が 0 9 [H] の場合に参照テーブル T S 0 5 が指定され、演出状態選択指定値が 0 A [H] の場合に参照テーブル T S 0 6 が指定され、演出状態選択指定値が 0 B [H] の場合に参照テーブル T S 0 7 が指定され、演出状態選択指定値が 0 C [H] の場合に参照テーブル T S 0 8 が指定される。図 9-6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 では、始動口入賞指定値が「2」の場合に第 2 保留記憶数と対応付けられた選択テーブル T B 2 0、T B 2 1 のいずれかを、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。図 9-6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 では、始動口入賞指定値が「2」の場合に第 2 保留記憶数と対応付けられた選択テーブル T B 2 2、T B 2 3 のいずれかを、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。このように、演出状態選択指定値に対応して異なるテーブルデータにより構成される変動パターン種別選択テーブルなどを用いて、変動パターンを決定することができる。

【0 2 1 2】

パチンコ遊技機 1 は、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第 2 特別図柄を用いた特図ゲームが実行され、特図表示結果が「大当り」となる場合がある。このような大当りは、高ベース中第 2 特図大当りともいう。この場合に、図 9-2 に示された大当り種別決定例 A K D 0 1 にもとづいて、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と、大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 と、のうちのいずれかに決定される。図 9-23 に示された大当り終了時設定 A K B 1 1 において、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の場合に時短カウンタ初期値の「1 0 0 0 0」および演出状態選択指定値の 0 6 [H] が設定され、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 の場合に時短カウンタ初期値の「7 0」および演出状態選択指定値の 0 6 [H] が設定される。また、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 は V 入賞が発生しにくいので、図 9-24 に示された大当り終了時設定例 A K B 1 2 において、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の V 入賞なしならば特別期間演出指定値が 0 E [H] に設定される。これに対し、大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 は V 入賞が発生しやすいので、図 9-25 に示された大当り終了時設定例 A K B 1 3 において、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 の V 入賞ありならば特別期間演出指定値が 0 7 [H] に設定される。

【0 2 1 3】

図 9-29 は、高ベース中第 2 特図大当りにもとづく演出状態制御例 A K C 0 2 を示している。高ベース中第 2 特図大当りが大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の場合に、V 入賞なしに対応して特別演出期間指定値が 0 E [H] に設定され、時短カウンタ初期値が「1 0 0 0 0」に設定され、演出状態選択指定値が 0 6 [H] に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が 1 減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図 9-19 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期間指定値が 0 E [H] の場合に、時短カウンタの計数値が「9 9 9 6」になると演出状態選択指定値が 0 8 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「9 9 3 1」になると演出状態選択指定値が 0 D [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「9 9 3 0」になると演出状態選択指定値が 0 E [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 0 0 [H] に更新されて初期化される。

【0214】

高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12～KA15の場合に、V入賞ありに対応して特別期間演出指定値が07[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「70」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図9-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が07[H]の場合に、時短カウンタの計数値が「66」になると演出状態選択指定値が07[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が0C[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が00[H]に更新されて初期化される。

10

【0215】

高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11であったことにもとづいて低確高ベース状態に制御され、69回目の可変表示が終了した場合に、時短カウンタの計数値は「9931」に更新される。これにより、演出状態選択指定値が0D[H]に更新され、続いて70回目の可変表示が開始されるときに、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS09が指定される。図9-7(E)に示された参照テーブルTS09は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数によらずテーブルTB15を、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図9-10(F)に示されたテーブルTB15は、変動パターン種別CB1-9のみを選択可能である。図9-14(I)に示す変動パターン種別CB1-9の場合に、変動パターンPB1-9のみが決定可能になる。こうして、時短カウンタ初期値が「10000」である低確高ベース状態における70回目の可変表示に対応して、変動パターンPB1-9を決定することができる。

20

【0216】

高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12～KA15であったことにもとづいて高確高ベース状態に制御され、69回目の可変表示が終了した場合に、時短カウンタの計数値は「1」に更新される。これにより、演出状態選択指定値が0C[H]に更新され、続いて70回目の可変表示が開始されるときに、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS08が指定される。図9-7(D)に示された参照テーブルTS08は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数によらずテーブルTB14を、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図9-10(E)に示されたテーブルTB14は、変動パターン種別CB1-8のみを選択可能である。図9-14(H)に示す変動パターン種別CB1-8の場合に、変動パターンPB1-8のみが決定可能になる。こうして、時短カウンタ初期値が「70」である高確高ベースにおける70回目の可変表示に対応して、変動パターンPB1-8を決定することができる。

30

【0217】

図9-30(A)は、演出状態選択指定値0C[H]、0D[H]に対応した可変表示制御例AKC11を示している。演出状態選択指定値が0C[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり、特図表示結果を含めた可変表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB1-8のみに決定可能であるとともに変動パターンPB1-8のみに決定可能である。図9-4に示すハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB1-8は、時短中第3最終に対応して特図変動時間が12500ミリ秒に設定される。これに対し、演出状態選択指定値が0D[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり、特図表示結果を含めた可変表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別CB1-9のみに決定可能であるとともに変動パターンPB1-9のみに決定可能である。図9-4に示すハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB1-9は、時短中第4最終に対応して特図変動時間が29900ミリ秒に設定される。

40

【0218】

図9-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS502では、変動パター

50

ンPB1-8、PB1-9のいずれの場合にもリザルト表示用変動パターンであると判定され、ステップAKS503によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図9-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS525では、リザルト表示を実行するための制御が行われ、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知としてのリザルト表示が実行可能となる。また、図9-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS504では、変動パターンPB1-9の場合に状態報知演出用変動パターンであると判定され、ステップAKS505による状態報知演出制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図9-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS527では、状態報知演出を実行するための制御が行われ、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく低確高ベース状態である旨の報知が実行される。

10

【0219】

以上により、高ベース制御により第2特別図柄を用いた特図ゲームが通常状態に比べて実行されやすい低確高ベース状態や高確高ベース状態は、例えば大当り種別KA12~KA15に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数としての「70」に対応した70回の可変表示が実行されるまで制御可能な高確高ベース状態と、大当り種別NA09~NA11に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数よりも多い第2回数としての「10000」に対応した10000回の可変表示が実行されるまで制御可能な低確高ベース状態と、を含む。このときの高確高ベース状態は第1状態に対応し、低確高ベース状態は第2状態に対応する。このうち高確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して変動パターンPB1-8を決定可能であり、低確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して変動パターンPB1-9を決定可能である。このときの変動パターンPB1-8は第1可変表示パターンに対応し、変動パターンPB1-9は第2可変表示パターンに対応する。そして、変動パターンPB1-8による可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行する。また、変動パターンPB1-9による可変表示中に価値報知となるリザルト表示および低確低ベース状態に関する報知を含む状態報知演出を実行する。ここで、特図変動時間を比較すると、変動パターンPB1-9における29900ミリ秒の方が、変動パターンPB1-8における12500ミリ秒よりも長い時間となる。これにより、第1可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-8と第2可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-9とで、特図変動時間や報知内容を異ならせて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【0220】

加えて、第1状態に対応する高確高ベース状態中と第2状態に対応する低確高ベース状態中とで、可変表示の回数が第1回数としての「70」である場合に、それぞれ、変動パターン種別CB1-8と変動パターン種別CB1-9とに対応した異なる決定用データとなる変動パターン決定テーブルのテーブルデータを用いて、変動パターンを決定可能である。このように、異なる決定用データを用いて変動パターンが決定されるので、第1回数に対応した70回目の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0221】

40

可変表示制御例AKC11において、第1状態に対応する高確高ベース状態において可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターンPB1-8は、第1非特定パターンに対応する。また、第2状態に対応する低確高ベース状態において可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターンPB1-9は、第2非特定パターンに対応する。そして、第1非特定パターンに対応する変動パターンPB1-8は特図変動時間が12500ミリ秒であり、第2非特定パターンに対応する変動パターンPB1-9は特図変動時間が2倍以上の期間となる29900ミリ秒である。変動パターンPB1-8、PB1-9のいずれの場合にもリザルト表示用変動パターンであるので、それぞれの可変表示中に価値報知となるリザルト表示が実行される

50

。さらに、変動パターンPB1-9の場合に状態報知演出用変動パターンであるので、その可変表示中に第2状態としての低確高ベース状態である旨の報知が実行される。これにより、第1回数に対応した70回目の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0222】

図9-30(B)は、大当り種別NA09~NA11と、大当り種別KA12~KA15と、に対応した大当り制御例AKC12を示している。図9-21に示された大当り開始時設定例AKB02において、大入賞口開放回数最大値は、大当り種別NA09に対応して「02」に、大当り種別NA10に対応して「04」に、大当り種別NA11に対応して「07」に、大当り種別KA12に対応して「02」に、大当り種別KA13に対応して「04」に、大当り種別KA14に対応して「07」に、大当り種別KA15に対応して「10」に、それぞれ設定される。また、図9-23に示された大当り終了時設定例AKB11において、時短カウンタ初期値は、大当り種別NA09~NA11に対応して「10000」に、大当り種別KA12~KA15に対応して「70」に、それぞれ設定される。そして、時短カウンタ初期値が「10000」に設定されるのは大当り種別NA09~NA11のうちのいずれかである場合に限られ、他の大当り種別では設定されない。図9-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して、大当り種別NA09~NA11に決定可能である。これに対し、高ベース制御が行われない「なし」および始動口入賞指定値「2」に対応して、大当り種別NA09~NA11に決定されない。また、高ベース制御が「なし」の場合と「あり」の場合とで、第1特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「1」に対応して、大当り種別NA09~NA11に決定されない。

10

20

【0223】

以上により、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて、時短カウンタ初期値が「10000」の設定に対応する第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がある。その一方で、高ベース制御が行われていない低ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて、第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。また、高ベース中の場合と低ベース中の場合とで、第1特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて、第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。このように、高ベース制御の有無や表示結果が「大当り」となった特別図柄に対応した制御により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

【0224】

大当り制御例AKC12において、大入賞口開放回数最大値が「10」に設定されるのは大当り種別KA15の場合である。その他の大当り種別NA09~NA11や大当り種別KA12~KA14の場合に、大入賞口開放回数最大値は「10」よりも少なくなる。大当り種別NA09~NA11と、大当り種別KA12~KA15とは、いずれも高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して決定可能である。このように、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて制御可能な大当り遊技状態は、10ラウンド大当りとなる大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態と、10ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない大当り種別NA09~NA11と大当り種別KA12~KA14とに対応する第2大当り遊技状態と、を含む。大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合があり、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。これに対し、大当り種別NA09~NA11と大当り種別KA12~KA14とに対応する第2大当り遊技状態の

40

50

終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合と、がある。これにより、ラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態である場合に、第2状態として時短カウンタ初期値が多い低確高ベース状態に制御される場合があることで、遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0225】

大当り制御例AKC12において、大入賞口開放回数最大値が「10」に設定されるのは大当り種別KA15の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「07」に設定されるのは大当り種別NA11、KA14の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「04」に設定されるのは大当り種別NA10、KA13の場合である。このうち、大当り種別KA15である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA11、KA14である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA10、KA13である場合の大当り遊技状態は第2大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態に対応する。大当り種別NA10、NA11と、大当り種別KA13～KA15とは、いずれも高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して決定可能である。このように、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて制御可能な大当り遊技状態は、10ラウンド大当りとなる大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態と、10ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない7ラウンド大当りとなる大当り種別NA11、KA14に対応する第2大当り遊技状態と、7ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない4ラウンド大当りとなる大当り種別NA10、KA13に対応する第3大当り遊技状態と、を含む。大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合があり、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。これに対し、大当り種別NA10、NA11と大当り種別KA13、KA14とに対応する第2大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合と、がある。そして、大当り種別KA13の高ベース中決定率は25%であり、大当り種別KA14の高ベース中決定率である31%よりも低くなっている。その一方で、大当り種別NA10、NA11の高ベース中決定率は、いずれも2%である。したがって、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態の終了後には、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態の終了後よりも高い割合で、第2状態として時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。これにより、ラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態である場合に、第2状態として時短カウンタ初期値が多い低確高ベース状態に制御される割合が高くなることで、遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0226】

図9-8に示された大当り時参照テーブルTS21において、演出状態選択指定値が07[H]の場合に、大当り種別NA10、KA13のいずれかであればテーブルTB32が変動パターン種別選択テーブルに指定され、大当り種別NA11、KA14のいずれかであればテーブルTB33が変動パターン種別選択テーブルに指定される。図9-11(F)に示されたテーブルTB32は、変動パターン種別CB3-3のみを選択可能である。図9-11(G)に示されたテーブルTB33は、変動パターン種別CB3-4のみを選択可能である。このように、大当り種別NA10と大当り種別KA13とに対応して、4ラウンド大当りとなる場合に、図9-15(C)に示された変動パターン種別CB3-3における変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンが決定される。また、大当り

種別 N A 1 1 と大当り種別 K A 1 4 とに対応して、7 ラウンド大当りとなる場合に、図 9-15 (D) に示された変動パターン種別 C B 3-4 における変動パターン決定テーブルを用いて、変動パターンが決定される。したがって、7 ラウンド大当りに対応する第 2 大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と第 2 状態としての高確高ベース状態に制御される場合とで、共通の変動パターン種別 C B 3-4 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータが用いられて変動パターンを決定可能である。また、4 ラウンド大当りに対応する第 3 大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と第 2 状態としての高確高ベース状態に制御される場合とで、共通の変動パターン種別 C B 3-3 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータが用いられて変動パターンを決定可能である。ここで、変動パターン種別 C B 3-4 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは第 1 データに対応し、変動パターン種別 C B 3-3 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは第 2 データに対応する。このように、共通の変動パターン種別に対応したデータを用いて変動パターンを決定することにより、可変表示の共通性を高めて高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

【0227】

図 9-30 (C) は、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 と、に対応した大当り時演出制御例 A K C 1 3 を示している。大当り時演出制御例 A K C 1 3 においても、大当り制御例 A K C 1 2 と同様に、大入賞口開放回数が「10」に設定されるのは大当り種別 K A 1 5 の場合であり、大入賞口開放回数が「07」に設定されるのは大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 の場合であり、大入賞口開放回数が「04」に設定されるのは大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 の場合である。このうち、大当り種別 K A 1 5 である場合の大当り遊技状態は第 1 大当り遊技状態に対応し、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 である場合の大当り遊技状態は第 1 大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第 2 大当り遊技状態に対応し、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 である場合の大当り遊技状態は第 2 大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第 3 大当り遊技状態に対応する。図 9-21 に示された大当り開始時設定例 A K B 0 2 において、大当り開始演出パターンは、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応して共通のパターン A P A 3 3 に、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応して共通のパターン A P A 3 4 に、それぞれ設定される。したがって、7 ラウンド大当りに対応する第 2 大当り遊技状態が開始されるときに、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての高確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り開始演出パターン A P A 3 4 による大当り開始演出を実行可能である。また、4 ラウンド大当りに対応する第 3 大当り遊技状態が開始されるときに、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての高確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り開始演出パターン A P A 3 3 による大当り開始演出を実行可能である。このように、共通の大当り開始演出パターンによる大当り開始演出を実行することにより、大当り開始演出が実行された場合に高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

20

30

40

【0228】

大当り時演出制御例 A K C 1 3 において、大当り中演出パターンは、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応して共通のパターン A P B 3 3 に、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応して共通のパターン A P B 3 4 に、それぞれ設定される。したがって、7 ラウンド大当りに対応する第 2 大当り遊技状態において、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第 2 状態としての高確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り中演出パターン A P B 3 4 による大当り中演出を実行可能である。また、4 ラウンド大当りに対応する第 3 大当り遊技状態において、その大当り遊技状態の終了後に第 1 状態としての高確高ベース状態に制

50

御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り中演出パターンA P B 3 3による大当り中演出を実行可能である。大当り中演出パターンA P B 3 3による大当り中演出や、大当り中演出パターンA P B 3 4による大当り中演出は、それぞれの大当り遊技状態に対応して実行可能なラウンドに対応して実行される演出を含んでいればよい。したがって、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態におけるラウンドが実行される場合に、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り中演出パターンA P B 3 4による大当り中演出を実行可能である。また、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態におけるラウンドが実行される場合に、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り中演出パターンA P B 3 3による大当り中演出を実行可能である。このように、共通の大当り中演出パターンによる大当り中演出を実行することにより、大当り中演出が実行された場合に高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0229】

大当り時演出制御例A K C 1 3において、大当り終了演出パターンは、大当り種別N A 1 0、K A 1 3に対応して共通のパターンA P C 3 3に、大当り種別N A 1 1、K A 1 4に対応して共通のパターンA P C 3 4に、それぞれ設定される。したがって、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態が終了するときに、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り終了演出パターンA P C 3 4による大当り終了演出を実行可能である。また、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態が終了するときに、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り終了演出パターンA P C 3 3による大当り終了演出を実行可能である。したがって、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態が終了するときに、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り終了演出パターンA P C 3 4による大当り終了演出を実行可能である。また、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態が終了するときに、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り終了演出パターンA P B 3 3による大当り終了演出を実行可能である。このように、共通の大当り終了演出パターンによる大当り終了演出を実行することにより、大当り終了演出が実行された場合に高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0230】

図9-31は、演出状態選択指定値が07 [H]または08 [H]の場合に、特図表示結果が「大当り」にもとづく可変表示制御例A K C 2 1を示している。図9-8に示された大当り時参照テーブルT S 2 1において、演出状態選択指定値が07 [H]の場合に、変動パターン種別選択テーブルは、大当り種別N A 0 9、K A 1 2に対応してテーブルT B 3 1が、大当り種別N A 1 0、K A 1 3に対応してテーブルT B 3 2が、大当り種別N A 1 1、K A 1 4に対応してテーブルT B 3 3が、大当り種別K A 1 5に対応してテーブルT B 3 4が、それぞれ指定される。また、図9-8に示された大当り時参照テーブルT S 2 1において、演出状態選択指定値が08 [H]の場合に、変動パターン種別選択テーブルは、大当り種別N A 0 9、K A 1 2に対応してテーブルT B 3 5が、大当り種別N A 1 0、K A 1 3に対応してテーブルT B 3 6が、大当り種別N A 1 1、K A 1 4に対応し

てテーブル T B 3 7 が、大当り種別 K A 1 5 に対応してテーブル T B 3 8 が、それぞれ指定される。

【 0 2 3 1 】

図 9 - 1 1 (E) に示されたテーブル T B 3 1 および図 9 - 1 1 (I) に示されたテーブル T B 3 5 は、変動パターン種別 C B 3 - 2 のみを選択可能である。図 9 - 1 1 (F) に示されたテーブル T B 3 2 および図 9 - 1 1 (J) に示されたテーブル T B 3 6 は、変動パターン種別 C B 3 - 3 のみを選択可能である。図 9 - 1 1 (G) に示されたテーブル T B 3 3 および図 9 - 1 1 (K) に示されたテーブル T B 3 7 は、変動パターン種別 C B 3 - 4 のみを選択可能である。図 9 - 1 1 (H) に示されたテーブル T B 3 4 および図 9 - 1 1 (L) に示されたテーブル T B 3 8 は、変動パターン種別 C B 3 - 5 のみを選択可能である。図 9 - 1 5 (B) に示された変動パターン種別 C B 3 - 2 の場合に、変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 のいずれかに決定可能である。図 9 - 1 5 (C) に示された変動パターン種別 C B 3 - 3 の場合および図 9 - 1 5 (D) に示された変動パターン種別 C B 3 - 4 の場合に、変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 のうちのいずれかに決定可能である。図 9 - 1 5 (E) に示された変動パターン種別 C B 3 - 5 の場合に、変動パターン P B 3 - 9 ~ P B 3 - 1 1 のうちのいずれかに決定可能である。

10

【 0 2 3 2 】

可変表示制御例 A K C 2 1 において、大入賞口開放回数最大値が「 1 0 」に設定されるのは大当り種別 K A 1 5 の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「 0 7 」に設定されるのは大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「 0 4 」に設定されるのは大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「 0 2 」に設定されるのは大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 の場合である。このうち、大当り種別 K A 1 5 である場合の大当り遊技状態は第 1 大当り遊技状態に対応し、大当り種別 N A 1 0、N A 1 1、K A 1 3、K A 1 4 である場合の大当り遊技状態は第 1 大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第 2 大当り遊技状態に対応し、大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 である場合の大当り遊技状態は第 2 大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第 3 大当り遊技状態に対応し得る。大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 とは、いずれも高ベース制御が行われる「あり」および第 2 特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「 2 」に対応して決定可能である。このように、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第 2 特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となったことにもとづいて制御可能な大当り遊技状態は、10 ラウンド大当りとなる大当り種別 K A 1 5 に対応する第 1 大当り遊技状態と、10 ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない 7 ラウンド大当りとなる大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 あるいは 4 ラウンド大当りとなる大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応する第 2 大当り遊技状態と、7 ラウンド大当りや 4 ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない 2 ラウンド大当りとなる大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 に対応する第 3 大当り遊技状態と、を含む。

20

30

【 0 2 3 3 】

第 2 大当り遊技状態としての 7 ラウンド大当りや 4 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別 N A 1 0、N A 1 1、K A 1 3、K A 1 4 に対応して決定可能な変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 である。そして、大当り種別 N A 1 0、N A 1 1 のいずれかであれば、第 2 大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が「 1 0 0 0 0 」の設定にもとづく第 2 状態としての低確高ベース状態に制御可能である。これに対し、第 3 大当り遊技状態としての 2 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 に対応して決定可能な変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 である。そして、大当り種別 N A 0 9 であれば、第 3 大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が「 1 0 0 0 0 」の設定にもとづく第 2 状態としての低確高ベース状態に制御可能である。このような大当り種別 N A 0 9 に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターン P B 3 - 1 は、特図変動時間が 2 5 0 0 ミリ秒であり、大当り種別 N A 1 0、N A 1 1 に対応し

40

50

て決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-3~PB3-8よりも、可変表示期間が短くなる。言い換えると、大当り種別NA10、NA11に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-3~PB3-8は、大当り種別NA09に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-1よりも、可変表示期間が長くなる。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当り遊技状態よりも多い第2大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0234】

また、大当り種別NA09に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-2は、大当り種別NA10、NA11に対応して決定可能な変動パターンにも含まれる。大当り種別NA09の場合に、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。大当り種別NA10、NA11の場合に、第2大当り遊技状態としての4ラウンド大当りや7ラウンド大当りが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。このように、第2大当り遊技状態である4ラウンド大当りや7ラウンド大当りの終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合と、第3大当り遊技状態である2ラウンド大当りの終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、変動パターンPB3-2といった、共通の変動パターンを決定可能である。これにより、特定の可変表示期間となる変動パターンである場合に、第2大当り遊技状態となるか第3大当り遊技状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0235】

高ベース中第2特図大当りにもとづく大当り遊技状態の終了に対応して、特別期間演出指定値は、大当り種別NA09~NA11の場合に時短カウンタ初期値が「10000」に設定されてV入賞なしならば特別期間演出指定値が0E[H]に設定され、大当り種別KA12~KA15の場合に時短カウンタ初期値が「70」に設定されてV入賞ありならば特別期間演出指定値が07[H]に設定される。時短カウンタ初期値が「70」の高確高ベース状態は第1状態に対応し、時短カウンタ初期値が「10000」の低確高ベース状態は第2状態に対応する。特別期間演出指定値を示すデータは、特別期間演出バッファに格納して記憶される。図9-24に示された大当り終了時設定例AKB12において、大当り種別NA09~NA11でV入賞なしの場合に、大当り後背景指定としてコマンド9505[H]を示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納されて送信可能となる。図9-25に示された大当り終了時設定例AKB13において、大当り種別KA12~KA15でV入賞ありの場合に、大当り後背景指定としてコマンド9506[H]を示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納されて送信可能となる。背景指定コマンドとして、コマンド9505[H]が送信された場合とコマンド9506[H]が送信された場合とで、高ベース制御が行われている時短状態や確変状態などの高ベース中であることに対応して、共通の演出画像を用いて背景表示が行われてもよい。

【0236】

以上により、大当り遊技状態の終了に対応して、計数情報となる特別期間演出指定値を示すデータを設定可能であり、第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合に特別期間演出指定値として07[H]を設定し、第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合に特別期間演出指定値として0E[H]を設定する。また、第1状態に対応する高確高ベース状態中と、第2状態に対応する低確高ベース状態中とで、背景指定コマンドにもとづいて共通の演出画像を用いた背景表示が可能である。このように、共通の背景画像となる演出画像の表示にもとづいて高確高ベース状態中であるか低確高ベース状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0237】

高ベース中第2特図大当りにもとづく大当り遊技状態の終了に対応して、演出状態選択

指定値は、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 の場合と大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 の場合とで、共通の値である 0 6 [H] に設定される。その後、大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 にもとづく低確高ベース状態中には演出状態選択指定値が 0 8 [H] に更新され、大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 にもとづく高確高ベース状態中には演出状態選択指定値が 0 7 [H] に更新される。演出状態選択指定値が 0 6 [H] の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図 9 - 6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル A K A 0 1 において、参照テーブル T S 0 2 が指定される。演出状態選択指定値が 0 7 [H] の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図 9 - 6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル A K A 0 1 において、参照テーブル T S 0 3 が指定される。演出状態選択指定値が 0 8 [H] の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図 9 - 6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル A K A 0 1 において、参照テーブル T S 0 4 が指定される。図 9 - 6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第 2 保留記憶数に対応してテーブル T B 2 2、T B 2 3 のいずれかを変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。図 9 - 6 (E) に示された参照テーブル T S 0 4 は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第 2 保留記憶数に対応してテーブル T B 2 4、T B 2 5 のいずれかを変動パターン種別選択テーブルに指定可能である。図 9 - 1 0 (I) に示されたテーブル T B 2 2 および図 9 - 1 0 (J) に示されたテーブル T B 2 3 の場合と、図 9 - 1 0 (K) に示されたテーブル T B 2 4 の場合および図 9 - 1 0 (L) に示されたテーブル T B 2 5 の場合とは、いずれも変動パターン種別 C B 1 - 2 ~ C B 1 - 4、C B 2 - 1 が決定可能になる。特に、変動パターン種別 C B 1 - 4、C B 2 - 1 は、テーブル T B 2 2 ~ T B 2 5 のいずれが指定された場合にも決定可能になる。

10

20

【 0 2 3 8 】

以上により、第 1 状態に対応する高確高ベース状態中と第 2 状態に対応する低確高ベース状態中とで、可変表示の回数が第 1 回数としての「70」未満である場合に、例えば変動パターン種別 C B 1 - 4、C B 2 - 1 などに対応した共通の決定用データとなる変動パターン決定テーブルのテーブルデータを用いて、変動パターンを決定可能である。このように、共通の決定用データを用いて変動パターンが決定されるので、可変表示の共通性を高めて高確高ベース状態中であるか低確高ベース状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 3 9 】

30

可変表示制御例 A K C 2 1 において、各大当り種別に対応した平均変動時間は、それぞれの大当り種別に対応した決定可能パターンの特図変動時間と決定割合とから求めることができる。より具体的に、決定可能パターンごとに特図変動時間と決定割合とを乗算した値を、大当り種別に対応する複数の決定可能パターンについて加算することで、各大当り種別に対応した平均変動時間を得ることができる。例えば、大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 に対応して 3 9 0 0 ミリ秒となり、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応して 1 6 1 9 0 ミリ秒となり、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応して 1 6 7 4 0 ミリ秒となり、大当り種別 K A 1 5 に対応して 2 0 9 6 0 ミリ秒となる。第 1 大当り遊技状態としての 1 0 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別 K A 1 5 に対応して決定可能な変動パターン P B 3 - 9 ~ P B 3 - 1 1 である。第 2 大当り遊技状態としての 7 ラウンド大当りや 4 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別 N A 1 0、N A 1 1、K A 1 3、K A 1 4 に対応して決定可能な変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 である。第 3 大当り遊技状態としての 2 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 に対応して決定可能な変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 である。このように、第 1 大当り遊技状態としての 1 0 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である 2 0 9 6 0 ミリ秒は、第 2 大当り遊技状態としての 7 ラウンド大当りや 4 ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である 1 6 7 4 0 ミリ秒や 1 6 1 9 0 ミリ秒よりも、可変表示

40

50

期間が長くなるように設定される。また、第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間は、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である3900ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当り遊技状態よりも多い第2大当り遊技状態に制御される期待感を高め、また、ラウンドの回数が第2大当り遊技状態よりも多い第1大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0240】

図9-32は、演出状態選択指定値が07[H]または08[H]の場合に、大当り遊技状態に制御する契機となる可変表示に関する可変表示制御例AKC22を示している。可変表示制御例AKC22では、大当り遊技状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンの全体についての平均変動時間が示されている。こうした変動パターンの全体についての平均変動時間は、可変表示制御例AKC21において求めた各大当り種別に対応した平均変動時間と各大当り種別の高ベース中決定率とから求めることができる。より具体的に、大当り種別ごとの平均変動時間と決定割合とを乗算した値を、すべての大当り種別について加算することで、全体についての平均変動時間を得ることができる。これにより、可変表示制御例AKC22では、全体についての平均変動時間が12650ミリ秒となる。この場合に、第1大当り遊技状態としての10ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である20960ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。また、第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である16740ミリ秒や16190ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。これに対し、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である3900ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当り遊技状態よりも多い第2大当り遊技状態に制御される期待感を高め、また、ラウンドの回数が第2大当り遊技状態よりも多い第1大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0241】

図9-33(A)は、演出状態選択指定値07[H]、08[H]、0C[H]、0D[H]に対応した可変表示制御例AKC31を示している。演出状態選択指定値が07[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB2-1を選択可能である。また、演出状態選択指定値が08[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB2-1を選択可能である。そして、変動パターン種別CB2-1は、決定可能な変動パターンとして変動パターンPB2-2、PB2-3を含んでいる。

【0242】

図9-4に示されたハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB2-2は、可変表示中に第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出を実行し、特図変動時間が16500ミリ秒である。これに対し、変動パターンPB2-3は、可変表示中に第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリーチ演出を実行し、特図変動時間が35500ミリ秒である。また、図9-5に示された大当り変動パターンの構成例において、第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出は変動パターンPB

3-3の可変表示中に実行され、第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリーチ演出は変動パターンPB3-4の可変表示中に実行される。一方において、図9-14(J)に示された変動パターン種別CB2-1あるいは図9-14(K)に示された変動パターン種別CB2-2の場合に、変動パターンPB2-2の決定割合よりも、変動パターンPB2-3の決定割合が低くなるように設定される。他方において、図9-16(D)に示された変動パターンCB4-4あるいは図9-16(E)に示された変動パターン種別CB4-5の場合に、変動パターンPB3-3の決定割合よりも、変動パターンPB3-4の決定割合が高くなるように設定される。このような設定により、第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリーチ演出は大当り遊技状態に制御される割合が高く、第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出は大当り遊技状態に制御される割合がスーパーリーチSPFのリーチ演出よりも低くなる。

10

【0243】

可変表示制御例AKC31では、演出状態選択指定値が0C[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB1-8を、特図表示結果が「大当り」に対応して変動パターン種別CB4-1、CB4-2を、それぞれ選択可能である。また、演出状態選択指定値が0D[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB1-9を、特図表示結果が「大当り」に対応して変動パターン種別CB4-1、CB4-2を、それぞれ選択可能である。そして、変動パターン種別CB1-8の場合に変動パターンPB1-8に決定可能であり、変動パターン種別CB1-9の場合に変動パターンPB1-9に決定可能であり、変動パターン種別CB4-1の場合に変動パターンPB3-2に決定可能であり、変動パターン種別CB4-2の場合に変動パターンPB3-9に決定可能である。

20

【0244】

第2特別パターンに対応する変動パターンPB2-2の特図変動時間は16500ミリ秒であり、第1特別パターンに対応する変動パターンPB2-3の特図変動時間である35500ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。また、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに对应して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターンPB1-8を決定可能であり、特図表示結果が「大当り」の場合に変動パターンPB3-2、PB3-9を決定可能である。そして、変動パターンPB1-8の特図変動時間は12500ミリ秒であり、変動パターンPB3-2の特図変動時間は4500ミリ秒であり、変動パターンPB3-9の特図変動時間は11500ミリ秒であるから、いずれも第2特別パターンに対応する変動パターンPB2-2の特図変動時間である16500ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示を実行可能な変動パターンによる可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

【0245】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに对应して、特図表示結果が「大当り」の場合に決定可能な変動パターンPB3-2、PB3-9は第1パターンとなり、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターンPB1-8は第2パターンとなる。そして、変動パターンPB3-2の特図変動時間は4500ミリ秒であり、変動パターンPB3-9の特図変動時間は11500ミリ秒であり、変動パターンPB1-8の特図変動時間は12500ミリ秒である。これらの変動パターンは、いずれも第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出を実行する変動パターンPB2-2の特図変動時間である16500ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される変動パターンPB1-8による可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

40

50

【0246】

可変表示制御例 A K C 3 1 において、変動パターン P B 3 - 2 は、変動パターン種別 C B 4 - 1 の場合に決定可能である。変動パターン種別 C B 4 - 1 は、図 9 - 1 2 (A) に示されたテーブル T B 4 0 が指定された場合に選択可能である。テーブル T B 4 0 は、図 9 - 8 に示された大当たり時参照テーブル T S 2 1 により、演出状態選択指定値が 0 C [H] 、 0 D [H] の場合に、大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 4 とに対応して指定可能である。ただし、演出状態選択指定値が 0 C [H] 、 0 D [H] の場合に、大当たり種別 N A 0 8 、 K A 1 1 は決定されない。これに対し、変動パターン P B 3 - 9 は、変動パターン種別 C B 4 - 2 の場合に決定可能である。変動パターン種別 C B 4 - 2 は、図 9 - 1 2 (B) に示されたテーブル T B 4 1 が指定された場合に選択可能である。テーブル T B 4 1 は、図 9 - 8 に示された大当たり時参照テーブル T S 2 1 により、演出状態選択指定値が 0 C [H] 、 0 D [H] の場合に、大当たり種別 K A 1 5 に対応して指定可能である。したがって、変動パターン P B 3 - 9 に決定された場合は大当たり種別 K A 1 5 に対応した 1 0 ラウンド大当たりにより制御可能であり、変動パターン P B 3 - 2 に決定された場合は大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 と大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 4 とに対応した 2 ラウンド大当たりと 4 ラウンド大当たりと 7 ラウンド大当たりとのいずれかに制御可能である。

10

【0247】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」であることに对应して、特図表示結果が「大当たり」の場合に決定可能な変動パターンのうち、変動パターン P B 3 - 2 は第 3 パターンとなり、変動パターン P B 3 - 9 は第 4 パターンとなる。これらの第 3 パターンと第 4 パターンは、第 1 パターンに含まれる。また、特図表示結果が「ハズレ」に对应して決定可能な変動パターン P B 1 - 8 、 P B 1 - 9 は第 2 パターンとなる。そして、変動パターン P B 3 - 2 の特図変動時間は 4 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 3 - 9 の特図変動時間は 1 1 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 8 の特図変動時間は 1 2 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 9 の特図変動時間は 2 9 9 0 0 ミリ秒である。したがって、第 3 パターンである変動パターン P B 3 - 2 や第 4 パターンである変動パターン P B 3 - 9 の方が、第 2 パターンである変動パターン P B 1 - 8 、 P B 1 - 9 よりも可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示において特図表示結果が「大当たり」となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【0248】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」であることに对应して、特図表示結果が「大当たり」の場合に決定可能な変動パターン P B 3 - 2 、 P B 3 - 9 は特別可変表示パターンとなる。また、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」未満であることに对应して、特図表示結果が「大当たり」の場合に制御可能な大当たり遊技状態は、10 ラウンド大当たりとなる大当たり種別 K A 1 5 に対応する第 1 大当たり遊技状態と、10 ラウンド大当たりよりもラウンドの回数が少ない 7 ラウンド大当たりとなる大当たり種別 N A 1 1 、 K A 1 4 あるいは 4 ラウンド大当たりとなる大当たり種別 N A 1 0 、 K A 1 3 あるいは 2 ラウンド大当たりとなる大当たり種別 N A 0 9 、 K A 1 2 に対応する第 2 大当たり遊技状態と、を含む。第 1 大当たり遊技状態としての 10 ラウンド大当たりにより制御する契機となる可変表示に对应して決定可能な変動パターンは、大当たり種別 K A 1 5 に対応して決定可能な変動パターン P B 3 - 9 ~ P B 3 - 1 1 である。これらの変動パターン P B 3 - 9 ~ P B 3 - 1 1 は、複数の特定可変表示パターンに含まれる。

40

【0249】

図 9 - 3 1 に示された可変表示制御例 A K C 2 1 において、第 1 大当たり遊技状態としての 10 ラウンド大当たりにより制御する契機となる可変表示に对应して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間は 2 0 9 6 0 ミリ秒である。これに対し、変動パターン P B

50

3-2の特図変動時間は4500ミリ秒であり、変動パターンPB3-9の特図変動時間は11500ミリ秒であり、いずれも20960ミリ秒より可変表示期間が短くなるように設定される。こうして、特別可変表示パターンとなる変動パターンPB3-2、PB3-9は、複数の特定可変表示パターンとなる変動パターンPB3-9~PB3-11における平均変動時間よりも可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0250】

可変表示制御例AKC31では、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターン種別CB1-8、CB1-9を選択可能であり、特図表示結果が「大当たり」の場合に変動パターン種別CB4-1、CB4-2を選択可能である。変動パターン種別CB1-8の場合は変動パターンPB1-8のみに決定可能であり、変動パターン種別CB1-9の場合は変動パターンPB1-9のみに決定可能であり、変動パターン種別CB4-1の場合は変動パターンPB3-2のみに決定可能であり、変動パターン種別CB4-2の場合は変動パターンPB3-9のみに決定可能である。変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは特定決定用データに対応する。このように、特別状態中における70回目の可変表示に対応して価値報知となるリザルト表示が実行される場合に、特定決定用データを用いて決定可能な変動パターンの合計数は「4」である。これに対し、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターン種別CB2-1を選択可能である。

【0251】

図9-31に示された可変表示制御例AKC21では、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、特図表示結果が「大当たり」の場合に変動パターン種別CB3-2~CB3-5を選択可能である。変動パターン種別CB2-1の場合は変動パターンPB2-2、PB2-3のいずれかに決定可能である。変動パターン種別CB3-2~CB3-5の場合は、全体として変動パターンPB3-1~PB3-11のうちのいずれかに決定可能である。変動パターン種別CB2-1、CB3-2~CB3-5における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは通常決定用データに対応する。このように、特別状態中における70回目より前の可変表示に対応して、通常決定用データを用いて決定可能な変動パターンの合計数は「13」である。したがって、価値報知となるリザルト表示が実行される場合に決定可能な変動パターンの合計数の方が、それより前の特別状態中に決定可能な変動パターンの合計数よりも少なくなる。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示を実行するためのデータ容量が増大することを防止しつつ、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0252】

大当たり種別KA12~KA15に対応して大当たり遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数としての「70」に対応した70回の可変表示が実行されるまで制御可能な高確高ベース状態は第1状態に対応し、大当たり種別NA09~NA11に対応して大当たり遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数よりも多い第2回数としての「10000」に対応した10000回の可変表示が実行されるまで制御可能な低確高ベース状態は第2状態に対応する。第1状態に対応する高確高ベース状態は、通常状態に比べて大当たり遊技状態に制御される確率が高くなるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。第2状態に対応する低確高ベース状態は、大当たり遊技状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。第2状態中となる低確高ベース状態中は、時短カウンタの計数値が「9931」となるまで、演出状態選択指定値が08[H]に対応して、

特図表示結果が「ハズレ」の場合に、図 9-6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル A K A 0 1 により参照テーブル T S 0 4 が指定される。参照テーブル T S 0 4 を構成するテーブルデータなどは、第 1 決定用データに対応する。また、時短カウンタの計数値が「9 9 3 0」になると、演出状態選択指定値が 0 E [H] に対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、ハズレ時参照テーブル A K A 0 1 により参照テーブル T S 0 2 が指定される。参照テーブル T S 0 2 を構成するテーブルデータなどは、第 2 決定用データに対応する。

【0253】

図 9-6 (E) に示された参照テーブル T S 0 4 は、始動口入賞指定値や第 1 保留記憶数および第 2 保留記憶数に対応してテーブル T B 1 0、T B 2 4、T B 2 5 のうちのいずれかを、変動パターン種別決定テーブルとして指定可能にする。図 9-6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 は、始動口入賞指定値や第 1 保留記憶数および第 2 保留記憶数に対応してテーブル T B 1 0、T B 2 0、T B 2 1 のうちのいずれかを、変動パターン種別決定テーブルとして指定可能にする。図 9-10 (G) に示されたテーブル T B 2 0 は変動パターン種別 C B 1-2 のみを選択可能であり、図 9-10 (H) に示されたテーブル T B 2 1 は変動パターン種別 C B 1-3 のみを選択可能である。これに対し、図 9-10 (K) に示されたテーブル T B 2 4 は、変動パターン種別 C B 1-2 の他にも変動パターン種別 C B 1-4、C B 2-1 を選択可能であり、図 9-10 (L) に示されたテーブル T B 2 5 は、変動パターン種別 C B 1-3 の他にも変動パターン種別 C B 1-4、C B 2-1 を選択可能である。一方において、図 9-14 (B) に示された変動パターン種別 C B 1-2 の場合に変動パターン P B 1-2 のみが決定可能になり、図 9-14 (C) に示された変動パターン種別 C B 1-3 の場合に変動パターン P B 1-3 のみが決定可能になる。他方において、図 9-14 (D) に示された変動パターン種別 C B 1-4 の場合に変動パターン P B 1-4、P B 1-5 が決定可能になり、図 9-14 (J) に示された変動パターン種別 C B 2-1 の場合に変動パターン P B 2-1 ~ P B 2-3 のうちのいずれかに決定可能である。

【0254】

図 9-4 に示されたハズレ変動パターンの構成例において、変動パターン P B 1-2 は特図変動時間が 3 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1-3 は特図変動時間が 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1-4 は特図変動時間が 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1-5 は特図変動時間が 2 0 0 0 ミリ秒である。また、変動パターン P B 2-1 は特図変動時間が 3 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 2-2 は特図変動時間が 1 6 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 2-3 は特図変動時間が 3 5 5 0 0 ミリ秒である。このように、第 1 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 4 を用いた場合は変動パターン種別 C B 2-1 を選択可能である一方、第 2 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 2 を用いた場合は変動パターン種別 C B 2-1 を選択しない。したがって、第 2 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 2 を用いて決定可能な変動パターンの方が、第 1 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 4 を用いて決定可能な変動パターンよりも平均可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、第 2 状態中に対応する低確高ベース中における可変表示は、第 1 回数となる「7 0」を超えた後に、平均可変表示期間が短くなることで迅速に実行可能となるように、可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0255】

第 1 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 4 を用いた場合は変動パターン種別 C B 2-1 を選択可能であり、変動パターン種別 C B 2-1 の場合に決定可能な変動パターン P B 2-1 ~ P B 2-3 は、可変表示がリーチ態様となった後にリーチ演出を実行可能な変動パターンである。特に、変動パターン P B 2-2 はスーパーリーチ S P E のリーチ演出を実行可能であり、変動パターン P B 2-3 はスーパーリーチ S P F のリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ S P E、S P F のリーチ演出は特定演出に対応し、変動パターン P B 2-2、P B 2-3 は演出可変表示パターンに対応する。第 2 決定用データ

に対応する参照テーブル T S 0 2 を用いた場合は変動パターン種別 C B 2 - 1 を選択しないので、参照テーブル T S 0 2 を用いて決定可能な変動パターンは、演出可変表示パターンに対応する変動パターン P B 2 - 2、P B 2 - 3 を含まない。これにより、第 2 状態中に対応する低確高ベース中における可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 5 6 】

図 9 - 3 3 (B) は、演出状態選択指定値 0 7 [H]、0 8 [H]、0 C [H]、0 D [H] に対応した別観点にもとづく可変表示制御例 A K C 3 2 を示している。図 9 - 3 1 に示された可変表示制御例 A K C 2 1 と同様に、演出状態選択指定値が 0 7 [H]、0 8 [H] に対応して、特図表示結果が「大当り」で大当り種別 N A 0 9、K A 1 2 であれば、大入賞口開放回数最大値が「0 2」に設定され、変動パターン種別 C B 3 - 2 のみを選択可能である。変動パターン種別 C B 3 - 2 の場合に、変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 のいずれかに決定可能である。大入賞口開放回数最大値が「0 2」である 2 ラウンド大当りは第 1 種別有利状態に対応し、変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 は第 1 種別可変表示パターンに対応する。また、演出状態選択指定値が 0 7 [H]、0 8 [H] に対応して、特図表示結果が「大当り」で大当り種別 N A 1 0、K A 1 3 であれば、大入賞口開放回数最大値が「0 4」に設定され、変動パターン種別 C B 3 - 3 のみを選択可能である。変動パターン種別 C B 3 - 3 の場合に、変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 のうちのいずれかに決定可能である。大入賞口開放回数最大値が「0 4」である 4 ラウンド大当りは第 2 種別有利状態に対応し、変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 は第 2 種別可変表示パターンに対応する。

【 0 2 5 7 】

図 9 - 3 3 (A) に示された可変表示制御例 A K C 3 1 において、演出状態選択指定値が 0 C [H] である場合に特図表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別 C B 1 - 8 のみを選択可能であり、演出状態選択指定値が 0 D [H] である場合に特図表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別 C B 1 - 9 のみを選択可能である。また、演出状態選択指定値が 0 C [H]、0 D [H] である場合に特図表示結果が「大当り」であれば変動パターン種別 C B 4 - 1、C B 4 - 2 を選択可能である。こうして、特別状態中における 7 0 回目の可変表示に対応して価値報知となるリザルト表示が実行される場合に、変動パターン種別 C B 1 - 8、C B 1 - 9、C B 4 - 1、C B 4 - 2 の選択結果に対応した変動パターンを決定可能である。変動パターン種別 C B 1 - 8、C B 1 - 9、C B 4 - 1、C B 4 - 2 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは特定決定用データに対応する。

【 0 2 5 8 】

図 9 - 3 3 (A) に示された可変表示制御例 A K C 3 1 において、演出状態選択指定値が 0 7 [H]、0 8 [H] である場合に特図表示結果が「ハズレ」であれば変動パターン種別 C B 2 - 1 のみを選択可能である。また、図 9 - 3 1 に示された可変表示制御例 A K C 2 1 において、演出状態選択指定値が 0 7 [H]、0 8 [H] である場合に特図表示結果が「大当り」であれば、大当り種別に対応した変動パターン種別 C B 3 - 2 ~ C B 3 - 5 を選択可能である。このように、特別状態中における 7 0 回目より前の可変表示に対応して、変動パターン種別 C B 2 - 1、C B 3 - 2 ~ C B 3 - 5 の選択結果に対応した変動パターンを決定可能である。変動パターン種別 C B 2 - 1、C B 3 - 2 ~ C B 3 - 5 における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは通常決定用データに対応し、変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9 は報知可変表示パターンに対応する。

【 0 2 5 9 】

第 1 種別可変表示パターンに対応する変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 と、第 2 種別可変表示パターンに対応する変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 とは、いずれも種別共通可変表示パターンに対応する変動パターン P B 3 - 2 を含んでいる。変動パターン P B 3 - 2 の特図変動時間は 4 5 0 0 ミリ秒である。また、報知可変表示パターンに対応する変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9 のうち、変動パターン P B 1 - 8 の特図変動時間

は12500ミリ秒であり、変動パターンPB1-9の特図変動時間は29900ミリ秒である。したがって、種別共通変動パターンに対応する変動パターンPB3-2は、報知可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-8、PB1-9よりも可変表示期間が短くなるように設定される。こうした種別共通変動パターンに対応する変動パターンPB3-2を用いることで、特図表示結果が「大当たり」に対応した変動パターンの増加が抑制されるので、データ容量の増大を防止することができる。また、種別共通変動パターンに対応する変動パターンPB3-2の場合に可変表示期間が短くなるので、可変表示において特図表示結果が「大当たり」となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0260】

図9-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS502において、確変状態や時短状態に対応した可変表示の実行回数が70回に達するとともに、変動パターンPB3-2である場合に、リザルト表示用変動パターンであると判定してもよい。この場合に、ステップAKS503によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図9-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS525では、リザルト表示を実行するための制御が行われ、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知としてのリザルト表示が実行可能となる。変動パターンPB3-2は、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]のいずれである場合にも、大当たり種別NA09、KA12と大当たり種別NA10、KA13とに対応して決定可能である。このような変動パターンは、共通の可変表示パターンに対応する。そして、大当たり種別NA09の場合に、第3大当たり遊技状態としての2ラウンド大当たりが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。大当たり種別NA10の場合に、第2大当たり遊技状態としての4ラウンド大当たりが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。したがって、低確高ベース状態中や高確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して変動パターンPB3-2が決定された場合に、可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行し、大当たり遊技状態が2ラウンド大当たりでも4ラウンド大当たりでも、それらの終了後には第2状態に対応する低確高ベース状態に制御される場合を設けることができる。変動パターンPB3-2のような共通の変動パターンを決定可能であるので、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示の場合に第2大当たり遊技状態となるか第3大当たり遊技状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0261】

図9-34は、高ベース中第2特図大当たりに対応した別観点にもとづく演出状態制御例AKC41を示している。高ベース中第2特図大当たりが大当たり種別KA12~KA15の場合に、大当たり種別が「確変」に含まれるので、V入賞が発生しやすくなる。その一方で、V入賞が発生せずに大当たり遊技状態が終了した場合に、V入賞が発生した場合とは異なる演出状態に制御される。図9-25に示された大当たり終了時設定例AKB13において、大当たり種別KA12~KA15のV入賞なしならば特別期間演出指定値が08[H]に設定される。このように、大当たり種別KA12~KA15に対応する大当たり遊技状態におけるV入賞なしの場合に、図9-23に示された大当たり終了時設定AKB11において、大当たり種別KA12~KA15に対応する時短カウンタ初期値の「70」および演出状態選択指定値の06[H]が設定される。ただし、V入賞なしに対応して、確変カウンタ初期値は「0」に設定されるので、大当たり遊技状態の終了後に低確高ベース状態に制御される。

【0262】

演出状態制御例AKC41において、高ベース中第2特図大当たりが大当たり種別KA12~KA15の場合に、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が08[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「70」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図9-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01

において、特別演出期間指定値が 08 [H] の場合に、時短カウンタの計数値が「66」になると演出状態選択指定値が 08 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が 0C [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 00 [H] に更新されて初期化される。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別 KA12～KA15 の場合に、V入賞ありならば、図9-29に示された演出状態制御例 AKC02と同様に、時短カウンタの計数値と対応した演出状態選択指定値に更新可能である。

【0263】

このように、高ベース中第2特図大当りが大当り種別 KA12～KA15であったことにもとづいて、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が 08 [H] に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「66」から「1」までの期間では演出状態選択指定値が 08 [H] となる。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別 KA12～KA15であったことにもとづいて、V入賞ありに対応して特別演出期間指定値が 07 [H] に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「66」から「1」までの期間では演出状態選択指定値が 07 [H] となる。その一方で、時短カウンタの計数値が「1」になると、V入賞の有無によらず演出状態選択指定値が 0C [H] に更新される。

【0264】

図9-6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル AKA01において、演出状態選択指定値が 07 [H] の場合に参照テーブル TS03が指定され、演出状態選択指定値が 08 [H] の場合に参照テーブル TS04が指定される。また、演出状態選択指定値が 0C [H] の場合に参照テーブル TS08が指定される。参照テーブル TS03を構成するテーブルデータなどは第1特別決定用データに対応し、参照テーブル TS04を構成するテーブルデータなどは第2特別決定用データに対応し、参照テーブル TS08を構成するテーブルデータなどは第3特別決定用データに対応する。こうして、大当り種別 KA12～KA15に対応する大当り遊技状態におけるV入賞なしの場合に制御可能な低確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに对应して、参照テーブル TS04を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。これに対し、大当り種別 KA12～KA15に対応する大当り遊技状態におけるV入賞ありの場合に制御可能な高確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに对应して、参照テーブル TS03を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。そして、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合とに对应して、参照テーブル TS08を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。したがって、特別状態中となる低確高ベース状態中や高確高ベース状態中において可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合に、第3特別決定用データに対応する参照テーブル TS08を用いて変動パターンを決定することで、データ容量の増大を防止できる。また、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満である場合に、異なる決定用データを用いて変動パターンを決定することで、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0265】

図9-35は、高ベース中第2特図大当りに対応した別観点にもとづく演出状態制御例 AKC42を示している。高ベース中第2特図大当りが大当り種別 NA09～NA11の場合に、大当り種別が「通常」に含まれるので、V入賞が発生しにくくなる。その一方で、V入賞が発生して大当り遊技状態が終了した場合に、V入賞が発生しなかった場合とは異なる演出状態に制御される。図9-24に示された大当り終了時設定例 AKB12において、大当り種別 NA09～NA11のV入賞ありならば特別期間演出指定値が 0D [H] に設定される。このように、大当り種別 NA09～NA11に対応する大当り遊技状態におけるV入賞ありの場合に、図9-23に示された大当り終了時設定 AKB11において、大当り種別 NA09～NA11に対応する時短カウンタ初期値の「10000」およ

10

20

30

40

50

び演出状態選択指定値の06[H]が設定される。さらに、V入賞ありに対応して、確変カウンタ初期値が「70」に設定されるので、大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態に制御される。

【0266】

演出状態制御例AKC42において、高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11の場合に、V入賞ありに対応して特別演出期間指定値が0D[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「10000」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後に、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図9-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が0D[H]の場合に、時短カウンタの計数値が「9996」になると演出状態選択指定値が07[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「9931」になると演出状態選択指定値が0D[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「9930」になると演出状態選択指定値が0E[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が00[H]に更新されて初期化される。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11の場合に、V入賞なしならば、図9-29に示された演出状態制御例AKC02と同様に、時短カウンタの計数値と対応した演出状態選択指定値に更新可能である。

【0267】

このように、高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11であったことにもとづいて、V入賞ありに対応して特別期間演出指定値が0D[H]に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「9996」から「9931」までの期間では演出状態選択指定値が07[H]となる。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11であったことにもとづいて、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が0E[H]に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「9996」から「9931」までの期間では演出状態選択指定値が08[H]となる。その一方で、時短カウンタの計数値が「9931」になると、V入賞の有無によらず演出状態選択指定値が0D[H]に更新される。さらに、時短カウンタの計数値が「9930」になると、V入賞の有無によらず演出状態選択指定値が0E[H]に更新される。

【0268】

図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、演出状態選択指定値が07[H]の場合に参照テーブルTS03が指定され、演出状態選択指定値が08[H]の場合に参照テーブルTS04が指定される。また、演出状態選択指定値が0D[H]の場合に参照テーブルTS09が指定され、演出状態選択指定値が0E[H]の場合に参照テーブルTS02が指定される。参照テーブルTS03を構成するテーブルデータなどは第1特別決定用データに対応し、参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどは第2特別決定用データに対応し、参照テーブルTS09を構成するテーブルデータなどは第4特別決定用データに対応し、参照テーブルTS02を構成するテーブルデータなどは共通の決定用データに対応する。こうして、大当り種別NA09～NA11に対応する大当り遊技状態におけるV入賞ありの場合に制御可能な高確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに对应して、参照テーブルTS03を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。これに対し、大当り種別NA09～NA11に対応する大当り遊技状態におけるV入賞なしの場合に制御可能な低確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに对应して、参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。そして、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合とに対応して、参照テーブルTS09を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。その後に、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」を超えた場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」を超えた場合とに対応

して、参照テーブル T S 0 2 を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。したがって、特別状態中となる低確高ベース状態中や高確高ベース状態中において可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」である場合あるいは「70」を超えた場合に、第 4 特別決定用データに対応する参照テーブル T S 0 9 や共通の決定用データに対応する参照テーブル T S 0 2 を用いて変動パターンを決定することで、データ容量の増大を防止できる。また、可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」未満である場合に、異なる決定用データを用いて変動パターンを決定することで、第 1 回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0269】

図 9-36 は、リザルト表示や状態報知演出が実行される場合の演出実行例を示している。この演出実行例は、大当り遊技状態の終了に対応して、時短カウンタ初期値が「70」である高確高ベース状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」である低確高ベース状態に制御される場合と、を含んでいる。ここでの高確高ベース状態は第 1 状態に対応し、低確高ベース状態は第 2 状態に対応している。

【0270】

図 9-36 (A) は、高ベース制御が行われている高確高ベース状態中や低確高ベース状態中に、可変表示の実行回数が第 1 回数としての 70 回未満である期間における演出実行例 A K 1 0 1 を示している。演出実行例 A K 1 0 1 では、第 1 状態に対応する高確高ベース状態の場合と、第 2 状態に対応する低確高ベース状態の場合と、に対応して共通の演出画像を背景画像とし、画像表示装置 5 の画面上に表示することによる高ベース中背景としての背景表示が行われている。

【0271】

図 9-36 (B) は、高確高ベース状態中や低確高ベース状態中に可変表示の実行回数が第 1 回数としての 70 回に達した場合の演出実行例 A K 1 0 2 を示している。このとき、第 1 状態に対応する高確高ベース状態であれば変動パターン P B 1-8 が決定され、第 2 状態に対応する低確高ベース状態であれば変動パターン P B 1-9 が決定される。図 9-26 に示された演出図柄変動開始処理のステップ A K S 5 0 2 では、変動パターン P B 1-8、P B 1-9 のいずれの場合にもリザルト表示用変動パターンであると判定され、ステップ A K S 5 0 3 によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもとづいて、演出実行例 A K 1 0 2 では、遊技者が獲得した賞球総数や、いわゆる連荘回数など、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知となるリザルト表示が実行される。

【0272】

図 9-36 (C) は、第 1 状態に対応する高確高ベース状態の終了後における演出実行例 A K 1 0 3 を示している。図 9-19 に示された特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「0」と合致した場合に、背景指定コマンドとしてコマンド 9500 [H] が送信可能に設定される。演出制御基板 12 の演出制御用 CPU 120 は、この背景指定コマンドを受信したことにもとづいて、背景表示を通常状態における通常背景としての背景表示を行う。また、図 9-18 に示された特別図柄変動処理では、ステップ A K S 127 にて確変カウンタの計数値が「0」とであると判定された場合に、ステップ A K S 128 における確変フラグのクリアなどにより、確変状態における確変制御が終了する。また、ステップ A K S 131 にて時短カウンタの計数値が「0」とであると判定された場合に、ステップ A K S 132 における時短フラグのクリアなどにより、時短状態における高ベース制御が終了する。

【0273】

図 9-36 (D) ~ (F) は、第 2 状態に対応する低確高ベース状態が継続する場合の演出実行例 A K 1 0 4 ~ A K 1 0 6 を示している。このうち、図 9-36 (D) に示す演出実行例 A K 1 0 4 と、図 9-36 (E) に示す演出実行例 A K 1 0 5 とが、変動パターン P B 1-9 に対応して実行可能な状態報知演出に含まれる。図 9-26 に示された演出図柄変動開始処理のステップ A K S 5 0 4 では、変動パターン P B 1-9 の場合に状態報知演出用変動パターンであると判定され、ステップ A K S 5 0 5 による状態報知演出制御

10

20

30

40

50

設定が行われる。この設定にもとづいて、演出実行例 A K 1 0 4 では、特定画像としてプッシュボタン 3 1 B を示す演出画像を、画像表示装置 5 の画面上に表示することによるボタン表示 A K E 0 1 が行われている。ボタン表示 A K E 0 1 に対応する演出画像は、第 1 状態に対応する高確高ベース状態の場合に、演出実行例 A K 1 0 3 のリザルト表示が行われる一方で、表示されないようにしてもよい。これに対し、ボタン表示 A K E 0 1 に対応する演出画像は、第 2 状態に対応する低確高ベース状態の場合に、演出実行例 A K 1 0 3 のリザルト表示が実行されることに伴い、表示されるようにしてもよい。このようなボタン表示 A K E 0 1 による適切な報知の実行により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0274】

10

その後、例えばプッシュボタン 3 1 B に対する押下操作といった、遊技者の動作を検出したか否かに対応して、異なる状態報知演出を実行可能であってもよい。演出実行例 A K 1 0 5 は、プッシュボタン 3 1 B に対する押下操作が検出された場合に、第 2 状態に対応する低確高ベース状態である旨の報知となる演出画像を、画像表示装置 5 の画面上に表示することによる報知表示が行われている。これに対し、プッシュボタン 3 1 B に対する押下操作が検出されなかった場合に、報知表示を行わずに、可変表示の終了に伴い、状態報知演出が終了してもよい。

【0275】

演出実行例 A K 1 0 6 において、第 2 状態に対応する低確高ベース状態の場合に可変表示の実行回数が第 1 回数としての 7 0 回を超えた 7 1 回以降となる。この場合に、演出実行例 A K 1 0 1 と同様の高ベース中背景としての背景表示が行われている。このような背景表示により、第 2 状態に対応する低確高ベース状態が継続していることを認識しやすくして、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

20

【0276】

(特徴部 2 3 A K の課題解決手段および効果)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を含む複数種類の報知を実行可能な報知手段と、を備え、特別状態は、有利状態の終了後に第 1 回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第 1 状態と、有利状態の終了後に第 1 回数よりも多い第 2 回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第 2 状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、第 1 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数であることに伴って第 1 可変表示パターンを決定可能であり、第 2 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数であることに伴って第 2 可変表示パターンを決定可能であり、報知手段は、第 1 可変表示パターンによる可変表示中に価値報知を実行し、第 2 可変表示パターンによる可変表示中に価値報知および第 2 状態である旨の報知を実行し、第 2 可変表示パターンの方が、第 1 可変表示パターンよりも可変表示期間が長い。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。特別状態は、例えば低確高ベース状態や高確高ベース状態などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップ A K S 1 6 6 を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 などであればよい。可変表示パターン決定手段は、例えばステップ A K S 1 1 0 の変動パターン設定処理を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。価値報知は、例えば演出実行例 A K 1 0 2 などであればよい。報知手段は、例えばステップ A K S 5 2 5、A K S 5 2 7 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。第 1 回数は、例えば「70」などであればよい。第 1 状態は、例えば大当り種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 のいずれかにもとづく高確高ベース状態などであればよい。第 2 回数は、例えば「10000」などであればよい。第 2 状態は、例えば大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 のいずれかにもとづく低確高ベース状態などであればよい。第 1 可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 1 - 8 などであればよい。第 2 可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 1 - 9 などであればよい。第 2 状態である旨の報知は、例えば演出

30

40

50

実行例 A K 1 0 2、A K 1 0 4、A K 1 0 5 などであればよい。可変表示期間が長いことは、例えば可変表示制御例 A K C 1 1 などであればよい。

このような構成によれば、第 1 可変表示パターンと第 2 可変表示パターンとで可変表示期間や報知内容を異ならせて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 7 】

〔 1 〕 識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定結果となったときに有利状態に制御可能な有利状態制御手段を備え、特別状態に制御されているときに、可変表示の表示結果が識別情報のうち第 2 識別情報により特定結果となったことにもとづいて、第 2 状態に制御される場合があり、特別状態に制御されていないときに、可変表示の表示結果が識別情報のうち第 2 識別情報により特定結果となったことにもとづいて、第 2 状態に制御される場合がなく、特別状態に制御されているときと、特別状態に制御されていないときに、可変表示の表示結果が識別情報のうち第 1 識別情報により特定結果となったことにもとづいて、第 2 状態に制御される場合がなくともよい。ここで、有利状態制御手段は、例えば大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大入賞口開放後処理、大当たり終了処理を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。第 2 状態に制御される場合は、例えば大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 のいずれかに対応する大当たり遊技状態が終了する場合などであればよい。

10

このような構成においては、特別状態に制御されているか否かや特定結果となった可変表示に対応した制御により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 8 】

〔 2 〕 遊技媒体が進入可能な第 1 可変状態と、遊技媒体が進入困難な第 2 可変状態とに変化可能な可変手段と、識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定結果となったときに有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、有利状態において可変手段を第 1 可変状態に変化させる単位遊技を所定回数実行可能な可変制御手段と、を備え、特別状態に制御されているときに可変表示の表示結果が識別情報のうち第 2 識別情報により特定結果となったことにもとづいて制御可能な有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第 2 有利状態と、を含み、第 1 有利状態の終了後に、第 1 状態に制御される場合があり、第 2 状態に制御される場合がなく、第 2 有利状態の終了後に、第 1 状態に制御される場合と、第 2 状態に制御される場合と、があってもよい。ここで、第 1 可変状態は、例えば開放状態などであればよい。第 2 可変状態は、例えば閉鎖状態などであればよい。可変手段は、例えば特別可変入賞球装置 5 0 などであればよい。有利状態制御手段は、例えば大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大入賞口開放後処理、大当たり終了処理を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。単位遊技は、例えば大当たり遊技状態におけるラウンドなどであればよい。第 1 有利状態は、例えば大当たり種別 K A 1 5 に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第 2 有利状態は、例えば大当たり種別 N A 0 9 ~ N A 1 1、K A 1 2 ~ K A 1 4 に対応する大当たり遊技状態などであればよい。

20

30

このような構成においては、単位遊技の回数が少ない第 2 有利状態である場合に遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 9 】

〔 3 〕 特別状態に制御されているときに可変表示の表示結果が識別情報のうち第 2 識別情報により特定結果となったことにもとづいて制御可能な有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第 2 有利状態と、該第 2 有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第 3 有利状態と、を含み、第 1 有利状態の終了後に、第 1 状態に制御される場合があり、第 2 状態に制御される場合がなく、第 2 有利状態の終了後および第 3 有利状態の終了後に、第 1 状態に制御される場合と、第 2 状態に制御される場合と、があり、第 3 有利状態の終了後の方が、第 2 有利状態の終了後よりも高い割合で第 2 状態に制御可能であってもよい。ここで、第 1 有利状態は、例えば大当たり種別 K A 1 5 に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第 2 有利状態は、例えば大当たり種別 N A 1 1、K A 1 4 に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第 3 有利状態は、例えば大当たり種別 N A 1 0、K A 1 3 に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第 2 状態に制御される場

40

50

合は、例えば大当り種別 N A 0 9 ~ N A 1 1 のいずれかに対応する大当り遊技状態が終了する場合などであればよい。高い割合で第 2 状態に制御可能であることは、例えば大当り制御例 A K C 1 2 の場合などであればよい。

このような構成においては、単位遊技の回数が少ない第 3 有利状態である場合に遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 8 0 】

〔 4 〕 可変表示パターン決定手段は、第 2 有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該第 2 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、該第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の第 1 データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第 3 有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該第 3 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、該第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の第 2 データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、共通の第 1 データは、例えば変動パターン種別 C B 3 - 4 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。共通の第 2 データは、例えば変動パターン種別 C B 3 - 3 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

10

このような構成においては、可変表示の共通性を高めて第 1 状態となるか第 2 状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 8 1 】

〔 5 〕 第 2 有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な可変表示パターンは、該第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合の第 1 特定パターンを含み、第 3 有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な可変表示パターンは、該第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合の第 2 特定パターンを含み、第 1 特定パターンの方が、第 2 特定パターンよりも可変表示期間が長くてもよい。ここで、第 1 特定パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 3 ~ P B 3 - 8 のいずれかなどであればよい。第 2 特定パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 1 などであればよい。可変表示期間が長いことは、例えば可変表示制御例 A K C 2 1 の場合などであればよい。

20

このような構成においては、可変表示期間が長い場合に単位遊技の回数が第 3 有利状態よりも多い第 2 有利状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

【 0 2 8 2 】

〔 6 〕 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数であることに対応して価値報知を実行可能な可変表示パターンとして、第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合と、第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、共通の可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 2 などであればよい。

このような構成においては、第 1 回数の可変表示が実行された場合に第 2 有利状態となるか第 3 有利状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

40

【 0 2 8 3 】

〔 7 〕 有利状態の開始に対応して開始時演出を実行可能な開始時演出実行手段を備え、開始時演出実行手段は、第 2 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 2 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の開始時演出を実行可能であり、第 3 有利状態の終了後に第 1 状態に制御される場合と、第 3 有利状態の終了後に第 2 状態に制御される場合とで、共通の開始時演出を実行可能であってもよい。例えば大当り時演出制御例 A K C 1 3 における大当り開始演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

このような構成においては、開始時演出が実行された場合に第 1 状態となるか第 2 状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることが

50

できる。

【0284】

〔8〕 有利状態において所定回実行可能な単位遊技に対応して所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備え、所定演出実行手段は、第2有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の所定演出を実行可能であり、第3有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の所定演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例AKC13における大当たり中演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

このような構成においては、所定演出が実行された場合に第1状態となるか第2状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0285】

〔9〕 有利状態の終了に対応して終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段を備え、終了時演出実行手段は、第2有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の終了時演出を実行可能であり、第3有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の終了時演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例AKC13における大当たり終了演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

このような構成においては、終了時演出が実行された場合に第1状態となるか第2状態となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0286】

〔10〕 有利状態の終了に対応して計数情報を設定可能な計数手段を備え、計数手段は、第1状態に制御される場合に第1指定値を示す計数情報を設定し、第2状態に制御される場合に第2指定値を示す計数情報を設定し、第1状態中と第2状態中とで、共通の背景画像を表示可能であってもよい。ここで、計数手段は、例えば特別期間演出指定値バッファなどであればよい。第1指定値は、例えば07〔H〕などであればよい。第2指定値は、例えば0E〔H〕などであればよい。共通の背景画像は、例えば演出実行例AK101における高ベース中背景の演出画像などであればよい。

このような構成においては、背景画像の表示にもとづいて第1状態中であるか第2状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0287】

〔11〕 可変表示パターン決定手段は、第1状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合と、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合とで、共通の決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。例えば変動パターン種別CB2-1が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

このような構成においては、可変表示の共通性を高めて第1状態中であるか第2状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0288】

〔12〕 可変表示パターン決定手段は、第1状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合と、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合とで、異なる決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。例えば変動パターン種別CB1-8が選択された場合と変動パターン種別CB1-9が選択された場合とで指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

このような構成においては、第1回数の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する

遊技興趣を向上させることができる。

【0289】

【13】 可変表示パターン決定手段は、第1状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に、第1可変表示期間の可変表示を実行する第1非特定パターンを決定可能であり、第2状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に、第1可変表示期間の2倍以上の期間である第2可変表示期間の可変表示を実行する第2非特定パターンを決定可能であり、報知手段は、第1非特定パターンによる可変表示中に価値報知を実行し、第2非特定パターンによる可変表示中に価値報知および第2状態である旨の報知を実行してもよい。ここで、第1可変表示期間は、例えば特図変動時間が12500ミリ秒である場合などであればよい。第1非特定パターンは、例えば変動パターンPB1-8などであればよい。第2可変表示期間は、例えば特図変動時間が29900ミリ秒である場合などであればよい。第2非特定パターンは、例えば変動パターンPB1-9などであればよい。第2状態である旨の報知は、例えば演出実行例AK105などであればよい。

10

このような構成においては、第1回数の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0290】

【14】 特定画像を表示可能な特定表示手段を備え、特定表示手段は、第1状態中における実行回数が第1回数である可変表示中に価値報知が実行される一方で特定画像を表示せず、第2状態中における実行回数が第1回数である可変表示中に価値報知が実行されることに伴い特定画像を表示してもよい。ここで、特定画像は、例えばボタン表示AKE01の演出画像などであればよい。特定表示手段は、例えば画像表示装置5などであればよい。特定画像を表示しないことは、例えば演出実行例AK103などであればよい。特定画像を表示することは、例えば演出実行例AK104などであればよい。

20

このような構成においては、適切な報知の実行により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0291】

【15】 報知手段は、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示中に価値報知を実行し、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、有利状態に制御される割合が高い第1可変表示演出を実行可能な第1特別パターンと、有利状態に制御される割合が第1可変表示演出よりも低い第2可変表示演出を実行可能な第2特別パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、第2特別パターンの方が、第1特別パターンよりも可変表示期間が短く、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合に、第2特別パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、第1可変表示演出は、例えばスーパーリーチSPFのリーチ演出などであればよい。第1特別パターンは、例えば変動パターンPB2-3などであればよい。第2可変表示演出は、例えばスーパーリーチSPEのリーチ演出などであればよい。第2特別パターンは、例えば変動パターンPB2-2などであればよい。第1特別パターンの可変表示期間は、例えば特図変動時間が35500ミリ秒である場合などであればよい。第2特別パターンの可変表示期間は、例えば特図変動時間が16500ミリ秒である場合などであればよい。第2特別パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンは、例えば特図変動時間が12500ミリ秒である変動パターンPB1-8、特図変動時間が4500ミリ秒である変動パターンPB3-2、特図変動時間が11500ミリ秒である変動パターンPB3-9などであればよい。

30

40

このような構成においては、価値報知が実行される可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0292】

【16】 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、有利状態に制御される割合が高い第1可変表示演出を実行可能な

50

第1特別パターンと、有利状態に制御される割合が第1可変表示演出よりも低い第2可変表示演出を実行可能な第2特別パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果である場合に対応する第1パターンと、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に対応する第2パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、第1パターンおよび第2パターンの方が、第2特別パターンよりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1可変表示演出は、例えばスーパーリーチSPFのリーチ演出などであればよい。第1特別パターンは、例えば変動パターンPB2-3などであればよい。第2特別パターンは、例えば変動パターンPB2-2などであればよい。第1パターンは、例えば変動パターンPB3-2、PB3-9などであればよい。第2パターンは、例えば変動パターンPB1-8などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC31の場合などであればよい。

10

このような構成においては、価値報知が実行される可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0293】

【17】 有利状態は、第1価値有利状態と、該第1価値有利状態よりも遊技者にとって有利な第2価値有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果である場合に対応する第1パターンと、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に対応する第2パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、第1パターンは、第1価値有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な第3パターンと、第2価値有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な第4パターンと、を含み、第3パターンおよび第4パターンの方が、第2パターンよりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1価値有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」、「04」、「07」のいずれかである大当たり遊技状態などであればよい。第2価値有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「10」である大当たり遊技状態などであればよい。第1パターンは、例えば変動パターンPB3-2、PB3-9などであればよい。第2パターンは、例えば変動パターンPB1-8、PB1-9などであればよい。第3パターンは、例えば変動パターンPB3-2などであればよい。第4パターンは、例えば変動パターンPB3-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC31において演出状態選択指定値0C[H]、0D[H]の場合などであればよい。

20

30

このような構成においては、第1回数の可変表示が特定結果となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0294】

【18】 有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第2有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、第1有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、複数の特定可変表示パターンのいずれかに決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して特別可変表示パターンを決定可能であり、特別可変表示パターンの方が、複数の特定可変表示パターンにおける平均可変表示期間よりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「10」である大当たり遊技状態などであればよい。第2有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」、「04」、「07」のいずれかである大当たり遊技状態などであればよい。特定可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-9~PB3-11などであればよい。特別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2、PB3-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC21において大当たり種別KA15の場合や可変表示制御例AKC31において演出状態選択指定値0C[H]、0D[H]で可変表示結果が「大当たり」の場合などであればよい。

40

50

このような構成においては、第1回数の可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0295】

【19】 有利状態は、第1種別有利状態と、第2種別有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して報知手段による報知を実行可能な可変表示パターンを、特定決定用データを用いて決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、通常決定用データは、第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、第1種別可変表示パターンを決定可能とし、第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、第2種別可変表示パターンを決定可能とし、特定決定用データは、第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合と、第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合とで、共通の種別共通可変表示パターンを決定可能とし、有利状態に制御する契機とならない可変表示に対応して、報知手段による報知を実行可能な報知可変表示パターンを決定可能とし、種別共通可変表示パターンは、第1種別可変表示パターンおよび第2種別可変表示パターンに含まれ、報知可変表示パターンよりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」である大当たり遊技状態などであればよい。第2種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「04」である大当たり遊技状態などであればよい。特定決定用データは、例えば変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別CB2-1、CB3-2~CB3-5が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。第1種別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-1、PB3-2などであればよい。第2種別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2~PB3-8などであればよい。種別共通可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2などであればよい。報知可変表示パターンは、例えば変動パターンPB1-8、PB1-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC32において変動パターンPB1-8、PB1-9と比べた変動パターンPB3-2の場合などであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止するとともに、可変表示が特定結果となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0296】

【20】 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して報知手段による報知を実行可能な可変表示パターンを、特定決定用データを用いて決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、特定決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの合計数の方が、通常決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの合計数よりも少なくてもよい。ここで、特定決定用データは、例えば変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別CB2-1、CB3-2~CB3-5が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。合計数が少ないことは、例えば可変表示制御例AKC21における変動パターンPB3-1~PB3-11および可変表示制御例AKC31における変動パターンPB2-2、PB2-3の合計数「13」と比べた変動パターンPB1-8、PB1-9、PB3-2、PB3-9の合計数「4」となる場合などであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0297】

【21】 第1状態は、通常状態に比べて有利状態に制御される確率が高くなるとともに

、通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる制御を第1回数の可変表示が実行されるまで実行可能な状態であり、第2状態は、有利状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる制御を第2回数の可変表示が実行されるまで実行可能な状態であり、可変表示パターン決定手段は、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数となるまで、第1決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数を越えた後に、第2決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第2決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの方が、第1決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンよりも平均可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1決定用データは、例えば参照テーブルTS04に対応するテーブルデータなどであればよい。第2決定用データは、例えば参照テーブルTS02に対応するテーブルデータなどであればよい。平均可変表示期間が短いことは、例えば変動パターン種別CB2-1が変動パターンPB2-2、PB2-3を含むことに対し、変動パターン種別CB1-2、CB1-3が変動パターンPB2-2、PB2-3を含まない場合などであればよい。

10

このような構成においては、第2状態中における可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0298】

【22】 第1決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンは、可変表示においてリーチ状態が成立した後に、特定演出を実行して有利状態に制御するか否かを報知可能な演出可変表示パターンを含み、第2決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンは、演出可変表示パターンを含まなくてもよい。ここで、特定演出は、例えばスーパーリーチSPE、SPFのリーチ演出などであればよい。演出可変表示パターンは、例えば変動パターンPB2-2、PB2-3などであればよい。

20

このような構成においては、第2状態中における可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0299】

【23】 有利状態は、特定条件が成立可能な特定有利状態を含み、特別状態制御手段は、特定有利状態中における特定条件の成立にもとづいて、該特定有利状態の終了後に第1特別状態に制御可能であり、特定有利状態中における特定条件の不成立にもとづいて、該特定有利状態の終了後に第2特別状態に制御可能であり、第1特別状態および第2特別状態は、第1回数の可変表示が実行されるまで可変表示が実行されやすい状態であり、可変表示パターン決定手段は、第1特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第1特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第2特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第2特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第1特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合と、第2特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合とに対応して、第3特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、特定条件は、例えば特定領域通過フラグがオンであることなどであればよい。特定有利状態は、例えば大当り種別KA12~KA15に対応する大当り遊技状態などであればよい。第1特別状態は、例えばV入賞ありに対応する時短カウンタ初期値が「70」の高確高ベース状態などであればよい。第2特別状態は、例えばV入賞なしに対応する時短カウンタ初期値が「70」の低確高ベース状態などであればよい。第1特別決定用データは、例えば参照テーブルTS03に対応するテーブルデータなどであればよい。第2特別決定用データは、例えば参照テーブルTS04に対応するテーブルデータなどであればよい。第3特別決定用データは、例えば参照テーブルTS08に対応するテーブルデータなどであればよい。

30

40

このような構成においては、データ容量の増大を防止しつつ、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0300】

【24】 特定領域を有し、遊技媒体が進入可能な第1変化状態と、遊技媒体が進入困難

50

な第2変化状態とに変化可能な可変入賞手段を備え、特定有利状態中に特定領域を遊技媒体が通過したことにより特定条件が成立し、第1状態は、通常状態に比べて有利状態に制御される確率が高くなるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい状態であり、第2状態は、有利状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい状態であってもよい。ここで、特定領域は、例えばV入賞領域51などであればよい。第1変化状態は、例えば開放状態などであればよい。第2変化状態は、例えば閉鎖状態などであればよい。可変入賞手段は、例えば特別可変入賞球装置50などであればよい。

このような構成においては、データ容量の増大を防止しつつ、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

【0301】

【25】 有利状態は、特定条件が成立困難な特殊有利状態を含み、特別状態制御手段は、特殊有利状態中における特定条件の成立にもとづいて、該特殊有利状態の終了後に第3特別状態に制御可能であり、特殊有利状態中における特定条件の不成立にもとづいて、該特殊有利状態の終了後に第4特別状態に制御可能であり、第3特別状態および第4特別状態は、第2回数の可変表示が実行されるまで可変表示が実行されやすい状態であり、可変表示パターン決定手段は、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第1特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第2特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合と、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合とに対応して、第4特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数を超えた場合と、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数を超えた場合とで、共通の決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、特殊有利状態は、例えば大当り種別NA09～NA11に対応する大当り遊技状態などであればよい。第3特別状態は、例えばV入賞ありに対応する時短カウンタ初期値が「10000」の高確高ベース状態などであればよい。第4特別状態は、例えばV入賞なしに対応する時短カウンタ初期値が「10000」の低確高ベース状態などであればよい。第1特別決定用データは、例えば参照テーブルTS03に対応するテーブルデータなどであればよい。第2特別決定用データは、例えば参照テーブルTS04に対応するテーブルデータなどであればよい。第4特別決定用データは、例えば参照テーブルTS09に対応するテーブルデータなどであればよい。共通の決定用データは、例えば参照テーブルTS02に対応するテーブルデータなどであればよい。

20

30

このような構成においては、データ容量の増大を防止しつつ、第1回数を超えた可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0302】

次に、本発明に係る遊技機を実施するための他の形態を図面に基づいて以下に説明する。

【0303】

40

(特徴部069SG形態)

(SG2020-069)形態1-1の遊技機は、

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

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

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

50

通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

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

を備え、

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

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い(例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約2.2秒)は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約5.58秒)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約4.83秒)よりも少ない部分。図20-50参照)、

ことを特徴としている。

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

【0304】

形態1-2の遊技機は、形態1-1に記載の遊技機であって、

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

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

可変表示を開始した各列の装飾識別情報の可変表示速度が最高速度に到達するまでの時間は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる(例えば、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはず

10

20

30

40

50

れ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態 B の方が、確変状態、時短状態 A よりも短い ($t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$) 部分。図 20-51 参照)、

ことを特徴としている。

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

【0305】

形態 1-3 の遊技機は、形態 1-1 または形態 1-2 に記載の遊技機であって、
複数列の装飾識別情報 (例えば、飾り図柄) の可変表示を行うことが可能であり、

10

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる (例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される部分。図 20-51 参照)、

ことを特徴としている。

20

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

【0306】

形態 1-4 の遊技機は、形態 1-1 ~ 形態 1-3 のいずれかに記載の遊技機であって、
複数列の装飾識別情報 (例えば、飾り図柄) の可変表示を行うことが可能であり、

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

30

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

40

ことを特徴としている。

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

【0307】

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

50

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

1の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため3回であり、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため1回である部分。図20-51参照）、

10

ことを特徴としている。

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

【0308】

形態1-6の遊技機は、形態1-1～形態1-5のいずれかに記載の遊技機であって、複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

20

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

ことを特徴としている。

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

30

【0309】

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

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

前記第1特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行され、前記第2特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行されない（例えば、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない部分。図20-51～図20-54参照）、

40

ことを特徴としている。

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

【0310】

50

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

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

前記特定動作表示の表示態様は、前記第 1 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、前記第 2 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、で共通である（例えば、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態 A の場合と時短状態 B とで特定動作表示の態様を共通化する部分。図 20-51 ~ 図 20-54 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0311】

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

識別情報が停止表示されてから所定識別情報が停止表示されるまでの期間は、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合の方が、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合よりも短い（例えば、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い { $t_1(t_{a6} \sim t_{a7}) > t_2(t_{b3} \sim t_{b4})$ } 部分。図 20-51 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0312】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第 1 特別状態において 1 の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、前記第 2 特別状態において 1 の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、は共通である（例えば、確変状態、時短状態 A において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 ($t_{a7} \sim t_{a8}$) と、時短状態 B において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 ($t_{b4} \sim t_{b5}$) と、は共通である部分。図 20-51 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0313】

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

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

10

ことを特徴としている。

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

【0314】

（SG2020-070）形態2-1の遊技機は、

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

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

20

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

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

を備え、

30

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

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

40

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

50

ターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5.58 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4.83 秒）よりも少ない部分。図 20-50 参照）、
ことを特徴としている。

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

【0315】

形態 2-2 の遊技機は、形態 2-1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0316】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0317】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0318】

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

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

ことを特徴としている。

10

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

【0319】

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

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

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

20

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

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

を備え、

30

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

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

40

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図20-50参照）、

50

ことを特徴としている。

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

【0320】

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

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

10

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

前記第1特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、前記第2特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、は共通である（例えば、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の事後演出パートの図柄確定時間（15秒）と、時短状態Bの事後演出パートの図柄確定時間（15秒）とは共通である部分。図20-61参照）、

20

ことを特徴としている。

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

【0321】

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

識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

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

30

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

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

前記第1特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、前記第2特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、は共通である（例えば、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の大当たり特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）と、時短状態Bの大当たり特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）とは共通である部分。図20-61参照）、

40

ことを特徴としている。

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

【0322】

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

50

て、

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

ことを特徴としている。

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

【0323】

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5 1 . 1 秒）よりも少ない部分。図 2 0 - 5 0 参照）、

ことを特徴としている。

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

【 0 3 2 4 】

形態 2 - 7 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 6 のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 1 特別状態と前記第 3 特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、C P U 1 0 3 が時短状態 B において決定可能な大当り変動パターン（例えば、S P リーチ D）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、S P リーチ D）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【 0 3 2 5 】

形態 2 - 8 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 7 のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 1 特別状態及び前記第 3 特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、の少なくとも一部は共通である（例えば、C P U 1 0 3 が時短状態 B において決定可能な大当り変動パターン（例えば、S P 非経由）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、S P 非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【 0 3 2 6 】

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

ことを特徴としている。

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

【 0 3 2 7 】

形態 2 - 1 0 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

10

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

【0328】

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

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

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

20

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

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

30

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

を備え、

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

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

40

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

50

である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97%）は、「時短状態A」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高い部分。図20-50参照）、

ことを特徴としている。

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

10

【0329】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから可変表示の態様が前記特定態様となるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（tb0～tb3）よりも短い部分。図20-62参照）、

20

ことを特徴としている。

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

【0330】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて前記複数列のうちの所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて前記所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb2）よりも短い部分。図20-62参照）、

30

ことを特徴としている。

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

40

【0331】

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

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

ことを特徴としている。

50

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

【0332】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97%）は、「時短状態A」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高い部分。図20-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0333】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0334】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0335】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高い部分。図20-69参照）、

ことを特徴としている。

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

【0336】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

前記第1特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第1特定動作表示と前記第2特定動作表示とが実行されるが、前記第2特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第1特定動作表示は実行されずに前記第2特定動作表示が実行される（例えば、リーチを経由するSPリーチEの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないSPリーチDの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される部分。図20-55参照）、

ことを特徴としている。

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

【0337】

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

前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な前記第2特定可変表示パターンと、前記第1特別状態において決定可能な前記第2特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはず

れ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0338】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第 3 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態 B においてリーチ態様を経由しない「SPリーチ D 大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態 A においてリーチ態様を経由しない「SP非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%

10

20

30

40

50

）よりも高い部分。図 20-69 参照）、
ことを特徴としている。

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

【0339】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0340】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0341】

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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

を備え、

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

10

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

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第2特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図20-50参照）、

20

ことを特徴としている。

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

30

【0342】

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

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

40

ことを特徴としている。

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

【0343】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記可変表示パターン決定手段は、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となつてから該可変表示の表示結果を表示する可変表示パターンを含み、

前記示唆演出は、可変表示の態様が特定態様となるか否かを煽る煽り演出を含む（例え

50

ば、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい）、

ことを特徴としている。

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

【0344】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0345】

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

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

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

10

20

30

40

50

了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

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

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合及び前記第3特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第2特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図20-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0346】

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

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

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

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

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

遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、CPU103）と、

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

を備え、

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

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

から 1 の先読み予告演出パターンを決定可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第 2 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0 個）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4 個）よりも少ない部分）、

10

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、0 %）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30 %）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40 %）よりも低い部分。図 20-50 参照）、

ことを特徴としている。

20

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

【0347】

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

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

30

前記第 2 特別状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合よりも低い（例えば、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 CPU 120 が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態 B において第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0 %、図 20-43（D）参照）は、時短状態 A 及び確変状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10 %、図 20-43（C）参照）よりも低い部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では第 1 先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【0348】

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

前記第 1 特別状態及び前記第 2 特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読

50

み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターンと、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターンと、があり、

前記第2特別状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図20-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、50~70%、図20-43（C）参照）よりも高い部分）、

10

ことを特徴としている。

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

【0349】

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

20

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

ことを特徴としている。

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

【0350】

30

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

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

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

40

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

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

遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、CPU103）と、

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

50

を備え、

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

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

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、0%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30%）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い部分。図20-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0351】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0352】

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

て、

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

ことを特徴としている。

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

10

【0353】

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0354】

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

30

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

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

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

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

40

を備え、

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

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで10%、はずれで5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりのボタン

50

予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで30%）よりも低い部分。図20-50参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0355】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0356】

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

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

前記第2特別状態において前記第2動作促進演出パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記第2動作促進演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、10%）は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低い、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

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

【0357】

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進演出の実行期間を第1特別状態と第2特別状態とで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【0358】

10

20

30

40

50

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

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

前記第 1 特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、前記第 2 特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通である（例えば、演出制御用 CPU 120 は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン 31B がフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態 A や確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態 B において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましい）、ことを特徴としている。

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

【0359】

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

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用 CPU 120、プッシュセンサ 35B）と、

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

を備え、

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

前記第 2 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第 1 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低いとともに前記第 3 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで 10%、はずれで 5%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで 80%、はずれで 20%）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで 80%、はずれで 30%）よりも低い部分。図 20-50 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1 の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【0360】

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

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用 CPU 120、プッシュセンサ 35 B）と、

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

を備え、

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

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

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態 B において S P リーチ D 大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、90%）は、時短状態 A において S P リーチ D 大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態において S P リーチ D 大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い部分。図 20-69 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0361】

（S G 2 0 2 0-084）形態 2-23 の遊技機は、形態 2-1~形態 2-22 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

10

20

30

40

50

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

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

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

を備え、

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

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、90%）は、時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い部分。図20-69参照）、ことを特徴としている。

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

【0362】

（SG2020-085）形態1-37の遊技機は、形態1-1～形態1-36のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

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

を備え、

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

10

20

30

40

50

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

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

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記第1動作促進演出と前記第2動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第2特別状態において前記第1動作促進演出を実行可能である一方で前記第2動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図20-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0363】

（SG2020-086）形態2-24の遊技機は、形態2-1～形態2-23のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

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

を備え、

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

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

前記演出実行手段は、前記第1特別状態及び前記第3特別状態において前記第1動作促進演出と前記第2動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第2特別状態において前記第1動作促進演出を実行可能である一方で前記第2動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図20-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0364】

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り0%、はずれ0%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り90%、はずれ30%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り90%、はずれ40%）よりも低い部分。図20-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0365】

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

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

10

20

30

40

50

状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、
ことを特徴としている。

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

【0366】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0367】

（SG2020-088）形態2-25の遊技機は、形態2-1～形態2-24のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

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

を備え、

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

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

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり0%、はずれ0%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり90%、はずれ30%）よりも低いとともに、「確変状態

」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり90%、はずれ40%）よりも低い。図20-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0368】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0369】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0370】

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

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

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

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

動作可能な可動体（例えば、可動体32）と、

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

10

20

30

40

50

を備え、

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

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

10

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

20

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

【0371】

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

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

30

ことを特徴としている。

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

【0372】

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

発光可能な発光手段を備え、

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

40

50

の制御に用いる制御データ（例えば、B 0 0 0 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して発光させる可動体 L E D 2 0 8 の制御に用いる制御データ（例えば、B 0 0 0 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0373】

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

前記可動体を強調するためのエフェクト画像を表示可能な表示手段を備え、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 2 0 - 5 9（D 1）の可動体演出画像 0 6 9 S G 4 5 6 参照）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 2 0 - 5 9（D 1）の可動体演出画像 0 6 9 S G 4 5 6 参照）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0374】

形態 1 - 4 6 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0375】

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

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 1 演出実行パターンが実行される割合は、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 1 演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態 A や確変状態において可変表示結果が大当りである場合に「パターン A - 2、A - 3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、8 0 ~ 9 0 %）は、時短状態 B において可変表示結果が大当りである

場合に「パターン A-2、A-3（第1演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、10%）よりも高い）、

ことを特徴としている。

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

【0376】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0377】

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

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

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

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

動作可能な可動体（例えば、可動体32）と、

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

を備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い部分。図 20-50 参照）、
ことを特徴としている。

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

【0378】

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

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

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

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

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

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

を備え、

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

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 40 秒）は、「時短状態 A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 62.8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 51.1 秒）よりも少ない部分。図 20-50 参照）、

10

20

30

40

50

前記事後演出の演出態様は、前記第1特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第2特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、SPリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図20-60に示すように「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」とで共通である部分。図20-50参照）、

ことを特徴としている。

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

10

【0379】

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

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である部分。図20-59（D1）参照）、

20

ことを特徴としている。

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

【0380】

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

発光可能な発光手段を備え、

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

30

ことを特徴としている。

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

40

【0381】

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

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

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

50

ことを特徴としている。

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

【0382】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図20-50参照）、

前記事後演出の演出態様は、前記第1特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第2特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第3特別状態にお

10

20

30

40

50

いて前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、S Pリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図20-60に示すように「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」とで共通である部分。図20-50参照）、
ことを特徴としている。

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

10

【0383】

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

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

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

20

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

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

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

30

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

を備え、

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

40

前記可変表示パターン決定手段は、

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

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

50

れ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチや3秒の短縮非リーチA）を決定可能である部分。図20-69参照）、

ことを特徴としている。

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

10

【0384】

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

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

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

20

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

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

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

30

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

を備え、

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

40

前記可変表示パターン決定手段は、

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

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

50

可能である（例えば、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチや3秒の短縮非リーチA）を決定可能である。図20-69参照）、

ことを特徴としている。

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

10

【0385】

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

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

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

20

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

を備え、

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

30

前記演出実行手段は、

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

前記第2特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第1特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bを表示する部分。図20-50、図20-63、図20-64参照）、

40

ことを特徴としている。

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

50

盛り上げることができる。

【0386】

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

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

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

10

を備え、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態開始演出を好適に実行することができる。

【0387】

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

20

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

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

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

30

を備え、

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

前記演出実行手段は、

前記第3特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、

前記第2特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第3特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bを表示する部分。図20-50、図20-63、図20-64参照）、

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第3特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第3特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第2特別状態の開始を盛り上げることができる。

【0388】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い(例えば、時短状態Bにおいて大当たり種別として「大当たりC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、100%)は、時短状態Aにおいて大当たり種別として「大当たりC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD(全回転)」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高いとともに、確変状態において大当たり種別として「大当たりC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD(全回転)」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高い部分。図20-69参照)、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

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

【0389】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

チ D（全回転）」を実行する割合（例えば、0 %（非実行））よりも高い部分。図 20-69 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0390】

（特徴部 099SG 形態）

（SG2020-099）特徴部 099SG の形態 1 の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が図 15 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

前記第 2 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 21-30 に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 β に 110 を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 α に 110 を乗算して得られる期間値 χ よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0391】

（SG2020-100）形態 2 の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が図 15 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第

10

20

30

40

50

2 回数（例えば、1 1 0 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

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

前記第 2 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 21-30 に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 β に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 α に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 χ よりも小さく、且つ期間値 ψ は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 γ に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 ω よりも小さい部分）、

10

ことを特徴としている。

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

【0392】

（SG2020-101）形態 3 の遊技機は、

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

20

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が図 15 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

30

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

前記第 2 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 21-30 に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 β に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 α に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 χ' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

40

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

【0393】

（SG2020-102）形態 4 の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例

50

えば、CPU103が図15に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

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

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

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

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

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図21-30に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 β に1100を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 α に1100を乗算して得られる期間値 χ' よりも小さく、且つ期間値 ψ' は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に1100を乗算して得られる期間値 ω' よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0394】

(SG2020-103)形態5の遊技機は、

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

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図15に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図21-21に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶

10

20

30

40

50

数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ξ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ν よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0395】

(SG2020-104)形態6の遊技機は、

10

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

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図15に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

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

20

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

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

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

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

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

30

40

ことを特徴としている。

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

【0396】

(SG2020-105)形態7の遊技機は、

50

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 15 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

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

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 21-22 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ξ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ν' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0397】

（SG2020-106）形態 8 の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 15 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図21-22に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 ξ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 ν' よりも小さく、且つ、期間値 ξ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 π' よりも小さい部分）、

10

ことを特徴としている。

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

20

【0398】

（SG2020-107）形態9の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図15に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

30

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図21-19に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 λ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 κ よりも小さい部分）、

40

ことを特徴としている。

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

50

【0399】

(SG2020-108)形態10の遊技機は、

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

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図15に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図21-19に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値λは、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値κよりも小さく、且つ、期間値λは、確変状態において第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値μよりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0400】

(SG2020-109)形態11の遊技機は、

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

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図15に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示

10

20

30

40

50

が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、
前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図21-20に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 λ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 κ' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0401】

（SG2020-110）形態12の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図15に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

10

【0402】

(SG2020-111)形態13の遊技機は、

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

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図15に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

20

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図21-17に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 θ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 η よりも小さい部分)、

30

ことを特徴としている。

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

40

【0403】

(SG2020-112)形態14の遊技機は、

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

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図15に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

50

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図21-17に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 θ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 η よりも小さく、且つ、期間値 θ は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ι よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0404】

（SG2020-113）形態15の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図15に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2である

ときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図21-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 θ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 η' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

10

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

【0405】

（SG2020-114）形態16の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図15に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

20

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

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

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

30

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図21-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 θ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 η' よりも小さく、且つ、期間値 θ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ι' よりも小さい部分）、

40

ことを特徴としている。

50

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

【0406】

(SG2020-115)形態17の遊技機は、

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

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図15に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図21-15に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ϵ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 δ よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0407】

(SG2020-116)形態18の遊技機は、

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

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図15に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

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

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

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第

2 回数（例えば、1 1 0 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

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

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

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 2 1 - 1 5 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 ε は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 δ よりも小さく、且つ、期間値 ε は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 ζ よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0 4 0 8】

（S G 2 0 2 0 - 1 1 7）形態 1 9 の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい可変表示の実行頻度が高い特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 5 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

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

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 2 1 - 1 6 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ε' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数

が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0409】

(SG2020-118) 形態 20 の遊技機は、

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

非特別状態 (例えば、通常状態) と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態 (例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態) とに制御可能な状態制御手段 (例えば、CPU103 が図 15 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分) を備え、

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

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

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

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

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

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい (例えば、図 21-16 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ε' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さく、且つ、期間値 ε' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ζ' よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0410】

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

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

10

20

30

40

50

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

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

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

を備え、

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

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

前記特定表示結果が前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として導出表示される確率は、前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図21-2（B）に示すように、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれである場合であっても普図当り確率が同一である部分）、

前記可変手段が前記第1状態と前記第2状態とに変化する変化パターンは、前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図21-2（D）に示すように、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれである場合であっても第2始動入賞口の開放時間が3秒である部分）、

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

ことを特徴としている。

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

【0411】

形態22の遊技機は、形態21に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、計測による期間値を適切に得ることができる。

【0412】

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

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段を備え、

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

前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に

10

20

30

40

50

記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図 21-6、図 21-8、図 21-10 に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図 21-13 に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が 110 回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【0413】

形態 24 の遊技機は、形態 23 に記載の遊技機であって、

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

前記第 1 特別状態において、

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

20

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

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

30

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

40

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

ことを特徴としている。

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

50

【0414】

形態25の遊技機は、形態23または形態24に記載の遊技機であって、

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

前記第2特別状態において、

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

10

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

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

20

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

30

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第2特別状態の期間値を得ることができる。

【0415】

40

形態26の遊技機は、形態23～形態25のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第3特別状態において、

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

50

可変表示が該確変状態の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

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

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

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 3 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 L であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 1 回数に占める割合が割合 l であり (例えば、L は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、l は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの可変表示が該確変状態の 1 1 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第 3 特別状態の期間値を得ることができる。

【0 4 1 6】

形態 2 7 の遊技機は、形態 4、形態 8、形態 1 2、形態 1 6、形態 2 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段 (例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A と第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B) を備え、

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

前記可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり (例えば、図 2 1 - 6、図 2 1 - 8、図 2 1 - 1 0 に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分)、

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である (例えば、図 2 1 - 1 4 に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【0 4 1 7】

形態 28 の遊技機は、形態 27 に記載の遊技機であって、

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

前記第 1 特別状態において、

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

10

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

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

20

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

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

30

ことを特徴としている。

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

【0418】

手段 29 の遊技機は、形態 27 または形態 28 に記載の遊技機であって、

40

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

前記第 2 特別状態において、

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

50

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

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第2特別状態の期間値を得ることができる。

【0419】

形態30の遊技機は、形態27～形態29のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第3特別状態において、

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

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

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

きの可変表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 3 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 L であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合 l' であり (例えば、L は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、l' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの可変表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分)、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第 3 特別状態の期間値を得ることができる。

【0 4 2 0】

(特徴部 0 1 8 S G 形態)

(S G 2 0 2 0 - 0 1 8) 特徴部 0 1 8 S G 形態の形態 3 - 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、特徴部 0 1 8 S G のパチンコ遊技機 1) であって、

発光体 (例えば、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 など) と、

可動体 (例えば、可動体 3 2) と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させるとともに前記発光体を発光させる特別演出と、を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、S P リーチ演出 A ~ E と、可動体演出とを実行可能な部分) と、

を備え、

前記演出実行手段は、

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

前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり (例えば、S P リーチ演出の実行期間 (t a 2 ~ t a 5 のうちの t a 3 ~ t a 4) において可動体演出を実行可能な部分)、

前記第 1 特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像 (例えば、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B) とともに前記特定キャラクタ (例えば、キャラクタ画像 0 1 8 S G X 1) が表示され (図 2 2 - 1 4 (D 2) (D 4) 参照)、

前記第 2 特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第 1 特定演出と共通の態様の前記可動体の動作に関連したエフェクト画像 (例えば、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B) が表示される一方で前記特定キャラクタが表示されず (図 2 2 - 1 4 (D 1) 参照)、

前記特別演出における前記発光体の発光態様 (例えば、発光パターン L P 3 - 2) は、前記第 1 特定演出において前記特別演出が実行される場合と前記第 2 特定演出において前記特別演出が実行される場合とで共通である (図 2 2 - 6 (B) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタが表示される第 1 特定演出と特定キャラクタが表示

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

【0421】

形態3-2の遊技機は、形態3-1に記載の遊技機であって、

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

10

ことを特徴としている。

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

【0422】

形態3-3の遊技機は、形態3-1または形態3-2に記載の遊技機であって、

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

20

ことを特徴としている。

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

【0423】

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

前記特別演出の実行期間は、第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とを含み、

前記第1期間における演出態様は前記第1特定演出と前記第2特定演出とで共通である一方で、前記第2期間における演出態様は前記第1特定演出と前記第2特定演出とで異なる（例えば、可動体演出の実行期間は、第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とを含み、第1期間における演出態様はSPリーチ演出B～EとSPリーチ演出Aとで共通である一方で（図22-14（C）の攻撃画像018SG250は共通）、第2期間における演出態様はSPリーチ演出B～EとSPリーチ演出Aとで異なる。図22-14（D1）に示す画像と、図22-14（D2～D5）に示す画像とは異なる部分）、

30

ことを特徴としている。

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

【0424】

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

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

40

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

前記第3特定演出においては、前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行

50

される前記特別演出の実行期間において前記可動体の動作に応じた前記第1特定演出と共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像018SG250B）が表示されるとともに前記特別キャラクタ（例えば、キャラクタ画像018SGX2）が表示され、

前記第3特定演出で実行される前記特別演出における前記発光体の発光態様（例えば、発光パターンLP3-2）は、前記第1特定演出で実行される前記特別演出における前記発光体の発光態様と共通である（図22-6（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

10

【0425】

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0426】

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

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

前記後期間演出が実行される前記特定演出の種類によらず発光パターンが共通である（例えば、SPリーチ演出A～Eの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、SPリーチ演出A～Eの種類によらず、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12及び可動体LED208の発光パターンが共通である（例えば、発光パターンLP3-2）部分。図22-6（B）参照）、

30

ことを特徴としている。

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

【0427】

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

40

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

前記特別演出音の出力パターンは、いずれの種類の前記特定演出でも共通である（例えば、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のSPリーチ演出A～Eでも共通である（音パターンBP0-1～3）部分。図22-6（C）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0428】

形態3-9の遊技機は、形態3-8に記載の遊技機であって、

50

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

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

ことを特徴としている。

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

10

【0429】

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

前記第 1 特定演出で実行される前記特別演出において表示される前記特定キャラクタは、前記エフェクト画像に類似した態様で表示される（例えば、図 22-14（D2～D5）において、可動体 32 の振動に応じて表示されるエフェクト画像 018SG250B は、同時期に表示されているキャラクタ画像 018SGX1、018SGX2 の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている部分）、

ことを特徴としている。

20

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

【0430】

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

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

可動体（例えば、可動体 32）と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させる特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、SPリーチ演出 A～E と、事後演出 A、B とを実行可能な部分）と、

30

を備え、

前記演出実行手段は、

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

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

40

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

前記特定演出が前記第 1 態様にて実行された場合に該第 1 態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行されず、前記特定演出が前記第 2 態様にて実行された場合に、該第 2 態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行される（例えば、SPリーチ演出 B の場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタ X-1 を用いた事後演出 B ではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出 A が実行される一方で（図 22-17 参照）

50

、ＳＰリーチ演出Ｄの場合、ＳＰリーチ演出において表示されていた敵キャラクタＸ－１を用いた事後演出Ｂ（図２２－１８、図２２－１９参照）が実行される部分）、
ことを特徴としている。

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

【０４３１】

形態３－１２の遊技機は、形態３－１１に記載の遊技機であって、

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

前記特定演出が前記第２態様にて実行されたときの前記特殊演出は、前記事後演出の後に実行される（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂでは、事後演出Ａの前の大当たり報知において、倒された敵キャラクタＸ－１がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１Ｚが表示され（図２２－１５（Ｅ２）参照）、ＳＰリーチ演出Ｄでは、事後演出Ｂにおいて、攻撃された敵キャラクタＸ－２が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像０１８ＳＧＸＺが表示される（図２２－１９（Ｇ１－５）参照）部分）、

ことを特徴としている。

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

【０４３２】

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

可変表示を実行可能な遊技機であって、

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

前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報知される（例えば、ＳＰリーチα、β、γにおける「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ｔa 0～ｔa 7）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当たり確定報知において予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔa 5から、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミングｔa 7まで（ｔa 5～ｔa 7）とされている部分）、

ことを特徴としている。

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

【０４３３】

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

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

前記演出実行手段は、前記特定表示結果が導出表示されたことを契機に前記事後演出を実行可能である（例えば、ＳＰリーチα、β、γにおける「事後演出Ａ、Ｂ」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ｔa 0～ｔa 7）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当たり確定報知において予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔa 5から、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミングｔa 7まで（ｔa 5～ｔa 7）とされている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるので、事後演出への注目を高めることができる。

【0434】

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

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

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

10

ことを特徴としている。

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

【0435】

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0436】

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

30

可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を1の可変表示中において実行可能であり、

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

前記第2態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間は、前記第1態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間よりも長い（例えば、高ベース用のSPリーチγの可変表示期間は、低ベース用のSPリーチβの可変表示期間よりも短く（ $t_{a0} \sim t_{a7} : SPリーチ\gamma < SPリーチ\beta$ ）、SPリーチγにおいて「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）は、SPリーチβにおいて「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）よりも長い（ $t_{a4} \sim t_{a7} ; SPリーチ\gamma > SPリーチ\beta$ ））、

40

ことを特徴としている。

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

【0437】

50

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

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

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

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

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

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

少なくとも前記特別キャラクタの動作態様は、前記第1事後演出と前記第2事後演出とで共通である（図22-18、図22-19参照）、

ことを特徴としている。

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

【0438】

形態3-19の遊技機は、形態3-18に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0439】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

を図ることができる。

【0440】

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

前記演出実行手段は、前記事後演出において背景画像を表示可能であって、

前記背景画像は、前記第1事後演出と前記第2事後演出とで共通である（例えば、宇宙を表す背景画像018SG280は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図22-18～図22-19参照））、

ことを特徴としている。

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

10

【0441】

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

前記特別キャラクタは、前記第1事後演出と前記第2事後演出とで共通である（例えば、味方キャラクタA-1は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図22-18～図22-19参照））、

ことを特徴としている。

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

20

【0442】

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

前記演出実行手段は、

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

前記第2事後演出において、前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能である（例えば、SPリーチ演出Dに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示され、SPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示される（図22-18～図22-19参照））、

30

ことを特徴としている。

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

【0443】

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

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

前記演出実行手段は、

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

40

前記第2演出期間においては、前記加算表示にて示された遊技価値の大きさが前記示唆表示にて示された遊技価値に加算された付与遊技価値を、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさとして報知する（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート）、

50

ことを特徴としている。

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

【0444】

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

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

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

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

前記演出実行手段は、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0445】

形態3-26の遊技機は、形態3-25に記載の遊技機であって、

前記第1事後演出の演出期間と前記第2事後演出の演出期間は共通である一方、

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

10

20

30

40

50

実行期間（t a 5～t a 7）は全て共通である一方で、「事後演出 A」の実行期間（10 秒）と「事後演出 B」の実行期間（15 秒）とは異なる部分）、

ことを特徴としている。

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

【0446】

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

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

前記第 3 事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出における前記発光体の発光パターンと異なる（例えば、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E に対応する事後演出 B の予定出球報知パートにおける可動体 L E D 208 や 枠 L E D 9 L 1～9 L 12、9 R 1～9 R 12 の発光パターン（発光パターン L P 4-5、L P 4-6）は共通である一方、S P リーチ演出 A に対応する事後演出 A の可動体 L E D 208 や 枠 L E D 9 L 1～9 L 12、9 R 1～9 R 12 の発光パターン（発光パターン L P 4-2、L P 4-3）と、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E に対応する事後演出 B における可動体 L E D 208 や 枠 L E D 9 L 1～9 L 12、9 R 1～9 R 12 の発光パターン（発光パターン L P 4-5、L P 4-6）と、は異なる部分。図 22-6 参照）、ことを特徴としている。

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

【0447】

（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。

【0448】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 10 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。

【0449】

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

【0450】

尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともい

10

20

30

40

50

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

【0451】

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

【0452】

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

【0453】

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

【0454】

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。

【0455】

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

【0456】

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

【0457】

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

【0458】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図12参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一対の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

20

30

40

50

【0459】

遊技盤2の所定位置（図10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（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0460】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図12参照）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。

10

【0461】

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。

【0462】

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

20

【0463】

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。

【0464】

遊技盤2の所定位置（図10に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

30

【0465】

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つき、普図ゲームが実行される。

【0466】

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

【0467】

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。

40

【0468】

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

【0469】

遊技盤2の所定位置（図10では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作

50

する後述する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されている。

【0470】

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。

【0471】

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

【0472】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31 A が取付けられている。スティックコントローラ 31 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 12 参照）により検出される。

【0473】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 12 参照）により検出される。

【0474】

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

【0475】

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

【0476】

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

【0477】

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

10

20

30

40

50

表示可能であればよい。

【0478】

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。

【0479】

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

10

【0480】

(遊技の進行の概略)

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

20

【0481】

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

【0482】

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。

30

【0483】

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。

【0484】

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

【0485】

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

40

【0486】

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。

【0487】

50

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

【0488】

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。

【0489】

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

【0490】

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。

【0491】

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。

【0492】

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。

【0493】

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。

【0494】

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

【0495】

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

10

20

30

40

50

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。

【0496】

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

【0497】

（演出の進行など）

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

【0498】

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

【0499】

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。

【0500】

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

【0501】

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

【0502】

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

【0503】

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

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

【0504】

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予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0505】

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。

【0506】

20

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。

【0507】

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）。

【0508】

（基板構成）

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

30

【0509】

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

40

【0510】

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、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。

【0511】

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（Ra

50

andom 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。

【0512】

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

10

【0513】

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

【0514】

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

20

【0515】

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

【0516】

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

30

【0517】

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。

40

【0518】

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

【0519】

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

50

は、例えば主基板 1 1 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。

【0520】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0521】

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。

【0522】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【0523】

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。

【0524】

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。

【0525】

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。

【0526】

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。

【0527】

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。

【0528】

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

【0529】

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

10

20

30

40

50

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。

【0530】

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

【0531】

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

10

【0532】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0533】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図13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。

【0534】

図13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S901）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS902）。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。

20

【0535】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS903）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS903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S903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

【0536】

復旧条件が成立した場合には（ステップS903；Yes）、復旧処理（ステップS904）を実行した後に、設定確認処理（ステップS905）を実行する。ステップS904の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

40

【0537】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS903；No）、初期化处理（ステップS906）を実行した後に、設定変更処理（ステップS907）を実行する。ステップS906の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0538】

ステップS905の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90か

50

らの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 9 0 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 9 0 3 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。

【 0 5 3 9 】

ステップ S 9 0 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 5 4 0 】

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

【 0 5 4 1 】

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

【 0 5 4 2 】

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

【 0 5 4 3 】

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

【 0 5 4 4 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【 0 5 4 5 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 9 0 6 の初期化処理とともにステップ S 9 0 7 の設定変更処理が実行

10

20

30

40

50

されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 9 0 4 の復旧処理とともにステップ S 9 0 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 9 0 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 9 0 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 5 4 6 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 9 0 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9 0 9）、割込みを許可する（ステップ S 9 0 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 5 4 7 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 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ると、図 1 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 1 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 S 9 0 2 1）。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 S 9 0 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 9 0 2 3）。

【 0 5 4 8 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 9 0 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 9 0 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【 0 5 4 9 】

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 S 9 0 2 6）。CPU 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 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 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 5 5 0 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 9 0 2 7）。CPU 1 0 3 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 S 9 0 2 7 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 1 2 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。

【0551】

図15は、特別図柄プロセス処理として、図14に示すステップS9025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）。

【0552】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図13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。

10

【0553】

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

20

【0554】

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

30

【0555】

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。

40

【0556】

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

【0557】

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

50

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。

【0558】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【0559】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【0560】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【0561】

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

30

【0562】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

40

【0563】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理

50

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。

【0564】

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球率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出球率が変わるようになっている。例えば設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当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、出球率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

10

【0565】

図16は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図16(A)は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図16(B)は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

20

【0566】

図16(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図16(A)に示す通りである。

30

【0567】

図16(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図16(B)に示す通りである。

40

【0568】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当て

50

られている当り判定値の数値範囲に着目すると、図 17 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1020～1237 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0569】

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

10

【0570】

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

20

【0571】

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

【0572】

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

30

【0573】

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

【0574】

設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346 までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2～設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1347～1383 の範囲、設定値 3 では 1347～1429 の範囲、設定値 4 では 1347～1487 の範囲、設定値 5 では 1347～1556 の範囲、設定値 6 では 1347～1674 の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【0575】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにお

50

いては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0576】

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

【0577】

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

【0578】

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

【0579】

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

【0580】

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

【0581】

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

【0582】

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

10

20

30

40

50

【0583】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65535の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65425の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である65317から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとするものの判定に関するCPU103の処理負荷を低減することができるようになっている。

10

【0584】

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

【0585】

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

20

【0586】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図18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18に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

30

【0587】

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

40

【0588】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、

50

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

【0589】

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

【0590】

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

【0591】

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

【0592】

図19は、演出制御プロセス処理として、図18のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図19に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0593】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0594】

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

10

20

30

40

50

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 5 9 5 】

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 5 9 6 】

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 5 9 7 】

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

30

【 0 5 9 8 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

40

【 0 5 9 9 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行す

50

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。

【0600】

（基本説明の変形例）

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

【0601】

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。

【0602】

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

【0603】

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

【0604】

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

【0605】

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

【0606】

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

【0607】

（特徴部069SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部069SGのパチンコ遊技機1について、図20-1～図20-64に基づいて説明する。尚、本特徴部069SGにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「069SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部069SG、099SG、

10

20

30

40

50

018SGでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図20-1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【0608】

〔実施の形態1〕

以下、特徴部069SGにおける実施の形態1について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機1は、図16にて説明したように、大当り表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能ではなく、大当り確率が約1/319に設定された遊技機として説明する。

【0609】

また、遊技機への電源投入後（RAMクリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、低確状態で連続して所定回数（本例では、900回）の可変表示が実行されても次の大当りが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態B（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当りが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本例では「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。

【0610】

本実施の形態では、複数種類の大当りのうち大当りAに制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態A（低確／高ベース状態）において110回の可変表示が行われるので、時短状態Aの終了後から救済時短到達までの可変表示回数残り790回となる一方で、複数種類の大当りのうち大当りBまたは大当りCのいずれかに制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において110回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数残り900回となる。また、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が「0」となったことに基づく時短状態B（低確／高ベース状態）における可変表示回数は1100回である。

【0611】

本実施の形態では、救済時短到達時の可変表示において、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像（図20-23（B）（C）参照）を表示させることによって、救済時短到達前の可変表示において、背景画像として表示されていた通常状態に対応する第1背景画像（図20-23（A）参照）の視認性を低下させた後に、背景画像として救済時短に対応する第3背景画像（図20-23（D）参照）を表示させる。

【0612】

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

【0613】

本実施の形態では、特別可変入賞球装置7には、遊技球の流下方向に沿って第1大入賞口と第2大入賞口とが形成されている。第1大入賞口は、ソレノイド069SG2A（図20-2参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第2大入賞口は、ソレノイド069SG2B（図20-3参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

10

20

30

40

50

【0614】

更に、第1大入賞口内には、遊技球を検出可能な第1カウントスイッチ069SG023Aが設けられており、第2大入賞口内には、遊技球を検出可能な第2カウントスイッチ069SG023Bが設けられている。

【0615】

つまり、左遊技領域（第1経路）を流下する遊技球は、一般入賞口10、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域（第2経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が形成する第1大入賞口又は第2大入賞口、に入賞可能となっており、通過ゲート41を通過可能となっている。

10

【0616】

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

【0617】

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

【0618】

図20-2に示すように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第1特図の可変表示を実行可能な第1特別図柄表示装置069SG004A、第2特図の可変表示を実行可能な第2特別図柄表示装置069SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器069SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器069SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器069SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器069SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器069SG131、大当り遊技状態、高確／高ベース状態（確変状態）、低確／高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ069SG132、高確／高ベース状態（確変状態）であるとき点灯する確変ランプ069SG133、高確／高ベース状態（確変状態）と低確／高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ069SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ069SG132は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

20

30

【0619】

図20-2に示すように、主基板11には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機1が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

【0620】

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

40

【0621】

図20-2に示すように、主基板11には、スイッチ回路110を介して、第2大入賞口の下流に備えられたV入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なVスイッチ069SG023B1と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ069SG0

50

２３Ｂ２と、が設けられている。

【０６２２】

また、演出制御基板１２には、プッシュボタン３１Ｂに内蔵された振動モータ６１と、可動体３２を動作させるための可動体モータ２０７とが接続されている。また、ランプ制御基板１４には、右打ち操作を促すための右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１と、第１特別図柄の可変表示中に点灯する第１特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３２と、第２特別図柄の可変表示中に点灯する第２特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３３と、第１保留記憶数が１～２の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３４Ａと、第１保留記憶数が３～４の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３４Ｂと、第２保留記憶数が１～２の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３５Ａと、第２保留記憶数が３～４の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３５Ｂと、プッシュボタン３１Ｂに内蔵されるボタンＬＥＤ６２と、可動体３２に内蔵される可動体ＬＥＤ２０８と、遊技機用枠３に設けられる枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２と、が接続されている。

10

【０６２３】

図２０－３（Ａ）は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図２０－３（Ａ）に示すように、本実施の形態では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当たり種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

20

【０６２４】

尚、本実施の形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図２０－３（Ａ）に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

30

【０６２５】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行し、ＲＡＭ１０２をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、ＣＰＵ１０３は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板１１の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【０６２６】

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

40

【０６２７】

図２０－３（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部０６９ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定される

50

ものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0628】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【0629】

本特徴部069SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0630】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部069SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部069SGでは約 $1/319.68$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部069SGでは約 $1/80.02$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0631】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図16に示す第1特図用表示結果判定テーブルや第2特図用表示結果判定テーブルに加えて、図20-3（C1）に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図20-3（C2）に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【0632】

尚、本実施の形態のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わらない構成とされているが、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わる構成としてもよい。

【0633】

（大当り種別判定テーブル）

図20-3（C1）及び図20-3（C2）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図20-3（C1）は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図20-3（C2）は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【0634】

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（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当りA～大当りCの

うちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0635】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図20-3(D)を用いて説明する。本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りA、大当りB、大当りCが設けられている。また、これら大当りA、大当りB、大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【0636】

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

【0637】

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

【0638】

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

【0639】

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

【0640】

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

【0641】

また、図20-3(C1)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~149までが大当りAに割り当てられており、150~299までが大当りBに割り当てられている。一方で、図20-3(C2)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りBに割り当てられており、100~299までが大当りCに割り当てられている。

【0642】

つまり、本実施の形態では、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって

10

20

30

40

50

、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【0643】

本例では、大当りAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当りAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当りBおよび大当りCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当りBおよび大当りCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

10

【0644】

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

【0645】

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

20

【0646】

（時短回数）

図20-4は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図20-4に示すように、本例では、大当りAが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）低確制御が110回行われる時短状態A（本例では、時短回数110回のバトルラッシュ（BATTLE RUSH）に制御される。また、大当りBまたは大当りCのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）確変制御が110回行われる確変状態（本例では、時短回数110回の極バトルラッシュ（極・BATTLE RUSH））に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本例では、時短回数1100回の遊・1100バトルラッシュ（遊・1100 BATTLE RUSH））に制御される。ただし、時短状態Bの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び900回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Bに制御されることはない。

30

40

【0647】

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

50

、時短付きはずれ図柄が停止表示された際に制御されていた遊技状態が通常状態である場合にのみ、時短回数 1100 回の時短状態に制御するよう構成すればよい。

【0648】

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

【0649】

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

（K = 救済時短到達率、ML = 大当り確率、n = 可変表示回数）

10

【0650】

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

【0651】

（変動パターン）

図 20-5～図 20-8 は、本実施の形態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【0652】

20

図 20-5 は、（A）は通常状態における保留記憶数が 0～2 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（B）は保留記憶数が 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（C）保留記憶数が 0～3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【0653】

図 20-5（A）に示すように、保留記憶数が 0～2 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ B に 97 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ A に 2 個の判定値が割り当てられ、SPリーチ B に 1 個の判定値が割り当てられている。また、図 20-5（B）に示すように、保留記憶数が 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ B に 97 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ A に 2 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ B に 1 個の判定値が割り当てられている。

30

【0654】

一方、図 20-5（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SP非経由 B に 10 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ A に 40 個の判定値が割り当てられ、SPリーチ B に 50 個の判定値が割り当てられている。

【0655】

また、図 20-6 は、（A）は確変状態における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（B）は保留記憶数が 1～3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（C）保留記憶数が 0～3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

40

【0656】

図 20-6（A）に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 95 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ C に 2 個の判定値が割り当てられ、SPリーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。また、図 20-6（B）に示すように、保留記憶数が 1～3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ A に 85 個の判定値が割り当てられており、非リーチ A に 10 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ C に 2 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。

50

【0657】

一方、図20-6(C)に示すように、保留記憶数が0の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SP非経由Aに5個の判定値が割り当てられており、SPリーチCに80個の判定値が割り当てられ、SPリーチDに15個の判定値が割り当てられている。

【0658】

また、図20-7は、(A)は時短状態Aにおける保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1~3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0~3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

10

【0659】

図20-7(A)に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチAに95個の判定値が割り当てられており、SPリーチEに5個の判定値が割り当てられている。また、図20-7(B)に示すように、保留記憶数が1~3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチAに90個の判定値が割り当てられており、非リーチAに5個の判定値が割り当てられており、SPリーチEに5個の判定値が割り当てられている。

【0660】

一方、図20-7(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SP非経由Aに5個の判定値が割り当てられており、SPリーチEに95個の判定値が割り当てられている。

20

【0661】

また、図20-8は、(A)は時短状態B(救済時短状態)における保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1~3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0~3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【0662】

図20-8(A)に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチAに97個の判定値が割り当てられており、SPリーチDに3個の判定値が割り当てられている。また、図20-8(B)に示すように、保留記憶数が1~3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに97個の判定値が割り当てられており、SPリーチDに3個の判定値が割り当てられている。

30

【0663】

一方、図20-8(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SPリーチDに100個の判定値が割り当てられている。

【0664】

図20-6(A)(B)に示すように、確変状態において保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約8.2秒 $\{(7s \times 95) + (40s \times 2) + (25s \times 3) \div 100 = 8.2\}$ 、保留記憶数が1~3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.8秒 $\{(3s \times 85) + (7s \times 10) + (40s \times 2) + (25s \times 3) \div 100 = 4.8\}$ である。

40

【0665】

ここで、確変状態が開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2~110回の可変表示は保留記憶数が1~3となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.83秒 $\{(8.2 + (4.8 \times 109)) \div 110 = 4.83\}$ となる。

【0666】

また、図20-6(C)に示すように、確変状態において保留記憶数が0~3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約51.1秒 $\{(22$

50

$s \times 5) + (55s \times 80) + (40s \times 15)) \div 100 = 51.1$ であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 51.1 秒である。

【0667】

図 20-7 (A) (B) に示すように、時短状態 A において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 9.15 秒 $\{(7s \times 95) + (50s \times 5)) \div 100 = 9.15\}$ 、保留記憶数が 1~3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5.55 秒 $\{(3s \times 90) + (7s \times 5) + (50s \times 5)) \div 100 = 5.55\}$ である。

【0668】

ここで、時短状態 A が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2~110 回の可変表示は保留記憶数が 1~3 となると仮定すると、時短状態 A において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5.58 秒 $\{(9.15 + (5.55 \times 109)) \div 110 = 5.58\}$ となる。

【0669】

また、図 20-7 (C) に示すように、時短状態 A において保留記憶数が 0~3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 62.8 秒 $\{(22s \times 5) + (55s \times 95)) \div 100 = 62.85\}$ である。

【0670】

図 20-8 (A) (B) に示すように、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 7.54 秒 $\{(7s \times 97) + (25s \times 3)) \div 100 = 7.54\}$ 、保留記憶数が 1~3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.205 秒 $\{(1.5s \times 97) + (25s \times 3)) \div 100 = 2.205\}$ である。

【0671】

ここで、時短状態 B が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2~110 回の可変表示は保留記憶数が 1~3 となると仮定すると、時短状態 B において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.2 秒 $\{(7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985\}$ となる。

【0672】

また、図 20-8 (C) に示すように、時短状態 B において保留記憶数が 0~3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 40 秒であるため、時短状態 B において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 40 秒である。

【0673】

このように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は 3 つ、時短状態 A は 2 つ、時短状態 B は 2 つであり、保留記憶数が 1~3 の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は 4 つ、時短状態 A は 3 つ、時短状態 B は 2 つである。

【0674】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は 4.83 秒、時短状態 A は 5.58 秒、時短状態 B は 2.2 秒である。

【0675】

また、保留記憶数が 0~3 の場合に決定可能な大当り用変動パターン数は、確変状態は 3 つ、時短状態 A は 2 つ、時短状態 B は 1 つである。

【0676】

また、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は 51.1 秒、時短状態 A は 62.8 秒、時短状態 B は 40 秒である。

【0677】

すなわち、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数は、確変状態、時短状態 A、時短

10

20

30

40

50

状態 B の順に少なくなり（確変状態＞時短状態 A＞時短状態 B）、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に短くなる（確変状態＞時短状態 A＞時短状態 B）。

【0678】

また、決定可能な大当り用変動パターンの種別は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に少なくなり（確変状態＞時短状態 A＞時短状態 B）、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に短くなる（確変状態＞時短状態 A＞時短状態 B）。このように、時短状態 B は、確変状態や時短状態 A に比べて、変動パターン種別が少ないとともに、1 の可変表示期間が短い。つまり、単調で効率が良い可変表示が行われる。

10

【0679】

尚、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数や大当り用変動パターンの種別数は、確変状態の方が時短状態 A よりも多い形態を例示したが、時短状態 A の方が確変状態よりも多くてもよいし、確変状態と時短状態 A とで同じであってもよい。

【0680】

また、図 20-5～図 20-8 に示す各種変動パターン判定テーブルは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通に用いられるものである。特に時短状態 B においては、図 20-8 に示す変動パターン判定テーブルが第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通に用いられることで、時短状態 B において第 1 始動入賞が発生した場合でも、確変状態や時短状態 A に比べて決定可能な変動パターン種別数が少なく、可変表示時間の平均時間が短いため、単調で効率が良い可変表示が行われる。

20

【0681】

尚、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで異なる変動パターン判定テーブルが用いられるようにしてもよい。

【0682】

尚、「大当り A」による大当り遊技状態において V 入賞が発生した場合は、「大当り B」や「大当り C」と同様に、大当り遊技状態の終了後に確変制御及び時短制御が実行される確変状態に制御されるため、変動パターンについては、図 20-6 に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。また、「大当り B」や「大当り C」による大当り遊技状態において V 入賞が発生しなかった場合は、「大当り A」と同様に、大当り遊技状態の終了後に時短制御のみが実行される時短状態 A に制御されるため、変動パターンについては、図 20-7 に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当り種別に応じた変動パターン判定テーブルが用いられるわけではなく、大当り遊技状態においてイレギュラーな状態が発生することがあるため、大当り遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。

30

【0683】

つまり、有利状態（例えば、大当り遊技状態）において特定領域（例えば、V 入賞口など）を遊技球が通過したことに基づいて該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御可能な遊技機において、V 入賞が可能な大当り遊技状態において V 入賞が発生した場合は該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される一方で、V 入賞が可能な大当り遊技状態で V 入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第 1 時短状態に制御され、V 入賞が困難な大当り遊技状態において V 入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第 2 時短状態に制御されるものにおいて、第 1 時短状態と第 2 時短状態とは共通の時短状態であって、第 1 時短状態と第 2 時短状態とにおける 1 の可変表示期間は、本実施の形態の時短状態 B における 1 の可変表示期間よりも短いことが好ましい。

40

【0684】

（リーチを伴わない変動パターン）

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターン（「短縮非リーチ A、短縮非リーチ B」、「超短縮非リーチ」、「非リーチ A、非リーチ B」、「SP 非経由 A、SP 非経由 B」）とは、可変表示が開始された後にリーチが成立せずに可変表示結果が「はずれ

50

」または「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される変動パターンである。「短縮非リーチ A、短縮非リーチ B」、「超短縮非リーチ」、「非リーチ A、非リーチ B」、「SP 非経由 A、SP 非経由 B」をまとめて単に「非リーチ」または「非リーチ変動パターン」ともいう。尚、「SP 非経由 A、SP 非経由 B」は、リーチや SP リーチが成立せずに大当りとなる大当り用の非リーチ変動パターンである。

【0685】

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチ A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 7000ms であり、「SP 非経由 A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 7000+15000ms であり、「非リーチ B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 12000ms であり、「SP 非経由 B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 12000+15000ms であり、「短縮非リーチ A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 3000ms であり、「短縮非リーチ B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 5000ms であり、「超短縮非リーチ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は 1500ms である。このうち「超短縮非リーチ」の変動パターンは、時短状態 B でのみ決定可能な変動パターンであり、時短制御が実行される他の遊技状態（時短状態 A、確変状態）に制御されているときに決定される何れの変動パターンよりも可変表示期間が短い。

【0686】

（スーパーリーチを伴う変動パターン）

本実施の形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SP リーチ A」、「SP リーチ B」、「SP リーチ C」、「SP リーチ D」、「SP リーチ E」）では、リーチ状態が成立した後に、SP リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するボーリング演出（SP リーチ A）や、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出（SP リーチ B～E）が実行され、ボーリング演出やバトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行されるか、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行された後に、味方キャラクタが敵キャラクタに復活勝利する演出（復活演出）が実行される。

【0687】

尚、「リーチを伴わない変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンである。尚、後述する「リーチ予告」のようなリーチ煽りがあっても、最終的にリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンを含む。また、「スーパーリーチを伴う変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった後、リーチ演出が発展して SP リーチ演出が実行されてから表示結果が表示される変動パターンである。

【0688】

また、スーパーリーチ大当り変動パターン（SP リーチ A～E）は、飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートと、可変表示パートの勝利演出及び復活演出の終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートと、が含まれる。

【0689】

可変表示パートの可変表示期間は、SP リーチ A は 45000ms、SP リーチ B は 80000ms、SP リーチ C は 40000ms、SP リーチ D は 25000ms、SP リーチ E は 50000ms であり、SP リーチ A～E の種別ごとに異なっている。一方、事後演出パートの実行期間は、SP リーチ A～E で共通の 15000ms となっている。本実施の形態では、事後演出パートは、可変表示期間における所定期間（例えば、1500

0ms)が割り当てられているが、SPリーチの種別に応じて所定期間が異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態におけるファンファーレ期間などを事後演出パートに割り当ててもよい。

【0690】

尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパーリーチ変動パターンとされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。

【0691】

(演出制御コマンド)

図20-9(A)は、本実施の形態における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図20-9(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

10

【0692】

図20-9(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

【0693】

コマンド8C00Hは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図20-9(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか(「時短付きはずれ」であるか)の決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当りとなる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当り種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

30

【0694】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図20-9(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

40

【0695】

コマンド8FXXHは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の可変表示の停止(確定)と、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間を指定する図柄確定指定コマンドである。

【0696】

50

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図 20-9 (C) に示すように、コマンド 8 F 0 0 H は、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が 0.5 秒となる図柄確定 A 指定コマンドである。コマンド 8 F 0 1 H は、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が 20 秒となる図柄確定 B 指定コマンドである。

【0697】

本実施の形態では、(i) RAM クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合と、(ii) 大当り後、900 回の可変表示で救済時短に到達した場合とで、救済時短到達変動において異なる EXT データが設定された図柄確定指定コマンドが送信される。具体的には、(i) RAM クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 0.5 秒となる図柄確定 A 指定コマンドが送信される。また、(ii) 大当り後、900 回の可変表示で救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 20 秒となる図柄確定 B 指定コマンドが送信される。

10

【0698】

コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

20

【0699】

コマンド E 1 X X H は、救済時短を除いた時短状態（時短状態 A）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンド E 2 X X H は、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

【0700】

コマンド F 1 0 0 H は、右打ち LED 0 6 9 S G 0 3 1 の点灯を通知する右打ち LED 点灯通知コマンドである。コマンド F 1 0 1 H は、右打ち LED 0 6 9 S G 0 3 1 の消灯を通知する右打ち LED 消灯通知コマンドである。

【0701】

コマンド 9 1 X X H は、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を 16 進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 20-9 (D) に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値（4 桁の値）の各位（1 桁目、2 桁目、3 桁目、4 桁目）に応じて、異なる EXT データが設定される。

30

【0702】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 20-9 (D) に示すように、コマンド 9 1 0 0 H ~ コマンド 9 1 0 F H は、救済時短回数の値の 1 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 1 コマンドである。コマンド 9 1 1 0 H ~ コマンド 9 1 1 F H は、救済時短回数の値の 2 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 2 コマンドである。コマンド 9 1 3 0 H ~ コマンド 9 1 3 F H は、救済時短回数の値の 3 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 3 コマンドである。コマンド 9 1 4 0 H ~ コマンド 9 1 4 F H は、救済時短回数の値の 4 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 4 コマンドである。

40

【0703】

コマンド 9 4 X X H は、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126 回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 20-9 (E) に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126 回以下の回数）に応じて、異なる EXT データが設定される。

【0704】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 20-9 (E) に示すように、コマンド 9 4 0 0 H は、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数 A 指定コマンドである

50

。コマンド 9 4 0 1 H は、救済時短に到達するまで残り 1 ～ 1 2 5 回であることを指定する救済時短回数 B 指定コマンドである。コマンド 9 4 7 E H は、救済時短に到達するまで残り 1 2 6 回であることを指定する救済時短回数 C 指定コマンドである。コマンド 9 4 7 F H は、救済時短に到達するまで残り 1 2 7 回以上であることを指定する救済時短回数 D 指定コマンドである。

【 0 7 0 5 】

コマンド 9 6 X X H は、救済時短回数 2 指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（1 0 0 回単位の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数 2 指定コマンドでは、例えば、救済時短回数 2 指定コマンドの E X T データに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（1 0 0 回単位の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が 1 0 0 回である場合には、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 1 H が送信され、残りの可変表示回数が 7 0 0 回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 7 H が送信される。コマンド 9 F 0 0 （H）は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。

【 0 7 0 6 】

（遊技制御メイン処理）

図 2 0 - 1 0 は、本実施の形態における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップ S 1 ～ S 7 の処理、ステップ S 8 ～ S 9 の処理、およびステップ S 1 0 ～ S 1 2 の処理は、図 1 3 で示したそれらの処理と同様である。

【 0 7 0 7 】

本例では、ステップ S 7 において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、C P U 1 0 3 は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を 1 6 進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 3）。

【 0 7 0 8 】

次いで、C P U 1 0 3 は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 4）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が 1 ～ 1 2 5 回である場合には、C P U 1 0 3 は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 4 0 1 H を送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時に R A M クリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

【 0 7 0 9 】

尚、本例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ S 7 で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）の E X T データに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

【 0 7 1 0 】

また、ステップ S 3 において R A M クリアが要求されたとき、ステップ S 4 においてバックアップデータがない場合、ステップ S 5 においてバックアップ R A M に異常があったときに、ステップ S 8 の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。

【 0 7 1 1 】

また、ステップ S 9 において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、C P U 1 0 3 は、救済時短回数カウンタに「9 0 0」をセットする（ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 5）。従って、本例では、遊技機への電源投入時に R A M クリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「9 0 0」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機

への電源投入時にRAMクリア処理が実行された後、900回の可変表示を実行しても大当たりが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。尚、本例では、ステップS9において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「900」）とが対応しているため、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

【0712】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値（本例では「900」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS0016）。

10

【0713】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

【0714】

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

20

【0715】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップS3；Yes）してRAMクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM異常を検出（ステップS4，S5；No）してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【0716】

（時短フラグ、確変フラグ）

本実施の形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグAと、時短フラグBとがある。尚、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

30

【0717】

時短フラグAは、大当たりA経由の時短状態Aに制御されているときにセットされている。この時短フラグAは、大当たりAの大当たり遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態Aが終了するとき（時短状態A中に大当たりとなったタイミング、110回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング）で消去される。

【0718】

時短フラグBは、救済時短経由で制御された時短状態Bに制御されているときにセットされている。この時短フラグBは、RAMクリアから表示結果が大当たり図柄とならない900回の可変表示が実行されたとき、又は、大当たり遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当たり図柄とならない900回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態Bが終了するとき（時短状態B中に大当たりとなったタイミング、1100回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

40

【0719】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施の形態では、大当たり遊技の1ラウンド目にV入賞した場合に、当該大当たり遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確

50

変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当たりとなったタイミング、110回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図20-12のステップ069SGS69AでYESと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから110回目であることに基づいて消去される。

【0720】

（特別図柄通常処理）

図20-11および図20-12は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ069SGS51）。具体的には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ069SGS52）。具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップ069SGS53）。第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップ069SGS54）。

【0721】

本実施の形態では、ステップ069SGS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示に対して、第2特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の可変表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の可変表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0722】

尚、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示を実行するように構成してもよい。

【0723】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する（ステップ069SGS55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

【0724】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ069SGS56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0725】

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

10

20

30

40

50

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、RAM 102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。

【0726】

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。

【0727】

そして、CPU 103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ069SGS57）。尚、CPU 103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RAM 102の所定の領域に保存する。

【0728】

次いで、CPU 103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ069SGS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ069SGS62）。尚、この場合、CPU 103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU 103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU 103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU 103は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

【0729】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ069SGS63；Yes）、CPU 103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ069SGS64）そして、CPU 103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りA、大当りB、大当りC）を大当りの種別に決定する（ステップ069SGS65）。尚、この場合、CPU 103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ069SGS70に移行する。一方、大当りとすることに決定しなかった場合には（ステップ069SGS63；No）、ステップ069SGS66に移行する。

【0730】

本例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当り、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「0」となること）が発生し得る構成となっている。本例では、大当りAとなったことにもとづいて時短状態Aに、所定回数（本例では、900回）の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Bに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合には、大当りとなることにもとづく時短状態Aに制御するよう構成されている。

【0731】

次いで、CPU 103は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ069SGS66）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU 103は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ069SGS67）、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認

する（ステップ069SGS68）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ069SGS69）。

【0732】

尚、本例では、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウンタ処理の前にステップ069SGS66～069SGSS69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウンタ処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「110」をセット（ステップ069SGS172参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「111」をセットするように構成してもよい。

【0733】

次いで、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ069SGS84に移行する。本例では、ステップ069SGS69Aの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ069SGS70以降の処理（特にステップ069SGSS71の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ069SGSS70に移行する。

【0734】

尚、本実施の形態では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGSS70以降の処理が実行されることなく、ステップ069SGS84に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGSS70に移行するものの、ステップ069SGSS71の処理は実行されないようにしてもよい。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドが送信されるようにしてもよい。

【0735】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ069SGS70；Yes）。救済時短回数カウンタの値が0である場合には（ステップ069SGS70；Yes）、ステップ069SGS84へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が0である場合とは、既に救済時短経由の時短状態（時短状態B）に制御された後のタイミング（時短状態Bに制御されているか、または時短状態Bにおいて1100回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング）であり、救済時短回数カウンタに900がセットされる契機である大当たりが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が0でない場合には（ステップ069SGS70；No）、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ069SGS71）。また、本例では、ステップ069SGS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第2特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【0736】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ069SGS72）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ069SGS72；No）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS73）。例えば、救済時

10

20

30

40

50

短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド947EHを送信する制御を行う。

【0737】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGS74）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ069SGS84に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Bに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ069SGS75）。そして、ステップ069SGS84に移行する。

10

【0738】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ069SGS72；Yes）、CPU103は、EXTデータとして一律に7FHをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド957FHを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS76）。次いで、CPU103は、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数（本例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、又は800回）となっているか否かを確認する（ステップ069SGS77）。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS78）。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608Hを送信する制御を行う。そして、ステップ069SGS84に移行する。

20

【0739】

尚、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。

30

【0740】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信するように構成し、2回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

40

【0741】

次いで、CPU103は、大当たり種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ069SGS84）。この場合、例えば、大当たりAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、大当たりBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、大当たりCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ069SGS85）。

【0742】

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

50

ップS 1 1 1) に対応した値に更新する (ステップ0 6 9 S G S 8 6)。

【0 7 4 3】

(特別図柄停止処理)

図2 0 - 1 3および図2 0 - 1 4は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理 (ステップS 1 1 3) を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3は、まず、図柄確定期間タイマの値を1減算し (ステップ0 6 9 S G S 1 3 1)、減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっているか否かを確認する (ステップ0 6 9 S G S 1 3 2)。

【0 7 4 4】

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)、CPU 1 0 3は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する (ステップ0 6 9 S G S 1 3 3)。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 1 0 3は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグA、時短フラグB、救済時短決定フラグ、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする (ステップ0 6 9 S G S 1 3 4)。

【0 7 4 5】

次いで、CPU 1 0 3は、救済時短回数カウンタに「9 0 0」をセットする (ステップ0 6 9 S G S 1 3 5)。従って、本例では、大当たりを契機として救済時短回数カウンタに「9 0 0」がセットされ、大当たり遊技終了後に低確状態において9 0 0回の可変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、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。

【0 7 4 6】

尚、本例では、ステップ0 6 9 S G S 1 3 5の処理を実行することによって、大当たりとなった場合に、その大当た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「9 0 0」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、大当たり遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「9 0 0」をセットしてもよく、大当た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「9 0 0」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【0 7 4 7】

次いで、CPU 1 0 3は、右打ちランプ0 6 9 S G 1 3 2の点灯を開始する制御を行う (ステップ0 6 9 S G S 1 3 6)。また、CPU 1 0 3は、右打ちLED 0 6 9 S G 0 3 1の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う (ステップ0 6 9 S G S 1 3 7)。

【0 7 4 8】

次いで、CPU 1 0 3は、大当たり開始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 9 S G S 1 3 8)。次いで、CPU 1 0 3は、第1大入賞口0 6 9 S G 0 0 7 Aや第2大入賞口0 6 9 S G 0 0 7 B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0 6 9 S G S 1 3 9)。そして、CPU 1 0 3は、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S 1 4 4) に対応した値に更新する (ステップ0 6 9 S G S 1 4 0)。

【0 7 4 9】

大当たりフラグがセットされていなければ (ステップ0 6 9 S G S 1 3 3 ; No)、CPU 1 0 3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0 6 9 S G S 1 7 0)。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU 1 0 3は、救済時短決定フラグをリセットし (ステップ0 6 9 S G S 1 7 1)、セットされている場合には、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する (ステップ0 6 9 S G S 1 7 1 A)。そし

10

20

30

40

50

て、時短回数カウンタに「1100」をセットする（ステップ069SGS172）。

【0750】

また、CPU103は、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS174）。また、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行うとともに（ステップ069SGS174A）、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS174B）。その後、ステップ069SGS175へ移行する。

【0751】

尚、本例では、救済時短となったタイミングでは時短状態Bに制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わない例を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングで時短状態Bに制御するとともに救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行うように構成してもよい。そのような構成によれば、救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成することができる。

10

【0752】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「900」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「0」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「0」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「900」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

20

【0753】

また、本例では、ステップ069SGS172の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの可変表示回数（900回）よりも多い値の1100回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ069SGS172において時短回数カウンタに「900」と同じ値や少ない値をセットしてもよい。

【0754】

また、ステップ069SGS172において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「110」をセットし、2回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「1100」をセットするように構成してもよい。

30

【0755】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ069SGS172において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、10%の確率で110回と決定し、90%の確率で1100回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当たり種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

40

【0756】

また、ステップ069SGS170において救済時短決定フラグがセットされていなければ、CPU103は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS141）。時短終了フラグがセットされていれば、CPU103は、時短終了フラグをリセットする（ステップ069SGS142）。

【0757】

次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグA～Bのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ069SGS145）。そし

50

て、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を終了する制御を行う（ステップ069SGS150）。また、CPU103は、右打ちLED消灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS151）。また、CPU103は、通常状態指定コマンド（遊技状態指定コマンドの一種）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS152）。そして、ステップ069SGS175に移行する。

【0758】

尚、本例では、ステップ069SGS141～S152の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【0759】

また、ステップ069SGS141において、時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ069SGS141；No）、ステップ069SGS175に移行する。

【0760】

ステップ069SGS175では、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新する（ステップ069SGS175）。

【0761】

（状態遷移）

次に、本実施の形態における状態遷移について説明する。図20-15は、本実施の形態における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【0762】

図20-15に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当たりBが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当たりAが発生した場合には、時短状態A（大当たり経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当たりBが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（P）（P-1）RAMクリア処理後や、（P-2）確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は（Q）（Q-1）時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

【0763】

また、図20-15に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。

【0764】

また、図20-15に示すように、時短状態A（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく110回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。

【0765】

また、図20-15に示すように、時短状態B（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態

10

20

30

40

50

に制御される。尚、図示していないが、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 B において、大当りが発生することなく 1100 回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（P）（P-1）RAM クリア処理後や、（P-2）確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 900 回に到達した場合、又は（Q）（Q-1）時短状態 A における 110 回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 790 回に到達した場合）には時短状態 B（救済時短経由の時短状態）に制御される。

【0766】

尚、本例では、時短状態 B 中に大当りが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態 A に移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に対応した時短回数（本例では、110 回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態 B を継続するように構成してもよい。

【0767】

尚、本例では、時短状態中や確変状態中に第 1 特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第 1 特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

【0768】

（遊タイムの説明）

次に、本実施の形態における時短状態 B（救済時短状態）である「遊タイム」の特徴について、図 20-16～図 20-18 に基づいて説明する。図 20-16 は、（A1）（A2）は「遊タイム」非搭載の場合の一例を示す図、（B1）（B2）は「遊タイム」搭載の場合の一例を示す図である。図 20-17 は、（A）～（D）は通常状態におけるはずれ変動の一例を示す図である。図 20-18 は、（E1）（E2）は変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの説明図、（F1）～（F4）は変動効率が通常状態よりも高い本件の遊タイムの説明図である。尚、図 20-16～図 20-18 においては、「遊タイム」の特徴を説明する便宜上、以下において説明する演出画像とは異なる説明用の画像を用いて説明することとする。

【0769】

まず、本実施の形態の「遊タイム」が非搭載のパチンコ遊技機の場合、例えば、図 20-16（A1）（A2）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率が約 1／300 の場合で 900 回など、大当り確率分母の約 3 倍）の可変表示が行われた場合でも、「遊タイム」、つまり、時短状態に制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約 3 倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【0770】

一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図 20-16（B1）（B2）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約 2.5～3 倍）の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数（例えば、1100 回など、最大で大当り確率分母の約 3.8 倍など）の可変表示にわたり時短状態 B に制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約 3 倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態 B に制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

10

20

30

40

50

【0771】

また、図20-17(A)～(D)に示すように、遊技者は、大当りの終了後から「遊タイム」に制御されるまでの期間にわたり、大当たりがない状態で遊技を続けており（「はまっている」）、その期間には様々な予告演出が実行されて煽られ続けている。また、900回の可変表示となると、例えば、大当たり終了後から可変表示が第1回数（例えば、105回）実行されたとき（図20-17(A)参照）、可変表示が第2回数（例えば、213回）実行されたとき（図20-17(B)参照）、可変表示が第3回数（例えば、506回）実行されたとき（図20-17(C)参照）、可変表示が第4回数（例えば、882回）実行されたときなど（図20-17(D)参照）、少なくともSPリーチといった大当たり期待度の高い演出（例えば、「激熱」のSPリーチ演出など）が所定回数実行され、これらSPリーチ演出がことごとくはずれ続けているため、かなり気が減入っている可能性が高い。

10

【0772】

よって、図20-18(E1)(E2)に示すように、900回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」（時短状態B）に制御される場合でも、この時短状態Bが、通常状態（低確／低ベース状態）のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、900回の可変表示においてSPリーチ演出がことごとくはずれられてかなり気が減入っているので、「遊タイム」においても煽り演出が頻発すると遊技意欲が低下してしまう。

【0773】

そこで、図20-18(F1)～(F4)に示すように、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態B）は、通常状態（低確／低ベース状態）よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が特定回数（例えば、1100回など、最大で大当たり確率の約3.8倍の回数）実行されることで、時短状態Bに制御されている期間に大当りに制御される確率が高い（例えば、約97%など）ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当たり確率が1/319.9である場合、1回の可変表示で大当たりにならない確率は約99% $\{(319.9 - 1) \div 319.9 = 0.996874\}$ であり、1100回転以内に大当たりにならない確率は約3% $(0.996874^{1100} = 0.031937)$ になる。よって、1100回転以内に大当たりになる確率は約97% $(1 - 0.031937 = 0.968063)$ である。

20

30

【0774】

さらに、「遊タイム」では、選択される変動パターンの可変表示期間が短いので他の時短状態よりも変動効率がいたため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第2特図ゲームでの大当たりとなることで、遊技者にとって有利な大当たり（例えば、大当たりBや大当たりCなど）が付与される可能性が高い有利な状態である。また、後述するような予告演出やSPリーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態Aのように、演出などを楽しみながら次の大当りを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当りを引き当てることを優先する遊技状態である。尚、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態B）の詳細については、以下説明する。

40

【0775】

（バトルラッシュ）

本実施の形態では、大当たりA経由の時短状態Aに制御される場合に、演出モードが「バトルラッシュ」に制御される。図20-19(A)は、演出モードが「バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0776】

図20-19(A1)に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態A）に

50

制御されており、時短回数カウンタの値が0～110である場合に、演出モードが「バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第2背景画像069SG320が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG221が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0～110）が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。

【0777】

このとき、第2特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域069SG013にアクティブ表示069SG003が表示されており、第2保留記憶数の値が4であることに対応して、第2保留表示領域069SG012に第2保留表示069SG002が4つ表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第2保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【0778】

尚、上記第1保留記憶数、第2保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機1に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示069SG201、右打ち報知画像069SG400などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【0779】

尚、上記小図柄は、第4図柄とも言う。第4図柄は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される（図20-19（A1）に示す表示領域5SLに表示される小図柄など参照）。第4図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体32が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPUは、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPUは、第2可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。

【0780】

また、第1特図用LED069SG032や第2特図用LED069SG033など、画像表示装置5以外の個所（例えば、遊技盤2の所定個所である特別可変入賞球装置7など）に設けた第4図柄表示装置にて表示される図柄を第4図柄とも言う。

【0781】

次いで、図20-19（A2）に示すように、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態（通常状態）に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として昼の街の風景をあらわした第1背景画像069SG310が表示され、画像表示装置5の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲーム0回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面上部の演出モード表示069SG221、画像表示装置5の画面左下部の時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0～100）、画像表示装置5の画面右下部

10

20

30

40

50

の右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字は消去される。

【 0 7 8 2 】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）に制御されている場合に、救済時短回数カウンタの値が 3 0 0 以下である場合には、後述するカウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面右下部に特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3（本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の文字、及び三角形のオブジェクト、X X X = 1 ~ 3 0 0）が表示される。

【 0 7 8 3 】

（遊・1 1 0 0 バトルラッシュ【遊タイム】）

本実施の形態では、救済時短経由の時短状態 B に制御される場合に、演出モードが「遊・1 1 0 0 バトルラッシュ」（「遊タイム」ともいう）に制御される。図 2 0 - 1 9（B）は、演出モードが「遊・1 1 0 0 バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置 5 における演出例を示す図である。

【 0 7 8 4 】

図 2 0 - 1 9（B 1）に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態 B）に制御されており、時短回数カウンタの値が 0 ~ 1 1 0 0 である場合に、演出モードが「遊・1 1 0 0 バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 が表示されており、画像表示装置 5 の画面上部に「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H」の文字からなる演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 2 が表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左下部には、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 1 0 0）が表示されており、画像表示装置 5 の画面右下部に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左上に、第 1 保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第 2 保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域 5 S L が設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【 0 7 8 5 】

尚、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 については、表示態様（例えば、デザイン、フォント、色味など）が確変状態と時短状態 A と時短状態 B とで共通とされていることで、コストを低減することができる。

【 0 7 8 6 】

次いで、図 2 0 - 1 9（B 2）に示すように、遊技状態が時短状態 B に制御されているときの 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 が表示される。このとき、画像表示装置 5 の画面上部の「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H」の文字、画像表示装置 5 の画面左下部の時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 1 0 0）、画像表示装置 5 の画面右下部の右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字は消去される。

【 0 7 8 7 】

尚、本実施の形態では、時短状態 B において大当たりが発生せずに 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに 9 0 0 回の可変表示が実行されても時短状態 B に制御されることはない。よって、時短状態 A や後述する確変状態において大当たりが発生せずに 1 1 0 回目の可変表示が終了した後に、画像表示装置 5 の画面右下部に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 が表示されるようになっている一方で、時短状態 B において大当たりが発生せずに 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後は、画像表示装置 5 に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 が表示されないようにしている。このようにすることで、時短状態 B において大当たりが発生せずに 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに 9 0 0 回の可変表示が実行されれば時短状態 B に制御されると思わせてしまうことを防止できる。

【0788】

また、本実施の形態では、図20-19(B1)に示すように、時短状態Bに制御されている期間において、アクティブ表示領域069SG013にアクティブ表示069SG003が表示され、第2保留表示領域069SG012に第2保留表示069SG002が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bに制御されている期間においては、アクティブ表示069SG003や第2保留表示069SG002が表示されないようにしてもよい。尚、時短状態Aや確変状態においては、アクティブ表示069SG003や第2保留表示069SG002が表示されるようにしてもよいし、表示されないようにしてもよい。

【0789】

また、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、例えば、「BATTLE RUSH終了」などの文字を表示してから低確／低ベース状態に制御するようにしてもよい。一方、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、上記したような「BATTLE RUSH終了」などの文字を表示しないようにすることが好ましい。

【0790】

また、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、時短状態Bへの移行時に行われるシャッター演出(図20-23(B)参照)を行ってから低確／低ベース状態に制御するようにしてもよい。

【0791】

また、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの101回目の可変表示が開始したときに、時短回数残り10回であることを示唆するカウントダウン報知を行う一方で、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1091回目の可変表示が開始してもカウントダウン報知を行わないようにしてもよく、このようにすることで、時短状態B(遊タイム)が終了しそうなのに煽りを入れてしまうことを防止できる。

【0792】

(極・バトルラッシュ)

本実施の形態では、大当たりB又は大当たりC経由の確変状態に制御される場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御される。図20-20は、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0793】

図20-20(A)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)に制御されており、時短回数カウンタの値が11~110である場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第4背景画像069SG340が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「極・BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG223が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、高確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=11~110)が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数(例えば、数字の「0」など)、第2保留記憶数(例えば、数字の「4」など)及び飾り図柄に対応する小図柄(例えば、矢印「↓↓↓」)を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【0794】

次いで、図20-20(B)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されており、時短回数カウンタの値が0~10である場合に、画像表示装置5の画面左下部に、時短回数カウンタの値が11~110であった場合の時短残表示069SG201より

10

20

30

40

50

も拡大した態様の強調時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 0）が表示されている。尚、強調時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 は、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 を拡大した態様に限らず、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 の表示色を変えたり、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 にエフェクト表示を付加したりしてもよい。また、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 から強調時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 に切り替わるタイミングで、スピーカから専用の効果音を再生出力させてもよい。

【0795】

また、時短状態 A や時短状態 B においても、確変状態と同じような態様で時短残表示を表示してもよい。また、時短状態 B については、強調時短残表示を行わないようにすることで、遊技者にストレスを与えないようにしてもよい。

10

【0796】

次いで、図 20-20 (C) に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されている場合に、表示結果が「はずれ」となる 1 1 0 回目の可変表示が実行されているときに、画像表示装置 5 の画面全体にリザルト画像 0 6 9 S G 5 0 0 が表示されている。リザルト画像 0 6 9 S G 5 0 0 には、極・バトルラッシュが終了したことを報知する「極・BATTLE RUSH 終了」の文字と、大当たり回数を示す「BONUS × ○ 回」の文字（○は大当たり回数）と、付与された遊技球の総数を示す「XXXX pt」の文字（XXXX は付与された遊技球の総数）とが含まれている。

【0797】

尚、このリザルト画像 0 6 9 S G 5 0 0 に含まれる大当たり回数とは、高確状態での可変表示に基づく大当たりが連続した回数（所謂連荘回数）であり、付与された遊技球の総数とは、連荘回数的大当たりにおいて付与された賞球数を含むものである。

20

【0798】

次いで、図 20-20 (D) に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されているときの 1 1 0 回の可変表示が終了した後に、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 が表示され、画像表示装置 5 の画面右下部に低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2（本例では、「ゲーム 0 回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置 5 の画面上部の演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 3、画像表示装置 5 の画面左下部の強調時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1（本例では、「残り X X 回」の文字、X = 0 ~ 1 0）、画像表示装置 5 の画面右下部の右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字は消去される。

30

【0799】

尚、遊技状態が確変状態、時短状態 A、時短状態 B から通常状態に制御されたときに、時短制御が終了したことに基づいて左打ちを指示する左打ち報知演出を実行してもよい。左打ち報知演出は、画像表示装置 5 の画面中央部に左打ち報知画像と「左打ち」の文字や矢印画像が表示され、スピーカ 8 L、8 R から「左打ちしてください」の音声再生出力される。

【0800】

また、図 20-19 (A 2) に示すように時短状態 A に制御されているときの 1 1 0 回目の可変表示が終了した後や、図 20-19 (B 2) に示すように時短状態 B に制御されているときの 1 1 0 回目の可変表示が終了した後や、図 20-20 (D) に示すように確変状態に制御されているときの 1 1 0 回目の可変表示が終了した後のいずれにおいても、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 の可変表示回数を共通の「0 回」と表示することで、パチンコ遊技機 1 の状態（前回大当たりの種別や、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の何れに制御されていたかなど）を容易に把握できないようにし、時短状態 B に制御されることに対する期待感を高めることができる。

40

【0801】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに、可変表示回数表示 0

50

6 9 S G 2 0 2 にて表示する可変表示回数として、時短状態 A の制御が終了した場合は「1 1 0 回」、時短状態 B の制御が終了した場合は「1 1 0 0 回」、確変状態の制御が終了した場合は「1 1 0 回」など、各状態において実行された可変表示回数を表示するようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 の状態（前回大当りの種類、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の何れに制御されていたか）を概ね確認することができ、それによって時短状態 B に制御されるまでの可変表示回数を予測しやすくなるので、遊技意欲の向上につなげることができる。

【0 8 0 2】

また、時短状態 A と時短状態 B とにおいて、共通の楽曲（例えば、楽曲 A）が B G M として固定で再生され、確変状態においては、楽曲 A を含む複数の楽曲（例えば、楽曲 A ～ X など）のうちからいずれかが選択可能とされ、選択された楽曲を再生可能となってもよい。

【0 8 0 3】

また、時短状態 A と確変状態とにおいて楽曲 A が流れる場合、該楽曲 A に対応した発光パターン（楽曲の韻に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ 9 や可動体 L E D 2 0 8 などが発光されるようにしてもよい。

【0 8 0 4】

また、時短状態 B において楽曲 A が流れる場合、時短状態 A、確変状態において楽曲 A が流れるときとは異なる発光パターン（背景画像に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ 9 や可動体 L E D 2 0 8 などが発光されるようにしてもよい。

また、時短状態 A や確変状態における遊技効果ランプ 9 や可動体 L E D 2 0 8 などの発光パターン（楽曲の韻に合わせたパターン）の方が、時短状態 B における遊技効果ランプ 9 や可動体 L E D 2 0 8 などの発光パターン（背景画像に合わせたパターン）よりも発光のパターンが強調され、時短状態 B における遊技効果ランプ 9 や可動体 L E D 2 0 8 などの発光パターンは落ち着いた発光パターンとなる。尚、強調される発光パターンは、落ち着いた発光パターンよりも輝度が高いパターン、発光データの切り替え間隔が短いパターン、点滅周期が短いパターン等を含む。このようにすることで、時短状態 B では、上記の流れで説明した通り、遊技者は気が滅入っている可能性があるため、遊技効果ランプ 9 や可動体 L E D 2 0 8 などの発光パターンを強調しすぎずに落ち着かせることで、遊技者が不満を持つことを抑制できる。

【0 8 0 5】

また、例えば、時短状態 A と時短状態 B とにおいて、共通の背景画像を表示するが、時短状態 B では、該背景画像の遠近感（視認性）を時短状態 A と異ならせることにより、同じ背景画像の流用でも全く異なった状態であることが分かる（異なった印象を与える）ようにしてもよい。

【0 8 0 6】

また、時短状態 A と時短状態 B とにおいて、飾り図柄の大きさも異ならせ（例えば、時短状態 A：普通、時短状態 B：大きい）、背景画像を流用していても全く異なった状態であることが分かる（印象を与える）ようにしてもよい。

【0 8 0 7】

また、確変突入演出・時短突入演出 A の実行後に、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示を行うようにしてもよい。この場合、時短突入演出 B の実行後においては、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示は行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、大当りを経由しない時短状態 B の突入時において上記表示を行うことにより遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制できる。

【0 8 0 8】

（可変表示回数表示、特別回数表示）

本実施の形態では、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに、画像表示装置 5 の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示の回数に対応した可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2（本例では、「ゲーム X X X

10

20

30

40

50

回」の文字等)と、救済時短到達までの可変表示の残り回数に対応した特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の文字、及び三角形のオブジェクト等)とが表示可能である。本実施の形態では、特別回数表示が表示される演出をカウントダウン演出と称するものとする。

【0809】

本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値に応じて、可変表示回数表示と特別回数表示のいずれが表示されるかが決定される。また、救済時短回数カウンタの値に応じて特別回数表示の表示態様を変化可能である。図 20-21 は、可変表示回数表示又は特別回数表示が表示されている場合の画像表示装置 5 における演出例を示す図である。

【0810】

図 20-21 (A) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 ~ 9 0 0 である場合には、画像表示装置 5 の画面右下部に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 (本例では、「ゲーム X X X 回」の文字、X X X = 0 ~ 6 9 9 など)が表示される。可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 の数字 (X X X) は、可変表示が実行されるごとに加算表示される。

【0811】

図 20-21 (B) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 1 ~ 3 0 0 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面右下部に白色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の白色文字、及び白色の三角形のオブジェクト、X X X = 3 1 ~ 3 0 0)が表示される。

【0812】

図 20-21 (C) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 0 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面中央部に赤色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、X X X = 3 0)が所定期間 (例えば、約 3 秒) 拡大表示された後、図 20-21 (D) に示すように、画像表示装置 5 の画面右下部に移行して縮小表示される。そして、救済時短回数カウンタの値が 1 ~ 3 0 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面右下部に赤色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、X X X = 1 ~ 3 0)が表示される。

【0813】

尚、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が 0 となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示しないものとするが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が 0 となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示してもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値が 1 となる可変表示において、赤色態様の特別回数表示が表示された後に、救済時短回数カウンタの値が 0 となる可変表示が実行されると、金色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと 0 回」の金色文字、及び金色の三角形のオブジェクト等)が表示されてもよい。

【0814】

また、本実施の形態では、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 が表示されている期間においては、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を表示したまま特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示し、可変表示に伴い、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 の加算表示と特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の減算表示とを実行するようにしてもよい。尚、この場合、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示態様よりも視認性が低い態様で表示する (例えば、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 よりも縮小表示するなど目立たない態様で表示する) ことが好ましい。

10

20

30

40

50

【0815】

また、特別回数表示069SG203の表示を開始する契機は、時短状態Bに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り50回など）となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示069SG203の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、SPリーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態Bに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り50回など）となったことが残回数示唆演出などの実行により示唆された場合など、不規則なタイミングであってもよい。また、特別回数表示069SG203の表示を開始するときには、特別回数表示069SG203を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示069SG203を表示する代わりに、専用の演出モード（例えば、「リーチしたら激熱」など）に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。

10

【0816】

また、救済時短回数カウンタの値が301～900となった場合、救済時短回数カウンタの値が301～900となる前のよりもSPリーチの変動パターンが決定されにくくなる変動パターンテーブルに切り替わるようにしてもよい。このようにすることで、早く救済時短に突入させたい遊技者の意図を汲んだ可変表示にて遊技させることが可能となる。

【0817】

また、特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）においては、後述する各種予告演出の実行を制限（例えば、実行しない、または、目立たない態様で表示するなど）してもよい。また、予告演出の実行時期と特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、特別回数表示069SG203を強調表示しない態様で表示したり、後述する先読み予告演出の実行時期と特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、先読み予告演出が終了した後の可変表示が開始されたときに特別回数表示069SG203を表示したり、特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）における所定の可変表示が大当たりとなる場合には、特別回数表示069SG203の表示を制限（例えば、表示しない、または、目立たない態様で表示するなど）するようにしてもよい。

20

【0818】

（救済時短到達時の演出例）

前述したように、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合（RAMクリア後に1度も大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドが送信され、（ii）大当たり後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合（1度大当たりし、その後大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が20秒となる図柄確定B指定コマンドが送信される。本実施の形態では、前記（i）の場合と前記（ii）の場合とでは図柄確定期間が異なるため、低確／低ベース状態における救済時短到達変動が終了してから低確／高ベース状態（時短状態B）に制御され救済時短遊技が開始するまでの期間（即ち、図柄確定期間）の演出態様が異なっている。

40

【0819】

次に、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合の演出例に関して、図20-22～図20-25を用いて説明する。本例では、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」であるときについて説明する。

【0820】

（（i）の場合の演出例）

図20-22は、RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図20-23は、これらの各演出

50

に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【0821】

まず、図20-23(A)に示すように、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているときに、CPU103が第1特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が1である場合の可変表示）を終了させるタイミングで（図20-22に示すT1のタイミングで）、図柄確定A指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組合せ（本例では、「146」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せを確定停止させる。

【0822】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域069SG013内にアクティブ表示069SG003を表示させており、第1保留記憶数が1であることに基いて、第1保留表示領域069SG011に保留表示069SG001を表示させている。また、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態であることに基いて、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310を表示させている。

【0823】

また、演出制御用CPU120は、表示領域5SLに、第1保留記憶数が1であるので「1」の文字を表示させ、第2保留記憶数が0であるので「0」の文字を表示させている。また、小図柄表示領域に小図柄の組み合わせ（本例では、「146」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。

【0824】

次いで、図20-23(B)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図20-22に示すT2のタイミングで）、演出制御用CPU120は、シャッター演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示させる。

【0825】

次いで、図20-23(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図20-22に示すT3のタイミングで）、図柄確定A指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示領域に最終的な小図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興味が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像069SG400を表示した後、右打ち報知画像069SG401をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

【0826】

次いで、図20-23(D)に示すように、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで（図20-22に示すT4のタイミングで）、遊技状態が時短状態B（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用CPU120は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第3背景画像069SG330を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222を表示させ、画像表示装置5の画面左下部に時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=1100）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では

10

20

30

40

50

、「２３４」）を表示させる。また、小図柄表示領域に直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を表示させる。

【０８２７】

次に、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合の演出例に関して、図２０－２４（Ａ）及び図２０－２５を用いて説明する。本例では、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」であるときについて説明する。

【０８２８】

（（ｉｉ）の場合の演出例）

図２０－２４は、（Ａ）は大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（Ｂ）は時短突入演出Ｂの変形例を示すタイムチャートである。図２０－２５は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【０８２９】

先ず、図２０－２５（Ａ）及び（Ｂ）における演出構成は、図２０－２３（Ａ）及び（Ｂ）に示した、ＲＡＭクリア処理後に救済時短に到達した場合の「非リーチ（短縮非リーチまたは非リーチ）はずれ」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【０８３０】

次いで、図２０－２５（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図２０－２４（Ａ）に示すＴ３のタイミングで）、図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示領域において最終的な小図柄の組合せ（本例では、「２３４」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置５の画面右下部におけるシャッター画像０６９ＳＧ２５０の手前側に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置５の画面中央部に、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００よりも大きな右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像０６９ＳＧ２５０が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興趣が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像０６９ＳＧ４００を表示した後、右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

【０８３１】

次いで、図２０－２５（Ｄ）に示すように、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）のうち０．５秒が経過したタイミングで（図２０－２４（Ａ）に示すＴ４のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出を終了し、画像表示装置５の画面全体からシャッター画像０６９ＳＧ２５０を消去するとともに、右打ち報知画像０６９ＳＧ４００を表示したまま右打ち報知画像０６９ＳＧ４０１をフェードアウト表示した後、時短突入演出Ｂを実行し、画像表示装置５の画面全体に後述する突入画像０６９ＳＧ４７３（本例では、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ ＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像）を表示させる。時短突入演出Ｂでは、「遊・１１００ＢＡＴＴＬＥ ＲＵＳＨ突入」の文字を含む突入画像０６９ＳＧ４７３を表示することにより遊技状態が時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）に制御されることを遊技者に報知している。

【０８３２】

また、突入画像０６９ＳＧ４７３は、時短状態Ａ及び確変状態の制御が開始されるときにも共通に表示される突入画像０６９ＳＧ４７０と、表示画面の左下に最小の大きさと透過率が０％で表示される「１１００」の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ａと、「遊」の文字からなる遊タイム用画像０６９ＳＧ４７３Ｂと、から構成されている。

【０８３３】

10

20

30

40

50

次いで、図 20-25 (E) に示すように、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (20 秒) が経過したタイミングで (図 20-24 (A) に示す T5 のタイミングで)、遊技状態が時短状態 B (低確／高ベース状態) に制御されると、演出制御用 CPU 120 は、演出モードが「遊・1100 バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第 3 背景画像 069 SG 330 を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面上部に「遊・1100 BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示 069 SG 222 を表示させ、画像表示装置 5 の画面左下部に時短残表示 069 SG 201 (本例では、「残り XX 回」の文字、XX = 1100) を表示させ、画像表示装置 5 の画面右下部に右打ち報知画像 069 SG 400 と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、直前に実行された飾り図柄の組合せ (本例では、「234」) を表示させる。また、小図柄表示領域において直前に実行された小図柄の組合せ (本例では、「234」) を表示させる。

10

【0834】

尚、図 20-24 (A) 及び図 20-25 の例では、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (20 秒) が経過して遊技状態が時短状態 B に制御されるタイミングで、演出モードが「遊・1100 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 069 SG 330 が表示される例を示しているが、このような形態に限らず、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (20 秒) が経過して遊技状態が時短状態 B に制御されるタイミングとは異なるタイミングで、演出モードが「遊・1100 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 069 SG 330 が表示されるようにしてもよい。例えば、遊技状態が時短状態 B に制御された後、(A) 客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B) 時短状態 B に制御された後の 1 回目の可変表示が開始されたタイミングで、演出モードが「遊・1100 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 069 SG 330 が表示されるようにしてもよい。また、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (20 秒) のうち、0.5 秒が経過したタイミング (本例では図柄確定 A 指定コマンドにより指定される図柄確定期間) が経過したタイミング (本例では、T4 のタイミング) で、時短突入演出 B (図 20-25 (D)) が実行されることなく、演出モードが「遊・1100 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 069 SG 330 が表示されるようにしてもよい。

20

【0835】

また、図 20-23 (B) や図 20-25 (B) においてシャッター画像 069 SG 250 を表示するとき、時短状態 B に制御されることを示唆する画像 (例えば、「遊」の文字など) を表示してもよい。このようにすることで、時短状態 B に制御されるタイミングと、時短状態 B に制御されるタイミング以外のタイミング (例えば、演出モードが切り替わるタイミングなど) とにおいてシャッター画像 069 SG 250 を共通に表示する場合において、区別しやすくなる。

30

【0836】

また、本実施の形態では、図 20-22 ~ 図 20-25 で説明したように、(i) RAM クリア後に救済時短に到達するときと、(ii) 大当り後、900 回の可変表示で救済時短に到達するときとで、演出態様が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記 (i) のときと前記 (ii) のときとで共通の態様の演出が実行されるようにしてもよい。つまり、前記 (i) のときと前記 (ii) のときとで時短突入演出 B を実行するようにしてもよいし、前記 (i) のときと前記 (ii) のときとで時短突入演出 B を実行しないようにしてもよい。また、前記 (i) のときと前記 (ii) のときとで、態様が異なる時短突入演出 B を実行するようにしてもよい。

40

【0837】

また、図 20-24 (A) 及び図 20-25 の例では、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (20 秒) に時短突入演出 B を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時短状態 B に制御されてから時短突入演出 B を開始するようにしてもよい。以下、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミン

50

グの変形例について、図 20-24 (B) 及び図 20-26、図 20-27 に基づいて説明する。

【0838】

図 20-24 (B) は、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングを示す変形例としてのタイムチャートである。図 20-26 は、救済時短に到達したときに保留記憶数が 0 の場合の演出動作例を示す説明図である。

【0839】

まず、図 20-26 (A) における演出構成は、図 20-25 (A) に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。次いで、図 20-26 (B) に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が 0 となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図 20-24 (B) に示す T2 のタイミングで）、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示を開始する。

【0840】

次いで、図 20-26 (C) に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図 20-24 (B) に示す T3 のタイミングで）、図柄確定 B 指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させるとともに、画像表示装置 5 の表示領域 5SL において、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図 20-26 (D) に示すように、右打ち LED 点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ち LED 069SG031 を点灯し、特別回数表示 069SG203 を非表示とし、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 069SG400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG401 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【0841】

次いで、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5 秒）が経過したタイミングで（図 20-24 (B) に示す T4 のタイミングで）、時短状態 B の制御が開始され、可変表示が開始可能になるが、保留記憶数が 0 の場合、図 20-26 (D) に示す右打ち報知画像 069SG400、069SG401 の表示が維持される。

【0842】

その後、図 20-26 (E) に示すように、時短状態 B において右打ち遊技が開始されて第 2 始動入賞（第 1 始動入賞でもよい）が発生したことに基づき 1 回目の可変表示が開始されたタイミングで（図 20-24 (B) に示す T5 のタイミングで）、演出制御用 CPU 120 は、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 069SG250 を表示する。尚、右打ち報知画像 069SG400、069SG401 はシャッター画像 069SG250 の手前側に表示した状態を維持する。

【0843】

次いで、図 20-26 (F) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、1 回目の可変表示が終了した後、2 回目の可変表示が開始されたタイミングで（図 20-24 (B) に示す T6 のタイミングで）シャッター演出を終了し、シャッター画像 069SG250 と右打ち報知画像 069SG401 とを非表示とした後、突入画像 069SG473 を表示して時短突入演出 B を開始する。

【0844】

尚、時短突入演出 B は、時短状態 B における 2 回目の可変表示の開始タイミング以外のタイミング（例えば、1 回目の可変表示の途中や 2 回目以降の可変表示の開始時など）で開始されてもよい。また、可変表示の変動パターンとして超短縮変動パターンが決定されるなど可変表示期間が短い（例えば、1500ms など）場合は、複数回の可変表示にわたり継続して実行されるようにしてもよい。この場合、時短突入演出 B の映像は、飾り図

10

20

30

40

50

柄の可変表示によらず継続的に表示されることが好ましい。また、時短突入演出 B の実行期間中に大当りの可変表示が開始された場合は、実行中の時短突入演出 B を中断または終了し、変動パターンに応じた演出（例えば、S P リーチ演出など）に移行してもよいし、変動パターンに応じた演出を経ずに大当り報知演出を実行するようにしてもよい。

【0845】

次に、図 20-27 は、救済時短に到達したときに保留記憶数が 1 以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

【0846】

先ず、図 20-27 (A) ~ (C) における演出構成は、図 20-26 (A) ~ (C) に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0847】

次いで、図 20-27 (C) に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図 20-24 (B) に示す T3 のタイミングで）、図柄確定 B 指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させるとともに、画像表示装置 5 の表示領域 5SL において、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図 20-27 (D) に示すように、右打ち LED 点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ち LED 069SG031 を点灯し、特別回数表示 069SG203 を非表示とし、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 069SG400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG401 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【0848】

ここで、保留記憶数が 1 以上の場合、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5 秒）が経過したタイミングで（図 20-24 (B) に示す T4 のタイミングで）、時短状態 B の制御が開始されるとともに、1 回目の可変表示が開始されるため、図 20-27 (D) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 069SG250 を表示する。また、右打ち報知画像 069SG400、069SG401 はシャッター画像 069SG250 の手前側に表示された状態を維持する。

【0849】

その後、図 20-27 (E) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、1 回目の可変表示が終了した後、2 回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像 069SG250 と右打ち報知画像 069SG401 とを非表示とした後、突入画像 069SG473 を表示して時短突入演出 B を開始する。

【0850】

このように、演出制御用 CPU 120 は、救済時短到達変動の可変表示が終了したときに、右打ち LED 点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ち LED 069SG031 を点灯し、画像表示装置 5 の表示画面に右打ち報知画像 069SG400、069SG401 と「右打ち」の文字を表示して右打ち報知を開始するため、時短状態 B の制御が開始されてから可変表示が開始されないことで、時短状態 B の制御が開始されることを示すシャッター演出や時短突入演出 B が開始されない場合でも、時短状態 B に制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【0851】

また、上記の実施の形態では、RAM クリア後に救済時短に到達したときは図柄確定期間として 0.5 秒が設定され、大当り後、900 回の可変表示で救済時短に到達したときは図柄確定期間として 20 秒が設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように、RAM クリア後に救済時短に到達したときと、大当り後、900 回の可変表示で救済時短に到達したときとで、共通の図柄確定期間（例えば、0.

10

20

30

40

50

5 秒) が設定されるようにしてもよい。また、このようにした場合でも、右打ち報知や時短突入演出 B を、時短状態 B の制御が開始された後の可変表示が開始されてから実行することで、時短状態 B に制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【0852】

上記の実施の形態では、RAM クリア後に救済時短に到達するときに、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (0.5 秒) が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像 069SG250 の表示を終了するとともに遊・1100 バトルラッシュの背景画像を表示する例を示している。ここで、演出制御用 CPU 120 が、図柄確定 A 指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、CPU 103 から送信された図柄確定 A 指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定 A 指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定 A 指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、(A) 客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B) 時短状態 B に制御された後の 1 回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド (例えば、可変表示開始コマンド (第 1 可変表示開始コマンド、第 2 可変表示開始コマンド)、変動パターン指定コマンド等) を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像 069SG250 の表示を終了するとともに遊・1100 バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。尚、時短状態 B に制御された後の 1 回目の可変表示に対応する他のコマンド (例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等) を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像 069SG250 の表示を終了するとともに遊・1100 バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。

【0853】

また、上記の実施の形態では、大当り後、900 回の可変表示で救済時短に到達するときに、図柄確定 B 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (20 秒) のうち 0.5 秒が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像 069SG250 の表示を終了するとともに時短突入演出を実行する例を示している。ここで、演出制御用 CPU 120 が、図柄確定 B 指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、CPU 103 から送信された図柄確定 B 指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定 B 指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定 B 指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、(A) 客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B) 時短状態 B に制御された後の 1 回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド (例えば、可変表示開始コマンド (第 1 可変表示開始コマンド、第 2 可変表示開始コマンド)、変動パターン指定コマンド等) を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像 069SG250 の表示を終了するとともに時短突入演出 B を実行するようにしてもよい。尚、時短状態 B に制御された後の 1 回目の可変表示に対応する他のコマンド (例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等) を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像 069SG250 の表示を終了するとともに時短突入演出 B を実行するようにしてもよい。

【0854】

また、図 20-22 ~ 図 20-25 では、RAM クリア後に救済時短に到達する場合と、大当り後、900 回の可変表示で救済時短に到達する場合とにおいて、変動パターンが「非リーチ (短縮非リーチ B または非リーチ B) はずれ」に決定されたときに実行される各演出について説明したが、特に図示はしないが、変動パターンが「SP リーチ A はずれまたは SP リーチ B はずれ」に決定されたときは、SP リーチ種別に対応する SP リーチ演出 (例えば、SP リーチ A であればボーリング演出、SP リーチ B であればバトル演出) が実行され、ボーリング演出やバトル演出で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像を表示して可変表示結果がはずれとなることが報知された後に、シャッター演出を開始するとともに、シャッター演出の終了後の図柄確定期間に時短突入演出 B を開始するようにしてもよい。

【0855】

また、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示（救済時短到達変動）が大当たりである場合、以下の（1）～（3）のようにしてもよい。

【0856】

（1）救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当たり用変動パターン「SPリーチB（バトルSP）」が決定されていた場合、当該可変表示開始時にシャッター演出が行われ（例えば、図20-23（B）と同じ）、例えば、SPリーチ演出Bに発展するタイミング（図22-11（A2）のタイミング参照）でシャッター演出が終了し、その後、SPリーチ演出Bが実行され、大当たりが報知されるようにしてもよい。

【0857】

（2）救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当たり用変動パターン「SPリーチB（バトルSP）」が決定されていた場合、特別回数表示が「1」のままシャッター演出も行われずにSPリーチ演出Bが実行されるといった当確演出を実行してもよい。

【0858】

（3）救済時短回数カウンタの値が0のとき専用の大当たり用変動パターン（例えば、シャッター閉じる→飾り図柄が揃った状態でシャッター開く→大当たり）を設けてもよい。

【0859】

また、救済時短回数カウンタの値が0まで残り特定回数となった場合における後述する先読み演出の実行や、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示における先読み演出の実行を制限するようにすることが好ましい。

【0860】

（客待ち画面例）

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される客待ちデモ演出が実行される。図20-28（A）は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

【0861】

図20-28（A）に示すように、このデモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合には、デモ画像069SG700には、前述した各種画像（味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等）に加えて、特別回数表示069SG203（本例では、白色態様の特別回数表示）がさらに含まれる。

【0862】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない（本例では、救済時短回数カウンタの値が300以下である）ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

【0863】

（客待ち画面の変形例）

図20-28（A）の例では、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合に、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの値が301以上の場合と、300以下の場合の何れの場合にも、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれないようにしてもよい。

【0864】

例えば、図20-28（B）に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される。このとき、デモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字

10

20

30

40

50

と、告知画像 069SG700a（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

【0865】

次いで、図 20-28（C）に示すように、新たに始動入賞が発生し、第 1 特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置 5 の画面右下部に特別回数表示 069SG203 が表示される。

【0866】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数を客待ち状態中に遊技者に報知しないことにより、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない遊技機ばかりが選択されてしまうことを防止し、遊技機の稼働に過度な偏りが生じることを抑制することができる。

10

【0867】

尚、電源投入時における RAM クリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に所定回数（例えば 50 回）の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。

【0868】

例えば、電源投入時に RAM クリア処理が実行されていない場合に、該電源投入時の救済時短回数カウンタの値が 301 以上のときと、300 以下のときの何れの場合にも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、救済時短のみを目的とする遊技者の遊技を抑制することができる。また、電源投入時に RAM クリア処理が実行されている場合に、電断時の救済時短回数カウンタの値が 301 以上のときと、300 以下のときの何れの場合にも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、遊技者の遊技の敬遠を抑制することができる。

20

【0869】

このような構成によれば、開店の際の電源投入時に RAM クリア処理が実行されていない場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が少ない遊技機を選択して遊技を行うことを抑制することができる。また、開店の際の電源投入時に RAM クリア処理が実行されている場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が多い遊技機での遊技を敬遠することを抑制することもできる。

30

【0870】

尚、上記の形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が特定値となった場合には、電源投入後から所定回数の可変表示が実行されていないときであっても、可変表示回数表示や特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【0871】

例えば、電源投入時に RAM クリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値（例えば 50）より少ない特定値（例えば 20 以下）である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時に RAM クリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時短回数カウンタの値が特定値（例えば 20 以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値となっていないときであっても、特別回数表示を表示するようにしてもよい。

40

【0872】

（特徴部 069SG 変形例 1）

次に、特徴部 069SG 変形例 1 について説明する。図 20-29 は、特徴部 069S

50

G変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。図20-30は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【0873】

まず、本実施形態における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図20-29(A1)に示すように、例えば、通常状態(低確/低ベース状態)において図柄の変表示が停止してから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間(例えば、約30000msなど)が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する(図20-29(A2)参照)。その後、始動入賞が発生すると、デモ画像069SG700を非表示として可変表示を開始する(図20-29(A3)参照)。

10

【0874】

次に、救済時短到達後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図20-29(B1)に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の変表示が停止したときに、保留記憶数が0の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始される(図20-29(B2)参照)。

20

【0875】

そして、救済時短到達変動における図柄の変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間(例えば、約30000msなど)が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像069SG400、069SG401を表示した状態を維持する(図20-29(B3)参照)。

30

【0876】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞(第1始動入賞でもよい)が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する(図20-29(B4)参照)。

【0877】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで(図20-24(B)に示すT6のタイミングで)、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する(図20-29(B5)参照)。

40

【0878】

次に、右打ち報知開始後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図20-29(C1)に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の変表示が停止したときに、保留記憶数が1以上(例えば、1)の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示

50

装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きな右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字を、シャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5 秒）が経過したタイミングで、時短状態 B の制御が開始されるとともに、第 1 保留記憶を消化して 1 回目の可変表示が開始されるため、演出制御用 CPU 1 2 0 は、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を表示する。尚、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 をシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 の手前側に表示した状態を維持する（図 2 0 - 2 9 （C 2）参照）。

【0 8 7 9】

10

その後、1 回目の可変表示が終了して第 1 保留記憶が 0 になった場合、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 をシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 の手前側に表示した状態を維持する（図 2 0 - 2 9 （C 3）参照）。

【0 8 8 0】

そして、時短状態 B の制御が開始されてから 1 回目の可変表示において図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約 3 0 0 0 0 m s など）が経過したとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置 5 にデモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 をシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 の手前側に表示した状態を維持する（図 2 0 - 2 9 （C 4）参照）。

20

。

【0 8 8 1】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短状態 B において右打ち遊技が開始されて第 2 始動入賞（第 1 始動入賞でもよい）が発生したことに基づき 2 回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 と右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 とを非表示とした後、突入画像 0 6 9 S G 4 7 3 を表示して時短突入演出 B を開始する（図 2 0 - 2 9 （C 5）参照）。

【0 8 8 2】

このように、特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 においては、演出制御用 CPU 1 2 0 は、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間においては、客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行することで、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 や右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きく表示される右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 の表示が消えることがないため、図 2 0 - 2 9 （A 2）に示すように、デモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 が表示されることで、時短状態 B に制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

30

【0 8 8 3】

また、本変形例では、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間において客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間において、CPU 1 0 3 が客待ちデモ表示指定コマンドを送信しないことで客待ちデモ演出の実行を制限するようにしてもよい。

40

【0 8 8 4】

次に、救済時短に到達したときの客待ち画面への移行に関する演出動作例のさらに他の変形例について説明する。

【0 8 8 5】

図 2 0 - 3 0 （D 1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときにおいて、保留記憶数が 0 の場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示の終了に応じて右打ち LED 点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ち LED 0 6 9 S G 0 3 1 を点灯し、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像

50

069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始される（図20-30（D2）参照）。

【0886】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止して時短状態Bに制御されてから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行するとともに、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示する（図20-30（D3）参照）。

【0887】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図20-30（D4）参照）。

【0888】

尚、図20-30（D3）に示すように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行しているときに、遊技者が打球操作ハンドル30のタッチリングに触れたタイミングで、デモ画像069SG700を非表示として客待ちデモ演出を終了し、図20-30（D2）に示す右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示し、その後1回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を開始するようにしてもよい。

【0889】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図20-30（D5）参照）。

【0890】

このように、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において、デモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行可能としてもよいが、デモ画像069SG700とともに右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示することで右打ち報知を実行してもよい。このように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する制御については、通常状態と共通とすることで処理負担を軽減する一方で、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を画像表示装置5の画面右下部に表示することで、遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【0891】

また、例えば、デモ画像069SG700の手前側に右打ち報知画像069SG400よりも大きい右打ち報知画像069SG401を重複して表示するなど、右打ち報知画像069SG400をデモ画像069SG700よりも視認性が高い状態で表示するようにしてもよい。

【0892】

（特徴部069SG変形例2）

次に、特徴部069SG変形例2について説明する。図20-31は、特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図20-32は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。図 20-33 は、特徴部 069SG 変形例 2 としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図 20-34 は、特徴部 069SG 変形例 2 としての表示処理を示すフローチャートである。

【0893】

上記実施の形態では、図 20-13 及び図 20-14 に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ 069SG132 の点灯・消灯と、演出制御基板 12 への右打ち LED 点灯通知コマンド・右打ち LED 消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ 069SG132 の点灯・消灯を行う処理や、演出制御基板 12 への右打ち LED 点灯通知コマンド・右打ち LED 消灯通知コマンドの送信を行う処理は、特別図柄停止処理外にて実行してもよい。また、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄通常処理にて実行し、救済時短に到達したときに救済時短決定フラグをオン状態にする形態を例示したが、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄停止処理にて実行して救済時短決定フラグを用いずに右打ちランプ 069SG132 の点灯・消灯と、演出制御基板 12 への右打ち LED 点灯通知コマンド・右打ち LED 消灯通知コマンドの送信を行うようにしてもよい。

【0894】

例えば、特徴部 069SG 変形例 2 としての図 20-31 に示すように、遊技制御タイマ割込み処理において CPU103 は、遊技用乱数更新処理（ステップ S24）の実行後に右打ちランプ 069SG132 を点灯・消灯するための設定処理や、演出制御基板 12 への右打ち LED 点灯通知コマンド・右打ち LED 消灯通知コマンドの送信処理を含む表示処理（ステップ 069SGS24A）を実行するとともに、普通図柄プロセス処理（ステップ S26）の実行後に表示処理にて行った設定処理に従って右打ちランプ 069SG132 を点灯・消灯する表示制御処理（ステップ 069SGS26A）を実行すればよい。

【0895】

特徴部 069SG 変形例 2 では、前述した表示処理（ステップ 069SGS24A）や表示制御処理（ステップ 069SGS26A）を実行するために、CPU103 は、図 20-32 及び図 20-33 に示す特別図柄停止処理を実行する。

【0896】

図 20-32 及び図 20-33 に示す特別図柄停止処理において、CPU103 は、先ず、大当たりフラグがセットされている場合は、図 20-13 及び図 20-14 に示す特別図柄停止処理と同様に、ステップ 069SGS131～ステップ 069SGS135 の処理を実行する。そして、CPU103 は、右打ちランプ 069SG132 の点灯開始や右打ち LED 点灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ 069SGS138 及びステップ 069SGS139 の処理を実行した後に、後述する時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態の記憶をクリアし（ステップ 069SGS139a）、ステップ 069SGS140 の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【0897】

一方で、CPU103 は、大当たりフラグがセットされていない場合は、ステップ 069SGS131～ステップ 069SGS133 の処理を実行した後に、そのときの時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態を特定し、これら時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態を更新記憶する（ステップ 069SGS160）。また、確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 069SGS161）。確変フラグがセットされている場合（ステップ 069SGS161；Yes）はステップ 069SGS174E に進み、確変フラグがセットされていない場合（ステップ 069SGS161；No）は、更に救済時短回数カウンタの値が既に 0 であるか否かを判定する（ステップ 069SGS162）。

【0898】

救済時短回数カウンタの値が既に 0 である場合、つまり、既に時短状態 B である場合（ステップ 069SGS162；Yes）はステップ 069SGS174E に進み、救済時短回数カウンタの値が 0 ではない場合（ステップ 069SGS162；No）は、救済時

短回数カウンタの値を－１し（ステップ０６９ＳＧＳ１６３）、該値を－１した後の救済時短回数カウンタの値が０となったか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１６４）。

【０８９９】

救済時短回数カウンタの値が０となっていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６４；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１４１～ステップ０６９ＳＧＳ１４５の処理を実行した後に、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯終了や右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ０６９ＳＧＳ１５２の処理を実行した後に、ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進む。

【０９００】

また、救済時短回数カウンタの値が０となった場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１７２～ステップ０６９ＳＧＳ１７４の処理を実行した後、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯開始や右打ちＬＥＤ開始通知コマンドの送信を実行することなく、可変表示結果が大当たりとなることなく可変表示回数が１１００回に到達したことを示す特定回数到達情報を、図示しない外部出力端子からホール管理用コンピュータ等に向けて出力する回数を示す特定回数到達情報出力回数カウンタに特定数（例えば、４）をセットするとともに、該特定回数到達情報の１回あたりの出力期間を示す特定回数到達情報出力期間タイマをセットしてステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進む（ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｃ、ステップＳＧＳ１７４Ｄ）。

【０９０１】

尚、ＣＰＵ１０３は、次の割込み時の情報出力処理（ステップＳ２３）において、特定回数到達情報出力期間タイマにセットされた期間に亘る特定回数到達情報の出力を、特定回数到達情報出力回数カウンタにセットされた回数実行すればよい。

【０９０２】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅにおいて、次の割込み時に表示処理（ステップ０６９ＳＧＳ２４Ａ）内にて右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯や右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を実行するための移行フラグをセットした後、ステップ０６９ＳＧＳ１７５の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【０９０３】

また、図２０－３４に示すようにＣＰＵ１０３は、表示処理において、先ず、移行フラグがセットされているか否か、つまり、前回の割込み時に可変表示結果がはずれとなる特別図柄停止処理が実行されたか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８１）。移行フラグがセットされていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８１；Ｎｏ）は表示処理を終了し、移行フラグがセットされている場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８１；Ｙｅｓ）は、該移行フラグをクリアするとともに（ステップ０６９ＳＧＳ１８２）、記憶されている時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態と現在の時短フラグＡと時短フラグＢの状態を比較し（ステップ０６９ＳＧＳ１８３）、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態（セットされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８４）。

【０９０４】

時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Ａまたは時短状態Ｂに制御された場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８４；Ｙｅｓ）は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２及び時短ランプ０６９ＳＧ１３４の点灯設定を行うとともに、演出制御基板１２に対して右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ０６９ＳＧＳ１８５、ステップ０６９ＳＧＳ１８６）。

【０９０５】

また、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオン状態に変化していない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８４；Ｎｏ）は、更に時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態（クリアされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１８７）。時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態に変化していない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１８７；Ｎ）は表示処理を終了し、時短フラグＡまたは時短フラグＢがオフ状態に変化してい

10

20

30

40

50

る場合、つまり、新たに時短状態 A または時短状態 B から通常状態に制御された場合（ステップ 069SGS187；Yes）は、右打ちランプ 069SG132 及び時短ランプ 069SG134 の消灯設定を行うとともに演出制御基板 12 に対して右打ち LED 消灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ 069SGS188、ステップ 069SGS189）。

【0906】

尚、CPU103 は、表示制御処理（ステップ 069SGS16A）において、ステップ 069SGS185 の点灯設定またはステップ 069SGS188 の処理の消灯設定に従って右打ちランプ 069SG132 や時短ランプ 069SG134 の点灯・消灯を実行すればよい。

【0907】

更に、演出制御用 CPU120 は、CPU103 から右打ち LED 点灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置 5 の画面において右打ち報知画像 069SG400、069SG401 と「右打ち」の文字の表示を開始し、CPU103 から右打ち LED 消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置 5 の画面中央部における右打ち報知画像 069SG400、069SG401 と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。

【0908】

（特徴部 069SG 変形例 3）

上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が 1～300 である場合に、画像表示装置 5 の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

【0909】

先ず、図 20-35（A）及び（B）における演出構成は、図 20-21（A）及び（B）に示した可変表示回数表示及び特別回数表示（白色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図 20-35（C）及び（D）における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図 20-21（C）に示した特別回数表示（赤色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0910】

図 20-35（C）に示すように、救済時短回数カウンタの値が 11～30 であるときに、救済時短示唆演出における第 1 段階が実行されると、第 1 示唆画像（本例では、背景画像の上部 1/4 の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像 069SG250 に関連した第 1 示唆画像 069SG800A）が第 1 背景画像 069SG310 に重畳表示される。第 1 示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第 1 示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第 1 示唆画像 069SG800A を含む第 1 背景画像 069SG310 として表示されている。

【0911】

次いで、図 20-35（D）に示すように、救済時短回数カウンタの値が 1～10 であるときに、救済時短示唆演出における第 2 段階が実行されると、第 2 示唆画像（本例では、背景画像の上部 1/2 の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像 069SG250 に関連した第 2 示唆画像 069SG800B）が第 1 背景画像 069SG310 に重畳表示される。第 2 示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第 2 示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第 2 示唆画像 069SG800B を含む第 1 背景画像 069SG310 として表示されている。

【0912】

10

20

30

40

50

本実施の形態では、救済時短示唆演出による示唆画像（第1示唆画像、第2示唆画像）を含む背景画像は、特別図柄の可変表示が実行されていないときも画像表示装置5に背景画像として表示される。このように、特別図柄の可変表示の実行有無にかかわらず画像表示装置5の画面上に表示されているインターフェイス画像の表示態様を、救済時短回数カウンタの値に応じて異ならせることによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆可能であるとともに、興趣を向上できる。

【0913】

尚、本例では、インターフェイス画像を変化させる画像として、救済時短到達時のシャッター画像に関連する示唆画像（第1示唆画像、第2示唆画像）を背景画像に重畳表示させる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短到達時のシャッター画像に関連しない画像を背景画像に重畳表示させてもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値に応じて表示領域や表示色が異なるエフェクト画像を重畳表示させるようにしてもよく、救済時短回数カウンタの値が21以上のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域（例えば、画面の25%）であり表示色が青色であるが、救済時短回数カウンタの値が20以下のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域よりも広い第2領域（例えば、画面の50%）となり表示色が赤色となるようにしてもよい。

【0914】

（各種演出の説明）

次に、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出について、図20-36～図20-50に基づいて説明する。図20-36は、各種演出の内容を説明するための図である。図20-37は、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図20-38は、同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図20-39は、保留変化予告の演出動作例を示す図である。図20-40は、図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。図20-41は、エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。図20-42は、（A）～（D）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。図20-43は、（A）～（F）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図20-44は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図20-45は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図20-46は、（A）はリーチ予告実行決定テーブル、（B）～（E）はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図20-47は、（A）～（D）はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。図20-48は、（A）～（D）は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。図20-49は、（A）～（D）は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。図20-50は、（A）～（C）は遊技状態別の特徴を説明するための図である。

【0915】

図20-36に示すように、演出制御用CPU120は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出として、カウントダウン予告と、保留変化予告と、図柄チャンス目予告と、エフェクト表示予告と、を実行可能である。

【0916】

また、演出制御用CPU120は、可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、可動体予告と、キャラクタ予告と、リーチ予告と、ボタン予告と、を実行可能である。

【0917】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、当否ボタン演出と、可動体演出と、を実行可能である。

【0918】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートの終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パー

トにて事後演出を実行可能である。

【0919】

また、演出制御用CPU120は、特別状態としての確変状態、時短状態A、時短状態Bのいずれかの制御が開始されるときに、状態開始表示を表示することにより各遊技状態の制御の開始を報知する突入演出を実行可能である。

【0920】

(先読み予告演出)

次に、先読み予告演出について説明する。本実施の形態では、図15におけるステップS101の始動入賞判定処理において、CPU103は、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当り種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶されるとともに、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドが送信される。

【0921】

演出制御用CPU120は、図19の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、主基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する先読み予告演出種別(例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」のいずれにするか及び各種予告の演出パターン)とを決定する。

【0922】

尚、本実施の形態は、先読み予告演出の実行は、保留記憶数が「4」であることを条件に決定されるようにしているが、保留記憶数が「4」以外である場合にも決定可能としてもよい。また、実行する先読み予告演出の種別は、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告のうちいずれか1つに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の予告を同時に実行可能としてもよい。

【0923】

「カウントダウン予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶(以下、ターゲット保留ともいう)の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示を開始するごとに、「3」→「2」→「1」→「0」といったカウントダウンを実行する演出である。

【0924】

本実施の形態では、カウントダウン予告の演出パターンは、カウントダウンを「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンの順に高くなる(期待度:「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」で終了)。

【0925】

例えば、図20-37(A)に示すように、始動入賞の発生に伴い、カウントダウン予告の実行、及び「0」で終了するパターンが決定された場合、当該可変表示が終了した後(図20-37(B)参照)、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dと、「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示され(図20-37(C)参照)、当該可変表示が終了する(図20-37(D)参照)。次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dとは異なるキャラクタ画像069SG100Cと、「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示され(図20-37(E)参照)、当該可変表示が終了する(図20-37(F

参照)。

【0926】

次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100D、069SG100Cとは異なるキャラクタ画像069SG100Aと、「1」を示すカウントダウン表示069SG413と、が表示され(図20-38(G)参照)、当該可変表示が終了する(図20-38(H)参照)。次いで、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示(例えば、スーパーリーチ変動パターン)が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100D~069SG100Aとは異なるキャラクタ画像069SG100Bと、「0」を示すカウントダウン表示069SG414と、が表示され(図20-38(I)参照)、カウントダウン予告が終了する。

10

【0927】

尚、特に図示しないが、「3」のパターンが決定された場合は、図20-37(C)でキャラクタ画像069SG100Dと「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「2」のパターンが決定された場合は、図20-37(E)でキャラクタ画像069SG100Cと「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「1」のパターンが決定された場合は、図20-38(G)でキャラクタ画像069SG100Aと「1」を示すカウントダウン表示069SG413と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了する。

【0928】

また、カウントダウンの演出パターンは任意であり、5種類以上の演出パターンが設定されていてもよい。また、「3」以外の数字からカウントダウンを開始可能としてもよい。また、「0」→「1」→「2」→「3」といったようにカウントアップとしてもよい。

20

【0929】

「保留変化予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶(ターゲット保留)の可変表示において大当りになるか否かが報知されるまでに、該ターゲット保留の保留表示の表示色を変化させる演出である。

【0930】

本実施の形態では、保留変化予告の演出パターンは、保留表示の表示色が最終的に「青色」になるパターン、「緑色」になるパターン、「赤色」になるパターン、「金色」になるパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、保留表示の表示色の変化態様(例えば、始動入賞時、保留記憶消化時、ターゲット保留の可変表示期間などいずれのタイミングで変化させるかや、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど)については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる(期待度:「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」)。

30

【0931】

例えば、図20-39(A)に示すように、始動入賞の発生に伴い、保留変化予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、保留変化予告の対象となったターゲット保留の保留表示が白色にて表示された後、当該可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」に変化し(図20-39(B)参照)、可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」から「赤色」に変化し(図20-39(C)参照)、可変表示が終了する。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示(例えば、スーパーリーチ変動パターン)が開始される。

40

【0932】

尚、保留変化予告の演出パターン数は任意であり、5種類以上のパターンを有していてもよい。また、保留変化は、上記のように色が変化するものだけでなく、キャラクタやアイテムなどに変化するようにしてもよい。

50

【0933】

「図柄チャンス目予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示において、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」または「奇数図柄の組合せ」で停止表示される演出である。

【0934】

本実施の形態では、図柄チャンス目予告の演出パターンは、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」（例えば、「264」など）で停止表示されるパターンと、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」（例えば、「135」など）で停止表示されるパターンとがあり、可変表示結果に基づいて、はずれ図柄を「偶数図柄の組合せ」と「奇数図柄の組合せ」のいずれにするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成する後述する台座表示部069SG052の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【0935】

例えば、図20-40（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、図柄チャンス目予告の実行及び演出パターンが決定された場合、当該可変表示が終了して、次の可変表示から図柄チャンス目予告を開始する。

【0936】

はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」に決定され、台座表示部069SG052が「青色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「246」の偶数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部069SG052が「青色」で表示される（図20-40（B1）（B2）参照）。一方、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」で台座表示部069SG052が「赤色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「375」の奇数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部069SG052が「赤色」で表示される（図20-40（C1）（C2）参照）。

【0937】

尚、本実施の形態では、飾り図柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示部069SG051と、数字表示部069SG051よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部069SG052と、から構成される。台座表示部069SG052は、数字表示部069SG051に表示される「1」～「9」の数字の周囲を囲むように略四角形状に形成され、所定の表示色（例えば、白色など）にて表示されており、全ての数字（「1」～「9」）に共通な表示態様とされている。

【0938】

尚、図柄チャンス目予告の演出パターン数は任意であり、図柄の組合せ数や台座表示部069SG052の表示色などは5種類以上のパターンを有していてもよい。尚、台座表示部069SG052には、キャラクタ画像や装飾画像などが表示されていてもよい。また、例えば、数字（「1」～「9」）各々に対応した個別のキャラクタ画像が表示されていてもよい。

【0939】

「エフェクト表示予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示が開始されるときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域にエフェクト画像が表示される演出である。

【0940】

本実施の形態では、エフェクト表示予告の演出パターンは、エフェクト画像が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、こ

10

20

30

40

50

れらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、エフェクト画像の表示色の変化態様（例えば、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【0941】

例えば、図20-41（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、エフェクト表示予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、当該可変表示が終了し（図20-41（B）参照）、次の可変表示が開始された後（図20-41（C）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域に「青色」のエフェクト画像069SG420が表示される（図20-41（D）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときにエフェクト画像069SG420が非表示となり（図20-41（E）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域に「赤色」のエフェクト画像069SG420が表示される（図20-41（F）参照）。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときにエフェクト画像069SG420が非表示となる（図20-41（G）参照）。

【0942】

尚、エフェクト表示予告の演出パターン数は任意であり、5種類以上の演出パターンを有していてもよい。また、期待度に応じてエフェクト画像069SG420の大きさを異ならせるようにしてもよい。また、エフェクト画像069SG420は可変表示の終了時だけでなく、可変表示の開始時やそれ以外の期間に表示されるようにしてもよい。

【0943】

次に、演出制御用CPU120が、ステップS161の先読み予告設定処理において、主基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合に実行する先読み予告演出種別と、を決定する際に用いる先読み予告演出種別決定テーブルA～Dについて説明する。図20-42は、（A）は通常状態にて用いる予告演出種別決定テーブルA、（B）は確変状態にて用いる予告演出種別決定テーブルB、（C）は時短状態Aにて用いる予告演出種別決定テーブルC、（D）は時短状態Bにて用いる予告演出種別決定テーブルDである。尚、以下において、各種演出種別決定用の乱数値として0～99の乱数値が用いられる。

【0944】

図20-42（A）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に20個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に20個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に50個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に10個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に10個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に15個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に15個の判定値が割り当てられている。

【0945】

図20-42（B）に示すように、遊技状態が確変状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に20個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に20個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に6

0個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に5個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に5個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に15個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に15個の判定値が割り当てられている。

【0946】

図20-42(C)に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に40個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に10個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に10個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に10個の判定値が割り当てられている。

10

【0947】

図20-42(D)に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に30個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に100個の判定値が割り当てられている。

20

【0948】

このように、先読み予告演出は、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」の割合が、通常状態、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に高くなる。つまり、確変状態において最も実行されやすく、時短状態Bにおいては実行されない（最も実行されにくい）。また、「カウントダウン予告」は、時短状態A及び時短状態Bにおいて実行されない予告とされ、「保留変化予告」及び「エフェクト表示予告」は、時短状態Bにおいて実行されない予告とされている。

【0949】

ここで、先読み予告演出種別の決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態（確変状態、時短状態A、時短状態B）で比較する。

【0950】

まず、可変表示結果が「大当たり」である場合における先読み予告演出の実行割合は、確変状態では80%、時短状態Aでは60%、時短状態Bでは30%とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では40%、時短状態Aでは30%、時短状態Bでは0%（非実行）とされている。

30

【0951】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類（非実行）」とされている。

40

【0952】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当たり」となる場合に「図柄チャンス目予告」が実行可能とされているだけで、他の先読み予告演出が実行されることはなく、また、可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも先読み予告演出の実行割合が低く、かつ、決定可能な演出種別数が少ない。

【0953】

また、時短状態Bにおいて、先読み予告演出として「図柄チャンス目予告」を実行可能としている。これは、時短状態Bでは、可変表示時間が短い変動パターン（例えば、超短縮非リーチなど）が決定されやすいことで、1の可変表示において先読み演出を実行する

50

場合は時間が短くなるため、例えば、「保留変化予告」などの小さな保留表示領域での色の変化を見逃しやすくなる。また、「カウントダウン予告」は複数の可変表示にて実行されるが、1の可変表示においてカウントを表示する期間が短いためカウントの変化に気が付きにくい。これに対し「図柄チャンス目予告」は、複数の可変表示にて実行されるとともに、飾り図柄と台座部の表示色の変化を飾り図柄の停止表示時に好適に見せることができるため、時短状態Bにおいて実行するに適した先読み予告演出であるといえる。

【0954】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合が、確変状態や時短状態Aにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合よりも低ければ、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合に先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態や時短状態Aよりも少なければ、時短状態Bにおいて2種類以上の先読み予告演出が実行可能とされてもよい。

【0955】

次に、演出制御用CPU120が、実行を決定した先読み予告演出の演出パターンを決定する際に用いる演出パターン決定テーブルA～Fについて説明する。図20-43は、(A)は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルA、(B)は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブルB、(C)は時短状態Aにて用いる演出パターン決定テーブルC、(D)は時短状態Bにて用いる演出パターン決定テーブルD、(E)は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルE、(F)は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブルFである。

【0956】

図20-43(A)に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に10個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に50個の判定値が割り当てられており、「金色」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に65個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に10個の判定値が割り当てられており、「金色」に5個の判定値が割り当てられている。

【0957】

図20-43(B)に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に10個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に50個の判定値が割り当てられており、「金色」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に65個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に10個の判定値が割り当てられており、「金色」に5個の判定値が割り当てられている。

【0958】

図20-43(C)に示すように、遊技状態が時短状態Aであるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に10個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に70個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に10個の判定値が割り当てられている。

【0959】

10

20

30

40

50

図 20-43 (D) に示すように、遊技状態が時短状態 B であるときに図柄チャンス目予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブル D では、可変表示結果が「大当り」である場合、「赤色」に 90 個の判定値が割り当てられ、「金色」に 10 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は「図柄チャンス目予告」は実行されないため、いずれの演出パターンにも判定値は割り当てられていない。

【0960】

また、図 20-43 (E) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブル E では、可変表示結果が「大当り」である場合、「3」で終了するパターンに 5 個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに 5 個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに 20 個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに 70 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに 65 個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに 20 個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに 10 個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに 5 個の判定値が割り当てられている。

【0961】

図 20-43 (F) に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブル F では、可変表示結果が「大当り」である場合、「3」で終了するパターンに 5 個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに 5 個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに 20 個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに 70 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに 50 個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに 20 個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに 20 個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに 10 個の判定値が割り当てられている。

【0962】

このように、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告における演出パターンは、期待度が「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなるように設定されている（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。また、カウントダウン予告における演出パターンは、期待度が「3」で終了、「2」で終了、「1」で終了、「0」までの順に高くなるように設定されている（期待度：「3」で終了＜「2」で終了＜「1」で終了＜「0」まで）。

【0963】

ここで、各種予告の演出パターンの決定について、時短制御が実行される 3 つの遊技状態（確変状態、時短状態 A、時短状態 B）で比較する。

【0964】

また、可変表示結果が「大当り」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4 種類」、時短状態 A では「3 種類」、時短状態 B では「2 種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4 種類」、時短状態 A では「3 種類」、時短状態 B では「0 種類（非実行）」とされている。

【0965】

このように、時短状態 B では、可変表示結果が「大当り」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとして「赤色」か「金色」の 2 種類のうちからいずれかが決定可能とされているだけであり、また、可変表示結果が「はずれ」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとしていずれの決定されない（非実行）。つまり、時短状態 B では、確変状態や時短状態 A よりも決定可能な演出パターン数が少ない。

【0966】

(予告演出)

次に、予告演出について説明する。図20-36に示すように、予告演出としての「可動体予告」と、「キャラクタ予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」とは、非リーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおける所定の時期に実行可能とされ、演出制御用CPU120は、図20-44に示す可変表示開始設定処理において、各種予告演出について実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する予告演出の演出パターンとを決定する。

【0967】

「可動体予告」は、可変表示が開始されたときに、可動体32を上下に振動させることにより大当りに制御されることを示唆する演出である(図20-57(A1)(B1)参照)。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動(小)パターン」と、上下の振動幅が振動(小)よりも大きい「振動(大)パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動(小)パターン」、「振動(大)パターン」のいずれかが決定される。

【0968】

尚、可動体32は、画像表示装置5の表示画面上方の原点位置と、表示画面略中央の演出位置と、の間で上下方向に移動可能であり、原点位置から演出位置までは自重により落下可能とされている。可動体予告における振動は、原点位置と、該原点位置と演出位置との間の所定位置との間で可動体32を上下に振動させる演出とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよい。

【0969】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるまでの期間に所定のキャラクタが出現し、該キャラクタのセリフが表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから表示されたセリフの音声が出力されることによりリーチ態様となるか否かを煽る演出である(図20-57(A2)(B2)参照)。リーチ予告の演出パターンは、キャラクタのセリフが「リーチ?」の「セリフAパターン」と、キャラクタのセリフが「リーチかも!!」の「セリフBパターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「セリフAパターン」、「セリフBパターン」のいずれかが決定される。セリフ内容は任意であり、上記以外のセリフとしてもよい。

【0970】

尚、キャラクタのセリフパターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよい。また、キャラクタの種別は変わらないが、可変表示結果に応じて複数種類のうちからいずれかのキャラクタを選択可能としてもよい。

【0971】

「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である(図20-57(A3~A5)、(B3~B5)参照)。

【0972】

具体的には、左飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、可変表示されている右飾り図柄表示エリア5Rにおける停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される(図20-57(A4)、(B4)参照)。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され(図20-57(A5)、(B5)参照)、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位

置に停止表示される。

【0973】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「333」など）のうちの飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【0974】

演出制御用CPU120は、変動パターンが非リーチまたはSPリーチの場合、後述するステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理において、可変表示結果が大当り表示結果となるか否かにかかわらず、リーチ予告を実行するか否かを抽選により決定し、決定内容に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）をセットする。また、変動パターンが非リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様にはならず、変動パターンがSPリーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様となり、SPリーチ演出が実行される。

【0975】

「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア5Rにおいて左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行される演出である（図20-57（A4）（B4）参照）。具体的には、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

【0976】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン31Bの長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン31Bを連打操作させる「連打パターン」と、プッシュボタン31Bの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、4種類以上設定してもよいし、2種類以下が設定されていてもよい。

【0977】

操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「一撃！」となる。

【0978】

（決め演出）

次に、決め演出について説明する。図20-36に示すように、決め演出は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、SPリーチ演出の終盤にて大当りに制御されるか否かを報知する前に実行される演出（図20-58（C4～C8）、図20-59（A10～D3）、（B7～D3）参照）であり、所定の操作有効期間において実行される「当否ボタン演出」と、「当否ボタン演出」の後に実行される「可動体演出」と、がある。

【0979】

「当否ボタン演出」は、所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出であり、「放せ！！」や「押せ！！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する（図20-58（C4）、図20-59（A8～A10）、（B7）参照）。

【0980】

10

20

30

40

50

尚、演出パターンは、ボタンLED62が白色発光し、ボタン画像が白色表示になる「白色パターン」と、ボタンLED62が赤色発光し、ボタン画像が赤色表示になる「赤色パターン」とがあり、後述する「可動体動作パターン決定処理」において、「パターンA-1」、「パターンA-2」、「パターンB-1」、「パターンB-2」が決定された場合は、「白色パターン」が決定され、「パターンB-3」が決定された場合は、「赤色パターン」が決定される。尚、「可動体動作パターン決定処理」によらず、可変表示結果に応じて「白色パターン」、「赤色パターン」のいずれかが決定されるようにしてもよい。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよいし、1種類のみが設定されていてもよい。

【0981】

10

「可動体演出」は、可動体32を原点位置から演出位置に落下させるか否かにより大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出である。具体的には、「当否ボタン演出」において操作有効期間内に押しボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに実行され、可動体32が原点位置から演出位置に落下した場合には大当り遊技状態に制御されることが報知され、可動体32が原点位置から演出位置に落下しない場合には大当り遊技状態に制御されない、つまり、はずれであることが報知される（図20-58（C6）、図20-59（D1）参照）。

【0982】

20

尚、可動体32が落下したときは、可動体32に内蔵された可動体LED208や遊技効果ランプ9が所定態様で点灯するとともに、画像表示装置5の表示画面に、敵キャラクタが倒される画像や、可動体32を強調するエフェクト画像などが表示され、可動体32が落下しないときは、可動体LED208や遊技効果ランプ9の点灯、敵キャラクタが倒される画像やエフェクト画像の表示などは実行されない。

【0983】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【0984】

（事後演出）

30

次に、事後演出について説明する。図20-36に示すように、事後演出は、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後の事後演出パートにおいて、該大当り遊技状態において付与される予定出球数が特定可能に報知される演出（図20-60（D4～D10）参照）である。

【0985】

40

可変表示パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示が開始されてから可変表示結果が報知されるまでの期間であり、事後演出パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示パートの終了後から可変表示が終了するまでの期間とされている。つまり、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間は、可変表示パート期間と事後演出パート期間とを含む。尚、事後演出は、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示において飾り図柄が停止表示された後の図柄確定期間に行うようにしてもよい。

【0986】

事後演出では、SPリーチ演出にて登場した味方キャラクタ及び敵キャラクタと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を示す予定出球数カウンタ表示と、が表示され、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を加えるごとに予定出球数カウンタ表示が増加していく。次いで、所定の操作有効期間において「押せ！」の文字からなる操作促進表示と、押しボタン31Bを模したボタン画像とが表示され、操作有効期間内に押しボ

50

タン 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒し、予定出球数カウンタ表示に所定の数字（例えば、1 0 0 0 または 1 5 0 0 など）が表示され、大当たり中の予定出球数が報知される。そして、事後演出の終了後、大当たり遊技状態が開始される。

【0 9 8 7】

（突入演出）

次に、突入演出について説明する。図 2 0 - 3 6 に示すように、突入演出は、「確変突入演出」及び「時短突入演出 A」の開始前に実行される「突入導入演出」と、大当たり遊技状態の終了後に確変状態の制御が開始されるときに実行される「確変突入演出」と、大当たり遊技状態の終了後に時短状態 A の制御が開始されるときに実行される「時短突入演出 A」と、低確状態において大当たり遊技状態に制御されることなく 9 0 0 回の可変表示が実行されたことにより時短状態 B の制御が開始されるときに実行される「時短突入演出 B」と、がある。また、「時短突入演出 B」が実行される救済時短到達変動（救済時短回数カウンタの値が 0 となる場合の可変表示）を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出 B」の実行前に「シャッター演出」（図 2 0 - 2 3 （B）（C）、図 2 0 - 2 5 （B）（C）参照）が実行される。

【0 9 8 8】

具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出 A」は、大当たり遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出 B」は、時短状態 B の制御の開始条件が成立する 9 0 0 回目の可変表示（救済時短到達変動）が終了した後の図柄確定期間（例えば、2 0 秒など）に実行される。

【0 9 8 9】

「時短突入演出 A」は、突入導入演出（図 2 0 - 6 3 （A）～（C）参照）が実行された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字が表示されることにより、時短状態 A の制御が開始されることを報知する演出である（図 2 0 - 6 3 （D）参照）。

【0 9 9 0】

「確変突入演出」は、突入導入演出（図 2 0 - 6 3 （A）～（C）参照）が表示された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である（図 2 0 - 6 3 （D）、図 2 0 - 6 4 （A 1 ～ A 4）参照）。

【0 9 9 1】

「時短突入演出 B」は、突入導入演出（図 2 0 - 6 3 （A）～（C）参照）は表示されることなく、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「遊・1 1 0 0」の文字が表示されることにより、時短状態 B の制御が開始されることを報知する演出である（図 2 0 - 6 3 （D）、図 2 0 - 6 4 （B 1 ～ B 4）参照）。

【0 9 9 2】

また、確変突入演出・時短突入演出 B については、「極」や「遊・1 1 0 0」の文字を表示した後に「BATTLE RUSH 突入！！」の文字を表示するようにしてもよい。

【0 9 9 3】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御基板 1 2 の動作を説明する。図 2 0 - 4 4 は、図 1 6 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 CPU 1 2 0 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 1）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 1；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 2）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0994】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0995】

また、ステップ069SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない（オフ状態である）場合は（ステップ069SGS271；No）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS273；No）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS273；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ069SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0996】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0997】

ステップ069SGS272またはステップ069SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ069SGS275）。尚、変動パターン指定コマンドは、図15に示すコマンド解析処理（S75）において、該変動パターン指定コマンドの受信に応じて変動パターン指定コマンド格納領域に格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、変動パターン指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【0998】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ069SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、表示結果指定コマンド格納領域には、図15に示すコマンド解析処理（S75）において、表示結果指定コマンドの受信に応じて、該受信した表示結果指定コマンドが格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、表示結果指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【0999】

尚、本特徴部069SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として、「7」以外の偶数図柄の複数の組合せ（例えば「222」、「44

10

20

30

40

50

4」、「666」、「888」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が揃っていない飾り図柄を決定する。

【1000】

また、図19の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、演出制御用CPU120が前述した図柄チャンス目予告の実行を決定した場合、ターゲット保留の可変表示が開始されるまでの可変表示の停止図柄を、偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せのいずれに決定する。

【1001】

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

【1002】

次いで、演出制御用CPU120は、コマンド格納領域に救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドが格納されているか否か、つまり、当該変動が救済時短到達変動であるか否かを判定する(ステップ069SGS276A)。救済時短到達変動である場合は(ステップ069SGS276A; Yes)、シャッター演出設定処理を実行し(ステップ069SGS276B)、救済時短到達変動でない場合は(ステップ069SGS276A; No)、ステップ069SGS277に進む。シャッター演出設定処理では、シャッター演出開始待ちタイマに演出開始までの期間が設定され、演出開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応するシャッター演出が開始される。

【1003】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンであるか否かを判定する(ステップ069SGS277)。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンである場合は(ステップ069SGS277; Yes)、ステップ069SGS283に進む。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンでない場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパリーチ変動パターンである場合は(ステップ069SGS277; No)、リーチ予告実行決定処理を実行する(ステップ069SGS278)。

【1004】

リーチ予告実行決定処理では、例えば、リーチ予告実行決定用乱数(0~99)を抽出するとともに、図20-46(A)に示すリーチ予告実行決定テーブルを用いてリーチ予告の実行の有無を決定する。

【1005】

リーチ予告実行決定テーブルにおいては、図20-46(A)に示すように、「非実行」、「実行」のそれぞれに対して、遊技状態が「通常状態」の場合、「確変状態」の場合、「時短状態A」の場合、「時短状態B」である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図20-46(A)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1006】

具体的には、遊技状態が「通常状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、

10

20

30

40

50

遊技状態が「確変状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態A」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して40個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態B」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して20個の判定値が割り当てられている。

【1007】

このように、リーチ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

10

【1008】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ予告が20%の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいてリーチ予告は実行されないようにしてもよい。

【1009】

図20-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいては、ステップ069SGS278においてリーチ予告の実行を決定したか否かを判定し（ステップ069SGS279A）、リーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合は（ステップ069SGS279A; No）、ステップ069SGS280に進み、リーチ予告の実行を決定したと判定した場合は（ステップ069SGS279A; Yes）、リーチ予告に対応する演出制御パターン（プロセステーブル）を選択した後（ステップ069SGS279B）、ボタン予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS279C）。

20

【1010】

ボタン予告パターン決定処理では、例えば、ボタン予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図20-46（B）～（E）に示すように、遊技状態に対応するボタン予告パターン決定テーブルA～Dを用いてボタン予告パターンを決定する。

【1011】

ボタン予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図20-46（B）～（E）に示すように、「非実行」、「一撃」、「連打」、「長押し」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「リーチはずれ」の場合、「非リーチはずれ」の場合、のそれぞれに異なる判定値が、図20-46（B）～（E）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

30

【1012】

具体的には、図20-46（B）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して15個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して15個の判定値が割り当てられている。

40

【1013】

また、図20-46（C）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合

50

については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して15個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して15個の判定値が割り当てられている。

【1014】

また、図20-46(D)に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して10個の判定値が割り当てられている。

10

【1015】

また、図20-46(E)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

20

【1016】

このように、ボタン予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

30

【1017】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、リーチ予告の実行割合が低いとともに、リーチ予告の実行された場合でも、ボタン予告は実行されることはない。

【1018】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、リーチ予告が実行されてもボタン予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるボタン予告の実行割合よりも低い割合でボタン予告を実行可能としてもよい。

40

【1019】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、リーチ予告においてボタン予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はボタン予告を実行しないようにしてもよい。

【1020】

また、大当たりやリーチはずれの場合、遊技者に一度の操作を促す「一撃」のパターンが実行されることはあるが、実行割合は極めて低く、また、遊技者に所定の操作有効期間にわたり操作を促す「連打」や「長押し」操作、つまり、遊技者に一度の操作を促す「一撃」操作に比べて操作が煩わしい「連打」や「長押し」操作が促進されることはない。

50

【1021】

図20-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいてリーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合（ステップ069SGS279A；No）、またはステップ069SGS279Cにてボタン予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、キャラクタ予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS280）。キャラクタ予告パターン決定処理では、キャラクタ予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図20-47（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応するキャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dを用いてキャラクタ予告パターンを決定する。

【1022】

キャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図20-47（A）～（D）に示すように、「非実行」、「セリフA（リーチ?）」、「セリフB（リーチかも!!）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図20-47（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

10

【1023】

具体的には、図20-47（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

20

【1024】

また、図20-47（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

30

【1025】

また、図20-47（C）に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して10個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【1026】

また、図20-47（D）に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

40

【1027】

このように、キャラクタ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

50

【1028】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときに可変表示結果が「はずれ」の場合は、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、いずれの変動パターンの可変表示においてキャラクタ予告は実行されることはない。

【1029】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、キャラクタ予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるキャラクタ予告の実行割合よりも低い割合でキャラクタ予告を実行可能としてもよい。

【1030】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、キャラクタ予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はキャラクタ予告を実行しないようにしてもよい。

【1031】

図20-44に戻り、ステップ069SGS280においてキャラクタ予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ069SGS281A）。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない場合、つまり、非リーチの変動パターンである場合は（ステップ069SGS281A；No）、ステップ069SGS282に進む。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS281A；Yes）、可動体動作パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS281B）。

【1032】

可動体動作パターン決定処理では、可動体動作パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図20-48（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応する可動体動作パターン決定テーブルA～Dを用いて可動体動作パターンを決定する。

【1033】

可動体動作パターン決定テーブルA～Dにおいては、図20-48（A）～（D）に示すように、可動体予告が非実行で、可動体演出（決め演出）で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-3」、可動体予告が非実行で、決め演出の可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-3」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図20-48（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1034】

具体的には、図20-48（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【1035】

また、図 20-48 (B) に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル B では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「パターン A-1」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「パターン A-2」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「パターン A-3」に対して 70 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターン B-1」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「パターン B-2」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「パターン B-3」に対して 10 個の判定値が割り当てられている。

【1036】

また、図 20-48 (C) に示すように、遊技状態が「時短状態 A」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル C では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「パターン A-1」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「パターン A-2」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「パターン A-3」に対して 80 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターン B-1」に対して 80 個の判定値が割り当てられ、「パターン B-2」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「パターン B-3」に対して 10 個の判定値が割り当てられている。

10

【1037】

また、図 20-48 (D) に示すように、遊技状態が「時短状態 B」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル D では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「パターン A-1」に対して 90 個の判定値が割り当てられ、「パターン A-2」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン A-3」に対して 5 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターン B-1」に対して 100 個の判定値が割り当てられている。

20

【1038】

このように、可変表示結果が大当たりである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く 3 つの遊技状態で比較した場合、可動体予告と可動体演出との双方が実行される「パターン A-2」、「パターン A-3」の実行割合は、確変状態及び時短状態 A の方が時短状態 B よりも高い。一方、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターン A-1」の実行割合は、時短状態 B の方が確変状態及び時短状態 A よりも高い。

【1039】

また、可変表示結果がはずれである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く 3 つの遊技状態で比較した場合、可動体予告のみが実行される「パターン B-2」、「パターン B-3」の実行割合は、確変状態及び時短状態 A の方が時短状態 B (非実行) よりも高い。

30

【1040】

つまり、時短状態 B の場合、確変状態及び時短状態 A に比べて可動体予告の実行割合が低くなっている (可動体予告の実行割合: 確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B)。

【1041】

尚、本実施の形態では、時短状態 B においてスーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示が決定された場合、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターン A-1」の実行割合は 90 % の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態 A においてスーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示が決定された場合の「パターン A-1」の実行割合よりも高ければ、90 % 以下でもよい。また、時短状態 B においてスーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示が決定された場合の実行割合は 100 % でもよい。

40

【1042】

図 20-44 に戻り、ステップ 069SGS281A において変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない、つまり、非リーチの変動パターンであると判定した場合 (ステップ 069SGS281A; No)、演出制御用 CPU 120 は、可動体予告パターン決定処理を実行する (ステップ 069SGS282)。可動体予告パターン決定処理では

50

、可動体予告パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図２０－４９（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技状態に対応する可動体予告パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いて可動体予告パターンを決定する。

【１０４３】

可動体予告パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図２０－４９（Ａ）～（Ｄ）に示すように、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図２０－４９（Ａ）～（Ｄ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【１０４４】

具体的には、図２０－４９（Ａ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【１０４５】

また、図２０－４９（Ｂ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【１０４６】

また、図２０－４９（Ｃ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【１０４７】

また、図２０－４９（Ｄ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ｂ」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＤでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、スーパーリーチ変動パターンしか決定されないため、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」に対していずれも判定値が割り当てられていない。また、保留記憶数が「０」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合に非リーチ変動パターンが決定された場合は、「非実行」に対して１００個の判定値が割り当てられている。

【１０４８】

このように、可動体予告は、通常状態を除く３つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【１０４９】

特に時短状態Ｂの場合、非リーチの変動パターンが決定された場合、保留記憶数が「０」のときも含め、可動体予告は実行されることはない。

【１０５０】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が「０」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、可動体予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Ａにおいて保留記憶数が「０」のときの可変

10

20

30

40

50

表示結果が「はずれ」の場合における可動体予告の実行割合よりも低い割合で可動体予告を実行可能としてもよい。

【1051】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告が非実行の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告を実行可能としてもよい。

【1052】

尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクタ予告パターン決定処理、可動体予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応する予告が開始される。

【1053】

図20-44に戻り、ステップ069SGS277において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ069SGS281Bの可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ069SGS282の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ069SGS283において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ069SGS284）。

【1054】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【1055】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ069SGS285）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【1056】

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

【1057】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ069SGS286）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ069SGS287）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロ

10

20

30

40

50

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）に対応した値にして（ステップ 0 6 9 S G S 2 8 8）、処理を終了する。

【1 0 5 8】

（可変表示中演出処理）

次に、図 2 0 - 4 5 は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を - 1 する（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 1，ステップ 0 6 9 S G S 3 0 2，ステップ 0 6 9 S G S 3 0 3）。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、各種の演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出等を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがオン状態である（予告演出の実行中である）場合には（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 4；Y）、各種の演出処理を実行する（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 5）。演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ 0 6 9 S G S 3 0 5 の演出処理を実施することなく、ステップ 0 6 9 S G S 3 0 6 に進む。

10

【1 0 5 9】

ステップ 0 6 9 S G S 3 0 6 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 7）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 8）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 9 a）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ 0 6 9 S G S 3 0 9 b）。

20

【1 0 6 0】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 0）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 0；Y）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 1）。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 2）。

30

【1 0 6 1】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 0；N）、ステップ 0 6 9 S G S 3 1 2 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなければ（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3；N o）、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 4）。確定コマンド受信フラグがオン状態でなければ（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 4；N o）、当該処理を終了する。

40

【1 0 6 2】

ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3 において可変表示時間タイマがタイマアウトしている場合（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3；Y e s）、またはステップ 0 6 9 S G S 3 1 4 において確定コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 4；Y e s

50

）、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS315）。右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS315；Yes）、右打ちLED069SG031の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像069SG400、069SG401などを表示して右打ち報知を開始した後（ステップ069SGS316）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。

【1063】

また、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS315；No）、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS317）。右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS317；Yes）、右打ちLED069SG031の点灯を終了するとともに、右打ち報知画像069SG400などを非表示として右打ち報知を終了した後（ステップ069SGS318）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。また、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS317；No）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。

【1064】

尚、特に詳細な図示はしないが、ステップ069SGS315～ステップ069SGS318までの処理を実行した後は、確定コマンド受信フラグに基づく図柄確定指定コマンドから特定される図柄確定期間が経過してから演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する。

【1065】

また、可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【1066】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ069SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【1067】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図20-50に基づいて説明する。図20-50は、（A）は遊技状態別の変動動作例を示す図、（B）は遊技状態別の演出動作例を示す図、（C）は時短状態Bの特徴を説明するための図である。

【1068】

まず、図20-50（A）に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「A1」～「A5」の内容について比較する。

【1069】

<項目A1>

CPU103が選択可能なはずれ変動パターンの数について、「時短状態B」では、図

10

20

30

40

50

20-8 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1～3 の場合に「超短縮非リーチ」と「SPリーチD」の「2 個」であり、「確変状態」では、図 20-6 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 1～3 の場合に最大で「短縮非リーチA」、「非リーチA」、「SPリーチC」、「SPリーチD」の「4 個」であり、「時短状態A」では、図 20-7 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 1～3 の場合に最大で「短縮非リーチ」、「非リーチ」、「SPリーチE」の「3 個」である。

【1070】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2 個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターン数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン数（例えば、4 個）よりも少ない。

10

【1071】

尚、CPU103 が決定可能なはずれ変動パターン数は、時短状態B、時短状態A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態B の場合が時短状態A と確変状態のうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【1072】

<項目A2>

CPU103 が決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態B」では、図 20-8 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 7.54 秒 $\{(7s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 7.54$ 、保留記憶数が 1～3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.205 秒 $\{(1.5s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 2.205$ である。ここで、時短状態B が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2～1100 回の可変表示は保留記憶数が 1～3 となると仮定すると、時短状態B において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.2 秒 $\{(7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985\}$ となる。

20

【1073】

「確変状態」では、図 20-6 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 8.2 秒 $\{(7s \times 95) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 8.2$ 、保留記憶数が 1～3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4.8 秒 $\{(3s \times 85) + (7s \times 10) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 4.8$ である。ここで、確変状態が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2～1100 回の可変表示は保留記憶数が 1～3 となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4.83 秒 $\{(8.2 + (4.8 \times 109)) \div 110 = 4.83\}$ となる。

30

【1074】

「時短状態A」では、図 20-7 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 9.15 秒 $\{(7s \times 95) + (50s \times 5)\} \div 100 = 9.15$ 、保留記憶数が 1～3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5.55 秒 $\{(3s \times 90) + (7s \times 5) + (50s \times 5)\} \div 100 = 5.55$ である。ここで、時短状態A が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2～1100 回の可変表示は保留記憶数が 1～3 となると仮定すると、時短状態A において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5.58 秒 $\{(9.15 + (5.55 \times 109)) \div 110 = 5.58\}$ となる。

40

【1075】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2.2 秒）は、「

50

時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5.58 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4.83 秒）よりも少ない。

【1076】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 7.54 秒）は、「時短状態 A」において保留記憶数が 0 の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 9.15 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において保留記憶数が 0 の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 8.2 秒）よりも少ない。

10

【1077】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 1～3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2.205 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5.55 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4.8 秒）よりも少ない。

【1078】

項目（A1）（A2）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

20

【1079】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【1080】

<項目 A3>

CPU103 が選択可能な大当り変動パターンの数について、「時短状態 B」では、図 20-8（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に「SPリーチ D」の「1 個」であり、「確変状態」では、図 20-6（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に最大で「SP非経由」、「SPリーチ C」、「SPリーチ D」の「3 個」であり、「時短状態 A」では、図 20-7（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に最大で「SP非経由」、「SPリーチ E」の「2 個」である。

30

【1081】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない。

【1082】

尚、CPU103 が決定可能な大当り変動パターンの数は、時短状態 B、時短状態 A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

40

【1083】

<項目 A4>

CPU103 が決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態 B」では、図 20-8（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 40 秒となる。

【1084】

「確変状態」では、図 20-6（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に決定

50

可能な大当り用の変動パターンの変動表示時間の平均時間は約 51.1 秒 $\{((22 \text{ s} \times 5) + (55 \text{ s} \times 80) + (40 \text{ s} \times 15)) \div 100 = 51.1\}$ であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの変動表示時間の平均時間は約 51.1 秒となる。

【1085】

「時短状態 A」では、図 20-7 (C) に示すように、保留記憶数が 0~3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの変動表示時間の平均時間は約 62.8 秒 $\{((22 \text{ s} \times 5) + (55 \text{ s} \times 95)) \div 100 = 62.85\}$ となる。

【1086】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定する大当り変動パターンの変動表示時間の平均時間（例えば、約 40 秒）は、「時短状態 A」において決定する大当り変動パターンの変動表示時間の平均時間（例えば、約 62.8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの変動表示時間の平均時間（例えば、約 51.1 秒）よりも少ない。

【1087】

項目 (A3) (A4) によれば、所定回数の変動表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【1088】

尚、大当り変動パターンの変動表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていけば、上記時間は種々に変更可能である。

【1089】

<項目 A5>

CPU103 が決定する非リーチはずれ変動パターンの決定割合について、「時短状態 B」では、図 20-8 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1~3 の場合は 95 % であり、「確変状態」では、図 20-6 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1~3 の場合は 80 % であり、「時短状態 A」では、図 20-7 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1~3 の場合は 70 % である。

【1090】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97 %）は、「時短状態 A」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95 %）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95 %）よりも高い。

【1091】

項目 (A5) によれば、所定回数の変動表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【1092】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は、時短状態 B が 97 %、確変状態及び時短状態 A がともに 95 % で、時短状態 B、確変状態及び時短状態 A の順に低くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B（例えば、97 %）、確変状態（例えば、95 %）、時短状態 A（例えば、94 %）の順に低くなってもよいし、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より高

10

20

30

40

50

くなっていれば、上記割合は種々に変更可能である。

【1093】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は97%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は100%、つまり、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合リーチ変動パターンを決定しないようにしてもよい。

【1094】

また、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチA」）と、「時短状態A」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチA」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

10

【1095】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1096】

次に、図20-50（B）に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「B1」～「B10」の内容について比較する。

20

【1097】

<項目B1>

保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンの可変表示における大当たり示唆演出としての「可動体予告」、「キャラクタ予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図20-49（D）に示すように、「可動体予告」の実行割合は0%（非実行）、図20-47（D）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は0%（非実行）であり、「確変状態」では、図20-49（B）に示すように、「可動体予告」の実行割合は40%、図20-47（B）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は30%であり、「時短状態A」では、図20-49（C）に示すように、「可動体予告」の実行割合は30%、図20-47（C）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は20%である。

30

【1098】

つまり、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない。

40

【1099】

項目（B1）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が0のときに決定可能な変動パターン（例えば、短縮非リーチ以外の「非リーチ」や「SPリーチ」）の可変表示において、可動体予告やキャラクタ予告によりいたずらに煽られることがないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1100】

詳しく説明すると、確変状態、時短状態A、時短状態Bの制御が開始される場合、それまでは通常状態での左打ち遊技を行っていたため、第1保留記憶に保留記憶が記憶されて

50

いることはあっても、第2保留記憶に保留記憶がないことが考えられる。つまり、初当りで確変状態や時短状態Aが開始されるときや、900回の可変表示の実行により時短状態Bの制御が開始されるときは、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐために、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ変動パターンは、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が25秒や40秒のSPリーチなど）が決定される割合が高い。そして、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターンが決定された場合、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行可能となる。

【1101】

しかし、時短状態Bの制御が開始される場合、遊技者は、これまでの長い遊技期間において様々なはずれ予告が実行されてきた可能性が高いため、時短状態Bにおいてもさらに「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されてしまうと煩わしさを与えてしまうため、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を非実行としている。

【1102】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない形態を例示したが、例えば、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合の方が、「確変状態」や「時短状態A」における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合よりも低くなるようにすることが好ましい。

【1103】

また、保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときに「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行される割合は、時短状態Bにおける「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合が、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【1104】

また、時短状態Bでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当り変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Bにおいては「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【1105】

また、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい。このようにすることで、時短状態Bにおいては「リーチ予告」や「ボタン予告」が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【1106】

また、可変表示結果にもとづいて、第1示唆演出（例えば、セリフAや振動（小））と、該第1示唆演出が実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い第2示唆演出（例えば、セリフBや振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であることで、時短状態Bにおいては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

【1107】

<項目B2>

可変表示結果がはずれの場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種類数について、「時短状態B」では、図20-42（D）に示すように、いずれも決定しないので「0個」であり、「確変状態」では、図20-42（B）に示すように、「カウ

10

20

30

40

50

トダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「４個」であり、「時短状態Ａ」では、図２０－４２（Ｃ）に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「３個」である。

【１１０８】

つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、０個）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、３個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、４個）よりも少ない。

10

【１１０９】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数が０個である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、１種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【１１１０】

また、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

20

【１１１１】

<項目Ｂ３>

可変表示結果がはずれの場合における「先読み予告」の実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図２０－４２（Ｄ）に示すように、いずれも実行しないので「０％」であり、「確変状態」では、図２０－４２（Ｂ）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合は「４０％」であり、「時短状態Ａ」では、図２０－４２（Ｃ）に示すように、「保留変化予告」、

30

【１１１２】

つまり、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、０％）は、「時短状態Ａ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、３０％）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、４０％）よりも低い。

【１１１３】

項目（Ｂ２）（Ｂ３）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示では、決定可能な先読み予告演出の種別数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

40

【１１１４】

尚、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が０％、つまり、先読み予告を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、先読み予告を実行可能としてもよい。

50

【1115】

また、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【1116】

また、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0%、図20-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10%、図20-43（C）参照）よりも低いことで、時短状態Bでは第1先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【1117】

また、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図20-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、50～70%、図20-43（C）参照）よりも高いことで、時短状態Bでは第2先読み予告演出が実行されやすいので、好適な時短状態Bを提供することができる。

20

【1118】

また、時短状態A及び確変状態において演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

30

【1119】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

40

【1120】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態A及び確変状態双方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1121】

<項目B4>

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図20-46（E）に示すように、大当りの場合は「10%」、はずれの

50

場合は「５％」であり、「確変状態」では、図２０－４６（Ｃ）に示すように、大当りの場合は「８０％」、リーチはずれの場合は「３０％」であり、「時短状態Ａ」では、図２０－４６（Ｄ）に示すように、大当りの場合は「８０％」、はずれの場合は「２０％」である。尚、これら実行割合は「リーチ予告」が実行される場合の割合である。

【１１２２】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで１０％、はずれで５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで８０％、はずれで３０％）よりも低い。

10

【１１２３】

項目（Ｂ４）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、１の可変表示において遊技者に押しボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出であるボタン予告の実行回数が少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１１２４】

また、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態Ｂ」においてボタン予告を実行しない（実行割合０％）としてもよい。

20

【１１２５】

また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態Ａ」や「確変状態」における１の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【１１２６】

<項目Ｂ５>

ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図２０－４６（Ｅ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「１０％」、リーチはずれの場合は「５％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当り、はずれの場合は「０％（非実行）」である。

30

【１１２７】

「確変状態」では、図２０－４６（Ｃ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「１０％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「２０％」である。

【１１２８】

「時短状態Ａ」では、図２０－４６（Ｄ）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均「７．５％」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「４０％」、はずれの場合は平均で「１７．５％」である。

40

【１１２９】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「確変状態」及び「時短状態Ａ」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。

【１１３０】

また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当り、はずれで０％）は、「確変状態」における１の可変表示

50

あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで20%）よりも低いとともに、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで17.5%）よりも低い。

【1131】

項目（B5）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、操作有効期間に亘って遊技者がプッシュボタン31Bを操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【1132】

尚、本実施の形態では、演出制御用CPU120は、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」における「一撃パターン」の決定割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における「一撃パターン」の決定割合よりも低ければ、「一撃パターン」を実行可能としてもよい。

【1133】

また、時短状態Bにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、10%）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5%）よりも高いことで、時短状態Bにおいて「ボタン予告」が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。

20

【1134】

また、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、10%）は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低い、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Bにおいて動作促進演出が実行される場合は「一撃」パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

30

【1135】

また、時短状態Aや確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態Bにおいて「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間）ことで、「ボタン予告」の実行期間を時短状態Aと確変状態と時短状態Bとで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【1136】

また、演出制御用CPU120は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン31Bがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Aや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態Bにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましく、このようにすることで、開発コストを低減できるとともに、「ボタン予告」が実行されることを好適に報知することができる。

40

【1137】

<項目B6>

大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としての「可動体予告」の1の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態B」では、図20-49（D）に示すよう

50

に、大当たり、はずれの場合は０％（非実行）であり、「確変状態」では、図２０－４９（Ｂ）に示すように、大当たりの場合は９０％、はずれの場合は４０％であり、「時短状態Ａ」では、図２０－４９（Ｃ）に示すように、大当たりの場合は９０％、はずれの場合は３０％である。

【１１３８】

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

【１１３９】

項目（Ｂ６）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御されることが示唆される可動体予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【１１４０】

また、本実施の形態では、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が０％である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、）は、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時短状態Ａ」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、「時短状態Ｂ」において「可動体予告」を実行可能としてもよい。

【１１４１】

また、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Ａや確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、９０％）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Ｂにおいて「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Ａや確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ａと確変状態と時短状態Ｂとで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【１１４２】

また、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、０％）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Ｂにおいて「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Ａや確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、３０％）よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Ａと確変状態と時短状態Ｂとで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【１１４３】

<項目Ｂ７>

可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「キャラクタ予告」の１の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図２０－４７（Ｄ）に示すように、大当たりの場合は１０％、はずれの場合は５％であり、「確変状態」では、図２０－４７（Ｂ）に示すように、大当たりの場合は８０％、はずれの場合は３０％であり、「時短状態Ａ」では、図２０－４７（Ｃ）に示すように、大当たりの場合は８０％、はずれの場合は２０％である。

【１１４４】

つまり、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合

10

20

30

40

50

(例えば、大当たり10%、はずれ5%)は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当たり80%、はずれ20%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当たり80%、はずれ30%)よりも低い。

【1145】

また、可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「リーチ予告」の1の可変表示あたりの実行割合について、図20-46(A)に示すように、「時短状態B」では20%であり、「確変状態」では50%であり、「時短状態A」では40%である。

【1146】

つまり、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、20%)は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、40%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、50%)よりも低い。

【1147】

項目(B7)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、リーチが成立するか否かが煽られるリーチ予告やボタン予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1148】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態A」や「可動体予告」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合を0%、つまり、実行しないようにしてもよい。また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態A」や「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【1149】

<項目B8>

演出制御用CPU120が1の可変表示において実行可能な「可動体予告」と「可動体演出」との可動体動作パターンとして、「可動体予告」と「可動体演出」とを実行する「パターンA-2、A-3、B-2、B-3(第1演出実行パターン)」と、「可動体予告」を実行せず、「可動体演出」のみを実行する「パターンA-1(第2演出実行パターン)」と、があるものにおいて、可変表示結果が大当たりである場合における「パターンA-1」の実行割合について、「時短状態B」では、図20-48(D)に示すように90%であり、「確変状態」では、図20-48(B)に示すように20%であり、「時短状態A」では、図20-48(C)に示すように10%である。

【1150】

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

【1151】

項目(B8)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された場合は、可動体32が落下することにより大当たりが報知される可動体演出が実行される前に、可動体予告においていたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1152】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合は、「時短状態 A」や「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合を 0%、つまり、実行しないようにしてもよい。

【1153】

また、時短状態 A や確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に「パターン A-2、A-3、B-2、B-3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、80~90%）は、時短状態 B において可変表示結果が大当たりである場合に「パターン A-2、A-3、B-2、B-3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、10%）よりも高いことで、時短状態 A や確変状態では、可動体 32 が動作するか否かに注目させて興味を向上させることができる。

10

【1154】

また、時短状態 B における「可動体演出」の実行頻度（例えば、約 10%）は、時短状態 A や確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、80~90%）よりも低いことで、時短状態 B ではいたずらに可動体 32 が動作されることが少ないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【1155】

<項目 B9>

演出制御用 CPU 120 が、SP リーチ演出にて大当たり遊技状態に制御されることを報知した大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図 20-60 に示すように「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」とで共通である。

20

【1156】

項目（B9）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当たり遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態 A と確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態 B を提供することができる。

30

【1157】

また、時短状態 A や確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態 B において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である（図 20-59（D1）参照）ことで、開発コストを低減させることができる。

【1158】

また、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体 LED 208 の制御に用いる制御データと、時短状態 B における「事後演出」に連動して発光させる可動体 LED 208 の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンド D300 に基づいて実行される発光制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

40

【1159】

また、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ 61 により実行される振動態様と、時短状態 B における「事後演出」に連動して振動モータ 61 により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンド S300 に基づいて実行される振動制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【1160】

<項目 B10>

演出制御用 CPU 120 が、時短制御が開始されるときに、特別状態開始表示としての突入画像 069SG470（例えば、「BATTLE RUSH 突入!!」の文字など

50

）を表示することにより時短制御の開始を報知する特別状態開始演出としての「突入演出」について、確変状態の制御が開始されるときは、確変突入演出において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示し、時短状態 B の制御が開始されるときに、時短突入演出 B において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときに表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B（例えば、「遊・1 1 0 0」の文字など）が表示される（図 2 0 - 6 3（D）、図 2 0 - 6 4（A 4）（B 4）参照）。

【1 1 6 1】

項目（B 1 0）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、突入演出においては、確変状態の制御が開始されるときと共通の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 だけでなく、確変状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示である遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B が表示されるため、時短状態 B の開始を盛り上げることができる。

10

【1 1 6 2】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。このようにすることで、「突入演出」を好適に実行することができる。

【1 1 6 3】

次に、図 2 0 - 5 0（C）に示すように、「時短状態 B」と、「確変状態」及び「時短状態 A」との違いについて説明する。

20

【1 1 6 4】

<項目 C 1>

図 2 0 - 5 0（A）に示す各項目 A 1 ~ A 5 にて説明したように、CPU 1 0 3 が決定可能なはずれ変動パターンや大当り変動パターンの数は、時短状態 B の場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B の場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態 B の場合が最も高い。よって、時短制御が行われる「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」各々における 1 の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態 B が最も高速であり、確変状態が中速、時短状態 A が低速である。

30

【1 1 6 5】

このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態 B、確変状態及び時短状態 A のうち、確変状態及び時短状態 A は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態を経由して制御されるものであるのに対し、時短状態 B は、低確状態において大当りが発生することなく所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。

【1 1 6 6】

また、確変状態や時短状態 A は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数（例えば、1 1 0 回）であるのに対し、時短状態 B は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1 1 0 0 回）である。

40

【1 1 6 7】

つまり、確変状態や時短状態 A などの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当りを期待して待つことができる遊技状態であるのに対し、時短状態 B の場合は、大当りがなく遊技者にとって不利な状態で長期間にわたる遊技を経て制御され、かつ、時短制御の可変表示回数が確変状態や時短状態 A よりも多い時短状態であることを考慮して、上記のように変動効率を高めることにより無駄な打球数を少なくして投資を抑えつつ、演出を楽しむことよりも、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引き当てることを優先することとすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【1 1 6 8】

50

<項目 C 2>

また、図 20-50 (B) に示す各項目 B 1 ~ B 10 にて説明したように、前述した各種予告演出の実行割合は、時短状態 B が最も低く、確変状態が最も高く、時短状態 A が中となっている。

【1169】

つまり、時短状態 B に制御されるまでの長期間にわたる遊技において、様々な予告演出が実行されては、はずれ続けていることで、遊技者はかなり気が減入っている可能性が高いため、時短状態 B においては予告演出の実行割合が他の遊技状態よりも低くなることで、はずれ演出による遊技者の遊技意欲の低下を好適に防止できる。

【1170】

<項目 C 3>

このように、時短状態 B は、同じように時短制御が行われる他の確変状態や時短状態 A に比べて、変動効率が高く、かつ、予告演出により煽られる機会が少なくなることで、追加投資や遊技意欲の低下を抑えつつ、好適に可変表示を消化して大当たりを待つことを特徴とする遊技状態である。

【1171】

より詳しくは、時短状態 B は、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ペース制御）などは他の確変状態や時短状態 A と共通である一方で、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を他の確変状態や時短状態 A よりも短縮させることで変動効率を高めつつ、各種演出の実行頻度を低下させていることで、演出性よりも変動効率を優先させた時短状態である。

【1172】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1173】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1174】

また、時短状態 B に制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態 A に制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態 B では確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態 B を提供することができるとともに、時短状態 A では制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【1175】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2 個）は、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少なく、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4 個）よりも少ないことで、時短状態 B では決定可能なはずれ変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能なはずれ変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【1176】

10

20

30

40

50

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1177】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

10

【1178】

また、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Bでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態Bを提供することができるとともに、時短状態Aでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【1179】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1個）は、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、2個）よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、2個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、3個）よりも少ないことで、時短状態Bでは決定可能な大当り変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能な大当り変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

20

【1180】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

30

【1181】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1182】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

40

【1183】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

50

【1184】

また、本実施の形態では、時短状態Bでは、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Aよりも低くなる形態を例示したが、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Bに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り100回や50回など）以下になったときに、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出の実行割合を、通常状態において演出制御用CPU120が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、1の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低い、時短状態Bにおける実行割合よりも低くなるようにしてもよい（1の演出の実行割合；通常状態（残り回数101回以上）＞通常状態（残り回数100回以下）＞時短状態B）。

10

【1185】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Bに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り100回や50回など）以下になったときに、上記項目A1～A5、B1～B10の内容が、時短状態Bに対応する内容に変化するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Bに制御されるまでの煩わしさを抑制することができる。

【1186】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態Bに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が特定回数（例えば、残り50回や10回など）以下となる期間において可変表示結果が大当たりとなる場合に、期待度が低い演出（例えば、SPリーチ演出Aや、弱パターンの予告演出など）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

20

【1187】

（図柄の可変表示態様）

次に、飾り図柄及び小図柄の可変表示態様について、図20-51～図20-55に基づいて説明する。図20-51は、（A）は確変状態、時短状態Aのはずれ短縮非リーチ変動パターン、（B）は時短状態Bのはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。図20-52は、確変状態、時短状態Aの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図20-53は、確変状態、時短状態Aの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図20-54は、時短状態Bの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図20-55は、SPリーチE、SPリーチDの演出動作例である。

30

【1188】

本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Rにて可変表示される各飾り図柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示部069SG051と、数字表示部069SG051よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部069SG052と、から構成される。一方、画像表示装置5の表示画面左上の表示領域5SLに表示される左小図柄、中小図柄、右小図柄は、それぞれ飾り図柄よりも小さく表示される「1」～「9」の数字のみから構成される。飾り図柄及び小図柄は、特別図柄の可変表示に同期して可変表示される。

40

【1189】

飾り図柄の飾り図柄表示エリア5L、5R、5Rにおける変動パターン（例えば、非リーチ系のはずれ変動パターンなど）の可変表示態様は、通常状態、確変状態・時短状態Aである場合と、時短状態Bである場合と、で異なっている。以下、通常状態、確変状態・時短状態Aにおける非リーチ系のはずれ変動パターン（短縮非リーチA、非リーチAを含む）に基づく飾り図柄の可変表示態様について、図20-51（A）のタイミングチャートに基づいて、図20-52及び図20-53を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態Aにおける非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図20-52では、確変状態における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

50

【1190】

図20-51(A)に示すように、確変状態、時短状態Aにおける短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミング t_{a1} では、各飾り図柄表示エリア5L、5R、5Rの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図20-52(A)参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「低速」で開始されてから所定時間が経過したタイミング t_{a2} で「中速」になり、さらに所定時間が経過したタイミング t_{a3} で最高速度である「高速」になった後は、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミング t_{a1} から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

10

【1191】

次いで、可変表示の終了が近づくと、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリア5Cの順に、飾り図柄の可変表示速度が「中速」→「低速」になる。そして、左飾り図柄表示エリア5Lに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a4} で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される（図20-52(B)参照）。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図20-52(C)参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示される（図20-52(D)参照）。

【1192】

次に、右飾り図柄表示エリア5Rに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される（図20-52(E)参照）。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図20-52(F)参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示される（図20-52(G)参照）。

20

【1193】

次に、中飾り図柄表示エリア5Cに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a6} で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される（図20-53(H)参照）。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図20-53(I)参照）、元の大きさに戻ったタイミング t_{a6} で飾り図柄が中飾り図柄表示エリア5Cに仮停止表示される（図20-53(J)参照）。尚、特に詳細な図示はしないが、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、仮停止表示されてから図柄確定指定コマンドの受信に基づいて停止表示されるまで仮停止表示態様（例えば、揺動態様など）で表示される。

30

【1194】

そして、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停仮止表示されたタイミング t_{a6} から所定時間が経過したタイミング t_{a7} （図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図20-53(K)参照）。このように、3個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} で、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されていた3つの飾り図柄が同時に停止表示される。

40

【1195】

そして、小図柄が停止表示されたタイミング t_{a7} から図柄確定期間（例えば、0.5ms）が経過したタイミング t_{a8} にて、次の可変表示が開始可能となる。

【1196】

次に、時短状態Bにおける非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様を、図20-51(B)のタイミングチャートに基づいて、図20-54を参照しながら説明する。尚、時短状態Bにおける非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図

50

20-54では、時短状態Bにおける短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【1197】

図20-51(B)に示すように、時短状態Bにおける超短縮非リーチのはずれの可変表示の開始タイミングtb1では、各飾り図柄表示エリア5L、5R、5Rの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図20-54(A)参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「中速」で開始されてから所定時間が経過したタイミングtb2で最高速度である「高速」になった後、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミングtb1から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

10

【1198】

次いで、可変表示の終了が近づくと、飾り図柄表示エリア5L、5R、5C各々の飾り図柄の可変表示速度が同時に（一斉に）「中速」になり、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにて飾り図柄が同時に（一斉に）仮停止表示されたタイミングtb3で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される（図20-54(B)参照）。尚、飾り図柄の可変表示速度は「高速」から「中速」を経ずに「低速」になってもよい。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）は行われず、各飾り図柄が仮停止表示されたタイミングtb3から所定時間が経過したタイミングtb4（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図20-54(C)参照）。このように、3個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングtb4で、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されていた3つの飾り図柄が同時に停止表示される。

20

【1199】

そして、小図柄が停止表示されたタイミングtb4から図柄確定期間（例えば、0.5ms）が経過したタイミングtb5にて、次の可変表示が開始可能となる。

【1200】

また、本実施の形態では、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が加速時や減速時において「中速」となる期間は、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通であるが、時短状態Bの場合の方が確変状態、時短状態Aの場合よりも短くなるようにしてもよい。また、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が「高速」となる期間は、時短状態Bの場合の方が確変状態、時短状態Aの場合よりも短い、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通であってもよい。

30

【1201】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の停止表示態様が、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通（左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Aとにおいては、左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示する一方で、時短状態Bにおいては、左、中、右の飾り図柄が上下方向に異なる位置に停止表示されるなど、時短状態Bにおける飾り図柄の停止表示態様が確変状態や時短状態Aにおける飾り図柄の停止表示態様と異なるようにしてもよい。

40

【1202】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の可変表示態様が、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通（上下方向に可変表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Aとにおいては、上下方向に可変表示する一方で、時短状態Bにおいては左右方向に可変表示されたり、あるいは、飾り図柄の可変表示が表示領域5SRなどに縮小表示され、表示画面においては味方キャラクタや敵キャラクタなどによる特別演出が継

50

続して表示されるなど、時短状態 B における可変表示態様が確変状態や時短状態 A における可変表示態様と異なるようにしてもよい。

【1203】

このように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態 B の方が、確変状態、時短状態 A よりも短い ($t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$)。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【1204】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【1205】

尚、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C のうち 1 の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【1206】

また、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため 3 回であり、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため 1 回である。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【1207】

また、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【1208】

また、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない。よって、確変状態、時短状態 A においては特定動作表示で演出効果を高める一方で、時短状態 B においては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

【1209】

また、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態 A の場合と時短状態 B とで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【1210】

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態 A におい

10

20

30

40

50

て非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い $\{t1(ta6 \sim ta7) > t2(tb3 \sim tb4)\}$ 。よって、時短状態 B においてスムーズな可変表示を実現することができる。

【1211】

また、確変状態、時短状態 A において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 $(ta7 \sim ta8)$ と、時短状態 B において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 $(tb4 \sim tb5)$ と、は共通である。よって、飾り図柄が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

10

【1212】

尚、各飾り図柄の特定動作表示は、所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る動作表示である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作態様は上記のものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、特定動作表示では、台座表示部 069SG052 のみ特定動作表示が行われ、数字表示部 069SG051 の特定動作表示は行われなため、識別情報の視認性を担保しつつ特定動作表示により演出効果を高めることができるが、台座表示部 069SG052 とともに数字表示部 069SG051 も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

20

【1213】

また、上記では、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が異なってもよい。

【1214】

また、時短状態 B における飾り図柄について、可変表示開始時と可変表示停止時とで表示位置を異ならせるようにしてもよく、このようにすることで、短い可変表示期間の中でも可変表示を好適に見せることができる。

【1215】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速めるのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様（例えば、黒っぽい態様）に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

30

【1216】

次に、リーチ特定動作表示及び大当たり特定動作表示について、図 20-55 に基づいて説明する。

【1217】

まず、SPリーチ E の大当たり変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図 20-55（A）参照）、左飾り図柄表示エリア 5L に飾り図柄が停止表示された後（図 20-55（B）参照）、右飾り図柄表示エリア 5R に飾り図柄が減速表示されるとともに、リーチ予告及びボタン予告が実行され（図 20-55（C）参照）、右飾り図柄表示エリア 5R に飾り図柄が仮停止表示された場合、左飾り図柄表示エリア 5L と右飾り図柄表示エリア 5R とに仮停止表示された飾り図柄の台座表示部 069SG052 が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻るリーチ特定動作表示が行われ（図 20-55（D）参照）、可変表示態様がリーチ態様となる（図 20-55（E）参照）。

40

【1218】

次いで、特に図示しないが、SPリーチ演出を経て大当たり報知が行われた場合、飾り図柄表示エリア 5L、5R、5C に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図 20-55（F）参照）。その後、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5

50

R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから（図20-55（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図20-55（H）参照）。

【1219】

一方、SPリーチDの大当り変動パターンの変表示では、可変表示が開始され（図20-55（I）参照）、リーチ態様が表示されることなく、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図20-55（F）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから（図20-55（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図20-55（H）参照）。

10

【1220】

このように、SPリーチE変動パターンの場合、可変表示態様がリーチ態様となるときに飾り図柄を特定動作させるリーチ特定動作表示と、飾り図柄を予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で停止表示するときに該飾り図柄を特定動作させる第2特定動作表示と、が実行可能であり、リーチを経由するSPリーチEの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないSPリーチDの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される。よって、時短状態Bにおいて実行可能なSPリーチDにおいては、いたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

20

【1221】

尚、本実施の形態では、図20-55（I）に示すように可変表示が開始された後、リーチ態様が表示されることなく、図20-55（F）に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が開始されてから予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されるまでに、遊技者による操作を介することなく、可動体32が落下する「可動体演出」が実行されるようにしてもよい。

【1222】

（非リーチはずれ変動パターンの表示態様）

30

次に、非リーチはずれ変動パターンについて比較する。図20-56は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図20-57は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。尚、以下においては、飾り図柄が停止表示されるときに実行される特定動作表示の詳細な動作例については省略する。

【1223】

図20-56に示すように、短縮系の非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Bにて決定可能な「超短縮非リーチ」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図20-56（A1）参照）。飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示される（図20-56（A2）参照）。一方、確変状態、時短状態Aにて決定可能な「短縮非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図20-56（B1）参照）。次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示され（図20-56（B2）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が停止表示され（図20-56（B3）参照）、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停止表示される（図20-56（B4）参照）。

40

【1224】

このように短縮系の非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態Aでは、可変表示時間が「3秒」の短縮非リーチAであり、飾り図柄が左、右、中の順に停止表示されるのに対し、時短状態Bでは、可変表示時間が「1.5秒」の超短縮非リーチであり、飾り図柄が左、右、中ともに同時に停止表示される。

50

【1225】

次に、図20-57に示すように、非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、確変状態にて決定可能な「非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される。このとき、可動体32が上下動する「可動体予告」が実行されることがある（図20-57（A1）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像069SG100Cと、例えば「リーチ？」などの文字からなるセリフ表示069SG431とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図20-57（A2）参照）。

【1226】

次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示された後（図20-57（A3）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄が減速表示される「リーチ予告」と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG441と、例えば「長押し！」などの操作促進表示069SG442とが表示されてプッシュボタン31Bの操作を促進する「ボタン予告」が実行されることがある（図20-57（A4）参照）。その後、右飾り図柄表示エリア5Rに左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され（図20-57（A5）参照）、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図20-57（A6）参照）。

【1227】

また、時短状態Aにて決定可能な「非リーチA」（図20-57（B1）～（B6）参照）は、確変状態にて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（図20-57（A1）～（A6）参照）と流れは同様であるため、説明は省略する。

【1228】

一方、時短状態Bにて決定可能な「非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図C1参照）、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する（図20-57（C2）参照）。

【1229】

このように非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態A、時短状態Bとで、可変表示時間が「7秒」で共通であるが、確変状態、時短状態Aでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が高いのに対し、時短状態Bでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Aである場合に比べて低い（または実行されない）。

【1230】

（SPリーチ変動パターンの表示態様）

次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図20-58は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図20-59は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図20-60は、スーパーリーチ変動パターンにおける事後演出の演出動作例を比較する図である。

【1231】

以下、図20-58及び図20-59に基づいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Aにて決定可能な「SPリーチE」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図20-58（A1）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像069SG100Cと、例えば「リーチかも！」の文字などからなるセリフ表示069SG431とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図20-58（A2）参照）。

【1232】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる（図20-58（A3）参照）。尚、特に図

10

20

30

40

50

示しないが、リーチ態様となるときに、「リーチ予告」や「ボタン予告」などが実行されることがある。

【1233】

次いで、キャラクタ画像と「SPリーチ演出E」といった文字表示とからなるリーチタイトル画像069SG440が表示される（図20-58（A4）参照）。また、このとき、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置5の表示画面の右上部に設けられた表示領域5SRに縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像069SG100Cと敵キャラクタのキャラクタ画像069SG100Xとが対決する「バトル演出」が開始される（図20-58（A5）参照）。

【1234】

次いで、バトル演出が開始されてから所定時間が経過し、最後の対決になる（図20-59（A6）（A7）参照）。ここでは、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451と、例えば「チャージ開始！」などの操作促進表示069SG452と、ゲージ表示069SG453とが表示され、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する操作促進演出としての「当否ボタン演出」が実行される（図20-59（A8）参照）。尚、操作促進表示069SG452が表示される操作有効期間内において遊技者による長押し操作が検出された場合、ゲージ表示069SG453のレベルが増加する（図20-59（A9）参照）。

【1235】

また、当否ボタン演出の演出期間内ないし直前の期間においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451を表示する前に、事前演出（例えば、光がボタン画像069SG451を表示する位置に集まってくる集光演出など）を実行可能としてもよい。また、このような事前演出は、時短状態Bにおいては実行されないようにすることが好ましい。

【1236】

次いで、操作促進表示069SG452を開始してから所定時間（例えば、5秒）が経過したときに、操作促進表示069SG452の表示が「放せ！！」に変更されてプッシュボタン31Bの操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示069SG453により操作開放用操作時間が表示される（図20-59（A10）参照）。そして、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作の開放が検出されたタイミング、または押圧操作の開放が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃したことを表す画像069SG455が表示されるとともに、可動体32が原点位置から中間位置付近まで落下する（図20-59（A11）参照）。

【1237】

次いで、可変表示結果が大当りの場合は可動体演出が実行され、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す画像及び可動体32を強調するためのエフェクト画像からなる可動体演出画像069SG456が表示されるとともに、可動体32が原点位置から演出位置まで落下した後（図20-59（D1）参照）、敵キャラクタが倒されて味方キャラクタがバトルに勝利したことを示す報知画像069SG457が表示され（図20-59（D2）参照）、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果が大当りとなったことが報知される（図20-59（D3）参照）。

【1238】

大当りが報知された場合、図20-60に示すように、背景画像が第5背景画像069SG350に切り替え表示され、キャラクタ画像069SG100Cと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示069SG460と、が表示されて事後演出が開始される（図20-60（D4）参照）。

【1239】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に

10

20

30

40

50

応じて追加出球数表示 0 6 9 S G 4 6 1（例えば、「+ 5 0」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されるカウンタ値に加算されていく（図 20-60（D5）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「3 0 0」）になったときに、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 6 9 S G 4 5 1 と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 と、残り操作有効期間を示すゲージ表示 0 6 9 S G 4 5 3 とが表示され、プッシュボタン 3 1 B の単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図 20-60（D6）参照）。

【1 2 4 0】

次いで、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 3 1 B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 のカウンタ値が可変表示され（図 20-60（D7）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図 20-60（D8）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6 R 大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「7 5 0」など）が停止表示される（図 20-60（D9）参照）。

【1 2 4 1】

大当り A または大当り B（6 R 大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御され、大当り C（1 0 R 大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1 5 0 0」など）に更新表示された後（図 20-60（D10）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【1 2 4 2】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体 3 2 も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタが倒されずに味方キャラクタがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される（図 20-59（D4）参照）。

【1 2 4 3】

図 20-58 に戻って、確変状態にて決定可能な「S P リーチ C」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 20-58（B1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図 20-58（B2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図 20-58、5 0（A3～A7）と同様の演出が行われた後（図 20-58、5 0（B3～B6）参照）、図 20-59（A8～A9）の演出が行われることなく、図 20-59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図 20-59（B7～B8）参照）。そして、図 20-59（D1～D3）及び図 20-60（D4～D10）の演出が行われる。

【1 2 4 4】

図 20-58 に戻って、時短状態 B にて決定可能な「S P リーチ D」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 20-58（C1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図 20-58（C2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図 20-58（A4）演出が行われることなく、図 20-58（A5）と同様の演出が行われた後（図 20-58（C3）参照）、図 20-59（A8～A9）の演出が行われることなく、図 20-59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図 20-59（C4～C5）参照）。そして、前述した図 20-59（D1～D3）及び図 20-60（D4～D10）の演出が行われる。

【1245】

(スーパーリーチ大当り変動パターンの制御動作例)

次に、SPリーチE、C、Dの大当り変動パターンの制御動作例について、図20-61に基づいて比較する。図20-61は、SPリーチE、C、Dにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。

【1246】

図20-61(A)～(C)に示すように、SPリーチE、C、Dは、飾り図柄の変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パートと、から構成される。可変表示パートでは、可変表示が開始されると、前述した「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」、「ボタン予告」等が実行され、リーチ態様となった後、SPリーチ演出としての「バトル演出」や「ショートバトル演出」が実行される。そして、タイミングta1において「決め演出」において操作促進演出としての「当否ボタン演出」が開始された後、タイミングta2において「可動体演出」が開始される。その後、「バトル演出」や「ショートバトル演出」の結果が報知された後、タイミングta3において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示され、大当り特定動作表示(大当り図柄停止アクション。図20-55(G)参照)が行われた後、タイミングta4において大当り確定図柄の組合せが仮停止表示されて大当りとなったことが報知される。その後、タイミングta5～ta6の期間において事後演出が実行される。

【1247】

可変表示パートの可変表示時間(ta0～ta5)は、時短状態Aにおいて決定可能なSPリーチEでは50秒、確変状態において決定可能なSPリーチCでは40秒、時短状態Bにおいて決定可能なSPリーチDでは25秒である。一方、事後演出パートの時間(ta5～ta6)は、SPリーチE、C、D各々において15秒で共通である。

【1248】

つまり、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間(50秒、40秒)と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間(25秒)とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の事後演出パートの可変表示時間(15秒)と、時短状態Bの事後演出パートの可変表示時間(15秒)とは共通であることで、時短状態A及び確変状態と時短状態Bとで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、事後演出パートを共通化することで開発コストを低減させることができる。

【1249】

また、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間(50秒、40秒)と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間(25秒)とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間(ta3～ta4)と、時短状態Bの大当り特定動作表示の表示時間(ta3～ta4)とは共通であることで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、大当り特定動作表示の表示時間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【1250】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間(ta1～ta2)は、SPリーチC、Dとで共通とされ、SPリーチEのみが異なっている。

【1251】

また、表示制御部123は、VRAM領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置5に表示するための画像データ(表示データ)として生成し、表示画像作成領域の画像データ(表示データ)をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体32や押しボタン31Bなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド(例えば、拡張コマンドDXXX、SXXXなど(「X」は任意の数字))や、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯/消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド(例えば、拡張コマンドBXXXなど(「X」は任意の数字))を生成して、演出制御用CPU120に送

信する。

【1252】

演出制御用CPU120は、上記拡張コマンドDXXX、SXXXを受信したことに基
づいて、プロセスデータに記載された可動体32の可動体モータ207やプッシュボタン
31Bを振動させる振動モータ61の動作制御実行データに基づく動作制御とは別個に、
拡張コマンドDXXX、SXXXに対応した動作パターンにて、可動体32の可動体モ
ータ207やプッシュボタン31Bを振動させる振動モータ61を動作させる動作制御を開
始する。

【1253】

また、演出制御用CPU120は、上記拡張コマンドBXXXなどを受信したことに基
づいて、プロセスデータに記載された可動体LED208のランプ制御実行データに基づ
く制御とは別個に、拡張コマンドBXXXなどに対応した点灯パターン（例えば、特徴部
018SGにおける図22-6（B）に示す発光パターン参照）にて、可動体LED20
8を点灯／消灯させる制御を開始する。

【1254】

また、これら可動体32やプッシュボタン31Bを動作させるための制御データや、可
動体LED208を点灯させるための制御データは、ROM121に記憶されている。

【1255】

ここで、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体32や
プッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200など
の拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体
演出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D
100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、
開発コストを低減させることができる。

【1256】

尚、本実施の形態では、可動体32やプッシュボタン31Bなどを動作させるための可
動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドDXXX、SXXXなど（
「X」は任意の数字））と、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～
9R12などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば
、拡張コマンドBXXXなど（「X」は任意の数字））とは別個に生成される形態を例示
したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「可動体演出」などにおいて
、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯／消灯
させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンドB000に基づいて、可動体LED
208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の点灯／消灯制御と、可動体32
やプッシュボタン31Bなどの可動体用制御と、が実行されるようにしてもよい。つまり
、共通な制御情報（拡張コマンド）を用いて点灯制御と動作制御とが実行されるようにし
てもよい。

【1257】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の
動作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおいて大当り
の場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行され
る振動態様と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【1258】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の
動作に連動して発光させる可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9
R12の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御
データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に
連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データ（例えば、B000な
どの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減さ
せることができる。

10

20

30

40

50

【1259】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【1260】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図20-59（D1）の可動体演出画像069SG456参照）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図20-59（D1）の可動体演出画像069SG456参照）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

10

【1261】

（スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較）

次に、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較について、図20-62に基づいて説明する。図20-62は、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとを比較する図である。

【1262】

図20-62に示すように、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（tb0～ta4）は、非リーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（tb0～tb4）よりも長い。

20

【1263】

また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（tb0～tb3）よりも短いことで、リーチ態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な時短状態Bを提供することができる。

30

【1264】

また、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb2）よりも短いことで、所定列の飾り図柄の可変表示が短い期間で終了するため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1265】

（突入演出）

次に、突入演出の演出動作例について、図20-63及び図20-64に基づいて説明する。図20-63は、（A）～（C）は突入導入演出、（D）は時短突入演出Aの演出動作例を示す図である。図20-64は、（A1）～（A4）は確変突入演出、（B1）～（B4）は時短突入演出Bの演出動作例を示す図である。

40

【1266】

図20-63（A）～（C）に示すように、「突入導入演出」では、表示画面の中央にエフェクト画像069SG470Aが漸次拡大表示されていくとともに、「BATTLE RUSH 突入！！」を構成する文字画像069SG470Bが、所定数（例えば、1文字）ずつ画像表示装置5の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく。

【1267】

50

そして、最大表示されるとともに表示色が変化したエフェクト画像 069SG470A と、表示画面の中央に集まった「BATTLE RUSH 突入!!」なる文字からなる文字画像 069SG470B とからなる突入画像 069SG470 が表示される「時短突入演出 A」が行われることで、時短状態 A の制御が開始されることが報知される。

【1268】

また、「確変突入演出」の場合は、図 20-63 (D) の突入画像 069SG470 が表示された後、図 20-64 (A1) に示すように、「極」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する確変用画像 069SG471 が、突入画像 069SG470 よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく (図 20-64 (A2~A3) 参照)。

10

【1269】

そして、突入画像 069SG470 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0% で表示される確変用画像 069SG471 とからなる突入画像 069SG472 が表示される「確変突入演出」が行われることで、確変状態の制御が開始されることが報知される (図 20-64 (A4) 参照)。

【1270】

また、「時短突入演出 B」の場合は、図 20-63 (A) ~ (C) にて説明した「突入導入演出」は実行されず、時短状態 B の制御の開始条件が成立する 900 回目の可変表示が終了した後の図柄確定期間 (例えば、20 秒など) が開始されたときに、図 20-63 (D) の突入画像 069SG470 が表示された後、図 20-64 (B1) に示すように、「1100」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する遊タイム用画像 069SG473A が、突入画像 069SG470 よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく (図 20-64 (B2~B3) 参照)。

20

【1271】

そして、突入画像 069SG470 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0% で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473A と、「遊」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473B と、からなる突入画像 069SG473 が表示される「時短突入演出 B」が行われることで、時短状態 B の制御が開始されることが報知される (図 20-64 (B4) 参照)。

30

【1272】

このように、時短状態 A の制御が開始されるときに、時短突入演出 A において突入画像 069SG470 を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像 069SG470 と確変用画像 069SG471 とからなる突入画像 069SG472 を表示する一方で、時短状態 B の制御が開始されるときは、時短突入演出 B において、時短状態 A 及び確変状態に突入するときに表示される突入画像 069SG470 と共通の突入画像 069SG470 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 069SG473A、069SG473B を表示する。

40

【1273】

よって、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、時短突入演出 B においては、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときと共通の突入画像 069SG470 だけでなく、確変状態や時短状態 A の制御の開始されるときには表示されない遊タイム用画像 069SG473B が表示されるため、時短状態 B の開始を盛り上げることができる。

【1274】

〔実施の形態 2〕

次に、特徴部 069SG における実施の形態 2 について、図 20-65 ~ 図 20-69 に基づいて説明する。図 20-65 は、特徴部 069SG における実施の形態 2 としての

50

変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-66は、特徴部069SGにおける実施の形態2としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。図20-67は、可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。図20-68は、SPリーチDの演出動作例である。図20-69は、遊技状態別の特徴を説明するための図である。尚、本実施の形態2では、前記実施の形態1のパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

【1275】

図20-65は、(A)は時短状態B(救済時短状態)における保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1~3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1~3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【1276】

図20-65(A)に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに100個の判定値が割り当てられている。また、図20-65(B)に示すように、保留記憶数が1~3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに100個の判定値が割り当てられている。

【1277】

一方、図20-65(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SPリーチEに10個の判定値が割り当てられ、SPリーチDに90個の判定値が割り当てられている。

【1278】

本実施の形態では、確変状態及び時短状態AにてSPリーチDの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用CPU120は、可変表示演出として前記実施の形態1で説明した「ショートバトル演出」を実行する一方で、時短状態BにてSPリーチDの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用CPU120は、可変表示演出として「ショートバトル演出」ではなく、後述する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する。

【1279】

また、確変状態及び時短状態Aにて決定可能なSPリーチDの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様となった後に「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであるのに対し、時短状態Bにて決定可能なSPリーチDの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様とならずに「即当り演出」または「全回転演出」が実行される非リーチ変動パターンである。

【1280】

次に、図20-66は、図20-44に示された可変表示開始設定処理を示すフローチャートの一部である。本実施の形態では、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理におけるステップS069SGS271~ステップS069SGS276の処理を実行した後、ステップS069SGS277において変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンではないと判定した場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は(ステップ069SGS277;No)、ステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ069SGS277A~ステップ069SGS277Dの処理を実行する。

【1281】

具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがSPリーチD変動パターンであるか否かを判定し(ステップ069SGS277A)、SPリーチD変動パターンである場合は(ステップ069SGS277A;Yes)、遊技状態は時短状態Bであるか否かを判定する(ステップ069SGS277B)。そして、遊技状態が時短状態Bであると判定した場合は(ステップ069

10

20

30

40

50

S G S 2 7 7 B ; Y e s) 、可変表示演出パターン決定処理を実行する (ステップ 0 6 9 S G S 2 7 7 C) 。

【 1 2 8 2 】

可変表示演出パターン決定処理では、例えば、可変表示演出パターン決定用乱数 (0 ~ 9 9) を抽出するとともに、図 2 0 - 6 7 に示す可変表示演出パターン決定テーブルを用いて可変表示演出パターンを決定する。

【 1 2 8 3 】

可変表示演出パターン決定テーブルにおいては、図 2 0 - 6 7 に示すように、「即当り演出」、「全回転演出」のそれぞれに対して、大当り種別が「大当り C (1 0 R) 」の場合、「大当り A 、 B (6 R) 」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図 2 0 - 6 7 に示す判定値数となるように、割り当てられている。

10

【 1 2 8 4 】

具体的には、大当り種別が「大当り C (1 0 R) 」の場合については、「即当り演出」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して 6 0 個の判定値が割り当てられている。また、大当り種別が「大当り A 、 B (6 R) 」の場合については、「即当り演出」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。

【 1 2 8 5 】

このように、「即当り演出」と「全回転演出」は、通常状態を除く 3 つの遊技状態で比較した場合、確変状態及び時短状態 A である場合は実行されず、時短状態 B である場合にのみ実行可能な可変表示演出とされており、確変状態及び時短状態 A にて決定可能な S P リーチ D 変動パターンを兼用して実行される。

20

【 1 2 8 6 】

また、大当り種別が「大当り A 、 B (6 R) 」の場合における「即当り演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当り C (1 0 R) 」の場合における「即当り演出」の実行割合よりも高い一方で、大当り種別が「大当り C (1 0 R) 」の場合における「全回転演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当り A 、 B (6 R) 」の場合における「全回転演出」の実行割合よりも高い。つまり、大当り種別が「大当り A 、 B (6 R) 」よりも大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数が多く遊技者にとって有利な「大当り C (1 0 R) 」の場合は、「即当り演出」よりも「全回転演出」の方が高い割合で実行される。

30

【 1 2 8 7 】

次に、「即当り演出」及び「全回転演出」の演出動作例について説明する。確変状態及び時短状態 A において S P リーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様となった後、バトル演出にて味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことにより可変表示結果が大当りであることが報知される「ショートバトル演出」が実行されるが (図 2 0 - 5 8 ~ 図 2 0 - 5 9 参照) 、時短状態 B において S P リーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様とならずに可変表示結果が大当りであることが報知される「即当り演出」または「全回転演出」が実行される。

【 1 2 8 8 】

40

「即当り演出」は、図 2 0 - 6 5 に示すように、S P リーチ D 大当り変動パターンにおいて、飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後 (図 2 0 - 6 8 (A 1) 参照) 、所定時間が経過したときに飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される (図 2 0 - 6 8 (A 2) 参照) 。その後、「決め演出」において、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像、「押せ !! 」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する操作促進演出が実行されることなく、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す可動体演出画像 0 6 9 S G 4 5 6 が表示されるとともに、可動体 3 2 が原点位置から中間位置付近まで落下する「可動体演出」が実行される (図 2 0 - 6 8 (A 3) 参照) 。そして、飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R に

50

確定飾り図柄が再度仮停止表示される（図20-68（A4）参照）。その後、事後演出パートにおいて、図20-60（D4～D10）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図20-68（C1～C7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【1289】

「全回転演出」は、図20-65に示すように、SPリーチD大当り変動パターンにおいて、可変表示の開始とともに表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が所定期間にわたり実行された後（図20-68（B1）参照）、第3背景画像069SG330において飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図20-68（B2）参照）。そして、所定時間が経過したときに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄が予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で揃った状態で可変表示する全回転表示が開始される（図20-68（B3）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図20-68（B4）参照）。その後、事後演出パート（図柄確定期間）において、図20-60（D4～D10）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図20-68（C1～C7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

10

【1290】

このように、時短状態Bでは、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始されてからリーチ態様を経由することなく、可変表示結果が大当りであることが報知される可変表示演出として「即当り演出」または「全回転演出」が実行されることで、遊技者は、リーチ演出により煽られることを心配せず、安心してSPリーチ演出を楽しむことができる。

20

【1291】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態1で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン31Bを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態Bにおいて遊技者は煩わしい操作の促進や操作を行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。

【1292】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、本実施の形態における時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図20-69に基づいて説明する。図20-69は、遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。以下、図20-69に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「D1」～「D4」の内容について比較する。

30

【1293】

<項目D1>

まず、CPU103がリーチ態様を経由しないSPリーチD大当り変動パターンを決定する割合について、「時短状態B」では、図20-65（C）に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SPリーチD（即当り演出または全回転演出）」の決定割合は「90%」であり、「確変状態」では、図20-6（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A（非リーチ）」の決定割合は「5%」であり、「時短状態A」では、図20-7（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A（非リーチ）」の決定割合は「5%」である。

40

【1294】

尚、確変状態、時短状態Aでは、「SPリーチD」はリーチ態様を経由して「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであり、リーチ態様を経由しない非リーチ変動パターンではない。

50

【1295】

つまり、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高い。

【1296】

項目（D1）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいた

10

【1297】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合は、時短状態Aや確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当りである場合は、リーチ態様を経由しない「SPリーチD変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が100%の割合で決定されるようにしてもよい。

20

【1298】

<項目D2>

演出制御用CPU120は、遊技者の動作を促す動作促進演出として、例えば、SPリーチ演出において「当否ボタン演出」を実行可能であり、可変表示結果を報知する特定演出として、例えば、SPリーチ演出において「可動体演出」を実行可能である。

【1299】

そして、演出制御用CPU120は、確変状態や時短状態Aにおいては、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「決め演出」において、「当否ボタン演出」を実行した後に「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンを実行する一方で、時短状態Bにおいては、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「即当り演出」において、「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する第2演出実行パターンを実行する。

30

【1300】

よって、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合において「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合について、「時短状態B」では、図20-65（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合で「90%」であり、「確変状態」では、図20-6（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合で「0%」であり、「時短状態A」では、図20-7（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合で「0%」である。

【1301】

つまり、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、90%）は、時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い。

40

【1302】

項目（D2）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されたことが報知されるときに、遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促すこ

50

とが少なくなるので、好適な時短状態 B を提供することができる。

【1303】

尚、本実施の形態では、時短状態 B において S P リーチ D 大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合は、時短状態 A や確変状態において S P リーチ D 大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B において S P リーチ D 大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合を 100% としてもよい。

【1304】

<項目 D3>

保留記憶数が 0 の場合に CPU 103 が短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が 1.5 秒の「超短縮非リーチ」や 3 秒の「短縮非リーチ A」）を決定する割合は、「時短状態 B」では、図 20-65 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「100%」であり、「確変状態」では、図 20-6 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「0%」であり、「時短状態 A」では、図 20-7 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「0%」である。

【1305】

一方、保留記憶数が 0 の場合に CPU 103 が短縮非リーチ変動パターンよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチ A や変動時間が 25 秒や 40 秒の S P リーチ変動など）を決定する割合は、「時短状態 B」では、図 20-65 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「0%」であり、「確変状態」では、図 20-6 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「100%」であり、「時短状態 A」では、図 20-7 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合で「100%」である。

【1306】

つまり、CPU 103 は、確変状態や時短状態 A において保留記憶数が 0 の場合に、第 2 保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチや変動時間が 25 秒や 40 秒の S P リーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチ A や変動時間が 25 秒や 40 秒の S P リーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が 1.5 秒の超短縮非リーチ）を決定可能である。

【1307】

項目 (D3) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が 0 である場合でも、短縮系の変動パターンよりも可変表示期間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が 7 秒の非リーチや変動時間が 25 秒や 40 秒の S P リーチ変動など）が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【1308】

<項目 D4>

本実施の形態では、大当り種別として、6 R のラウンド遊技が実行される「大当り A」及び「大当り B」と、「大当り A」及び「大当り B」よりも遊技者にとっての有利度が高い（例えば、ラウンド数、つまり、獲得可能な予定出球数が多い）「大当り C」と、のいずれかを決定可能である（図 20-3 (D) 参照）。

【1309】

また、演出制御用 CPU 120 は、時短状態 B において、S P リーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、大当り図柄が揃った状態で所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別可変表示パターンとしての「全回転演出」を実行可能である。

【1310】

また、SPリーチD大当り変動パターンにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態B」では、図20-67に示すように「90%」であり、「確変状態」では、図20-6(C)に示すように「0%」(「全回転演出」は非実行)であり、「時短状態A」では、図20-7(C)に示すように「0%」(「全回転演出」は非実行)である。

【1311】

つまり、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、100%)は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高い。

10

【1312】

項目(D4)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当りAや大当りBよりもラウンド数が多く遊技者にとっての有利度が高い大当りCに制御することが決定された場合は、通常状態、確変状態、時短状態Aにおいては実行されない(または実行割合が低い)特別な可変表示である「全回転演出」が実行されやすくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

20

【1313】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が100%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が、時短状態Aや確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、100%未満の割合で実行されるようにしてもよい。また、時短状態Aや確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行可能としてもよい。

30

【1314】

(特徴部069SGの変形および応用に関する説明)

前記特徴部069SGでは、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態、小当り遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。

【1315】

また、前記特徴部069SGでは、大当り遊技終了後に所定期間にわたり確変状態に制御可能な所謂1種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別が確変大当りである場合に、大当り遊技終了後から次の大当りに制御されるまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよいし、大当り遊技終了後から確変転落抽選に当選するまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよい。また、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機としてV入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂1種2種の遊技機を適用してもよく、遊技性は種々に変更可能である。

40

【1316】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態(例えば、通常状態)よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態として、時短状態A、確変状態、時短状態Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の4種類以上の遊技状態を

50

適用してもよい。

【1317】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態（例えば、通常状態、低確／低ベース状態）から制御された有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態として、低確高ベースの時短状態A（第1特別状態）と時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高確高ベースの確変状態（第1特別状態）と低確高ベースの時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用してもよい。

【1318】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態または第2特別状態から制御された有利状態が終了したときに制御される第3特別状態として、確変状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、1種2種のパチンコ遊技機であれば、第1特別状態としての時短状態とは異なる時短状態（例えば、第1特別状態よりも時短状態の実行回数が多い（制御期間が長い）時短状態など）を適用してもよい。

【1319】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態、第2特別状態、第3特別状態との少なくとも1の特別状態は、例えば、時短制御の実行回数、可変表示の実行頻度等が異なる複数種類の特別状態を有していてもよい。

【1320】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態として、通常状態（低確／低ベース状態）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別状態よりも可変表示の実行頻度が低い遊技状態であれば、低確／低ベース状態に限定されるものではなく、高確定ベース状態、低確／高ベース状態等であってもよい。

【1321】

また、前記特徴部069SGでは、第2特別状態としての時短状態B（救済時短状態）は、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定回数は種々に変更可能である。また、上記した条件に加えて他の別の条件が成立したときに制御されるものであってもよい。

【1322】

また、前記特徴部069SGでは、時短状態B、時短状態A、確変状態において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）を変えることなく、時短状態Bにおける平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を、確変状態や時短状態Aよりも短縮させる制御を実行することで特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率を向上させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）のうち少なくともいずれか1つを確変状態や時短状態Aとは異ならせることで、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率をさらに向上させるようにしてもよい。

【1323】

また、前記特徴部069SGでは、CPU103は、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～Eはずれ」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1非特定可変表示パターンや第2非特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。また、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1特定可変表示パタ

10

20

30

40

50

ーン（例えば、「SPリーチA～C、E大当り」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチD（即当りまたは全回転）」、「SP非経由」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定可変表示パターンや第2特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。

【1324】

また、「特定態様」とは「リーチ態様」に限定されるものではなく、例えば、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」など、種々の態様を含んでいてもよい。

【1325】

また、前記特徴部069SGでは、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出であれば、例えば、停止図柄予告、擬似連予告、セリフ予告、操作予告、リーチ予告、先読み予告演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【1326】

また、前記特徴部069SGでは、保留記憶に記憶されている保留記憶について有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「連続演出」や「前兆演出」など、種々の作読み予告を含んでいてもよい。

【1327】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者の動作を促す動作促進演出として「ボタン予告」や「当否ボタン演出」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の演出を含んでいてもよい。また、「遊技者の動作」とは、プッシュボタン31Bの操作に限定されるものではなく、プッシュボタン31B以外に設けられた他の操作手段（例えば、タッチパネルなど）の操作を促す演出や、操作ではなく遊技者の動作（動き）を促す演出であってもよい。

【1328】

また、前記特徴部069SGでは、動作促進演出としての「当否ボタン」を実行した後特定演出としての「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンの一例として「パターンA-2、A-3」を適用し、動作促進演出を実行せずに特定演出を実行する第2演出実行パターンの一例として「パターンA-1」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作促進演出として「ボタン予告」などの他の操作促進演出を適用してもよいし、特定演出として「可動体演出」以外の演出（例えば、SPリーチ演出におけるバトル結果など）を適用してもよい。

【1329】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出として、「一撃」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に一度の押し操作を促進するものでなく、遊技者に一度の引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。

【1330】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出として「連打」や「長押し」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の動作期間に亘って引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。また、所定の動作期間にわたる動作は、必ずしも連続して検出される動作に限定されるものではなく、間欠的に行われる操作や所定パターンに応じた操作等を含んでいてもよい。

【1331】

また、前記特徴部069SGでは、可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り

10

20

30

40

50

演出を含む演出として「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「チャンス目態様（例えば、「１３３」など）」、「擬似連態様（例えば、１２２など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」となることを煽る演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【１３３２】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、事後演出において、特定演出において制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態のラウンド数（例えば、６Ｒや１０Ｒなど）などが報知されるようにしてもよい。また、確変状態において大当りが発生するなど大当りが連荘している状態においては、今回の大当りにおける予定出球数と、大当り所定の連荘期間において獲得した総出球数と、を加えた予定総出球数などを表示してもよい。

【１３３３】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出Ａ、時短突入演出Ｂ、シャッター演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の突入演出を実行可能としてもよい。また、各突入演出の演出態様は上記に限らず、種々に変更可能である。

【１３３４】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、確変突入演出と時短突入演出Ａとを別個の演出とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変突入演出と時短突入演出Ａとを共通の１の突入演出としてもよい。

【１３３５】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、時短突入演出Ｂを実行する場合は突入導入演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター演出の代わりに突入導入演出を実行するようにしてもよい。また、時短突入演出Ｂを実行する場合にも突入導入演出を実行するようにしてもよい。この場合、演出の煩わしさを解消するために、確変突入演出や時短突入演出Ａを実行する場合に比べて演出期間が短い突入導入演出とすることが好ましい。

【１３３６】

また、前記特徴部０６９ＳＧでは、第１有利状態と該第１有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２有利状態との一例として、大当り遊技状態における遊技ラウンド数が異なる大当りＡ、Ｂ（第１有利状態）と大当りＣ（第２有利状態）とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第２有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当り遊技状態における遊技者の有利度が高い大当りだけでなく、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が遊技者に有利となる大当り（例えば、大当り遊技状態後の時短制御が長い大当りや、大当り終了後に小当り遊技状態の実行頻度が高くなる「小当りラッシュ」などに制御される大当りなど）等であってもよい。

【１３３７】

（特徴部０９９ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１について、図２１－１～図２１－２２に基づいて説明する。尚、本特徴部０９９ＳＧでは、前記特徴部０６９ＳＧのパチンコ遊技機１と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１の特徴構成を、前記特徴部０６９ＳＧのパチンコ遊技機１に適用可能である。

【１３３８】

本特徴部０９９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、図２０－１に示したパチンコ遊技機１と同じく、遊技盤２における画像表示装置５の左側に、遊技球が流下可能な左遊技領域

10

20

30

40

50

に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。つまり、本特徴部 099SG に係るパチンコ遊技機 1 において、遊技状態が通常状態であることによって発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第 1 経路を流下し、遊技状態が時短状態 A、時短状態 B、確変状態のいずれかであることによって発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第 2 経路を流下する。また、右遊技領域の第 2 経路を流下する遊技球の一部は、該第 2 経路上（画像表示装置 5 の右方）に設けられているゲート 41 を通過可能となっており、該ゲート 41 を通過したことに基づいて普通図柄の変表示が実行される。そして、普通図柄の変表示結果が当り（普図当り）となったことにもとづいて第 2 経路上に設けられている第 2 始動入賞口が閉状態から開状態に変化し、該第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部 099SG では、「変表示」を「変動」または「変動表示」と記載する場合がある。

10

【1339】

図 21-1 (A) は、本特徴部 099SG における主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 21-1 (A) に示すように、本特徴部 099SG では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR1、大当り種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3、普図表示結果判定用の乱数値 MR4、MR4 初期値判定用の乱数値 MR5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

20

【1340】

乱数回路 104 は、これらの乱数値 MR1 ~ MR4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 103 は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 104 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 MR1 ~ MR4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【1341】

特図表示結果判定用の乱数値 MR1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「65535」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 MR2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当り A」、「大当り B」、「大当り C」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「299」の範囲の値をとる。

30

【1342】

変動パターン判定用の乱数値 MR3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「99」の範囲の値をとる。

【1343】

普図表示結果判定用の乱数値 MR4 は、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「13」の範囲の値をとる。

40

【1344】

MR4 初期値判定用の乱数値 MR5 は、乱数値 MR4 の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、「3」~「23」の範囲の値をとる。

【1345】

図 21-1 (B) は、ROM 101 に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 099SG では、特図表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

50

【1346】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【1347】

本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

10

【1348】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部099SGでは約 $1/319.68$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部099SGでは約 $1/80.02$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

20

【1349】

図21-1(C1)及び図21-1(C2)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。図21-1(C1)は、第1特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を大当りAと大当りBとから決定するために参照されるテーブルであり、図21-1(C2)は、第2特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を大当りBと大当りCとから決定するために参照されるテーブルである。

30

【1350】

ここで、本特徴部099SGにおける大当り種別について、図21-1(D)を用いて説明する。本特徴部099SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りA、大当りB、大当りCが設けられている。また、これら大当りA、大当りB、大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

40

【1351】

本特徴部099SGでは、可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、1.5秒）とがある。大当りAは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【1352】

50

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

【1353】

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

10

【1354】

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

20

【1355】

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

【1356】

また、図 21-3 (B1) に示すように、大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) においては、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～149 までは大当たり A に割り当てられており、150～299 までは大当たり B に割り当てられている。一方で、図 21-3 (B2) に示すように、大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) においては、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までは大当たり B に割り当てられており、100～299 までは大当たり C に割り当てられている。

30

【1357】

つまり、本特徴部 099SG では、変動特図が第 1 特別図柄である場合は、50% の割合で大当たり遊技状態の 1 ラウンド目に遊技球が V 入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第 2 特別図柄である場合は、100% の確率で大当たり遊技状態の 1 ラウンド目に遊技球が V 入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【1358】

本特徴部 099SG では、大当たり A となった場合であっても、V フタがショート開放状態となったときに V 入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当たり A となった場合には、V 入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当たり B および大当たり C となった場合であっても、V フタがロング開放状態となったときに V 入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当たり B および大当たり C となった場合には、V 入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

40

【1359】

尚、本特徴部 099SG では、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値である MR2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR1 を用いて決定してもよい。

【1360】

50

図 2 1 - 2 (A) は、遊技状態が通常状態である場合に、普通図柄の変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の変表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルであり、図 2 1 - 2 (B) は、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合に、普通図柄の変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の変表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルである。

【1 3 6 1】

尚、本特徴部 0 9 9 S G における時短状態 B とは、遊技状態が通常状態（確変制御も時短制御も実行されていない低確／低ベース状態）において大当り遊技状態に制御されることなく 9 0 0 回の可変表示が実行された場合に制御される遊技状態であって、最大で 1 1 0 0 回の可変表示に亘って時短制御が実行される時短状態 A（低確／高ベース状態）である。

【1 3 6 2】

図 2 1 - 2 (A) に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値 M R 4 の範囲 3 ~ 1 3 うち、3 が当りに割り当てられているとともに、4 ~ 1 3 がはずれに割り当てられている。一方で、図 2 1 - 2 (B) に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値 M R 4 の範囲 3 ~ 1 3 のうち、3 ~ 1 2 が当りに割り当てられているとともに、1 3 がはずれに割り当てられている。つまり、本特徴部 0 9 9 S G において、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合の普図当りの割合は、遊技状態が通常状態である場合の普図当りの割合よりも高く設定されている。

【1 3 6 3】

また、図 2 1 - 2 (C) に示すように、遊技状態が通常状態である場合の普通図柄の変動時間は 6 0 秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合の普通図柄の変動時間は 0 . 1 秒に設定されている。更に、図 2 1 - 2 (D) に示すように、遊技状態が通常状態である場合に普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は 0 . 1 秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合に普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は 3 秒に設定されている。

【1 3 6 4】

つまり、本特徴部 0 9 9 S G における時短状態 A、確変状態、時短状態 B は、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間が長いこと」により、第 2 始動入賞口へ遊技球が入賞し易い、すなわち、第 2 特別図柄の変表示の実行頻度が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 A、確変状態、時短状態 B は、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間が長いこと」の少なくともいずれか 1 の条件を満たすことにより第 2 特別図柄の変表示の実行頻度が高く設定されていてもよい。

【1 3 6 5】

本特徴部 0 9 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 は、前記特徴部 0 6 9 S G におけるパチンコ遊技機（図 2 0 - 1 参照）と同じく、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者が遊技球を左遊技領域 2 L に向けて打ち出すことにより遊技球が第 1 始動入賞口に入賞可能である一方で第 2 始動入賞口や大入賞口への入賞、ゲート 4 1 の通過等が不可能であるとともに、遊技球が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出すことにより遊技球が第 2 始動入賞口へ入賞可能であるとともにゲート 4 1 を通過可能となっている。尚、遊技状態が大当り遊技状態である場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより、遊技球が第 2 始動入賞口と大入賞口とに入賞可能であるとともにゲート 4 1 を通過可能となっている。

【1 3 6 6】

尚、図 2 1 - 1 2 (A) に示すように、遊技状態が通常状態である場合に左遊技領域 2 L に向けて打ち出される遊技球は、遊技盤 2 に配置された複数の釘等によって始動入賞が阻害されるようになっているので、第 1 始動入賞口への遊技球の入賞確率は約 5 . 5 % 程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 の操作による継続的な左遊技領域 2 L への遊技球の打ち出しが条件）。また、遊技状態が通常状態である場合は遊技者が右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート 4 1 を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は 6 0 秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は 0 . 1 秒と極めて短いため（図 2 1 - 2 (C)、図 2 1 - 2 (D) 参照）、遊技球の第 2 始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。

【1 3 6 7】

また、図 2 1 - 1 2 (B) に示すように、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合に右遊技領域 2 R に向けて打ち出される遊技球は、ゲート 4 1 を通過可能であるとともに、該ゲート 4 1 を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は 3 秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は 3 秒であるため（図 2 1 - 2 (C)、図 2 1 - 2 (D) 参照）、第 2 始動入賞口への遊技球の入賞確率は約 5 5 % 程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 の操作による継続的な右遊技領域 2 R への遊技球の打ち出しが条件）。

【1 3 6 8】

図 2 1 - 3 は、本特徴部 0 9 9 S G の特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部 0 9 9 S G では、図 2 1 - 3 に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が 1 5 0 0 m s の超短縮非リーチはずれ、特図変動時間が 3 0 0 0 m s の短縮非リーチ A はずれ、特図変動時間が 5 0 0 0 m s の短縮非リーチ B はずれ、特図変動時間が 7 0 0 0 m s の非リーチ A はずれ、特図変動時間が 1 2 0 0 0 m s の非リーチ B はずれ、特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s のスーパーリーチ A はずれ、特図変動時間が 8 0 0 0 0 m s のスーパーリーチ B はずれ、特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s のスーパーリーチ C はずれ、特図変動時間が 2 5 0 0 0 m s のスーパーリーチ D はずれ、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s のスーパーリーチ E はずれの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチ A はずれ～スーパーリーチ E はずれの変動パターンは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンでもある。

【1 3 6 9】

また、可変表示結果が大当たりとなる場合の変動パターンとして、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない 7 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 7 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ非経由 A 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない 1 2 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 1 2 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s）スーパーリーチ非経由 B 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 4 5 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ A 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 8 0 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 8 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ B 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 4 0 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ C 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 2 5 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 2 5 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ D 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 5 0 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ E 大当たりの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチ A の変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当たりに当選している

か否かを報知するボーリング演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクターと敵キャラクターとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチDの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクターと敵キャラクターとが、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンにおけるバトル演出よりも短いバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するショートバトル演出を実行する変動パターンである。

【1370】

本特徴部099SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図21-4に示すような遊技制御用データ保持エリア099SG150が設けられている。図21-4に示す遊技制御用データ保持エリア099SG150は、第1特図保留記憶部099SG151Aと、第2特図保留記憶部099SG151Bと、普図保留記憶部099SG151Cと、遊技制御フラグ設定部099SG152と、遊技制御タイマ設定部099SG153と、遊技制御カウンタ設定部099SG154と、遊技制御バッファ設定部099SG155とを備えている。

10

【1371】

第1特図保留記憶部099SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部099SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

30

【1372】

第2特図保留記憶部099SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部099SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

【1373】

つまり、本特徴部099SGでは、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、

50

第2特図保留記憶（第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

【1374】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【1375】

尚、可変表示の実行時において、CPU103は、先ず、特別図柄通常処理（図15参照）において第2特図保留記憶が存在する場合は、第2特図保留記憶部099SG151Bから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第2特図保留記憶部099SG151Bの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

【1376】

また、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bに保留記憶が記憶されていない場合は、第1特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第1特図保留記憶が存在する場合は、第1特図保留記憶部099SG151Aから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第1特図保留記憶部099SG151Aの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第1特図保留記憶部099SG151Aの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

【1377】

そして、CPU103は、第1特図保留記憶部099SG151Aまたは第2特図保留記憶部099SG151Bから読み出した乱数値MR1に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当たりとなった場合には乱数値MR2に基づいて大当たり種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図15参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

【1378】

つまり、本特徴部099SGにおいてCPU103は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から1を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。

【1379】

普図保留記憶部099SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部099SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」

10

20

30

40

50

）に達するまで記憶する。

【1380】

遊技制御フラグ設定部099SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部099SG152には、前述の出玉状態フラグを含む複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1381】

遊技制御タイマ設定部099SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部099SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【1382】

遊技制御カウンタ設定部099SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部099SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部099SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【1383】

遊技制御カウンタ設定部099SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【1384】

遊技制御バッファ設定部099SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部099SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1385】

次に、特別図柄の可変表示を実行する際に用いられる変動パターン判定テーブルについて説明する。図21-5～図21-11に示すように、本特徴部099SGでは、特別図柄の可変表示が実行されるときに遊技状態や該特別図柄の可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数の応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能となっている。

【1386】

具体的には、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0～2個である場合は、図21-5(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを、非リーチBはずれ、スーパーリーチAはずれ、スーパーリーチBはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3が取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチBはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0～2個である場合は、変動パターンが97%の割合で非リーチBはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパ

10

20

30

40

50

ーリーチ A はずれの変動パターンに決定され、1 % の割合でスーパーリーチ B はずれの変動パターンに決定される。

【1387】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図21-5(B)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンを、短縮非リーチBはずれ、スーパーリーチAはずれ、スーパーリーチBはずれの変動パターンとから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が短縮非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチBはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが97 % の割合で短縮非リーチBはずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチAはずれの変動パターンに決定され、1 % の割合でスーパーリーチBはずれの変動パターンに決定される。

【1388】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数にかかわらず（保留記憶数が0～3個のいずれかである場合においても共通で）、大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由B大当たり、スーパーリーチA大当たり、スーパーリーチB大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルAにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、10個数値がスーパーリーチ非経由B大当たりの変動パターンに割り当てられており、40個の数値がスーパーリーチA大当たりの変動パターンに割り当てられており、50個の数値がスーパーリーチB大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが10 % の割合でスーパーリーチ非経由B大当たりの変動パターンに決定され、40 % の割合でスーパーリーチA大当たりの変動パターンに決定され、50 % の割合でスーパーリーチB大当たりの変動パターンに決定される。

【1389】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図21-6(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンを、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチはずれDの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95 % の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3 % の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1390】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図21-6(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを、短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、80個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、15個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパー

リーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが80%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、15%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1391】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図21-6(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルEを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルEにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1392】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図21-6(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルFを用いて変動パターンを短縮非リーチA、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルFにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1393】

以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

【1394】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図21-7に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチC大当たり、スーパーリーチD大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルBにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、80個の数値がスーパーリーチC大当たりの変動パターンに割り当てられており、15個の数値がスーパーリーチD大当たりの

変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当りの変動パターンに決定され、80%の割合でスーパーリーチC大当りの変動パターンに決定され、15%の割合でスーパーリーチD大当りの変動パターンに決定される。

【1395】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図21-8(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルGを用いて変動パターンを非リーチAはずれとスーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルGにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

10

【1396】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図21-8(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルHを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルHにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、85個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、10個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが85%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、10%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

20

【1397】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図21-8(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルIを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

30

40

【1398】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図21-8(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルJを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルJにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95

50

%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1399】

以上のように、時短状態Aにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Aでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

10

【1400】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図21-9に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチE大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、95個の数値がスーパーリーチE大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、95%の割合でスーパーリーチE大当たりの変動パターンに決定される。

20

【1401】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図21-10(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルKを用いて変動パターンを非リーチBはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが97%の割合で非リーチBはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

30

【1402】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図21-10(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルLを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルLにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが97%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

40

【1403】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図21-10(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルMを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルMにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、99個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチDはずれの

50

変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態 B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 2 個である場合は、変動パターンが 99% の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、1% の割合でスーパーリーチ D はずれの変動パターンに決定される。

【1404】

また、遊技状態が時短状態 B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、図 21-10 (D) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル N を用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれの変動パターンのみから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル N においては、変動パターン判定用の乱数値 MR3 の取り得る数値のうち、100 個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態 B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、変動パターンが 100% の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定される。

【1405】

以上のように、時短状態 B において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部 099SG における時短状態 B では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第 1 特別図柄の可変表示であれば第 1 特図保留記憶部 099SG151A に記憶されている保留記憶数、第 2 特別図柄の可変表示であれば第 2 特図保留記憶部 099SG151B に記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【1406】

また、遊技状態が時短状態 B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図 21-11 に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンをスーパーリーチ D 大当たりの変動パターンのみ決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブル D においては、変動パターン判定用の乱数値 MR3 の取り得る数値のうち、100 個の数値がスーパーリーチ D 大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態 B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが 100% の割合でスーパーリーチ D 大当たりの変動パターンに決定される。

【1407】

ここで、本特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 における時短状態 A、時短状態 B、確変状態での期間値について図 21-13 ~ 図 21-23 に基づいて説明する。

【1408】

まず、図 21-13 (A) 及び図 21-23 に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 α とすると、該期間値 α は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される。ここで、A は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、a は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 110 回の変動表示に占める割合、B は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、b は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 110 回の変動表示に占める割合、C は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、c は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 110 回の変動表示に占める割合、D は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、d は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 110 回の変動表示に占める割合である。尚、本特徴部 099SG における変動表示結果がはずれとなる変動表示期間は、特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間を指す。

【1409】

また、図 21-13 (B) 及び図 21-23 に示すように、遊技状態が時短状態 B である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 β とすると、該期間値 β は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される。ここで、E は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、e は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 110 回の変動表示に占める割合、F は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、f は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 110 回の変動表示に占める割合、G は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、g は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 110 回の変動表示に占める割合、H は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、h は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 110 回の変動表示に占める割合である。

10

【1410】

また、図 21-13 (C) 及び図 21-23 に示すように、遊技状態が確変状態である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 γ とすると、該期間値 γ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される。ここで、I は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、i は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 110 回の変動表示に占める割合、J は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、j は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 110 回の変動表示に占める割合、K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、k は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 110 回の変動表示に占める割合、L は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、l は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 110 回の変動表示に占める割合である。

20

【1411】

以上、図 21-13 (A) ~ 図 21-13 (C) より、各代数 A ~ L 及び a ~ l に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 α 、時短状態 B における期間値 β 、確変状態における期間値 γ を算出すると、期間値 α は期間値 β よりも大きい値であり、且つ、期間値 γ は期間値 β よりも大きい値となる ($\alpha > \beta$ 、 $\gamma > \beta$)。

30

【1412】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。図 21-14 (A) 及び図 21-23 に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合における 1100 回の変動の平均変動時間を期間値 α' とすると、該期間値 α' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。ここで、A は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、a' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1100 回の変動表示に占める割合、B は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、b' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1100 回の変動表示に占める割合、C は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、c' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1100 回の変動表示に占める割合、D は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、d' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1100 回の変動表示に占める割合である。

40

【1413】

50

また、図 21-14 (B) 及び図 21-23 に示すように、遊技状態が時短状態 B である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 β' とすると、該期間値 β' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される。ここで、E は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 e' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1100 回の変動表示に占める割合、F は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 f' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1100 回の変動表示に占める割合、G は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1100 回の変動表示に占める割合、H は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1100 回の変動表示に占める割合である。

10

【1414】

また、図 21-14 (C) 及び図 21-23 に示すように、遊技状態が確変状態である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 γ' とすると、該期間値 γ' は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、I は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合、J は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合、K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合、H は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合である。

20

【1415】

以上、図 21-14 (A) ~ 図 21-14 (C) 及び図 21-23 より、各代数 A ~ L 及び $a' \sim l'$ に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 α' 、時短状態 B における期間値 β' 、確変状態における期間値 γ' を算出すると、期間値 α' は期間値 β' よりも大きい値であり、且つ、期間値 γ' は期間値 β' よりも大きい値となる ($\alpha' > \beta'$ 、 $\gamma' > \beta'$)。

30

【1416】

次に、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動表示を実行する場合に注目する。まず、図 21-15 (A) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 δ とすると、該期間値 δ は $D \times 110$ の値により算出される。ここで、D は前述したように時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

40

【1417】

また、図 21-15 (B) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ε とすると、該期間値 ε は $H \times 110$ の値により算出される。ここで、H は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1418】

50

また、図 21-15 (C) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ζ とすると、該期間値 ζ は $L \times 110$ の値により算出される。ここで、 L は前述したように確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1419】

以上、図 21-15 (A) ~ 図 21-15 (C) より、各代数 D 、 H 、 L に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 δ 、時短状態 B における期間値 ε 、確変状態における期間値 ζ を算出すると、期間値 δ は期間値 ε よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ は期間値 ε よりも大きい値となる ($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。

10

【1420】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 21-16 (A) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 δ' とすると、とすると、該期間値 δ' は $D \times 1100$ の値により算出される。ここで、 D は前述したように時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

20

【1421】

また、図 21-16 (B) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ε' とすると、とすると、該期間値 ε' は $H \times 1100$ の値により算出される。ここで、 H は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1422】

また、図 21-16 (C) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ζ' とすると、該期間値 ζ' は $L \times 1100$ の値により算出される。ここで、 L は前述したように確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

30

【1423】

以上、図 21-16 (A) ~ 図 21-16 (C) より、各代数 D 、 H 、 L に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 δ' 、時短状態 B における期間値 ε' 、確変状態における期間値 ζ' を算出すると、期間値 δ' は期間値 ε' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ' は期間値 ε' よりも大きい値となる ($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

【1424】

また、図 21-17 (A) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間の期間値を η とすると、該期間値 η は $C \times 110$ の値により算出される。

40

【1425】

また、図 21-17 (B) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間変動表示の実行時に常に第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合の 110 回の変動表示の平均変動時間を期間値 θ とすると、該期間値 θ は $G \times 110$ の値により算出される。

50

【1426】

また、図21-17(C)及び図21-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ι とすると、該期間値 ι は $K \times 110$ の値により算出される。

【1427】

以上、図21-17(A)～図21-17(C)より、各代数C、G、Kに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 η 、時短状態Bにおける期間値 θ 、確変状態における期間値 ι を算出すると、期間値 η は期間値 θ よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι は期間値 θ よりも大きい値となる($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。

10

【1428】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図21-18(A)及び図21-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 η' とすると、該期間値 η' は $C \times 1100$ の値により算出される。

【1429】

また、図21-18(B)及び図21-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 θ' とすると、該期間値 θ' は $G \times 1100$ の値により算出される。

20

【1430】

また、図21-18(C)及び図21-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ι' とすると、該期間値 ι' は $K \times 1100$ の値により算出される。

【1431】

以上、図21-18(A)～図21-18(C)より、各代数C、G、Kに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 η' 、時短状態Bにおける期間値 θ' 、確変状態における期間値 ι' を算出すると、期間値 η' は期間値 θ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι' は期間値 θ' よりも大きい値となる($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

30

【1432】

また、図21-19(A)及び図21-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 κ とすると、該期間値 κ は $B \times 110$ の値により算出される。

【1433】

また、図21-19(B)及び図21-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 λ とすると、該期間値 λ は $F \times 110$ の値により算出される。

40

【1434】

また、図21-19(C)及び図21-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $J \times 110$ の値により算出される。

【1435】

以上、図21-19(A)～図21-19(C)より、各代数B、F、Jに本特徴部に

50

おける数値を代入して時短状態 A における期間値 κ 、時短状態 B における期間値 λ 、確変状態における期間値 μ を算出すると、期間値 κ は期間値 λ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 λ よりも大きい値となる ($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

【1436】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 21-20 (A) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 κ' とすると、該期間値 κ' は $B \times 1100$ の値により算 10 出される。

【1437】

また、図 21-20 (B) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 λ' とすると、該期間値 λ' は $F \times 1100$ の値により算出される。

【1438】

また、図 21-20 (C) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ' とすると、該期間値 μ' は $J \times 1100$ の値により算出される。 20

【1439】

以上、図 21-20 (A) ~ 図 21-20 (C) より、各代数 B、F、J に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 κ' 、時短状態 B における期間値 λ' 、確変状態における期間値 μ' を算出すると、期間値 κ' は期間値 λ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 λ' よりも大きい値となる ($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【1440】

また、図 21-21 (A) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ν とすると、該期間値 ν は $A \times 110$ の値により算出される。 30

【1441】

また、図 21-21 (B) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ξ とすると、該期間値 ξ は $E \times 110$ の値により算出される。

【1442】

また、図 21-21 (C) 及び図 21-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 π とすると、該期間値 π は $I \times 110$ の値により算出される。 40

【1443】

以上、図 21-21 (A) ~ 図 21-21 (C) より、各代数 A、E、I に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 ν 、時短状態 B における期間値 ξ 、確変状態における期間値 π を算出すると、期間値 ν は期間値 ξ よりも大きい値であり、且つ、期間値 π は期間値 ξ よりも大きい値となる ($\nu > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

【1444】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 21-22 (A) 及び図 21-23 に示すよ 50

うに、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 v' とすると、該期間値 v' は $A \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【1 4 4 5】

また、図 2 1 - 2 2 (B) 及び図 2 1 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ξ' とすると、該期間値 ξ' は $E \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【1 4 4 6】

また、図 2 1 - 2 2 (C) 及び図 2 1 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 π' とすると、該期間値 π' は $I \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【1 4 4 7】

以上、図 2 1 - 2 2 (A) ~ 図 2 1 - 2 2 (C) より、各代数 A、E、I に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 v' 、時短状態 B における期間値 ξ' 、確変状態における期間値 π' を算出すると、期間値 v' は期間値 ξ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 π' は期間値 ξ' よりも大きい値となる ($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1 4 4 8】

次に、本特徴部 0 9 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 の試射試験を 1 0 時間行ったときの通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における実射値（発射遊技球数、特図 1 始動口入賞回数、特図 2 始動口入賞回数、特図 1 変動表示回数、特図 2 変動表示回数、合計特図 1 変動時間、合計特図 2 変動時間）及びこれら実射値から得られたパチンコ遊技機 1 の設計値を図 2 1 - 2 4 (A) 及び図 2 1 - 2 4 (B) に示す。尚、図 2 1 - 2 4 (A) に示すように、通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の試射試験時間の合計時間が 1 0 時間に満たないのは、残り時間が大当り遊技状態であるかである。また、通常状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 の操作による継続的な左遊技領域 2 L への遊技球の打ち出しが条件であり、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 の操作による継続的な右遊技領域 2 R への遊技球の打ち出しが条件である。

【1 4 4 9】

図 2 1 - 2 4 (A) に示すように、通常状態においては、試射試験時間が 3 4 6 . 0 8 分、発射遊技球数が 3 4 5 8 0 個、特図 1 始動口入賞回数が 1 9 3 9 回、特図 2 始動口入賞回数が 0 回、特図 1 変動表示回数が 1 8 8 3 回、特図 2 変動表示回数が 0 回、合計特図 1 変動時間が 2 3 8 4 0 秒、合計特図 2 変動時間が 0 秒である。また、時短状態 A においては、試射試験時間が 7 7 . 0 0 分、発射遊技球数が 7 6 7 6 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 4 3 7 1 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 6 5 8 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 3 5 4 8 秒である。また、時短状態 B においては、試射試験時間が 1 4 . 9 6 分、発射遊技球数が 1 4 9 4 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 8 2 1 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 5 9 4 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 9 5 4 秒である。また、確変状態においては、試射試験時間が 1 1 6 . 0 0 分、発射遊技球数が 1 1 5 1 5 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 6 5 5 6 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 9 8 7 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 4 3 8 7 秒である。

【1 4 5 0】

以上の実射値から、本特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 における設計値として、図 2 1 - 2 4 (B) に示すように、通常状態における 1 分あたりの発射遊技球数が 9 9 . 9 個／分、特図 1 入賞率が 5 . 6 個／分、特図 2 入賞率が 0 個／分、平均特図 1 変動時間が

12.661秒、平均特図2変動時間が0秒と算出されている。また、時短状態Aにおける1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が0個/分、特図2入賞率が56.7個/分、平均特図1変動時間が0秒、平均特図2変動時間が5.393秒と算出されている。また、時短状態Bにおける1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が0個/分、特図2入賞率が54.8個/分、平均特図1変動時間が0秒、平均特図2変動時間が1.607秒と算出されている。また、確変状態における1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が0個/分、特図2入賞率が56.7個/分、平均特図1変動時間が0秒、平均特図2変動時間が4.445秒と算出されている。

【1451】

尚、時短状態A、時短状態B、確変状態の特図2入賞率を比較すると時短状態Bの特図2入賞率のみ数値が異なっているが、これは時短状態Bにおける発射遊技球数が他の2状態よりも少ないことにより生じた誤差によるものである。

【1452】

ここで、図21-24に示す設計値から得られた数値に基づいて通常状態、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間を実際に算出する。

【1453】

先ず、図21-25(A)に示すように、通常状態においては、第1特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第1特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第1特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第1特図保留記憶数が0~2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図21-5(A)参照)、 $12000(\text{ms}) \times 97/100 + 45000(\text{ms}) \times 2/100 + 80000(\text{ms}) \times 1/100 = 13340(\text{ms})$ と算出される。また、第1特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第1特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図21-5(B)参照)、 $5000(\text{ms}) \times 97/100 + 45000(\text{ms}) \times 2/100 + 80000(\text{ms}) \times 1/100 = 6550(\text{ms})$ と算出される。

【1454】

尚、図21-24(A)に示した通常状態に基づき第1特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図21-25(B)に示すように、第1特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合が10%、第1特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合が40%、第1特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合が40%、第1特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合が10%と算出される。

【1455】

このため、図21-25(C)に示すように、通常状態における平均変動時間は、 $13340(\text{ms}) \times 10/100 + 13340(\text{ms}) \times 40/100 + 13340(\text{ms}) \times 40/100 + 6550(\text{ms}) \times 10/100 = 12661(\text{ms})$ と算出される。

【1456】

また、図21-26(A)に示すように、時短状態Aにおいて、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Aは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図21-8(A)参照)、 $7000(\text{ms}) \times 95/100 + 50000(\text{ms}) \times 5/100 = 9150(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Bは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図21-8(B)参照)、 $3000(\text{ms}) \times 85/100 + 7000(\text{ms}) \times 10/100 + 50000(\text{ms}) \times 5/100 = 5750(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動

10

20

30

40

50

時間 C は、該第 2 特図保留記憶数が 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図 21-8（C）参照）、 $3000 \text{ (ms)} \times 90 / 100 + 7000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 + 50000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 = 5550 \text{ (ms)}$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 D は、該第 2 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図 21-6（D）参照）、 $3000 \text{ (ms)} \times 95 / 100 + 50000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 = 5350 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1457】

尚、図 21-24（A）に示した時短状態 A に基づき該時短状態 A における 110 回及び 1100 回の変動表示での第 2 特図保留記憶数が 0～3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 21-26（B）に示すように、第 2 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合（a 及び a'）が 0.9090909%、第 2 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合（b 及び b'）が 0.9090909%、第 2 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合（c 及び c'）が 2.7272727%、第 2 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合（d 及び d'）が 95.4545455% と算出される。

【1458】

このため、図 21-26（C）に示すように、時短状態 A における 1 変動の平均変動時間（α 及び α'）は、 $9150 \text{ (ms)} \times 0.9090909 + 5750 \text{ (ms)} \times 0.9090909 / 100 + 5550 \text{ (ms)} \times 2.7272727 / 100 + 5350 \text{ (ms)} \times 95.4545455 / 100 = 5393.636 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1459】

また、図 21-27（A）に示すように、時短状態 B において、第 2 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 E は、該第 2 特図保留記憶数が 0 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図 21-10（A）参照）、 $5000 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 5600 \text{ (ms)}$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 F は、該第 2 特図保留記憶数が 1 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図 21-10（B）参照）、 $1500 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 2205 \text{ (ms)}$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 G は、該第 2 特図保留記憶数が 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図 21-10（C）参照）、 $1500 \text{ (ms)} \times 99 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 1 / 100 = 1735 \text{ (ms)}$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 H は、該第 2 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図 21-10（D）参照）、 $1500 \text{ (ms)} \times 100 / 100 = 1500 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1460】

尚、図 21-24（A）に示した時短状態 B に基づき該時短状態 B における 110 回及び 1100 回の変動表示での第 2 特図保留記憶数が 0～3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 21-27（B）に示すように、第 2 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合（e 及び e'）が 0.9090909%、第 2 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合（f 及び f'）が 1.8181818%、第 2 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合（g 及び g'）が 24.5454545%、第 2 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合（h 及び h'）が 72.7272727% と算出される。

【1461】

このため、図 21-27（C）に示すように、時短状態 B における 1 変動の平均変動時間（β 及び β'）は、 $5600 \text{ (ms)} \times 0.9090909 + 2205 \text{ (ms)} \times 1.8181818 / 100 + 1735 \text{ (ms)} \times 24.5454545 / 100 + 1500 \text{ (ms)} \times 72.7272727 / 100 = 5393.636 \text{ (ms)}$ と算出される。

$(ms) \times 72.7272727 / 100 = 1607.773 (ms)$ と算出される。

【1462】

また、図21-28(A)に示すように、確変状態において、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Iは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図21-6(A)参照)、 $7000(ms) \times 95 / 100 + 40000(ms) \times 2 / 100 + 25000 \times 3 / 100 = 8200(ms)$ と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Jは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図21-6(B)参照)、 $3000(ms) \times 80 / 100 + 7000(ms) \times 15 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000(ms) \times 3 / 100 = 5000(ms)$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Kは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図21-6(C)参照)、 $3000(ms) \times 90 / 100 + 7000(ms) \times 5 / 100 + 40000(ms) \times 2 / 100 + 25000(ms) \times 3 / 100 = 4600(ms)$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Lは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図21-6(D)参照)、 $3000(ms) \times 95 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000(ms) \times 3 / 100 = 4400(ms)$ と算出される。

【1463】

尚、図21-24(A)に示した確変状態に基づき該確変状態における110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図21-28(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(i及びi')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(j及びj')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(k及びk')が2.7272727%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(l及びl')が95.4545455%と算出される。

【1464】

このため、図21-28(C)に示すように、確変状態における1変動の平均変動時間(y及びy')は、 $8200(ms) \times 0.9090909 + 5000(ms) \times 0.9090909 / 100 + 4600(ms) \times 2.7272727 / 100 + 4400(ms) \times 95.4545455 / 100 = 4445.455(ms)$ と算出される。

【1465】

以上から、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1での時短状態A、時短状態B、確変状態における1変動の平均変動時間を比較すると、図21-29に示すように、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(β及びβ')は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間(α及びα')よりも短く(α>β及びα'>β')また、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(β及びβ')は、確変状態における1変動の平均変動時間(y及びy')よりも短く設定されている(y>β及びy'>β')。

【1466】

続いて、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を算出する。

【1467】

図21-30(A)及び図21-35に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値χとすると、該期間値χは、α(また

は $\alpha' \times 110 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 110 = 593299.63 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ψ とすると、該期間値 ψ は、 $\beta \text{ (または } \beta') \times 110 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 110 = 176855.03 \text{ (ms)}$ と算出される。また、確変状態において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ω とすると、該期間値 ω は、 $\gamma \text{ (または } \gamma') \times 110 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 110 = 489000.05 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1468】

つまり、本特徴部 099SG においては、時短状態 B における 1 変動の平均変動時間に 110 を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態 A における 1 変動の平均変動時間に 110 を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ψ は、確変状態における 1 変動の平均変動時間に 110 を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されている ($\chi > \psi$ 且つ $\omega > \psi$)。

【1469】

更に、図 21-31 (A) 及び図 21-36 に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 χ' とすると、該期間値 χ' は、 $\alpha \text{ (または } \alpha') \times 1100 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 1100 = 5932996.3 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ψ' とすると、該期間値 ψ' は、 $\beta \text{ (または } \beta') \times 1100 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 1100 = 1768550.3 \text{ (ms)}$ と算出される。また、確変状態において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ω' とすると、該期間値 ω' は、 $\gamma \text{ (または } \gamma') \times 1100 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 1100 = 4890000.5 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1470】

つまり、本特徴部 099SG においては、時短状態 B における 1 変動の平均変動時間に 1100 を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態 A における 1 変動の平均変動時間に 110 を乗算して得られる期間値 ω' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ψ' は、確変状態における 1 変動の平均変動時間に 110 を乗算して得られる期間値 ω' よりも小さく設定されている ($\chi' > \psi'$ 且つ $\omega' > \psi'$)。

【1471】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 21-31 (A) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 δ は $D \times 110 = 5350 \text{ (ms)} \times 110 = 588500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ε は $H \times 110 = 1500 \text{ (ms)} \times 110 = 165000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ζ は $L \times 110 = 4400 \text{ (ms)} \times 110 = 484000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SG においては、図 21-15 に示したように、期間値 δ は期間値 ε よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ は期間値 ε よりも大きい値となる ($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。

【1472】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 21-31 (B) に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 δ' は $D \times 1100 = 5350 \text{ (ms)} \times 1100 = 5885000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ε' は $H \times 1100 = 1500 \text{ (ms)}$

$\times 1100 = 1650000$ (ms) と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ζ' は $L \times 1100 = 4400$ (ms) $\times 1100 = 4840000$ (ms) と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図21-16に示したように、期間値 δ' は期間値 ε' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ' は期間値 ε' よりも大きい値となる ($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

【1473】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図21-32(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 η は $C \times 110 = 5550$ (ms) $\times 110 = 610500$ (ms) と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 θ は $G \times 110 = 1735$ (ms) $\times 110 = 190850$ (ms) と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ι は $K \times 110 = 4600$ (ms) $\times 110 = 506000$ (ms) と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図21-17に示したように、期間値 η は期間値 θ よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι は期間値 θ よりも大きい値となる ($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。

【1474】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図21-32(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 η' は $C \times 1100 = 5550$ (ms) $\times 1100 = 6105000$ (ms) と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 θ' は $G \times 1100 = 1735$ (ms) $\times 1100 = 1908500$ (ms) と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ι' は $K \times 1100 = 4600$ (ms) $\times 1100 = 5060000$ (ms) と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図21-18に示したように、期間値 η' は期間値 θ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι' は期間値 θ' よりも大きい値となる ($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【1475】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図21-33(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 κ は $B \times 110 = 5750$ (ms) $\times 110 = 632500$ (ms) と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 λ は $F \times 110 = 2205$ (ms) $\times 110 = 242550$ (ms) と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ は $J \times 110 = 5000$ (ms) $\times 110 = 550000$ (ms) と算出される。つまり、本特徴部099SFにおいては、図21-19に示したように、期間値 κ は期間値 λ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 λ よりも大きい値となる ($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

【1476】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図21-33(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第

2 特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 κ' は $B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100 = 6325000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 λ' は $F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100 = 2425500 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ' は $J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100 = 5500000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SFにおいては、図21-20に示したように、期間値 κ' は期間値 λ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 λ' よりも大きい値となる ($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

10

【1477】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図21-34(A)に示すように、時短状態 A において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 v は $B \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110 = 1006500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ξ は $E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110 = 616000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 π は $I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110 = 902000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SEにおいては、図21-21に示したように、期間値 v は期間値 ξ よりも大きい値であり、且つ、期間値 π は期間値 ξ よりも大きい値となる ($v > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

20

【1478】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図21-34(B)に示すように、時短状態 A において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 v' は $B \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100 = 10065000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ξ' は $E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100 = 6160000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 π' は $I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100 = 9020000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SEにおいては、図21-22に示したように、期間値 v' は期間値 ξ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 π' は期間値 ξ' よりも大きい値となる ($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

30

【1479】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動表示に要する時間を比較すると、図21-30(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時短状態 B が最も短く設定されている ($\chi > \psi$ 、 $\omega > \psi$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図21-30(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間も時短状態 B が最も低く設定されている ($\chi' > \psi'$ 、 $\omega' > \psi'$)。

40

【1480】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図21-34(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時短状態 B が最も短く設定されている ($v > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。また、時短状態

50

A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図21-34(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1481】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図21-33(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図21-33(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

10

【1482】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図21-32(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図21-32(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

20

【1483】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図21-31(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図21-31(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

30

【1484】

つまり、本特徴部099SGにおける時短状態A、時短状態B、確変状態においては、第2特図保留記憶数が0個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が1個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が2個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が3個である状態で110回または1100回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く(1変動当りに要する平均変動表示時間が短く)設定されている。また、時短状態A、時短状態B、確変状態において遊技者が第2特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合(図21-26(B)、図21-27(B)、図21-28(B)に示す割合で各保留記憶数での変動表示を110回または1100回行う場合)においても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く(1変動当りに要する平均変動表示時間が短く)設定されている。

40

【1485】

以上、本特徴部099SGにけるパチンコ遊技機1においては、従来のパチンコ遊技機における時短状態(時短状態A)と確変状態に加えてこれら時短状態Aや確変状態よりも特別図柄の変動効率が高い時短状態Bに制御可能となっていることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑えることが可能となっている。

【1486】

例えば、従来のパチンコ遊技機においては、大当りの終了後、低確状態(例えば、通常

50

状態（低確／低ベース状態）で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率が約 $1/300$ の場合で 900 回など、大当り確率分母の約 3 倍）の可変表示が行われた場合でも、本特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 のように時短状態 B に制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約 3 倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【1487】

一方、本特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 のように時短状態 B に制御可能である場合は、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約 2.5～3 倍）の可変表示が行われた場合に時短状態 B に制御され、特定回数（例えば、1100 回など、最大で大当り確率分母の約 3.8 倍など）の可変表示にわたり時短状態 B に制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約 3 倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態 B に制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【1488】

特に特徴部 099SG では、遊技状態が時短状態 B に制御された時点で遊技者は多大な時間と投資を要しているため、該時短状態 B では、はずれの可変表示を極力短い変動時間にて実行することによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

【1489】

また、特徴部 099SG では、保留記憶数が 0～3 のいずれの状態でも、時短状態 B の場合が時短状態 A や確変状態よりも変動効率が最も高いことに加え、前記特徴部 069SG の図 20-36（及び該図 20-36 に係る特徴点の記載された図面）にて説明した各種演出（例えば、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告などの先読み予告演出や、可動体予告、キャラクタ予告、リーチ予告、ボタン予告などの予告演出など）の実行割合が、時短状態 A や確変状態における各種演出の実行割合よりも低い（特徴部 099SG における各種演出の実行割合は、前記特徴部 069SG の図 20-36 にて説明した各種演出の実行割合と同じである）。よって、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続け、投資も嵩んで気が滅入っていたとしても、時短状態 B に制御された場合、保留記憶数が 0～3 のいずれの状態でも、または保留記憶数が 0～3 のいずれの状態でも変動を消化したとしても、無駄な煽りが少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【1490】

また、本特徴部 099SG では、図 21-15、図 21-17、図 21-19、図 21-21 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間に 110 を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態 B の 1100 回の変動表示のうち、110 回の変動表示の消化時間（110 回の変動表示の合計時間）が時短状態 A や確変状態における 110 回の変動表示の消化時間よりも短いということを示している。仮に、時短状態 B における 110 回の変動表示の消化時間が時短状態 A や確変状態における 110 回の変動表示の消化時間と同一（または略同一）の期間であると、時短状態 B の 1100 回の変動表示の消化時間は時短状態 B の 110 回の変動表示の消化時間の数倍を要してしまうことにより、遊技状態が時短状態 B に制御されると消化時間の長期化により遊技者に不快感や不満感を与えてしまうことが考えられる。そこで本発明は、時短状態 B における変動効率を時短状態 A や確変状態よりも高めることによって遊技者が時短状態 B に制御されたときに不満感を与えてしまうことを防止し、結果として好適に遊技状態を時短状態 B に制御可能なパチンコ遊技機 1 を提供することを目的とした発明となっている。

【1491】

更に、本特徴部099SGでは、図21-16、図21-18、図21-20、図21-22に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間に1100を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Aや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Aや確変状態での変動表示を時短状態Bでの最大変動表示回数と同数である1100回実行させて、これら時短状態Aにおける1100回分の変動時間、時短状態Bにおける1100回分の変動時間、確変状態における1100回分の変動時間を比較することで時短状態Bが最も変動効率が高いことを示し、変動表示が遊技者に不満感を与えないよう好適に時短状態Bに制御可能であることを示す為である。

【1492】

これは、時短状態Aや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Aや確変状態での変動表示が時短状態Bでの最大変動表示回数と同数である1100回実行された場合に、時短状態Bが最も変動効率が高いように設計することで、時短状態Aや確変状態と比較されたとしても時短状態Bが最も変動効率が高いことを示す。よって、時短状態Bでの変動に不満を与えないようにし、結果として、好適に時短状態Bに制御していることとなる。

【1493】

また、図21-30(A)に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 β に110を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 α に110を乗算して得られる期間値 χ よりも小さく、且つ期間値 ψ は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に110を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されているので、時短状態Bの変動効率が時短状態Aや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Bにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Bを提供することができる。特に本特徴部099SGでは、前述したように時短状態Bでは時短状態Aや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態Aや確変状態（時短状態Bよりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態Aや確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

【1494】

また、図21-30(B)に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 β に1100を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 α に1100を乗算して得られる期間値 χ' よりも小さく、且つ期間値 ψ' は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に1100を乗算して得られる期間値 ω' よりも小さく設定されているので、時短状態Bの変動効率が時短状態Aや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Bにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Bを提供することができる。特に本特徴部099SGでは、前述したように時短状態Bでは時短状態Aや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態Aや確変状態（時短状態Bよりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態Aや確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

【1495】

また、図21-21に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ξ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ν よりも小さく設定されているとともに

10

20

30

40

50

、該期間値 ξ は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 π よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1496】

また、図21-22に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ξ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ν' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ξ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 π' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1497】

また、図21-19に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 λ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 κ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 λ は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1498】

また、図21-20に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 λ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 κ' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 λ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1499】

また、図21-17に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 θ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 η よりも小さく設定されているとともに、該期間値 θ は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ι よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1500】

また、図 21-18 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 θ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 η' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 θ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ι' よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

10

【1501】

また、図 21-15 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ε は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ε は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ζ よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

20

【1502】

また、図 21-16 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ε' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ε' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ζ' よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

30

【1503】

また、本特徴部 099SG におけるパチンコ遊技機 1 は、特別図柄の変動表示に加えて普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り（普図当り）となることによって閉状態から開放状態に変化した第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第 1 特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第 2 特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第 1 特図保留記憶部 099SG 151A や第 2 特図保留記憶部 099SG 151B を有している。これら第 1 特図保留記憶部 099SG 151A と第 2 特図保留記憶部 099SG 151B とでは、最大保留記憶数がどちらも 4 個に設定されており、該最大保留記憶数の上限値は遊技状態に応じて変化することはない。

40

【1504】

更に、図 21-2 (B)、図 21-2 (D) に示すように、普通図柄の変動表示において普図当りが発生する確率は遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで共通であるとともに、普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで共通の 3 秒間に設定されており、遊技状態が時短状態 A や時短状態 B である場合は、発射装置により右遊技領域の第 2 経路に

50

向けて打ち出された遊技球がゲート 4 1 や第 2 始動入賞口に入賞（進入）可能となっている。このため、本特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 では、遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで遊技性の多くを共通化することができるので、時短状態 A と時短状態 B とで遊技性が大きく異なることにより遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

【1505】

また、本特徴部 0 9 9 S G では、遊技状態が時短状態 A、時短状態 B、確変状態のいずれかである場合について、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態 B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく変動表示の終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態 B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出してもよい。このようにすることによって、各遊技状態における期間値を計測により適切に得ることが可能となる。

【1506】

また、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B において記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず 4 個であり、図 2 1 - 1 3 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が 110 回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【1507】

特に、遊技状態が時短状態 A であり、該時短状態 A において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を α とすると、該期間値 α は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される。ここで、A は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、a は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 110 回の変動表示に占める割合、B は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、b は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 110 回の変動表示に占める割合、C は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、c は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 110 回の変動表示に占める割合、D は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、d は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 110 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 α を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 A の期間値 α を得ることができる。

【1508】

また、遊技状態が時短状態 B であり、該時短状態 B において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を β とすると、該期間値 β は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される。ここで、E は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、e は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 110 回の変動表示に占める割合、F は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、f は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 110 回の変動表示に占める割合、G は時短状態 B において第 2 特図保留記憶

数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合、 H は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ｂの１１０回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 β を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ｂの期間値 β を得ることができる。

【１５０９】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を γ とすると、該期間値 γ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される。ここで、 I は確変状態において第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i は確変状態において第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、 J は確変状態において第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j は確変状態において第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、 K は確変状態において第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k は確変状態において第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合、 L は確変状態において第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l は確変状態において第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該確変状態の１１０回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 γ を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 γ を得ることができる。

【１５１０】

また、第１特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部０９９ＳＧ１５１Ｂにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず４個であり、図２１－１４に示すように、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が１１００回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【１５１１】

特に、遊技状態が時短状態Ａであり、該時短状態Ａにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を α' とすると、該期間値 α' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。ここで、 A は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 a' は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が０個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、 B は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が１個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 b' は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が１個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、 C は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が２個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 c' は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が２個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合、 D は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 d' は時短状態Ａにおいて第２特図保留記憶が３個であるときの変動表示が該時短状態Ａの１１００回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 α' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Ａの期間値 α' を得ることができる。

【１５１２】

また、遊技状態が時短状態Ｂであり、該時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を β' とすると、該期間値 β' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される。ここで、 E は時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が０個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 e' は時短状態Ｂにおいて第２特

図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 f' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 β' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Bの期間値 β' を得ることができる。

10

【1513】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を γ' とすると、該期間値 γ' は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i' は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j' は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k' は確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Lは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l' は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 γ' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 γ' を得ることができる。

20

【1514】

以上のように、本特徴部099SGにおける時短状態A、時短状態B、確変状態においては、第2特図保留記憶数が0個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が1個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が2個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が3個である状態で110回または1100回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く（1変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態A、時短状態B、確変状態において遊技者が第2特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図21-26（B）、図21-27（B）、図21-28（B）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を110回または1100回行う場合）においても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く（1変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

30

【1515】

また、本特徴部099SGでは、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間、確変状態における1の変動の平均変動時間のそれぞれで110または1100を乗算して得た値を比較して時短状態Bの変動効率が最も高いことを示す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間、確変状態における1の変動の平均変動時間のそれぞれに乘算する値は、109や1099等、110や1099以外の値であってもよい。尚、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間、確変状態における1の変動の平均変動時間のそれぞれに109や1099を乗算する理由は、時短状態A、時短状態B、確変状態の最初の変動はほぼ必ず保留記憶数が0で変動が開始されるためである。また、時短状態

40

50

A、時短状態B、確変状態の3状態、または、時短状態Aと確変状態の2状態の最終5変動を他の変動よりも高い割合で特図変動時間が長い変動とする場合については、各状態の最初の変動及び最後の5変動の計6変動を除いた104や1094等を乗算する値としてもよい。

【1516】

(特徴部018SGに関する説明)

次に、特徴部018SGにおける実施の形態について、図22-1～図22-23に基づいて説明する。図22-1は、特徴部018SGにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。図22-2は、(A)は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、(B)は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。尚、本特徴部018SGでは、前記特徴部069SG、099SGのパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部018SGのパチンコ遊技機1の特徴構成を、前記特徴部069SGや特徴部099SGのパチンコ遊技機1に適用可能である。

【1517】

図22-1は、本特徴部018SGにおける変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン(「非リーチはずれ変動パターン」ともいう)と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチはずれ変動パターン」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【1518】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…の各ノーマルリーチ変動パターンの大当たり期待度(大当たり信頼度)が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ α とスーパーリーチ β とを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく1種類のみとしてもよい。

【1519】

図22-1に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチ β の変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチ α はずれの変動パターンの可変表示期間(45秒)よりも長い期間(80秒)とされている。一方、スーパーリーチ γ はずれの変動パターンについては、後述するように高ベース用のはずれの変動パターンであるため、可変表示期間がスーパーリーチ α はずれの変動パターンの可変表示期間(45秒)よりも短い期間(40秒)とされている。

【1520】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動

パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【1521】

図22-2(A)は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチα大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に97個の判定値が割り当てられ、PB1-2に600個の判定値が割り当てられ、PB1-3に300個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が低ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの順に決定割合が高くなっている。

10

【1522】

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1に600個の判定値が割り当てられ、PA2-1に300個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

20

【1523】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2に700個の判定値が割り当てられ、PA2-1に200個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

30

【1524】

図22-2(B)は、遊技状態が、時短状態（高ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に197個の判定値が割り当てられ、PB1-4に800個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が高ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチγの順に決定割合が高くなっている。

40

【1525】

一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、

50

はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-4に97個の判定値が割り当てられている。

【1526】

(各種演出について)

次に、スーパーリーチ演出にて実行される各種演出について、図22-3～図22-5に基づいて説明する。図22-3は、スーパーリーチα、β、γの大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図22-4は、スーパーリーチα、β、γのはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図22-5は、(A)は各種演出の内容を説明するための図、(B)はキャラクタ種別を説明するための図である。

10

【1527】

演出制御用CPU120は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出(以下、「Nリーチ演出」と略称する)を実行する。その後、スーパーリーチ演出(以下、「SPリーチ演出」と略称する)に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。

【1528】

一方、図22-3及び図22-4に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミングta0から所定期間が経過するまでの期間(ta0～ta1)では飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおいて飾り図柄の可変表示が行われる(図22-9(N1)参照)。尚、この期間(ta0～ta1)における遊技効果ランプ9や可動体LED208発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種SPリーチ演出に応じた発光パターンを組み合わせることで、多様な発光パターンによって演出効果を高めることができる。

20

【1529】

可変表示を開始したタイミングta0から所定期間が経過したタイミングta1で可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とし、所定期間(ta1～ta2)にわたり可変表示演出としての「Nリーチ演出」を実行する。その後、タイミングta2で可変表示態様をスーパーリーチ表示態様とし、所定期間(ta2～ta5)にわたり可変表示演出としての「SPリーチ演出」を実行する。

30

【1530】

このように「Nリーチ演出」は、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンの双方において実行される共通な演出であり、ノーマルリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展せずに終了し、スーパーリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展する。よって、遊技者は、ノーマルリーチ変動パターンの場合でも、「Nリーチ演出」が実行されることにより後述する「SPリーチ演出A～E」に発展することを期待できるようになる。

40

【1531】

図22-3及び図22-4に示すように、「SPリーチ演出A～E」は、可変表示結果が「大当り」となるか否か、つまり、「大当り」または「はずれ」であることを報知する演出であり、SPリーチ演出期間においては、後述する「決め演出」が所定期間(ta3～ta4)にわたり実行される。そして、図22-3に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合は、「SPリーチ演出A～E」の終了後において、後述する「事後演出」が所定期間(ta5～ta7)にわたり実行された後、可変表示が終了する。このように、SPリーチα、β、γのスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示は、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パート(ta0～ta5)と、該可変表示パートの終了後に大

50

当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パート（t a 5 ～ t a 7）と、から構成される。

【1532】

また、図22-4に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合は、「SPリーチ演出A～E」の終了とともに可変表示が終了する。尚、はずれの報知が終了した後は（t a 5 ～ t a 5 A）、大当り組合せでない所定のリーチ組合せの確定飾り図柄が仮停止表示された状態（揺れた状態）で通常背景画面に戻り、図柄確定期間となるまで仮停止表示される。

【1533】

次に、スーパーリーチ変動パターンにて実行される各種演出について説明する。図22-5（A）に示すように、変動パターンがスーパーリーチα変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出A」が実行され、変動パターンがスーパーリーチβ変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出B」または「SPリーチ演出C」が実行され、変動パターンがスーパーリーチα変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出D」または「SPリーチ演出E」が実行される。

【1534】

また、図22-5（B）に示すように、「SPリーチ演出A」以外の「SPリーチ演出B～E」においては、味方キャラクタA-1、味方キャラクタA-1とは異なる味方キャラクタA-2と、敵キャラクタX-1、敵キャラクタX-1とは異なる敵キャラクタX-2とが登場可能とされている。尚、味方キャラクタや敵キャラクタの種別数は上記に限られるものではなく、上記以外の味方キャラクタや敵キャラクタが登場可能としてもよい。また、同一キャラクタであっても、表示態様に応じて期待度が異なるようにしてもよい。

【1535】

「SPリーチ演出A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチα変動パターンが決定された場合に実行され、ボーリングチャレンジを行う動画像が表示される演出であり、ピンが全て倒れることで「大当り」が報知され、ピンが全て倒れないことで「はずれ」が報知される。尚、ボーリングチャレンジの動画像において、味方キャラクタA-1、A-2や敵キャラクタX-1、X-2は表示されない。

【1536】

「SPリーチ演出B」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチβ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが街で対決する「バトルA」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【1537】

「SPリーチ演出C」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチβ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが街で対決する「バトルA」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【1538】

「SPリーチ演出D」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれか（高ベース状態）であるときにSPリーチγ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが荒野で対決する「バトルB」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【1539】

10

20

30

40

50

「SPリーチ演出E」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれか（高ベース状態）であるときにSPリーチγ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが荒野で対決する「バトルB」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【1540】

尚、スーパーリーチαの変動パターンよりもスーパーリーチβの変動パターンの方が大当たり期待度は高いので、SPリーチ演出AよりもSPリーチ演出BやSPリーチ演出Cの方が大当たり期待度は高い（大当たり期待度：SPリーチ演出A<SPリーチ演出B<SPリーチ演出C）。

10

【1541】

「決め演出」は、SPリーチ演出A～Eを開始してから所定期間が経過したタイミング（例えば、SPリーチ演出の終了間際においてボーリングやバトルの最終対決が始まるタイミングta3など）から所定期間（例えば、ta3～ta5）にわたり実行される演出である。具体的には、プッシュボタン31Bの操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対しプッシュボタン31Bの操作を促進する「当否ボタン演出」と、操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで実行される「可動体演出」と、を含む。

20

【1542】

「可動体演出」は、可変表示結果が大当たりである場合においてのみ実行され、操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体32が原点位置から演出位置に落下する演出である。可変表示結果がはずれである場合には、操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングでは実行されない。

【1543】

また、可動体演出の実行（可動体32の落下）に応じて、画像表示装置5の表示画面には、可動体32の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体LED208や遊技効果ランプ9などを所定の発光色で点灯（例えば、虹色（レインボー）点灯）させる発光演出と、振動モータ61を所定期間（例えば、約10秒間など）にわたり駆動させてプッシュボタン31Bを振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

30

【1544】

また、SPリーチ演出Aでは、ボーリング対決において味方キャラクタや敵キャラクタは表示されないで、可動体演出においてもキャラクタは表示されない一方で、SPリーチ演出B～Eでは、バトル対決において味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、可動体演出においてもバトル対決で表示されていた敵キャラクタが表示される。

40

【1545】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当たりである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当たり報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【1546】

「事後演出A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が大当たりとなる場合に、SPリーチ演出A～Cにおいて大当たり遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、SPリーチ演出A～Cにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示さ

50

れて大当り確定報知が行われた後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示が実行される再抽選変動パート (t a 5 ~ t a 6) と、再抽選変動パートにて再可変表示が実行された後に飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に確定飾り図柄が停止表示されることで表示結果が報知される再抽選結果パート (t a 6 ~ t a 7) と、から構成される。尚、事後演出 A の実行期間 (t a 5 ~ t a 7) は「10 秒」とされている。

【1547】

尚、本実施の形態では、S P リーチ演出 A ~ C においては偶数図柄の組合せ (例えば、6 6 6 など) からなる確定飾り図柄が仮停止表示され、再抽選変動パートにて再可変表示が開始された後、再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄または奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示される。再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示された場合は、大当り遊技状態の終了後に時短状態 A に制御される「大当り A」であることが報知され、奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示 (図柄昇格) された場合は、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「大当り B」であることが報知される。

【1548】

また、S P リーチ演出 A の事後演出 A では、S P リーチ演出 A においてキャラクタは登場しないので、事後演出 A においてもキャラクタは登場しない。また、S P リーチ演出 B、C の事後演出 A では、S P リーチ演出 B、C においてキャラクタは登場するが、事後演出 A においてキャラクタは登場しない。このようにすることで、キャラクタが登場しない S P リーチ演出 A が実行されたときにも、キャラクタが登場しない態様で事後演出 A が実行されるので、演出効果を高めることができる。

【1549】

「事後演出 B」は、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B (高ベース状態) において可変表示結果が大当りとなる場合に、S P リーチ演出 D、E において大当り遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、S P リーチ演出 D、E において、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当り確定報知が行われた後、S P リーチ演出 D、E に登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート (t a 5 ~ t a 6) と、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート (t a 6 ~ t a 7) と、から構成される。尚、事後演出 B の実行期間 (t a 5 ~ t a 7) は、事後演出 A の実行期間よりも長い「15 秒」とされている。

【1550】

また、図 22-3 及び図 22-4 に示すように、S P リーチ α における可変表示パート期間 t a 0 ~ t a 5 (t a 5 A) は 45 秒であり、S P リーチ β における可変表示パート期間 t a 0 ~ t a 5 (t a 5 A) は 80 秒であり、S P リーチ γ における可変表示パート期間 t a 0 ~ t a 5 (t a 5 A) は 40 秒である。つまり、可変表示パート期間は、S P リーチ β、S P リーチ α、S P リーチ γ の順に短くなっている (可変表示パートの期間 t a 0 ~ t a 5 (t a 5 A) ; S P リーチ β > S P リーチ α > S P リーチ γ)。

【1551】

また、S P リーチ α、β、γ において可変表示が開始されてから N リーチになるまでの期間 (t a 0 ~ t a 1) は異なっており、S P リーチ γ において可変表示が開始されてから N リーチになるまでの期間 (t a 0 ~ t a 1) は、S P リーチ α、β において可変表示が開始されてから N リーチになるまでの期間 (t a 0 ~ t a 1) よりも短い (t a 0 ~ t a 1 ; S P リーチ γ < S P リーチ α、β)。

【1552】

また、S P リーチ α、β、γ における N リーチ演出の実行期間 (t a 1 ~ t a 2) は異なっており、S P リーチ γ における N リーチ演出の実行期間 (t a 1 ~ t a 2) は、S P

リーチ α 、 β におけるNリーチ演出の実行期間（ $t_{a1} \sim t_{a2}$ ）よりも短い（ $t_{a1} \sim t_{a2}$ ；SPリーチ $\gamma < \text{SPリーチ}\alpha、\beta$ ）。

【1553】

また、SPリーチ α 、 β 、 γ におけるSPリーチ演出A～Eの実行期間（ $t_{a2} \sim t_{a5}$ ）は異なっており、SPリーチ γ （SPリーチ演出D、E）、SPリーチ α （SPリーチ演出A）、SPリーチ β （SPリーチ演出B、C）の順に長くなっている（ $t_{a2} \sim t_{a5}$ ；SPリーチ γ （SPリーチ演出D、E） $< \text{SPリーチ}\alpha$ （SPリーチ演出A） $< \text{SPリーチ}\beta$ （SPリーチ演出B、C））。

【1554】

また、SPリーチ γ の可変表示パート期間（40秒）は、SPリーチ α の可変表示パート期間（45秒）及びSPリーチ β の可変表示パート期間（80秒）よりも短い一方で（可変表示期間；SPリーチ $\beta > \text{SPリーチ}\alpha > \text{SPリーチ}\gamma$ ）、SPリーチ γ （SPリーチ演出D、E）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Bの実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は、SPリーチ α （SPリーチ演出A）及びSPリーチ β （SPリーチ演出B、C）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Aの実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）よりも長い（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ；SPリーチ γ （15秒） $> \text{SPリーチ}\alpha、\beta$ （10秒））。

【1555】

また、SPリーチ演出A～Eにおける「決め演出」の実行期間（ $t_{a3} \sim t_{a5}$ ）は、SPリーチ演出A～Eにおいて共通とされている（ $t_{a3} \sim t_{a5}$ ；SPリーチ演出A＝SPリーチ演出B＝SPリーチ演出C＝SPリーチ演出D＝SPリーチ演出E）。よって、SPリーチ演出A～Eにおける可動体32や可動体LED208などの制御データを共通化できるので、製造コストの低減化を図ることができる。尚、「決め演出」における「当否ボタン演出」の実行期間、及び「可動体演出」の実行期間も、SPリーチ演出A～Eにおいて共通とされている。

【1556】

また、SPリーチ α 、 β 、 γ における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）において、SPリーチ演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング t_{a7} まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされていることで、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるとともに、事後演出A、Bに対する注目を高めることができるようにした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されてから開始される図柄確定期間や大当りのファンファーレ期間などにおいて「事後演出A、B」を実行可能としてもよい。

【1557】

また、高ベース用のSPリーチ γ の可変表示期間は、低ベース用のSPリーチ β の可変表示期間よりも短く（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ；SPリーチ $\gamma < \text{SPリーチ}\beta$ ）、SPリーチ γ において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）は、SPリーチ β において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）よりも長い（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ；SPリーチ $\gamma > \text{SPリーチ}\beta$ ）。このようにすることで、短い可変表示期間において実行されるSPリーチ γ では、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

【1558】

また、SPリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通である。このようにすることで、事後演出A、Bの制御データ、特に事後演出Bはキャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、製造コストの低減化を図ることができる。

【1559】

また、SPリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通である一方で、「事後演出A」の実行期間（10秒）と「事後演出B」の実行期間（15秒）とは異なることで、SPリーチ演出A～C各々に対応する事後演出Aの演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出Bを実行することで、事後演出A、Bが単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【1560】

（SPリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様）

次に、可変表示結果が大当たりである場合のSPリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様について、図22-6に基づいて説明する。図22-6は、（A）はSPリーチ演出A～Eにおけるキャラクタの表示態様を示す図、（B）はSPリーチ演出A～EにおけるLEDの点灯パターンを示す図、（C）はSPリーチ演出A～EにおけるBGMや効果音の出力パターンを示す図である。

【1561】

図22-6（A）に示すように、SPリーチ演出A～Eにおけるキャラクタの表示態様について説明すると、SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ $t_{a2} \sim t_{a3}$ ）において、SPリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、SPリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが表示され、SPリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。このように、SPリーチ演出Aはキャラクタが表示されない演出であるのに対し、SPリーチ演出B～Eはキャラクタが表示される演出とされている。

【1562】

また、SPリーチ演出における決め演出の「当否ボタン演出」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eではいずれもキャラクタは表示されない一方で、「可動体演出」の実行期間において、SPリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、SPリーチ演出Bでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-1が表示され、SPリーチ演出Cでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-2が表示され、SPリーチ演出Dでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-1が表示され、SPリーチ演出Eでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-2が表示される。

【1563】

また、SPリーチ演出における大当たり確定報知の実行期間（ $t_{a4} \sim t_{a5}$ ）において、SPリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、SPリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが表示され、SPリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。

【1564】

また、SPリーチ演出A～Cに対応する事後演出Aにおける再抽選変動パート（ $t_{a5} \sim t_{a6}$ ）と再抽選結果パート（ $t_{a6} \sim t_{a7}$ ）とにおいて、SPリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、SPリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタ

10

20

30

40

50

X-1とは表示されず、SPリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とは表示されない。

【1565】

また、SPリーチ演出D、Eに対応する事後演出Bにおける予定出球加算パート（ta5～ta6）と予定出球報知パート（ta6～ta7）とにおいて、SPリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。

【1566】

このように、SPリーチ演出Aでは、ボーリング対決においてキャラクタが表示されないため、可動体演出や事後演出Aでもキャラクタが表示されない一方で、SPリーチ演出B～Eでは、バトル対決において味方キャラクタと対決する敵キャラクタが、可動体演出や事後演出A、Bでも表示される。

10

【1567】

つまり、SPリーチ演出Aでは、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、ボーリング対決に関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、SPリーチ演出B～Eでは、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、バトル対決に関連した態様の画像（対決していた敵キャラクタの画像）が表示されるので、SPリーチ演出A～Eと、該SPリーチ演出A～Eの演出期間に実行される可動体演出と、の関連性を高めることができる。

20

【1568】

また、SPリーチ演出Aでは、事後演出Aにおいて、SPリーチ演出Aに関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、SPリーチ演出D、Eでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eに関連した態様の画像（対決していた味方キャラクタと敵キャラクタの画像）が表示されるので、SPリーチ演出A、D、Eと、該SPリーチ演出A、D、Eの終了後に実行される事後演出A、Bと、の関連性を高めることができる。

【1569】

次に、図22-6（B）に示すように、SPリーチ演出A～Eにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターンについて説明する。尚、各パターンの括弧内の数値（例えば、B100など）は、特徴部069SGにて説明した拡張コマンドを示している。また、以下に説明する各種発光パターンは、発光色、輝度、点灯タイミング、点灯時間、消灯タイミング、消灯時間、点滅の周期など複数の要素のうち少なくともいずれか1つが他の発光パターンと異なっているものであり、各発光パターンは種々に変更可能である。

30

【1570】

SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ta2～ta3）において、SPリーチ演出Aでは、拡張コマンドB100に基づき発光パターンLP1-1にて点灯され、SPリーチ演出B、Cでは、拡張コマンドB101に基づき発光パターンLP1-2にて点灯され、SPリーチ演出D、Eでは、拡張コマンドB102に基づき発光パターンLP1-3にて点灯される。

40

【1571】

また、SPリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、拡張コマンドB200～B203に基づき、SPリーチ演出A～Eで共通の発光パターンLP2-1～4のうちからいずれかにて点灯される。尚、発光パターンLP2-2～4については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、発光パターンLP2-2、LP2-3、LP2-4の順に期待度が高くなっている。

【1572】

また、SPリーチ演出における「可動体演出」及び「大当たり報知」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eでは、拡張コマンドB000に基づき共通の発光パターンLP3-1にて点灯される。また、SPリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において

50

、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでは、拡張コマンドＢ３００に基づき共通の発光パターンＬＰ３－１にて点灯される。

【１５７３】

また、事後演出Ａにおける再抽選変動パート及び事後演出Ｂにおける予定出球加算パート（ｔａ５～ｔａ６）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、拡張コマンドＢＡ００に基づき共通の発光パターンＬＰ４－１にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、拡張コマンドＢＢ００に基づき共通の発光パターンＬＰ４－４にて点灯される。

【１５７４】

また、事後演出Ａにおける再抽選結果パート及び事後演出Ｂにおける予定出球報知パート（ｔａ６～ｔａ７）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃでは、拡張コマンドＢＡ０１に基づき共通の発光パターンＬＰ４－２にて点灯、または、拡張コマンドＢＡ０２に基づき共通の発光パターンＬＰ４－３にて点灯され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、拡張コマンドＢＢ０１に基づき共通の発光パターンＬＰ４－５にて点灯、または、拡張コマンドＢＢ０２に基づき共通の発光パターンＬＰ４－６にて点灯される。

【１５７５】

尚、上記発光パターンＬＰ１－１～３、ＬＰ２－１～４、ＬＰ３－１～２、ＬＰ４－１～６は、それぞれ後述する発光制御データに基づき、異なる発光態様にて発光するパターンとされており、以下において各発光パターンの概略を説明する。尚、各発光パターンに対応するカッコ内は拡張コマンドを示す。

【１５７６】

図２２－７（Ａ）に示すように、「ボーリング／バトル」において、発光パターンＬＰ１－１（Ｂ１００）は、リーチタイトル導入、ボーリング対決の動画像に合わせて枠ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２）及び盤面上ＬＥＤ（可動体ＬＥＤ２０８）が発光するパターンであり（図２２－１０参照）、発光パターンＬＰ１－２（Ｂ１０１）は、リーチタイトル導入、街背景の色味をベースとした発光色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、さらに味方Ａ－１／Ａ－２、敵Ｘ－１／Ｘ－２のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上のＬＥＤが発光するパターンであり（図２２－１１（Ａ２）、（Ａ３）参照）、発光パターンＬＰ１－３（Ｂ１０２）は、タイトル導入、荒野背景の色味をベースとした発光色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、さらに味方Ａ－１、敵Ｘ－１／Ｘ－２のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上のＬＥＤが発光するパターンである（図２２－１２（Ａ４）、（Ａ５）参照）。

【１５７７】

「当否ボタン演出」において、発光パターンＬＰ２－１（Ｂ２００）は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」に合わせて枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光した後、デフォルトの白色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図２２－１３参照）、発光パターンＬＰ２－２（Ｂ２０１）は、ボタン操作時パワーアップ（１段階目）用で、「青色」で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンであり（図２２－１３参照）、発光パターンＬＰ２－３（Ｂ２０２）は、ボタン操作時パワーアップ（２段階目）用で、「緑色」で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光であり（図２２－１３参照）、発光パターンＬＰ２－４（Ｂ２０３）は、ボタン操作時パワーアップ（３段階目）用で、「赤色」で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光するパターンである（図２２－１３参照）。尚、発光パターンＬＰ２－２～４は、遊技者の長押し操作（ゲージ表示の溜まり具合）に応じて段階的に青色、緑色、赤色（ＭＡＸ）に変化する発光パターンとされている。

【１５７８】

「はずれ報知」において、発光パターンＬＰ３－１（Ｂ３００）は、結果報知で「はずれ」が報知されるときに、輝度の低い白色で枠ＬＥＤ及び遊技盤面上ＬＥＤが発光し、表示画面が通常背景に戻っても次変動が開始されるまで継続するパターンである（図２２－１６参照）。

10

20

30

40

50

【1579】

「可動体演出&大当り報知」において、発光パターンLP3-2(B000)は、結果報知で「大当り」が報知されるときに、可動体演出(第1期間)においては可動体演出時の背景に合わせた色味で、可動体演出(第2期間)においては可動体演出時の背景画像とエフェクト表示に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、大当り報知において虹色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンである(図22-14、図22-15参照)。尚、拡張コマンド(B000)は、他の拡張コマンドとは異なり、可動体32を動作させるため動作制御データ(モーター駆動に係るstep数、速度、時間を設定)と、枠LED及び遊技盤面上LEDを発光させるための階調制御データと、の両方が設定されている。

10

【1580】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【1581】

また、「可動体演出」と「大当り報知」とで拡張コマンドを分けずに、1つの拡張コマンドで可動体動作制御やLED点灯制御を行うことで、演出に応じて拡張コマンドを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に「可動体演出」と「大当り報知」とで拡張コマンドが分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に「可動体演出」と「大当り報知」とを行うことができる。

20

【1582】

「再抽選変動/予定出球加算」において、発光パターンLP4-1(BA00)は、背景の動画像(ぐるぐる)に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図22-17(F1)参照)、発光パターンLP4-4(BB00)は、宇宙背景の色味をベースとした発光色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、さらに味方A-1のアクション(攻撃動作とか)に合わせて枠LED及び遊技盤面上のLEDが発光するパターンである(図22-18参照)。

30

【1583】

「再抽選結果/予定出球報知」において、発光パターンLP4-2(BA01)は、偶数図柄の組合せ(例えば、666など)が停止表示されたときに、枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図22-17(F2)参照)、発光パターンLP4-3(BA02)は、奇数図柄の組合せ(例えば、333など)が停止表示されたときに、発光パターンLP4-2よりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図22-17(F3)参照)、発光パターンLP4-5(BB01)は、予定出球報知「750」用で、「750」の表示に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「750」が表示されるまでは「1500」と共通の階調制御データが用いられるパターンであり(図22-19(G1-3)~(G3)参照)、発光パターンLP4-6(BB02)は、予定出球報知「1500」用で、「1500」の表示に合わせて「750」が表示されるときよりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「1500」が表示されるまでは「750」と共通の階調制御データが用いられるパターンである(図22-19(G1-4)~(G4)参照)。

40

【1584】

また、SPリーチ演出A~Eの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、SPリーチ演出A~Eの種類によらず、枠LED9L1~9L12、9R1~9R12及び可動体LED208の発光パターンが共通である(例えば、発光パターンLP3-2)ことで、SP

50

リーチ演出 A～E の種類によらず共通の発光パターンにて大当り確定報知が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1585】

尚、SPリーチ演出 A～E の種類に応じて発光パターンを異ならせてもよい。例えば、SPリーチ演出 A の大当り確定報知に対応する発光パターン LP3-1 を、図 22-21 に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）とし、SPリーチ演出 B、C の大当り確定報知に対応する発光パターン LP3-2 を、図 22-22 に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）とし、SPリーチ演出 D、E の大当り確定報知に対応する発光パターン LP3-3 を、図 22-22 に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）から図 22-21 に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）に変化するものとしてもよい。

10

【1586】

また、事後演出 B の予定出球加算パートにおける可動体 LED208 や枠 LED9L1～9L12、9R1～9R12 の発光パターンは、SPリーチ演出 D と SPリーチ演出 E とで共通である（発光パターン LP4-4）ことで、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1587】

また、SPリーチ演出 D と SPリーチ演出 E に対応する事後演出 B の予定出球報知パートにおける可動体 LED208 や枠 LED9L1～9L12、9R1～9R12 の発光パターン（発光パターン LP4-5、LP4-6）は共通である一方、SPリーチ演出 A に対応する事後演出 A の可動体 LED208 や枠 LED9L1～9L12、9R1～9R12 の発光パターン（発光パターン LP4-2、LP4-3）と、SPリーチ演出 D と SPリーチ演出 E に対応する事後演出 B における可動体 LED208 や枠 LED9L1～9L12、9R1～9R12 の発光パターン（発光パターン LP4-5、LP4-6）と、は異なることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる事後演出 A を実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

20

【1588】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン 31B の操作が検出された任意のタイミング、あるいは、押しボタン 31B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターン LP3-2 である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン 31B の操作が検出されたタイミングに応じて、異なる発光パターンで可動体 LED208 や枠 LED9L1～9L12、9R1～9R12 が発光するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより発光態様を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

30

【1589】

また、図 22-6（B）に示すように、SPリーチ演出における LED 発光パターンについて、SPリーチ演出 B、C で発光パターン LP1-2 を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出 B では発光パターン LP1-2-1（B200：街背景カラー＋敵キャラクタ X-1 のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用し、SPリーチ C では発光パターン LP1-2-2（B200：街背景カラー＋敵キャラクタ X-2 のイメージカラー、アクションに合わせて発光）を使用することで、SPリーチ演出 B、C の LED 発光パターンの一部（街背景カラー部分）の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタ X-1、X-2 に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

40

【1590】

SPリーチ演出 D、E で発光パターン LP1-3 を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出 D では発光パターン LP1-3-1（B300：荒野背景カラー＋敵キャラ

50

クタX-1のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用し、SPリーチEでは発光パターンLP1-3-2(B300:荒野背景カラー+敵キャラクタX-2のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用することで、SPリーチ演出D、EのLED発光パターンの一部(街背景カラー部分)の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタX-1、X-2に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【1591】

また、低ベース状態のSPリーチ演出B、Cと、高ベース状態のSPリーチ演出D、Eとのうち一方(例えば、SPリーチ演出D、E)を共通の発光パターンとし、他方(例えば、SPリーチ演出B、C)を異なる発光パターンとしてもよい。このようにすることで、一方の製造コストの低減化を図りつつ、他方においては演出の違いを好適に見せることができる。

【1592】

(階調制御データ)

ここで、発光演出を実現するための制御データについて簡単に説明する。図22-21は、枠LEDをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。図22-22は、枠LEDをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

【1593】

図22-21に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、40ms/cで七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、なめらかレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1594】

また、図22-22に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、20ms/cの消灯に対応する輝度のデータが30ms/cで七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータの合間に指定されている。演出制御用CPU120は、フラッシュレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色で激しく点灯させる。

【1595】

演出制御基板12のROM121には、演出制御用CPU120が各LEDの発光制御を行うために用いる発光制御用テーブルが記憶されている。発光制御用テーブルには、例えば、発光パターン(発光パターンLP1-1~2、LP2-1、LP3-1~3、LP4-1~4など)と、ドライバIDと、出力端子番号と、電気部品と、発光制御生成用データと、が対応付けて定められている。

【1596】

例えば、発光パターンと対応づけられるドライバIDには、発光体ドライバを識別するための識別情報としてのIDが記憶され、出力端子番号には、該発光体ドライバ出力端子の番号が記憶され、電気部品には、該発光体ドライバ及び該出力端子番号に対応する電気部品(例えば、枠LED9L1~9L12、9R1~9R12、可動体LED208など)が記憶され、発光制御生成用データには、該発光体ドライバに適用するシリアル-パラレル変換回路を制御するためのデータであって、制御データフォーマットに基づく発光制御データを生成するために用いられるデータが記憶される。

【1597】

各発光制御生成用データには、例えば、データ名と、フォーマット種別と、アドレスと、データ送信周期と、単位発光時間と、発光制御周期と、フォーマット用データと、が含まれる。例えば、データ名には、発光制御用テーブルの発光パターンに対応するフォーマット生成用データのデータ名が記憶され、フォーマット種別には、基本フォーマット(EX=0)及び拡張フォーマット(EX=1)のうちのいずれのフォーマットを適用するか

10

20

30

40

50

の識別情報（「基本」又は「拡張」）が記憶され、アドレスには、該発光体ドライバに適用するシリアルーパラレル変換回路に設定するアドレスが記憶され、データ送信周期には、演出制御基板12からランプ基板14の発光体ドライバに発光制御データを送信する周期が記憶され、単位発光時間には、該発光体ドライバに対応するLED9に発光を行わせる単位時間が記憶される。本実施形態では、データ送信周期を10ms（ミリ秒）として説明する。

【1598】

発光制御周期には、1周期分の発光の制御単位とする時間（以下、この周期を「発光制御周期」という。）が記憶される。この発光制御周期は、発光種別に応じて異なる。具体的には、発光種別が「連続」や「点滅」である場合には「100ms」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の变化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「1800ms」といった時間を定めておくことができる。

【1599】

フォーマット用データには、該フォーマット種別のフォーマットを適用して発光制御データに含める時系列のQデータが記憶される。具体的には、フォーマット用データには、発光順序と、該発光順序に対応するRGB値に対応するQデータと、が対応付けて定められている。

【1600】

本実施の形態では、16進数で表現されるQデータ（カラー16進数、RGBカラー値）によって、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光を制御することとして説明する。カラー16進数では、RGBそれぞれを2桁ずつ合計6桁の16進数（0～F）で表現することで「16×16＝256階調」を表すが、本明細書では、RGBそれぞれの2桁の数値を同じ値とし、RGBそれぞれを1桁ずつの合計3桁に省略した表記として図示・説明する。また、簡明化のため、16進数を表す「0x」の表記は省略して図示・説明する。

【1601】

また、Qデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアルーパラレル変換回路に出力するQデータとして、グループ1を対象とするQデータと、グループ2を対象とするQデータと、グループ3を対象とするQデータとが含まれる。各グループに対応するQデータには、該グループに含まれる4つの出力端子Qから出力させるRGB値が格納される。

【1602】

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「10ms」であれば、演出制御基板12から発光体ドライバに対して10ms毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「100ms」であれば、対象となるLEDに100msの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「100ms」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

【1603】

また、例えば、フォーマット用データにおいて、発光順序には「1」～「N」までの順序が定められており、発光順序「1」～「N」それぞれについて、各グループのQデータ（RGB値）として「0、0、F」が定められていれば、全ての発光順序について、QデータのうちのR値及びG値が「0」とされ、B値が「F」とされているため、青色の連続発光が実現される。

【1604】

次に、LEDを階調制御して、混色による発光を実現するための制御データについて説明する。ここで説明する階調制御データにおけるQデータ（RGB値）は、上記の発光制御生成用データに含まれるフォーマット用データのQデータにそのまま適用することが可能である。

【1605】

図 22-22 は、枠 LED 9 L 1 ~ 9 L 12 における虹色の点滅（フラッシュレインボー発光、発光パターン LP 3-2 などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠 LED 9 R 1 ~ 9 R 12 の階調制御データは枠 LED 9 L 1 ~ 9 L 12 と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間 Δt_n を示し、その右欄には、各グループ（グループ 1（9 L 1）、グループ 2（9 L 2）、グループ 3（9 L 3）、グループ 4（9 L 4）、・・・）に対応する Q データ（RGB 値）を 16 進数で表現している。

【1606】

また、図 22-22 に示す階調制御データの発光順序 2 では、切替単位発光時間 Δt_n は 20 ms であり、グループ 1 ~ 12（9 L 1 ~ 9 L 12）の Q データ（RGB 値）が「0、0、0」とすることで、枠 LED 9 L 1 ~ 9 L 12 において消灯を実現している。

【1607】

また、図 22-22 に示す階調制御データの発光順序 1 では、切替単位発光時間 Δt_n は 30 ms であり、グループ 1、2 の Q データ（RGB 値）が「0、4、F」、グループ 3 の Q データ（RGB 値）が「0、8、F」、グループ 4 の Q データ（RGB 値）が「0、C、F」、グループ 5 の Q データ（RGB 値）が「0、F、D」、グループ 6 の Q データ（RGB 値）が「0、F、9」、グループ 7 の Q データ（RGB 値）が「0、F、5」、グループ 8 の Q データ（RGB 値）が「0、F、1」、グループ 9 の Q データ（RGB 値）が「2、F、0」、グループ 10 の Q データ（RGB 値）が「6、F、0」、グループ 11 の Q データ（RGB 値）が「A、F、0」、グループ 12 の Q データ（RGB 値）が「F、F、0」とすることで、枠 LED 9 L 1 ~ 9 L 12 においてそれぞれ異なる発光色（発光順序 3 の発光色とも異なる）の発光を実現している。

【1608】

このように、短い切替単位発光時間 Δt_s で、枠 LED 9 L 1 ~ 9 L 12 に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御するとともに、枠 LED 9 L 1 ~ 9 L 12 を消灯させる制御を間に挟むことで、人間の視覚的に、虹色で点滅しているかのように視認させることができる。なお、間に挟む態様は消灯に限らず、例えば、虹色を構成しない白色であってもよく、白色で発光させる場合には、虹色を構成する色の認識を阻害しないために「1、1、1」など輝度の低い RGB 値を設定してもよい。

【1609】

図 22-21 は、枠 LED 9 L 1 ~ 9 L 12 における虹色の点灯（なめらかレインボー発光、発光パターン LP 3-1 などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。

【1610】

図 22-21 に示す階調制御データでは、図 22-21 に示す階調制御データとは異なり、枠 LED 9 L 1 ~ 9 L 12 を消灯させる制御が間に挟み込まれていない。そのため、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。階調制御データの発光順序 1 では、切替単位発光時間 Δt_n は 40 ms であり、階調制御データの発光順序 2 と同じ発光色の発光を実現している。また、階調制御データでも、短い切替単位発光時間 Δt_s で枠 LED 9 L 1 ~ 9 L 12 に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御することで、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。

【1611】

次に、図 22-6（C）に示すように、SP リーチ演出 A ~ E における BGM や効果音の出力パターンについて説明する。また、以下に説明する各種音パターンは、音量、音質、リズム、テンポ、楽曲など複数の要素のうち少なくともいずれか 1 つが他の音パターンと異なっているものであり、各音パターンは種々に変更可能である。

【1612】

SP リーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ $t_{a2} \sim t_{a3}$ ）に

において、S Pリーチ演出Aでは、音パターンB P 1-1にてB G Mや効果音が出力され、S Pリーチ演出Bでは、音パターンB P 1-2にてB G Mや効果音が出力され、S Pリーチ演出Cでは、音パターンB P 1-3にてB G Mや効果音が出力され、S Pリーチ演出Dでは、音パターンB P 1-4にてB G Mや効果音が出力され、S Pリーチ演出Eでは、音パターンB P 1-5にてB G Mや効果音が出力される。

【1613】

また、S Pリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eで共通の音パターンB P 2-1～4にて出力される。尚、音パターンB P 2-2～4については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、音パターンB P 2-2、B P 2-3、B P 2-4の順に期待度が高くなっている。

10

【1614】

また、S Pリーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eでは、音パターンB P 0-1～3にてB G Mや効果音が出力される。また、S Pリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eでは、共通の音パターンB P 3-1～3にて点灯される。

【1615】

また、事後演出Aにおける再抽選変動パート及び事後演出Bにおける予定出球加算パート(t a 5～t a 6)において、S Pリーチ演出A～Cでは、音パターンB P 4-1にて出力され、S Pリーチ演出D、Eでは、音パターンB P 4-4にてB G Mや効果音出力される。

20

【1616】

また、事後演出Aにおける再抽選結果パート及び事後演出Bにおける予定出球報知パート(t a 6～t a 7)において、S Pリーチ演出A～Cでは、音パターンB P 4-2、または、音パターンB P 4-3にてB G Mや効果音出力され、S Pリーチ演出D、Eでは、音パターンB P 4-5、または、音パターンB P 4-6にてB G Mや効果音出力される。

【1617】

尚、上記音パターンB P 1-1～4、B P 2-1～4、B P 0-1～3、B P 3-1～3、B P 4-1～4は、それぞれ音制御データに基づき、異なる態様にて音を出力させるパターンとされており、以下において各音パターンの概略を説明する。

30

【1618】

図22-7(B)に示すように、「ボーリング／バトル」において、音パターンB P 1-1は、S Pリーチ演出A用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ！」のボイス、S Pリーチ演出AのB G Mが出力されるパターンであり(図22-10参照)、音パターンB P 1-2は、S Pリーチ演出B用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-1のボイス、S Pリーチ演出BのB G M、バトル効果音出力されるパターンであり(図22-11(A2)参照)、音パターンB P 1-3は、S Pリーチ演出C用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-2のボイス、S Pリーチ演出CのB G M、バトル効果音出力されるパターンであり(図22-11(A3)参照)、音パターンB P 1-4は、S Pリーチ演出D用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-1のボイス、S Pリーチ演出DのB G M、バトル効果音出力されるパターンであり(図22-12(A4)参照)、音パターンB P 1-5は、S Pリーチ演出E用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-1のボイス、S Pリーチ演出EのB G M、バトル効果音出力されるパターンである(図22-12(A5)参照)。

40

【1619】

「当否ボタン演出」において、音パターンB P 2-1は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ」のボイス、パワーレベル0の効果音出力されるパターンであり、(図22-13参照)、音パターンB P 2-2は、パワーレベル1の効果音出力されるパターンで

50

あり、音パターンBP2-3は、パワーレベル2の効果音出力されるパターンであり、音パターンBP2-4は、パワーレベル3(MAX)のボイス、パワーレベル3(MAX)の効果音出力されるパターンである。

【1620】

「はずれ報知」において、音パターンBP3-1は、失敗の効果音出力されるパターンであり(図22-16(H1)参照)、音パターンBP3-2は、味方A-1の敗北(残念)ボイス、バトル敗北のBGM出力されるパターンであり(図22-16(H2)(H4)(H5)参照)、音パターンBP3-3は、味方A-2の敗北(残念)ボイス、バトル敗北のBGM出力されるパターンである(図22-16(H3)参照)。

【1621】

「可動体演出&大当たり報知」において、音パターンBP0-1は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のBGM出力されるパターンであり(図22-15(E1)参照)、音パターンBP0-2は、可動体演出の効果音、味方A-1の勝利ボイス、バトル勝利のBGM出力されるパターンであり(図22-15(E2)(E4)(E5)参照)、音パターンBP0-3は、可動体演出の効果音、味方A-2の勝利ボイス、バトル勝利のBGM出力されるパターンである(図22-15(E3)参照)。

【1622】

「再抽選変動/予定出球加算」において、音パターンBP4-1は、再抽選変動のBGM出力されるパターンであり(図22-17(F1)参照)、音パターンBP4-4は、予定出球加算のBGM、予定出球加算の効果音(攻撃)、味方A-1の予定出球加算用ボイス、「押せ!」のボイス出力されるパターンである(図22-18参照)。

【1623】

「再抽選結果/予定出球報知」において、音パターンBP4-2は、偶数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGM出力されるパターンであり(図22-17(F2)、音パターンBP4-3は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGM出力されるパターンであり(図22-17(F3)参照)、音パターンBP4-5は、予定出球報知のBGM、750の効果音出力されるパターンであり(図22-19(G1-3)~(G3)参照)、音パターンBP4-6は、予定出球報知のBGM、1500の効果音、MAXのボイス出力されるパターンである(図22-19(G1-4)~(G4)参照)。

【1624】

また、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のSPリーチ演出A~Eでも共通である(音パターンBP0-1~3)ことで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1625】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンBP2-1~4である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音出力されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより効果音を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【1626】

(SPリーチ演出A~Eの流れ)

次に、SPリーチ演出A~Eの流れについて、図22-8に基づいて説明する。図22-8は、SPリーチ演出A~Eの流れを示す樹形図である。

【1627】

図22-8に示すように、SPリーチα、β、γにおいて、Nリーチ演出から発展してSPリーチ演出が発展されると、SPリーチ演出Aの場合は、(A1)に示すようにボー

10

20

30

40

50

リングの開始画像が表示され、S Pリーチ演出Bの場合は、(A 2)に示すように味方キャラクターA-1と敵キャラクターX-1とのバトルAの開始画像が表示され、S Pリーチ演出Cの場合は、(A 3)に示すように味方キャラクターA-2と敵キャラクターX-2とのバトルAの開始画像が表示され、S Pリーチ演出Dの場合は、(A 4)に示すように味方キャラクターA-1と敵キャラクターX-1とのバトルBの開始画像が表示され、S Pリーチ演出Eの場合は、(A 5)に示すように味方キャラクターA-1と敵キャラクターX-2とのバトルBの開始画像が表示される。このように、S Pリーチ演出A～Eにおける前半の演出態様は、S Pリーチ演出A～E各々で異なる。

【1628】

次いで、S Pリーチ演出の終盤における所定タイミングで当否ボタン演出が開始される。具体的には、(B 1)に示すように、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する第1操作促進演出が開始された後、該第1操作促進演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、(B 2)に示すように、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作を促進する第2操作促進演出が開始される。このように、当否ボタン演出における演出態様は、S Pリーチ演出A～Eで共通とされている。

【1629】

次いで、可変表示結果が大当たりとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、(C)に示すように、ボーリングでは最後の一投、バトルでは最後の一撃を示す画像が表示される。

【1630】

次いで、S Pリーチ演出Aの場合は、(D 1)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、ボールがピンに当たったことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出Bの場合は、(D 2)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクターX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出Cの場合は、(D 3)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクターX-2が攻撃されたことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出Dの場合は、(D 4)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクターX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出Eの場合は、(D 5)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクターX-2が攻撃されたことを示す画像が表示される。このように、可動体演出の演出態様は、S Pリーチ演出Aと、S Pリーチ演出B、Dと、S Pリーチ演出C、Eとで異なる。

【1631】

次いで、S Pリーチ演出Aの場合は、(E 1)に示すように、ピンが倒れたことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Bの場合は、(E 2)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Cの場合は、(E 3)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Dの場合は、(E 4)に示すように、バトルBに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Eの場合は、(E 5)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、S Pリーチ演出A～E各々で異なる。

【1632】

次いで、S Pリーチ演出A～Cの場合は、事後演出Aが開始され、(F 1)に示す再抽選変動パートにおいて、(E 1～E 3)において仮停止表示された飾り図柄が再可変表示する画像が表示された後、(F 2)(F 3)に示す再抽選結果パートにおいて、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。

【1633】

また、S Pリーチ演出Dの場合は、事後演出Bが開始され、(G 1)に示す予定出球加

10

20

30

40

50

算パートにおいて、（Ａ４）において表示されていた味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－１を攻撃して予定出球が加算される画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、事後演出Ｂが開始され、（Ｇ２）に示す予定出球加算パートにおいて、（Ａ５）において表示されていた味方キャラクタＡ－１が敵キャラクタＸ－２を攻撃して予定出球が加算される画像が表示される。次いで、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの場合は、（Ｇ３）（Ｇ４）に示す予定出球報知パートにおいて、予定出球数が表示される。

【１６３４】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、（Ｃ）（Ｄ１～Ｄ５）に示す画像は表示されず、ＳＰリーチ演出Ａの場合は、（Ｈ１）に示すように、ストライクに失敗したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｂの場合は、（Ｈ２）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃの場合は、（Ｈ３）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、（Ｈ４）に示すように、バトルＢに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、ＳＰリーチ演出Ｅの場合は、（Ｈ５）に示すように、バトルＡに敗北したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、ＳＰリーチ演出Ａと、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｄと、ＳＰリーチ演出Ｃ、Ｅとで異なる。

【１６３５】

次いで、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの場合は、（Ｉ１）に示すように、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される。

【１６３６】

（ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの演出動作例）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの演出動作例について、図２２－９～図２２－２０に基づいて説明する。図２２－９は、ＳＰリーチα、β、γの可変表示が開始されてからＳＰリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図２２－１０は、ＳＰリーチ演出Ａの演出動作例を示す図である。図２２－１１は、ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃの演出動作例を示す図である。図２２－１２は、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅの演出動作例を示す図である。図２２－１３は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図２２－１４は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図２２－１５は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当たり報知の演出動作例を示す図である。図２２－１６は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅのはずれ報知の演出動作例を示す図である。図２２－１７は、事後演出Ａの演出動作例を示す図である。図２２－１８は、事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。図２２－１９は、事後演出Ｂの演出動作例を示す図である。

【１６３７】

尚、以下の説明において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅのうち共通に実行される演出動作についてはまとめて説明し、異なる演出動作については個別に説明するものとする。また、各コマに付された番号（例えば、Ａ～Ｉ）の一部は、図２２－８に示すコマに付された番号と対応しているものとする。

【１６３８】

図２２－９（Ｎ１）に示すように、始動入賞の発生に伴い変動パターンとしてＳＰリーチα、β、γのいずれかが決定されたことに基づいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が開始される。

【１６３９】

尚、以下において、特徴部０６９ＳＧのアクティブ表示領域０６９ＳＧ０１３に対応するアクティブ表示領域０１８ＳＧ０１３には、アクティブ表示０６９ＳＧ００３に対応するアクティブ表示０１８ＳＧ００３が表示され、第１保留表示領域０６９ＳＧ０１１に対応する第１保留表示領域０１８ＳＧ０１１には、保留表示０６９ＳＧ００１に対応する保留表示０１８ＳＧ００１が表示され、第２保留表示領域０６９ＳＧ０１２に対応する第２

10

20

30

40

50

保留表示領域 018SG012 には、保留表示 069SG002 に対応する保留表示 018SG002 が表示されるものとする。

【1640】

可変表示が開始された後、図 22-9 (N2) に示すように、可変表示態様がリーチ態様となった場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出が開始される。図 22-9 (N3) に示すように、リーチ態様となってから所定時間が経過したタイミングにおいて、飾り図柄表示エリア 5C に、飾り図柄表示エリア 5L、5R に停止表示されている飾り図柄とは異なる数字の飾り図柄が仮停止表示した後、図 22-9 (N4) に示すように、飾り図柄表示エリア 5C の可変表示が再開されることで、SPリーチ演出に発展する。

10

【1641】

図 22-10 (A1) に示すように、SPリーチ演出 A に発展した場合、表示画面の中央に表示されていた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5SR に縮小表示されるとともに、SPリーチ演出 A を開始することを示すリーチタイトル画像 018SG01A が表示される。リーチタイトル画像 018SG01A は、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示 018SG100 (例えば、SPリーチ演出 A) と、大当たり期待度を示す期待度表示 018SG101 (例えば、星の数など) と、ボーリングを表す内容表示 018SG102 と、を有する。

【1642】

次いで、図 22-10 (A1-1) に示すように、ボーリングのレーンにピンが並べられ、チャレンジが開始されることを示す画像 018SG103 が表示され、図 22-10 (A1-2) に示すように、ボールがピンに当たって倒された画像 018SG104 が表示された後、図 22-10 (A1-3) に示すように、ボーリングのレーンにピンが 1 本残る画像と、「残り 1 本!」の文字と、を有し、次の一投が最後の一投となることを示す画像 018SG105 が表示される。また、発光演出として、発光パターン LP1-1 に基づいて可動体 LED208 や枠 LED9L1~9L12、9R1~9R12 が点灯し、音演出として、音パターン BP1-1 に基づいて、スピーカ 8L、8R からボイスや BGM が出力される。

20

【1643】

図 22-11 (A2) に示すように、SPリーチ演出 B に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5SR に縮小表示されるとともに、SPリーチ演出 B が開始されることを示すリーチタイトル画像 018SG01B が表示される。リーチタイトル画像 018SG01B は、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示 018SG100 (例えば、SPリーチ演出 B) と、大当たり期待度を示す期待度表示 018SG101 (例えば、星の数など) と、味方キャラクタ A-1 を示す内容表示 018SG102 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン LP1-2 に基づいて可動体 LED208 や枠 LED9L1~9L12、9R1~9R12 が点灯し、音演出として、音パターン BP1-2 に基づいて、スピーカ 8L、8R からボイスや BGM が出力される。

30

【1644】

次いで、図 22-11 (A2-1) に示すように、街を表す背景画像 018SG201 と、味方キャラクタ A-1 を示すキャラクタ画像 018SGA1 と、敵キャラクタ X-1 を示すキャラクタ画像 018SGX1 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 018SG202 が表示され、図 22-11 (A2-2) に示すように、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-1 とが戦っている画像 018SG203 が表示された後、図 22-11 (A2-3) に示すように、キャラクタ画像 018SGA1 とキャラクタ画像 018SGX1 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 018SG204 が表示される。

40

【1645】

図 22-11 (A3) に示すように、SPリーチ演出 C に発展した場合、表示画面の中

50

中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 C が開始されることを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 C が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 C は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0（例えば、S P リーチ演出 C）と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1（例えば、星の数など）と、味方キャラクタ A-2 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1-2 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1-3 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

【1646】

10

次いで、図 22-11（A3-1）に示すように、街を表す背景画像 0 1 8 S G 2 0 1 と、味方キャラクタ A-2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 2 と、敵キャラクタ X-2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 0 1 8 S G 2 1 2 が表示され、図 22-11（A3-2）に示すように、味方キャラクタ A-2 と敵キャラクタ X-2 とが戦っている画像 0 1 8 S G 2 1 3 が表示された後、図 22-11（A3-3）に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 2 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 0 1 8 S G 2 1 4 が表示される。

【1647】

20

図 22-12（A4）に示すように、S P リーチ演出 D に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 D が開始されることを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 D が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 D は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0（例えば、S P リーチ演出 D）と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1（例えば、星の数など）と、味方キャラクタ A-1 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1-3 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1-4 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

【1648】

30

次いで、図 22-12（A4-1）に示すように、荒野を表す背景画像 0 1 8 S G 2 2 1 と、味方キャラクタ A-1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X-1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 0 1 8 S G 2 2 2 が表示され、図 22-12（A4-2）に示すように、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-1 とが戦っている画像 0 1 8 S G 2 2 3 が表示された後、図 22-12（A4-3）に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 0 1 8 S G 2 2 4 が表示される。

【1649】

40

図 22-12（A5）に示すように、S P リーチ演出 E に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 E が開始されることを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 E が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 E は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0（例えば、S P リーチ演出 E）と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1（例えば、星の数など）と、味方キャラクタ A-1 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1-3 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1-5 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

【1650】

50

次いで、図 22-12 (A5-1) に示すように、荒野を表す背景画像 018SG221 と、味方キャラクタ A-1 を示すキャラクタ画像 018SGA1 と、敵キャラクタ X-2 を示すキャラクタ画像 018SGX2 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 018SG232 が表示され、図 22-12 (A5-2) に示すように、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-2 とが戦っている画像 018SG233 が表示された後、図 22-12 (A5-3) に示すように、キャラクタ画像 018SGA1 とキャラクタ画像 018SGX2 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 018SG234 が表示される。

【1651】

次に、図 22-13 (B1) に示すように、当否ボタン演出が開始されると、プッシュボタン 31B を模したボタン画像 018SG241 と、例えば「ボタンを押し続けてパワーを溜める！」などの操作促進表示 018SG242 と、が表示され、プッシュボタン 31B の長押し操作を促進する操作促進演出が開始される。また、発光演出として、発光パターン LP2-1 に基づいて可動体 LED208 や枠 LED9L1~9L12、9R1~9R12 が点灯し、音演出として、音パターン BP2-1 に基づいて、スピーカ 8L、8R からボイスや BGM が出力される。

10

【1652】

次いで、図 22-13 (B1-1) に示すように、操作促進表示 018SG242 が「チャージ開始！」に切替表示され、パワーレベルを表すゲージ表示 018SG243 とエフェクト画像 018SG244 とが表示され、長押し操作が検出されると、ゲージ表示 018SG243 とエフェクト画像 018SG244 の表示態様が変化していく。また、発光演出として、発光パターン LP2-2~4 に基づいて可動体 LED208 や枠 LED9L1~9L12、9R1~9R12 が点灯し、音演出として、音パターン BP2-2~4 に基づいて、スピーカ 8L、8R からボイスや BGM が出力される。

20

【1653】

図 22-13 (B1-2) に示すように、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合は、ゲージ表示 018SG243 が MAX になり、操作促進表示 018SG242 が「パワー MAX！」に切替表示される。尚、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合でも、可変表示結果に応じてゲージ表示 018SG243 が MAX にならないようにしてもよい。また、可変表示結果に応じて、パワーレベルの変化態様が異なるようにしてもよい。

30

【1654】

そして、当否ボタン演出を開始してから所定時間が経過したとき、図 22-13 (B1-3) に示すように、操作促進表示 018SG242 が「放せ！」に切替表示され、遊技者にプッシュボタン 31B の長押し操作の解除が促されるとともに、ゲージ表示 018SG243 が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図 22-13 (B1) ~ 図 22-13 (B1-3) の演出動作は SPリーチ演出 A~E で共通である。

【1655】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図 22-13 (B1) ~ 図 22-13 (B1-2) に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくてもよい。

40

【1656】

そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン 31B の長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン 31B の長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図 22-14 に示す可動体演出が開始される。

【1657】

可動体演出が開始されてから所定時間（例えば、1~3 秒など）が経過するまでの第 1 期間では、図 22-14 (C) に示すように、可動体 32 が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像 018SG250 が表示される。

50

尚、攻撃画像 018SG250 は、プッシュボタン 31B の球状の操作部を模した物体画像 018SG250A と、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像 018SG250B と、からなる。また、可動体 32 の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターン LP3-2 に基づいて可動体 LED208 や枠 LED9L1~9L12、9R1~9R12 が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターン BP0-1~3 に基づいて、スピーカ 8L、8R から効果音が出力され、振動演出として、振動モータ 61 によりプッシュボタン 31B が振動する。

【1658】

上記のように、可動体演出の第 1 期間では、SPリーチ演出 A~E で共通の態様の演出が実行されるが、第 1 期間が終了した後の第 2 期間では、以下のように、SPリーチ演出 A~E で異なる態様の演出が実行される。

10

【1659】

図 22-14 (D1) に示すように、SPリーチ演出 A の場合、第 2 期間では、可動体 32 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 018SG250A と、衝撃を示すエフェクト画像 018SG250B とを有し、物体が何かに当たった衝撃画像 018SG251 が表示される。

【1660】

尚、本実施の形態では、衝撃画像 018SG251 では物体（ボール）が衝突した被衝突物（例えば、ピン）が表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、衝撃画像 018SG251 においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。

20

【1661】

また、図 22-14 (D2) (D4) に示すように、SPリーチ演出 B 及び SPリーチ演出 D の場合、第 2 期間では、可動体 32 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 018SG250A と、衝撃を示すエフェクト画像 018SG250B と、敵キャラクター X1 を示すキャラクタ画像 018SGX1 と、を有し、攻撃が敵キャラクター X-1 に当たったことを示す衝撃画像 018SG252 が表示される。

【1662】

また、図 22-14 (D3) (D5) に示すように、SPリーチ演出 C 及び SPリーチ演出 E の場合、第 2 期間では、可動体 32 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 018SG250A と、衝撃を示すエフェクト画像 018SG250B と、敵キャラクター X2 を示すキャラクタ画像 018SGX2 と、を有し、攻撃が敵キャラクター X-2 に当たったことを示す衝撃画像 018SG253 が表示される。

30

【1663】

また、図 22-14 (D1) ~ (D5) に示す可動体演出の第 2 期間においては、共通の表示演出、発光演出、音演出、振動演出が行われる。詳しくは、可動体 32 の振動に応じて、エフェクト画像 018SG250B の表示と非表示とが交互に行われ（可動体 32 が上方に移動したとき非表示、下方に移動したとき表示など）、発光演出として、発光パターン LP3-2 に基づいて、可動体 LED208 や枠 LED9L1~9L12、9R1~9R12 が基本的に可動体の背景及びエフェクト画像 018SG250B に合わせて、オレンジ色や赤色が可動体 LED208 から枠 LED9L1~9L12、9R1~9R12 の順に外側方向に流れていく発光パターンで発光するとともに、エフェクト画像 018SG250B が表示されるときに激しく白でフラッシュする発光パターンで発光し、音演出として、音パターン BP0-1~3 に基づいて、所定の効果音がスピーカ 8L、8R から出力され、振動演出として、振動モータ 61 によりプッシュボタン 31B が振動する。尚、図 22-14 (D1) ~ (D5) において、導光板表示装置を用いた表示等を行うようにしてもよい。

40

【1664】

尚、図 22-14 (D2~D5) において、可動体 32 の振動に応じて表示されるエフェクト画像 018SG250B は、同時期に表示されているキャラクタ画像 018SGX

50

1、018SGX2の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている。このようにすることで、敵キャラクタを示すキャラクタ画像018SGX1、018SGX2とエフェクト画像018SG250Bとの関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【1665】

そして、可動体演出が終了した後は、図22-15に示すように、大当たりとなることが報知される。具体的には、SPリーチ演出Aの場合は、図22-15（E1）に示すように、倒れたボーリングのピンを示す画像018SG261と、「成功！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、ボーリングチャレンジに成功したことを示すリザルト画像018SG260Aが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-1に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

10

【1666】

また、SPリーチ演出Bの場合は、図22-15（E2）に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1Zと、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Bが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX1Zは、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX1Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

20

【1667】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図22-15（E3）に示すように、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Cが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-3に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX2Zは、倒された敵キャラクタX-2がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX2Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

30

40

【1668】

また、SPリーチ演出Dの場合は、図22-15（E4）に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Dが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

50

【1669】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図22-15(E5)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Eが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

10

【1670】

そして、リザルト画像018SG260A~018SG260Eが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像018SG260A~018SG260Eが非表示となり、図22-15(E6)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄(例えば、666など)が仮停止表示されるとともに、「大当り」の文字が表示されることにより、大当りが確定したことを示す大当り確定報知が実行される。

【1671】

一方、図22-13(B1)~図22-13(B1-3)に示す当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、可動体演出は実行されず、図22-16に示すように、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

20

【1672】

具体的には、図22-16(H1)に示すように、SPリーチ演出Aの場合、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、倒れずに残ったボーリングのピンを示す画像018SG271と、「失敗・・・」を示す文字表示018SG272と、を有し、ボーリングチャレンジに失敗したことを示すリザルト画像018SG270Aが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-1に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

30

【1673】

また、SPリーチ演出B及びSPリーチ演出Dの場合は、図22-16(H2)(H4)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Bが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

40

【1674】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図22-16(H3)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Cが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、

50

音パターンBP3-3に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1675】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図22-16(H5)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Eが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

10

【1676】

そして、リザルト画像018SG270A~018SG270Eが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像018SG270A~018SG270Eが非表示となり、図22-16(H6)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄(例えば、676など)が停止表示されることにより、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【1677】

20

次に、SPリーチ演出A~Cにおいて大当たり確定報知が実行された場合は、図22-17に示す事後演出Aが実行される。

【1678】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、666など)が仮停止表示された後は、図22-17(F1)に示す再抽選変動パートにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の再可変表示が開始される。また、発光演出として、発光パターンLP4-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-1に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

30

【1679】

そして、図22-17(F2)に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たりA(非確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ(例えば、666など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンLP4-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-2に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1680】

また、図22-17(F3)に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たりB(確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ(例えば、333など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンLP4-3に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-3に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

40

【1681】

次に、SPリーチ演出D、Eにおいて大当たり確定報知が実行された場合は、図22-18に示す事後演出Bが実行される。

【1682】

50

具体的には、大当り確定報知において、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、6 6 6 など）が仮停止表示された後は、図 2 2 - 1 8（G 1 - 1）に示す予定出球加算パートにおいて、宇宙を表す背景画像 0 1 8 S G 2 8 0 と、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、予定出球数を表示する大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 と、が表示されて事後演出 B が開始される。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 4 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 4 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

【1 6 8 3】

10

次いで、S P リーチ演出 D の場合は、図 2 2 - 1 8（G 1）に示すように、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 とが表示され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示 0 1 8 S G 2 8 2（例えば、「+ 5 0」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【1 6 8 4】

また、S P リーチ演出 E の場合は、図 2 2 - 1 8（G 2）に示すように、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 とが表示され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 2 に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示 0 1 8 S G 2 8 2（例えば、「+ 5 0」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されるカウンタ値に加算されていく。

20

【1 6 8 5】

そして、図 2 2 - 1 8（G 1 - 2）に示すように、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「3 0 0」）になったときに、押しボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 1 8 S G 2 8 3 と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示 0 1 8 S G 2 8 4 と、残り操作有効期間を示すゲージ表示 0 1 8 S G 2 8 5 とが表示され、押しボタン 3 1 B の単押し操作を促進する操作促進演出が実行される。

【1 6 8 6】

30

次いで、S P リーチ演出 D の場合は、図 2 2 - 1 9（G 1 - 3）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでに押しボタン 3 1 B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 とが表示され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 5 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 5 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M や効果音

が出力される。

【1 6 8 7】

40

一方、S P リーチ演出 E の場合は、図 2 2 - 1 9（G 1 - 4）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでに押しボタン 3 1 B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 とが表示され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 2 を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 6 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 6 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M や効果音やボイスが出力される。

【1 6 8 8】

50

そして、図 22-19 (G1-5) に示すように、キャラクタ画像 018SGA1 と、攻撃された敵キャラクタ X-2 が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像 018SGXZ と、が表示されるとともに、予定出球数カウンタ表示 018SG281 が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6R 大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「750」など）が停止表示される。

【1689】

図 22-19 (G3) に示すように、大当り B (6R 大当り) の場合は、予定出球数カウンタ表示 018SG281 に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御される。

【1690】

また、図 22-19 (G4) に示すように、大当り C (10R 大当り) の場合は、予定出球数カウンタ表示 018SG281 に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1500」など）に更新表示された後、大当り遊技状態に制御される。

【1691】

(SPリーチ演出種別決定テーブル)

次に、演出制御用 CPU 120 が図 16 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 (ステップ S171) において、決定された変動パターンが SPリーチ変動パターンである場合に実行する SPリーチ演出種別決定処理において、SPリーチ演出種別を決定する際に用いる SPリーチ演出種別決定テーブルについて説明する。図 22-20 は、(A) は SPリーチ演出種別決定テーブル A、(B) は SPリーチ演出種別決定テーブル B、(C) は SPリーチ演出種別決定テーブル C を示す図である。

【1692】

SPリーチ演出種別決定処理では、例えば、SPリーチ演出種別決定用乱数 (0~99) を抽出するとともに、図 22-20 に示す SPリーチ演出種別決定テーブル A~C のいずれかを用いて SPリーチ演出種別を決定する。

【1693】

SPリーチ演出種別決定テーブルにおいては、図 22-20 (A) ~ (C) に示すように、「大当り C (10R)」、「大当り B (6R)」、「大当り A (6R)」、「はずれ」のそれぞれに対して、SPリーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図 22-20 (A) ~ (C) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1694】

変動パターンが SPリーチ α である場合は、図 22-20 (A) に示す SPリーチ演出種別決定テーブル A が用いられる。具体的には、「大当り B (6R)」の場合については、「パターン PA-1」に 100 個の判定値が割り当てられている。「大当り A (6R)」の場合については、「パターン PA-1」に 100 個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターン PA-2」に 100 個の判定値が割り当てられている。

【1695】

変動パターンが SPリーチ β である場合は、図 22-20 (B) に示す SPリーチ演出種別決定テーブル B が用いられる。具体的には、「大当り B (6R)」の場合については、「パターン PB-1」に 30 個の判定値が割り当てられ、「パターン PC-1」に 70 個の判定値が割り当てられている。「大当り A (6R)」の場合については、「パターン PB-1」に 70 個の判定値が割り当てられ、「パターン PC-1」に 30 個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターン PB-2」に 70 個の判定値が割り当てられ、「パターン PC-2」に 30 個の判定値が割り当てられている。

【1696】

つまり、低ベース状態において SPリーチ β 大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当り A (6R)」よりも遊技者にとって有利な「大当り B (6R)」のときは、SPリーチ演出 C が SPリーチ演出 B よりも高い割合で決定される。

【1697】

10

20

30

40

50

また、変動パターンがSPリーチγである場合は、図22-20(C)に示すSPリーチ演出種別決定テーブルCが用いられる。具体的には、「大当りC(10R)」の場合については、「パターンPD-1」に40個の判定値が割り当てられ、「パターンPE-1」に60個の判定値が割り当てられている。「大当りB(6R)」の場合については、「パターンPD-1」に60個の判定値が割り当てられ、「パターンPE-1」に40個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンPD-2」に60個の判定値が割り当てられ、「パターンPE-2」に40個の判定値が割り当てられている。

【1698】

つまり、高ベース状態においてSPリーチγ大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りB(6R)」よりも遊技者にとって有利な「大当りC(10R)」のときは、SPリーチ演出EがSPリーチ演出Dよりも高い割合で決定される。

【1699】

(作用・効果)

以上説明したように、演出制御用CPU120は、敵キャラクタX-1を表示して該敵キャラクタX-1を用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出(例えば、SPリーチ演出B)と、敵キャラクタを表示することなく大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出(例えば、SPリーチ演出A)と、を実行可能であり、SPリーチ演出において大当りが報知される場合に、該SPリーチ演出の実行期間において特別演出としての「可動体演出」を実行可能であり、SPリーチ演出Bにおける可動体演出の実行期間において、可動体32の動作に関連したエフェクト画像018SG250Bとともにキャラクタ画像018SGX1が表示され、SPリーチ演出Aにおける可動体演出の実行期間において、SPリーチ演出Bと共通の態様のエフェクト画像018SG250Bが表示される一方でキャラクタ画像018SGX1が表示されず、可動体演出における可動体LED208の発光パターンは、SPリーチ演出Bにおいて可動体演出が実行される場合とSPリーチ演出Aにおいて可動体演出が実行される場合とで共通の発光パターンLP3-2である。

【1700】

このようにすることで、敵キャラクタが表示されるSPリーチ演出Bと敵キャラクタが表示されないSPリーチ演出Aとで、可動体演出における可動体32の動作態様と可動体LED208の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、可動体演出の実行期間における敵キャラクタの表示の有無によってSPリーチ演出と可動体演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【1701】

より詳しくは、演出態様が異なるSPリーチ演出BとSPリーチ演出Aにおいて、SPリーチ演出中に行われる可動体演出については、実行タイミングや可動体32の動作態様については共通とする一方で、エフェクト画像018SG250Bについては、各SPリーチ演出に対応する表示態様とすることで、SPリーチ演出の流れが可動体演出により分断されてしまうことを抑制することができる。

【1702】

尚、本実施の形態では、第1特定演出としてSPリーチ演出Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SPリーチ演出C~Eのいずれかについても適用可能である。

【1703】

また、可動体演出の実行期間は、第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とを含み、第1期間における演出態様はSPリーチ演出B~EとSPリーチ演出Aとで共通である一方で(図22-14(C)の攻撃画像018SG250は共通)、第2期間における演出態様はSPリーチ演出B~EとSPリーチ演出Aとで異なる(図22-14(D1)に示す画像と、図22-14(D2~D5)に示す画像とは異なる)。このようにすることで、第1期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつ

つ、第1期間まではSPリーチ演出B～EとSPリーチ演出Aのいずれであるのかが不明となるので、SPリーチ演出の演出興趣を向上できる。

【1704】

また、SPリーチ演出として、敵キャラクタX-1とは異なる敵X-2を表示するSPリーチ演出Eを実行可能であり、大当たり状態に制御される割合は、SPリーチ演出Bが実行されたときとSPリーチ演出Eが実行されたときとで異なる。つまり、低ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてSPリーチ演出Bを実行可能なSPリーチβ変動パターンの決定割合は300/997であり、高ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてSPリーチ演出Eを実行可能なSPリーチγ変動パターンの決定割合は800/997である。そして、SPリーチ演出Cにおいては、大当たりが報

10

【1705】

このようにすることで、可動体演出における可動体32の動作態様と可動体LED208の発光パターンとを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、大当たり状態に制御される割合が異なるSPリーチ演出を増やすことができ、いずれのSPリーチ演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【1706】

また、SPリーチ演出Bで実行される可動体演出において表示される敵キャラクタX1は、エフェクト画像に類似した態様で表示されることで、敵キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【1707】

また、演出制御用CPU120は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出を、第1態様（例えば、SPリーチ演出B）と第2態様（例えば、SPリーチ演出D）とで実行可能であり、SPリーチ演出B、Dの実行期間（ta2～ta5のうちのta3～ta4）において可動体演出を実行可能であり、可動体演出の実行期間において、SPリーチ演出BとSPリーチ演出Dのいずれにおいても、可動体32の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像018SG250B）とともにキャラクタ画像018SGX1が表示され、SPリーチ演出Bの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出Bではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Aが実行される一方で（図22-17参照）、SPリーチ演出Dの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出B（図22-18、図22-19参照）が実行される。

30

【1708】

このようにすることで、SPリーチ演出BとSPリーチ演出Dとで、敵キャラクタや可動体演出における可動体32の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の敵キャラクタX-1を異なる演出で表示することで、SPリーチ演出B、Dと可動体演出及びSPリーチ演出B、Dと事後演出A、Bとの関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

40

【1709】

より詳しくは、SPリーチ演出で大当たり確定報知が行われた後の事後演出においても、SPリーチ演出にて表示されていたキャラクタを用いて飾り図柄の再変動結果報知や予定出球数報知が行われるので、SPリーチ演出の種別によらず、再変動結果報知や予定出球数報知などの報知を共通に行う一方で、表示内容はSPリーチ演出の種別に対応させることで、SPリーチ演出から事後演出までを一連の演出として見せることが可能となる。

【1710】

50

また、演出制御用CPU120は、SPリーチ演出で実行される可動体演出の後において、敵キャラクターX-1を特殊態様に変化させる特殊演出（例えば、敵キャラクターが消える態様の演出）を実行可能であり、SPリーチ演出Bでは、事後演出Aの前の大当たり報知において、倒された敵キャラクターX-1がフェードアウト表示により非表示となるキャラクター画像018SGX1Zが表示され（図22-15（E2）参照）、SPリーチ演出Dでは、事後演出Bにおいて、攻撃された敵キャラクターX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZが表示される（図22-19（G1-5）参照）。このようにすることで、SPリーチ演出の種別に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

【1711】

尚、本実施の形態では、特殊演出として、倒された敵キャラクターX-1がフェードアウト表示により非表示となる演出や、攻撃された敵キャラクターX-2が飛ばされた後に消えて星となる演出等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、敵キャラクターがフレームアウト表示により非表示となる演出や、非表示となったことを示す画像（例えば、星やエフェクト画像など）を表示する演出であってもよい。また、キャラクターが非表示となるものでなく、透過率が高まるものや、輝度が低下するものや、画像が変形するもの等、非表示とならなくても態様が変わる演出であれば種々に変更可能である。

【1712】

また、低ベース状態においてSPリーチβ大当たり変動パターンが決定されたときにSPリーチ演出Bが実行された場合、「大当たりA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は30%であり、高ベース状態においてSPリーチγ大当たり変動パターンが決定されたときにSPリーチ演出Dが実行された場合、「大当たりB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は40%である。このようにすることで、SPリーチ演出B、Dのいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1713】

また、演出制御用CPU120は、敵キャラクターX-1と味方キャラクターA-1とを表示し該敵キャラクターX-1と味方キャラクターA-1とを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出（例えば、SPリーチ演出D）と、敵キャラクターX-1とは異なる敵キャラクターX-2と味方キャラクターA-1とを表示し該敵キャラクターX-2と味方キャラクターA-1とを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、SPリーチ演出E）と、を実行可能であり、SPリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに、該SPリーチ演出Dにて表示した敵キャラクターX-1と味方キャラクターA-1とを表示して動作させることにより、該SPリーチ演出Dにおいて制御されることを報知した大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行可能であり、SPリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに、該SPリーチ演出Eにて表示した敵キャラクターX-2と味方キャラクターA-1とを表示して動作させることにより、該SPリーチ演出Eにおいて制御されることを報知した大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行可能であり、少なくとも味方キャラクターA-1の動作態様は、SPリーチ演出Dに対応する事後演出BとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bとで共通である（図22-18～図22-19参照）。

【1714】

このようにすることで、SPリーチ演出と事後演出において共通の味方キャラクターを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、SPリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

【1715】

また、宇宙を表す背景画像018SG280は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図22-18～図22-19参照）ことで、

10

20

30

40

50

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

【1716】

また、味方キャラクタA-1は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図22-18～図22-19参照）ことで、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1717】

また、SPリーチ演出Dに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示され、SPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示される（図22-18～図22-19参照）ことで、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出Bの印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【1718】

また、演出制御用CPU120は、事後演出として、SPリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Dに関連した演出態様の第1事後演出（例えば、事後演出B）と、SPリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Eに関連した演出態様の第2事後演出（例えば、事後演出B）と、SPリーチ演出Aにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Aに関連した演出態様の第3事後演出（例えば、事後演出A）を実行可能であり、第2有利状態に制御される割合は、SPリーチ演出DとSPリーチ演出EとSPリーチ演出Aのいずれが実行されるかによって異なる。

【1719】

つまり、高ベース状態においてSPリーチγ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Dが実行された場合は40%、SPリーチ演出Eが実行された場合は60%であり、低ベース状態においてSPリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Aが実行された場合で100%である。

【1720】

このようにすることで、SPリーチ演出により大当りが報知されるだけでなく、いずれのSPリーチ演出が実行されるかによって第2有利状態に制御される割合が異なるため、SPリーチ演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【1721】

尚、前記実施の形態では、第1特定演出に関連した演出態様の第1事後演出として、SPリーチ演出Dにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第1事後演出が第1特定演出に関連し、第2特定演出に関連した演出態様の第2事後演出として、SPリーチ演出Eにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第2事後演出が第2特定演出に関連し、SPリーチ演出Aと事後演出Aとで味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されないことで、第3事後演出が第3特定演出に関連する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第3特定演出に関連した演出態様の第3事後演出として、SPリーチ演出にて表示されていたキャラクタが表示されることで、第3事後演出が第3特定演出に関連するようにしてもよい。

【1722】

つまり、特定演出に関連した事後演出とは、特定演出における表示態様と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であれば、共通する演出態様は、キャラクタが表示されることまたはキャラクタが表示されないことが共通すれば、特定演出と事後演出とで表示されるキャラクタ種別は異なってもよい。また、4種類以上の特定演出及び事後演出を有してもよい。

【1723】

また、本実施の形態では、第1特定演出と第2特定演出は低ベース状態において実行可能であり、第3特定演出は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、遊技状態によらず決定可能な演出であればよい。

【1724】

また、第3特定演出として、高ベース状態にて行われるSPリーチ演出F（例えば、敵キャラクタX-1、X-2とは異なる敵キャラクタX-3とのバトル演出など）を実行可能としてもよく、このようにした場合、大当りC（10R）に制御される割合は、SPリーチ演出F（50%）>SPリーチ演出E（35%）>SPリーチ演出D（15%）としてもよい。尚、SPリーチ演出Fにおいて大当りが報知された際に行われる事後演出C（第3事後演出）は、事後演出A、Bよりも演出期間が長くてもよい。

【1725】

また、上記SPリーチ演出Fにおいては、例えば、図22-6（B）に示す可動体演出の発光パターンは、SPリーチ演出A～Eと共通の発光パターンLP3-2であり、図22-6（C）に示す可動体演出の音パターンは、SPリーチ演出A～Eと共通の音パターンBP0-1～3であることが好ましい。

【1726】

また、前記実施の形態では、第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態として、例えば、第1有利状態よりも大当り遊技状態が有利となる有利状態（例えば、予定出球数が多い10R大当りC）や、第1有利状態よりも大当り遊技状態後の制御状態が有利となる有利状態（例えば、大当り終了後に確変状態に制御される大当りBや大当りCなど）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2有利状態とは、第1有利状態よりも出球数、遊技ラウンド数、確変状態や時短状態や小当り状態の制御期間、確率変動の転落率などが有利となる状態等を含んでいてもよい。また、大当り遊技状態や大当り遊技状態の終了後の演出態様が遊技者に有利となる有利状態等であってもよい。

【1727】

また、特徴部018SGのパチンコ遊技機1を、特徴部069G、099Gのパチンコ遊技機1に適用する場合、例えば、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出Aを特徴部069G、099GのSPリーチA、Bに適用し、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出B、Cを特徴部069G、099GのSPリーチCに適用し、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出D、Eを特徴部069G、099GのSPリーチDに適用することが可能である。

【1728】

（特徴部018SGの変形および応用に関する説明）

前記特徴部018SGでは、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態、時短状態（高ベース状態）、確変状態などを適用してもよい。

【1729】

また、前記特徴部018SGでは、可動体の一例として可動体32を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤に設けられた可動体32以外の可動体や、遊技機用枠3に設けられた可動体等を適用してもよい。

【1730】

また、前記特徴部018SGでは、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するSPリーチ演出A～Eを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出や事後演出等を適用してもよい。

10

20

30

40

50

【1731】

また、前記特徴部018SGでは、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタA-1、A-2と対決する敵キャラクタX-1、X-2を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【1732】

また、前記特徴部018SGでは、特別キャラクタとして敵キャラクタX-1、X-2と対決する味方キャラクタA-1、A-2を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

10

【1733】

また、前記特徴部018SGでは、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ（味方キャラクタ）と特定キャラクタや特殊キャラクタ（敵キャラクタ）とが対決するSPリーチ演出A～Eを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別キャラクタ、特定キャラクタ、特殊キャラクタは、対決せずに互いに共闘する複数の味方キャラクタまたは敵キャラクタまたは対決などしない複数のキャラクタを適用してもよい。

【1734】

また、前記特徴部018SGでは、可動体を動作させるとともに発光体を発光させる特別演出として可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体32以外の可動体を動作させる演出を適用してもよい。また、可動体32の動作態様は種々に変更可能である。

20

【1735】

また、前記特徴部018SGでは、可動体演出の実行時期は、SPリーチ演出A～Eの後段における大当り確定報知の前とされていたが、SPリーチ演出A～Eの中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者の押しボタン31Bの操作に応じて開始可能であったが、操作によらず所定のタイミングで開始されるものでもよい。

【1736】

また、前記特徴部018SGでは、可動体演出において、可動体32の動作に応じて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が発光し、効果音が出力され、押しボタン31Bが振動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体32の動作に応じて、導光板装置を用いた導光板発光演出を実行可能としてもよい。この場合、導光板装置の発光パターンは、LEDの発光パターンと同様にSPリーチ演出A～Eにおいて共通とすることが好ましい。

30

【1737】

また、前記特徴部018SGでは、可動体32の動作に関連したエフェクト画像として、「衝撃」を表すエフェクト画像018SG250Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体32の動作態様（例えば、振動）に関連した態様（例えば、衝撃を表す態様など）のエフェクト画像であってもよいし、振動している可動体32を強調する態様のエフェクト画像などであってもよい。

40

【1738】

また、前記特徴部018SGでは、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示を実行する事後演出Aと、SPリーチ演出に登場していた味方キャラクタや敵キャラクタを用いて報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Bと、を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別演出の後に実行される演出であれば上記事後演出に限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態にて実行される大当り中演出や小当り遊技状態にて実行される小当り中演出な

50

どを適用可能としてもよい。

【1739】

具体的には、前記実施の形態では、可変表示が終了する前に、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行していたが、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、遊技ラウンドの間のラウンドインターバルなどに、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出を実行可能としてもよい。

【1740】

また、前記特徴部018SGでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として、大当りにて付与される予定出球数が特定可能に報知される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技ラウンド数などを報知するようにしてもよい。

10

【1741】

また、前記特徴部018SGでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当りが所定回数（例えば、2回）以上連荘した場合に、上記予定出球数に替えて、または、予定出球数に加えて、最初の大当り遊技状態から現時点までに獲得した総出球数を報知してもよい。さらに、事後演出Bにおける予定出球加算パートにて加算しているときや、予定出球報知パートにて予定出球数を報知したときに、総出球数が所定数（例えば、2500球、5000球、7500球、10000球など）を超えたときに、総出球数が所定数を超えたことを報知可能としてもよい。

20

【1742】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出A～Eにおいて、対決する味方キャラクタや敵キャラクタの種別が異なる一方で、可動体演出における可動体32の動作態様やエフェクト画像018SG250Bの表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SPリーチ演出A～Eにおける背景画像、チャンスアップなどの各種予告演出の種別や実行割合、バトル対決期間、キャラクタの動作態様や表示態様などを、可変表示結果に応じて異ならせてもよく、このようにした場合でも、可動体演出における可動体32の動作態様やエフェクト画像018SG250Bの表示態様が共通とすることが好ましい。

30

【1743】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出D、Eとで、事後演出Bにおける予定出球加算パート及び予定出球報知パートの実行期間は共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。

【1744】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出A～Cは低ベース状態において実行可能であり、SPリーチ演出D、Eは高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した各種特定演出（SPリーチ演出）は、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、いずれの種別の遊技状態において実行可能とされていてもよい。

40

【1745】

以上、本発明の実施の形態における特徴部069SG、099SG、018SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1746】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1などを例示している

50

が、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【1747】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

10

【1748】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【1749】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

20

【符号の説明】

【1750】

- 1 … パチンコ遊技機
- 4 A … 第1特別図柄表示装置
- 4 B … 第2特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 1 1 … 主基板
- 1 2 … 演出制御基板
- 5 0 … 特別可変入賞球装置
- 5 1 … V入賞領域
- 1 0 0 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 … R O M
- 1 0 2、1 2 2 … R A M
- 1 0 3 … C P U
- 1 2 0 … 演出制御用 C P U

30

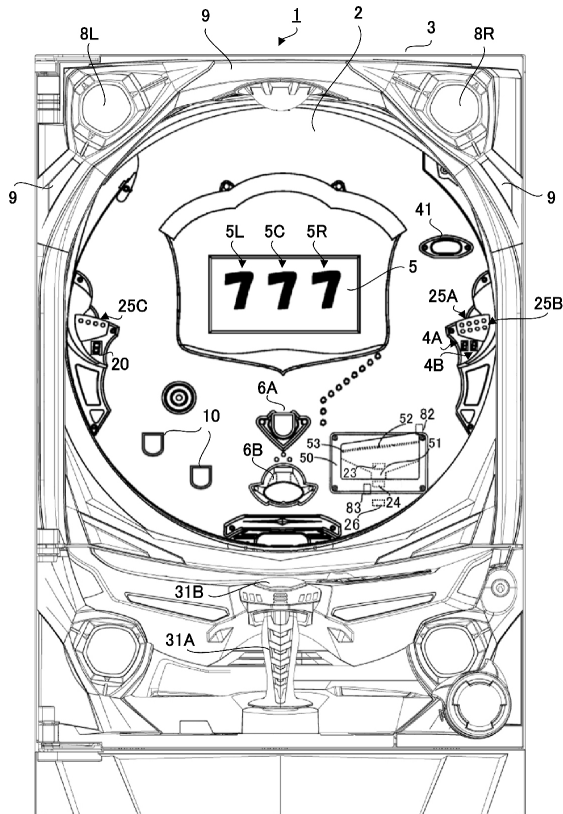
40

50

【凶面】

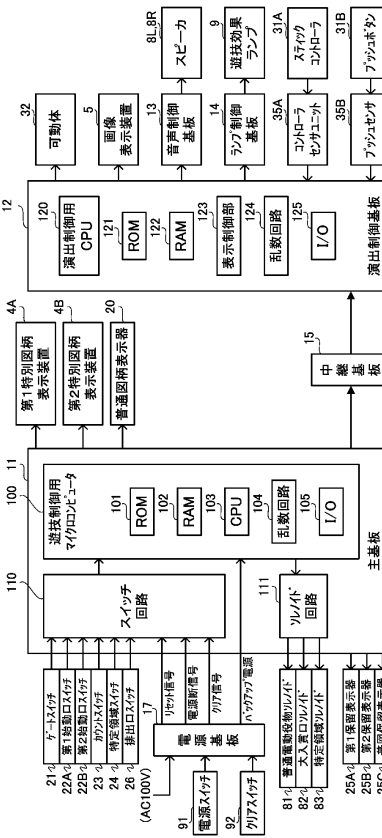
【図 1】

【図1】



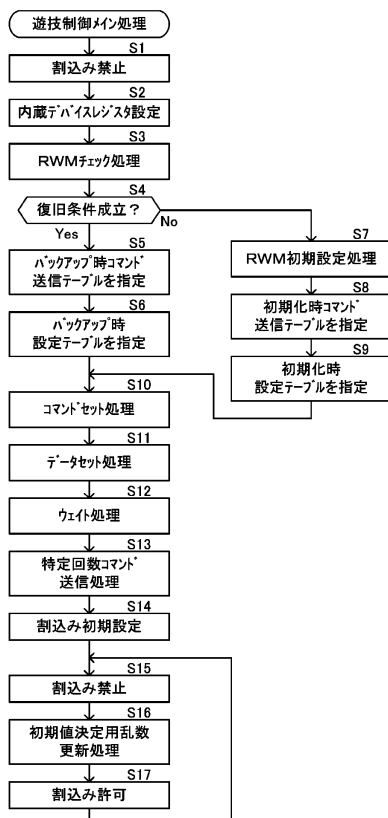
【圖 2】

【図2】



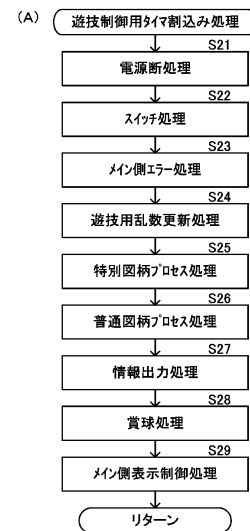
【圖 3】

【図3】



【図 4】

【図4】

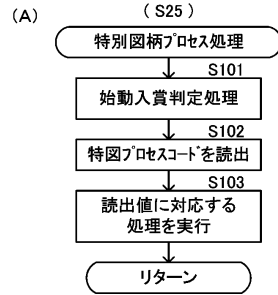


(B)

乱数	範囲	用途
MR1	0～65535	特別図柄判定用
MR2	0～99	当り図柄選択用
MR3	0～99	MR2初期値決定用
MR4	0～238	変動パターン種別選択用
MR5	0～250	変動パターン決定用
MR6	0～198	普通図柄当り判定用
MR7	0～198	MR6初期値決定用

【図 5】

【図5】



(B)

特図プロセスコード	実行する処理
00	特別図柄通常処理
01	特別図柄変動処理
02	特別図柄停止処理
03	小当り開放前処理
04	小当り開放中処理
05	小当り開放後処理
06	小当り排出球待機処理
07	小当り終了処理
08	大入賞口開放前処理
09	大入賞口開放中処理
0A	大入賞口開放後処理
0B	大当り終了処理

【図 6】

【図6】

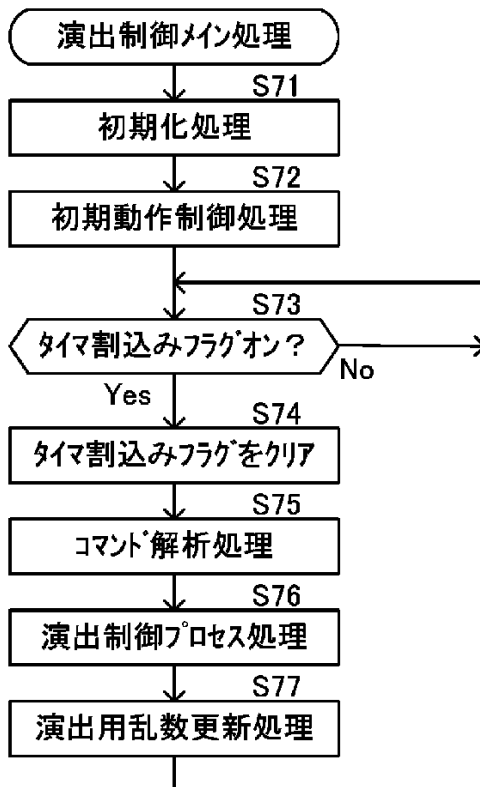
始動口入賞指定値	MR1判定値	特図表示結果
1	20001~20285 確率:1/230	大当り
	21001~21285 確率:1/230	小当り
	22001~22200 確率:1/327	時短
	上記数値以外	ハズレ
2	20001~20285 確率:1/230	大当り
	21001~29282 確率:1/7.91	小当り
	22001~22655 確率:1/100	時短
	上記数値以外	ハズレ

10

20

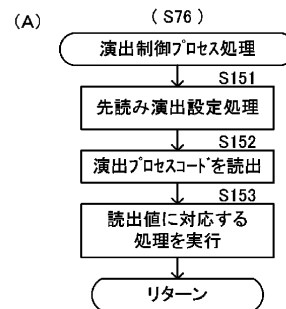
【図 7】

【図7】



【図 8】

【図8】



(B)

演出プロセスコード	実行する処理
00	変動パターンコマンド待ち処理
01	演出図柄変動開始処理
02	演出図柄変動中処理
03	演出図柄変動停止処理
04	小当り表示処理
05	小当り開放中処理
06	小当り終了演出処理
07	大当り表示処理
08	ラウンド中処理
09	ラウンド後処理
0A	大当り終了演出処理

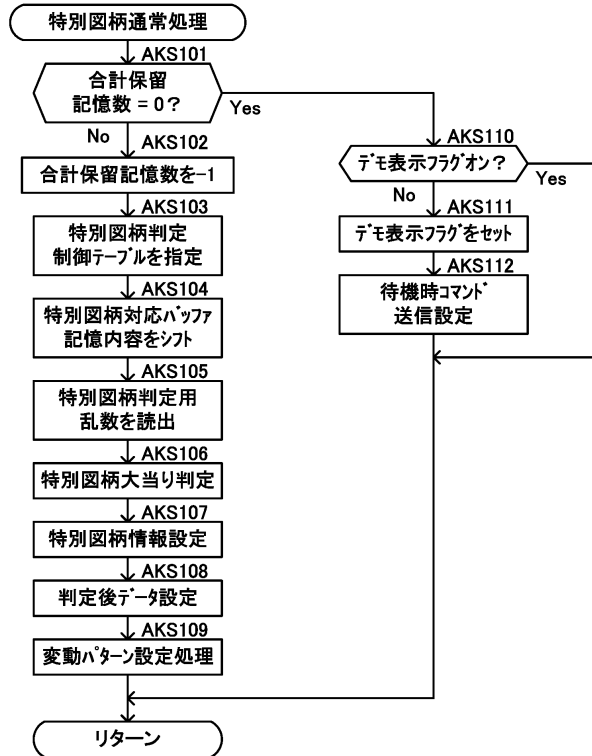
30

40

50

【図 9 - 1】

【図9-1】



【図 9 - 2】

【図9-2】

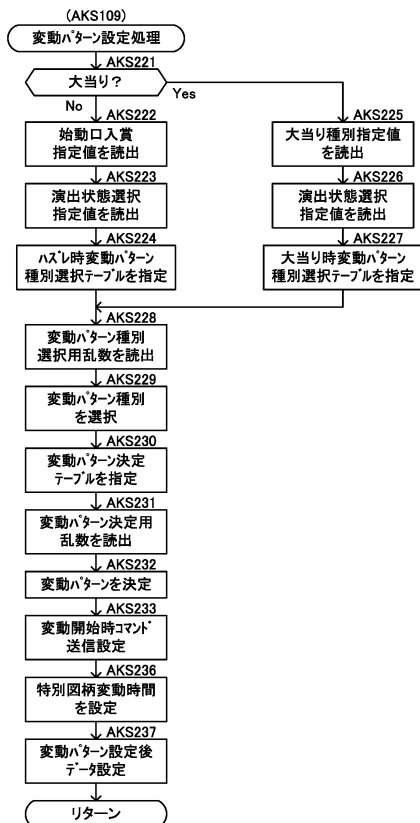
大当り種別決定例				AKD01			
始動口入賞 指定値	高ベース制御						
	なし 確変制御				あり		
	なし		あり				
	大当り種別	決定割合	大当り種別	決定割合	大当り種別	決定割合	
1	NA01	11/200	NA02	11/200	NA08	11/200	
	NA02	44/200	NA02	44/200	NA08	44/200	
	NA03	11/200	NA04	11/200	NA08	11/200	
	NA04	34/200	NA04	34/200	NA08	34/200	
	KA01	12/200	KA02	12/200	KA11	12/200	
	KA02	7/200	KA02	7/200	KA11	7/200	
	KA03	12/200	KA04	12/200	KA11	12/200	
	KA04	19/200	KA04	19/200	KA11	19/200	
	KA05	15/200	KA05	15/200	KA15	15/200	
	KA06	35/200	KA06	35/200	KA15	35/200	
2	NA05	2/200	NA05	2/200	NA09	2/200	
	NA05	2/200	NA05	2/200	NA09	2/200	
	NA06	2/200	NA06	2/200	NA10	2/200	
	NA06	2/200	NA06	2/200	NA10	2/200	
	NA07	1/200	NA07	1/200	NA11	1/200	
	NA07	1/200	NA07	1/200	NA11	1/200	
	NA07	2/200	NA07	2/200	NA11	2/200	
	KA07	62/200	KA07	62/200	KA12	62/200	
	KA08	50/200	KA08	50/200	KA13	50/200	
	KA09	62/200	KA09	62/200	KA14	62/200	
	KA10	14/200	KA10	14/200	KA15	14/200	

10

20

【図 9 - 3】

【図9-3】



【図 9 - 4】

【図9-4】

ハズレ変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	20000	通常時短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	14000	通常時第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3500	通常時第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	3500	通常時第3短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	20320	通常時第1カセ→非リーチ(ハズレ)
PA1-6	67500	通常時第2カセ→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	10000	時短中短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	3500	時短中第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-3	500	時短中第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-4	500	時短中第1カセ→非リーチ(ハズレ)
PB1-5	2000	時短中第2カセ→非リーチ(ハズレ)
PB1-6	9000	時短中第1最終→非リーチ(ハズレ)
PB1-7	12500	時短中第2最終→非リーチ(ハズレ)
PB1-8	12500	時短中第3最終→非リーチ(ハズレ)
PB1-9	29900	時短中第4最終→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	45000	ノーマルリーチNOA(ハズレ)
PA2-2	53000	ノーマルリーチNOB(ハズレ)
PA2-3	36000	ノーマルリーチNOC(ハズレ)
PA2-4	82200	スーパーリーチSPA(ハズレ)
PA2-5	95900	スーパーリーチSPB(ハズレ)
PA2-6	149000	スーパーリーチSPC(ハズレ)
PA2-7	169000	スーパーリーチSPD(ハズレ)
PB2-1	3500	高速リーチSRA(ハズレ)
PB2-2	16500	スーパーリーチSPE(ハズレ)
PB2-3	35500	スーパーリーチSPF(ハズレ)

30

40

50

【図 9 - 5】

【図9-5】

大当り変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA3-1	71650	ノーマルリーチNOA(大当り)
PA3-2	66200	ノーマルリーチNOB(大当り)
PA3-3	46000	ノーマルリーチNOC(大当り)
PA3-4	158500	スーパーリーチSPA1(大当り)
PA3-5	159500	スーパーリーチSPA2(大当り)
PA3-6	157900	スーパーリーチSPA3(大当り)
PA3-7	135200	スーパーリーチSPA4(大当り)
PA3-8	86000	スーパーリーチSPB(大当り)
PA3-9	78400	スーパーリーチSPC(大当り)
PA3-10	87400	スーパーリーチSPD(大当り)
PB3-1	2500	高速SQA(大当り)
PB3-2	4500	高速リーチSRA(大当り)
PB3-3	11500	スーパーリーチSPE(大当り)
PB3-4	30500	スーパーリーチSPF(大当り)
PB3-5	49500	スーパーリーチSPG1(大当り)
PB3-6	15500	スーパーリーチSPG2(大当り)
PB3-7	34500	スーパーリーチSPG3(大当り)
PB3-8	53500	スーパーリーチSPG4(大当り)
PB3-9	11500	スーパーリーチSPH1(大当り)
PB3-10	30500	スーパーリーチSPH2(大当り)
PB3-11	49500	スーパーリーチSPH3(大当り)

【図 9 - 6】

【図9-6】

(A) ハズレ時参照テーブル AKA01

演出状態 選択指定値	参照テーブル
00	TS01
06	TS02
07	TS03
08	TS04
09	TS05
0A	TS06
0B	TS07
0C	TS08
0D	TS09
0E	TS02

(B)

TS01

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0	0	TA10
	1	0	TA11
	2	0	TA12
	3	0	TA13
2	0	0~3	TA20
	1~4	0~3	TA21

(C)

TS02

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB10
2	0~4	0	TB20
	0~4	1~3	TB21

(D)

TS03

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB10
2	0~4	0	TB22
	0~4	1~3	TB23

(E)

TS04

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB10
2	0~4	0	TB24
	0~4	1~3	TB25

10

20

【図 9 - 7】

【図9-7】

(A)

TS05

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB11

(B)

TS06

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1	0~3	0	TB12
2	0~4	0	TB26
	0~4	1~3	TB27

(C)

TS07

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB13

(D)

TS08

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB14

(E)

TS09

始動口入賞 指定値	第1保留記憶数	第2保留記憶数	選択テーブル
1,2	0~4	0~4	TB15

【図 9 - 8】

【図9-8】

大当り時参照テーブル

TS21

演出状態 選択指定値	大当り種別	選択テーブル
00	NA01,NA02,NA05, KA01,KA02,KA07	TA30
	NA03,NA04,NA06, KA03,KA04,KA05, KA08	TA31
	NA07, KA06,KA09,KA10	TA32
06,0E	NA08~NA11, KA11~KA15	TB30
07	NA08,NA09, KA11,KA12	TB31
	NA10,KA13	TB32
	NA11,KA14	TB33
	KA15	TB34
08	NA08,NA09, KA11,KA12	TB35
	NA10,KA13	TB36
	NA11,KA14	TB37
	KA15	TB38
09,0B, 0C,0D	NA08~NA11, KA11~KA14	TB40
	KA15	TB41
0A	NA08,NA09, KA11,KA12	TB42
	NA10,KA13	TB43
	NA11,KA14	TB44
	KA15	TB45

30

40

50

【図 9 - 9】

【図9-9】

(A) TA10	
変動パターン種別	選択割合
CA1-1	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(B) TA11	
変動パターン種別	選択割合
CA1-2	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(C) TA12	
変動パターン種別	選択割合
CA1-3	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

(D) TA13	
変動パターン種別	選択割合
CA1-4	204/239
CA1-5	24/239
CA2-1	6/239
CA2-2	4/239
CA2-3	1/239

【図 9 - 10】

【図9-10】

(E) TA20	
変動パターン種別	選択割合
CA1-1	239/239

(F) TA21	
変動パターン種別	選択割合
CA1-3	239/239

(A) TB10	
変動パターン種別	選択割合
CB1-1	239/239

(B) TB11	
変動パターン種別	選択割合
CB1-5	239/239

(C) TB12	
変動パターン種別	選択割合
CB1-1	239/239

(D) TB13	
変動パターン種別	選択割合
CB1-7	239/239

(E) TB14	
変動パターン種別	選択割合
CB1-8	239/239

(F) TB15	
変動パターン種別	選択割合
CB1-9	239/239

(G) TB20	
変動パターン種別	選択割合
CB1-2	239/239

(H) TB21	
変動パターン種別	選択割合
CB1-3	239/239

(I) TB22	
変動パターン種別	選択割合
CB1-2	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239

(J) TB23	
変動パターン種別	選択割合
CB1-3	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239

(K) TB24	
変動パターン種別	選択割合
CB1-2	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239

(L) TB25	
変動パターン種別	選択割合
CB1-3	204/239
CB1-4	24/239
CB2-1	11/239

(M) TB26	
変動パターン種別	選択割合
CB1-2	215/239
CB1-6	13/239
CB2-2	11/239

(N) TB27	
変動パターン種別	選択割合
CB1-3	215/239
CB1-6	13/239
CB2-2	11/239

10

20

【図 9 - 11】

【図9-11】

(A) TA30	
変動パターン種別	選択割合
CA3-1	3/239
CA3-2	214/239
CA3-3	22/239

(B) TA31	
変動パターン種別	選択割合
CA3-1	3/239
CA3-2	167/239
CA3-3	63/239
CA3-4	6/239

(C) TA32	
変動パターン種別	選択割合
CA3-2	206/239
CA3-3	31/239
CA3-4	2/239

【図 9 - 12】

【図9-12】

(D) TB30	
変動パターン種別	選択割合
CB3-1	239/239

(E) TB31	
変動パターン種別	選択割合
CB3-2	239/239

(F) TB32	
変動パターン種別	選択割合
CB3-3	239/239

(G) TB33	
変動パターン種別	選択割合
CB3-4	239/239

(H) TB34	
変動パターン種別	選択割合
CB3-5	239/239

(I) TB35	
変動パターン種別	選択割合
CB3-2	239/239

(J) TB36	
変動パターン種別	選択割合
CB3-3	239/239

(K) TB37	
変動パターン種別	選択割合
CB3-4	239/239

(L) TB38	
変動パターン種別	選択割合
CB3-5	239/239

(A) TB40	
変動パターン種別	選択割合
CB4-1	239/239

(B) TB41	
変動パターン種別	選択割合
CB4-2	239/239

(C) TB42	
変動パターン種別	選択割合
CB4-3	239/239

(D) TB43	
変動パターン種別	選択割合
CB4-4	239/239

(E) TB44	
変動パターン種別	選択割合
CB4-5	239/239

(F) TB45	
変動パターン種別	選択割合
CB4-6	239/239

30

40

50

【図 9 - 1 3】

【図9-13】

(A) CA1-1		(I) CA3-1	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PA1-1	120/251	PA3-1	2/251
PA1-5	93/251	PA3-2	1/251
PA1-6	38/251	PA3-3	248/251
(B) CA1-2		(J) CA3-2	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PA1-2	251/251	PA3-4	80/251
(C) CA1-3		(K) CA3-3	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PA1-3	251/251	PA3-5	80/251
(D) CA1-4		(L) CA3-4	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PA1-4	251/251	PA3-6	88/251
(E) CA1-5		(M) CA3-5	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PA1-5	196/251	PA3-7	3/251
PA1-6	55/251	(N) CA3-6	
(F) CA2-1		変動パターン	決定割合
変動パターン	決定割合	PA3-8	251/251
PA2-1	23/251	(O) CA3-7	
PA2-2	220/251	変動パターン	決定割合
PA2-3	8/251	PA3-9	125/251
(G) CA2-2		PA3-10	126/251
変動パターン	決定割合	(P) CA3-8	
PA2-4	171/251	変動パターン	決定割合
PA2-5	80/251	PA3-11	125/251
(H) CA2-3		PA3-12	126/251
変動パターン	決定割合	(Q) CA3-9	
PA2-6	141/251	変動パターン	決定割合
PA2-7	110/251	PA3-13	125/251

【図 9 - 1 5】

【図9-15】

(A) CB3-1	
変動パターン	決定割合
PB3-1	251/251
(B) CB3-2	
変動パターン	決定割合
PB3-1	75/251
PB3-2	176/251
(C) CB3-3	
変動パターン	決定割合
PB3-2	39/251
PB3-3	80/251
PB3-4	25/251
PB3-5	1/251
PB3-6	80/251
PB3-7	25/251
PB3-8	1/251
(D) CB3-4	
変動パターン	決定割合
PB3-2	39/251
PB3-3	59/251
PB3-4	21/251
PB3-5	1/251
PB3-6	99/251
PB3-7	31/251
PB3-8	1/251
(E) CB3-5	
変動パターン	決定割合
PB3-9	151/251
PB3-10	75/251
PB3-11	25/251

【図 9 - 1 4】

【図9-14】

(A) CB1-1		(J) CB2-1	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PB1-1	251/251	PB2-1	141/251
(B) CB1-2		(K) CB2-2	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PB1-2	251/251	PB2-2	101/251
(C) CB1-3		(L) CB2-3	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PB1-3	251/251	PB2-3	9/251
(D) CB1-4		(M) CB2-4	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PB1-4	201/251	PB2-4	155/251
PB1-5	50/251	PB2-5	78/251
(E) CB1-5		(N) CB2-5	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PB1-6	251/251	PB2-6	18/251
(F) CB1-6		(O) CB2-6	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PB1-4	226/251	PB2-7	155/251
PB1-5	25/251	PB2-8	78/251
(G) CB1-7		(P) CB2-7	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PB1-7	251/251	PB2-9	155/251
(H) CB1-8		(Q) CB2-8	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PB1-8	251/251	PB2-10	78/251
(I) CB1-9		(R) CB2-9	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PB1-9	251/251	PB2-11	18/251

【図 9 - 1 6】

【図9-16】

(A) CB4-1		(E) CB4-5	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PB3-2	251/251	PB3-2	11/251
(B) CB4-2		(F) CB4-6	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PB3-9	251/251	PB3-3	6/251
(C) CB4-3		(G) CB4-7	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PB3-1	1/251	PB3-4	18/251
PB3-2	250/251	PB3-5	36/251
(D) CB4-4		(H) CB4-8	
変動パターン	決定割合	変動パターン	決定割合
PB3-2	11/251	PB3-6	18/251
PB3-3	6/251	PB3-7	54/251
PB3-4	18/251	PB3-8	108/251
PB3-5	36/251	(I) CB4-9	
PB3-6	18/251	変動パターン	決定割合
PB3-7	54/251	PB3-9	26/251
PB3-8	108/251	PB3-10	75/251
(J) CB4-10		PB3-11	150/251
変動パターン	決定割合	(K) CB4-11	
PB3-9	26/251	変動パターン	決定割合
PB3-10	75/251	PB3-12	150/251
PB3-11	150/251	(L) CB4-12	
(L) CB4-12		変動パターン	決定割合
変動パターン	決定割合	PB3-13	150/251

10

20

30

40

50

【図 9 - 17】

【図9-17】

演出図柄指定コマンド設定例

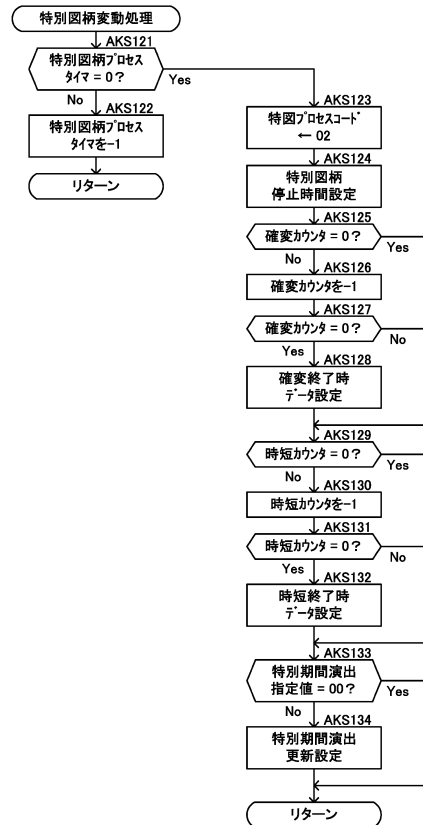
AKB01

大当り種別	演出図柄指定コマンド
NA01	8C01
NA02	8C01
NA03	8C02
NA04	8C02
NA05	8C0B
NA06	8C02
NA07	8C0C
NA08	8C01
NA09	8C0B
NA10	8C02
NA11	8C0C

大当り種別	演出図柄指定コマンド
KA01	8C0A
KA02	8C04
KA03	8C09
KA04	8C05
KA05	8C07
KA06	8C08
KA07	8C03
KA08	8C05
KA09	8C06
KA10	8C08
KA11	8C04
KA12	8C03
KA13	8C05
KA14	8C06
KA15	8C08

【図 9 - 18】

【図9-18】



10

20

【図 9 - 19】

【図9-19】

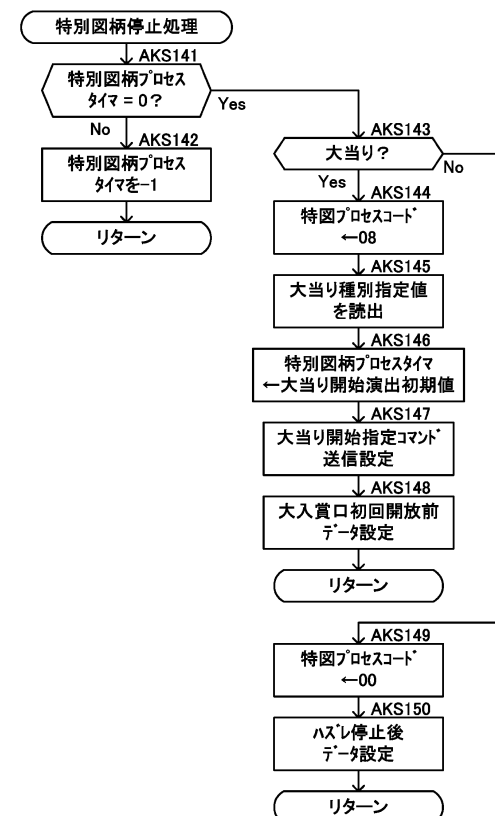
特別期間演出設定テーブル

AKT01

特別期間 演出指定値	時短カウンタ 判定値	演出状態選択 指定値	背景指定 コマンド
05	63	03	9503
	62	07	9506
	1	0C	9506
	0	00	9500
06	63	03	9503
	62	08	9505
	1	0C	9505
	0	00	9500
07	66	07	9506
	1	0C	9506
	0	00	9500
08	66	08	9505
	1	0C	9505
	0	00	9500
09	1	0C	9506
	0	00	9500
	1	0C	9505
0A	1	0C	9505
	0	00	9500
	0	00	9500
0B	566	07	9506
	501	09	9506
	500	0A	9504
	1	0B	9504
0C	0	00	9500
	566	08	9505
	501	09	9505
	500	0A	9504
	1	0B	9504
0D	0	00	9500
	9996	07	9506
	9931	0D	9506
	9930	0E	9509
	0	00	9500
0E	9996	08	9505
	9931	0D	9505
	9930	0E	9509
	0	00	9500

【図 9 - 20】

【図9-20】



30

40

50

【図 9 - 2 1】

【図9-21】

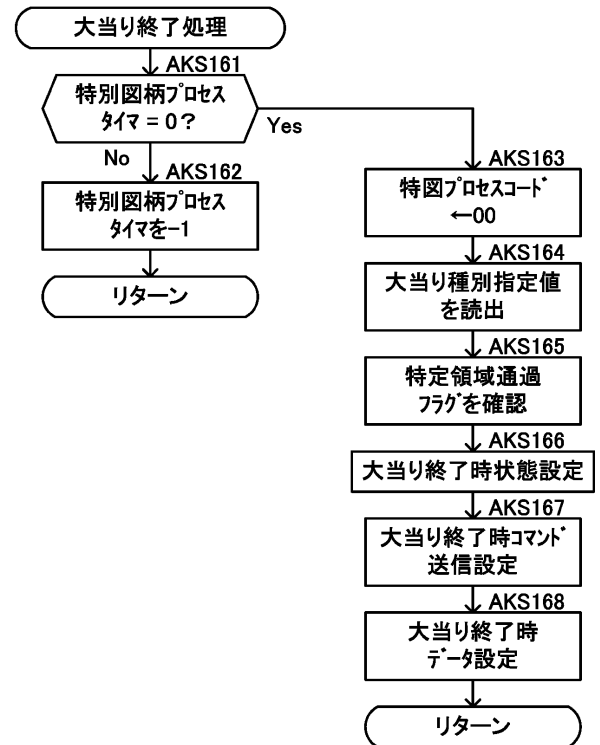
大当り開始時設定例

AKB02

大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	大当り開始 指定コマンド	大当り開始 演出時間(ms)	大当り開始 演出パターン
NA01	03	A001	7500	APA1
NA02	03	A001	7500	APA1
NA03	03	A001	7500	APA1
NA04	03	A001	7500	APA1
NA05	02	A000	7500	APA1
NA06	04	A00F	7500	APA1
NA07	07	A002	8000	APA2
NA08	03	A00E	100	APA31
NA09	02	A00A	100	APA32
NA10	04	A00B	100	APA33
NA11	07	A00C	100	APA34
KA01	03	A005	7500	APA1
KA02	03	A006	7500	APA1
KA03	03	A005	7500	APA1
KA04	03	A006	7500	APA1
KA05	10	A008	7500	APA1
KA06	10	A009	8000	APA2
KA07	02	A004	7500	APA1
KA08	04	A010	7500	APA1
KA09	07	A007	8000	APA2
KA10	10	A009	8000	APA2
KA11	03	A00E	100	APA31
KA12	02	A00A	100	APA32
KA13	04	A00B	100	APA33
KA14	07	A00C	100	APA34
KA15	10	A00D	14000	APA35

【図 9 - 2 2】

【図9-22】



10

20

【図 9 - 2 3】

【図9-23】

大当り終了時設定例

AKB11

大当り種別	時短カウンタ 初期値	大当り終了 演出時間(ms)	演出状態選択 指定値
NA01	8	48000	02
NA02	100	48000	02
NA03	8	48000	02
NA04	100	48000	02
NA05	70	9500	06
NA06	70	9500	06
NA07	70	9500	06
NA08	570	3500	06
NA09	10000	3500	06
NA10	10000	3500	06
NA11	10000	3500	06
KA01	8	48000	02
KA02	70	48000	02
KA03	8	48000	02
KA04	70	48000	02
KA05	70	9500	06
KA06	70	9500	06
KA07	70	9500	06
KA08	70	9500	06
KA09	70	9500	06
KA10	70	9500	06
KA11	70	3500	06
KA12	70	3500	06
KA13	70	3500	06
KA14	70	3500	06
KA15	70	3500	06

確変カウンタ初期値 = 70 (V入賞あり)

【図 9 - 2 4】

【図9-24】

大当り終了時設定例

AKB12

大当り種別	V入賞	大当り終了 指定コマンド	特別期間 演出指定値	大当り後 背景指定
NA01	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
NA02	なし	A301	03	9502
	あり	A307	04	9503
NA03	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
NA04	なし	A301	03	9502
	あり	A307	04	9503
NA05	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
NA06	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
NA07	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
NA08	なし	A308	0C	9505
	あり	A308	0B	9506
NA09	なし	A306	0E	9505
	あり	A306	0D	9506
NA10	なし	A306	0E	9505
	あり	A306	0D	9506
NA11	なし	A306	0E	9505
	あり	A306	0D	9506

30

40

50

【図 9 - 2 5】

【図9-25】

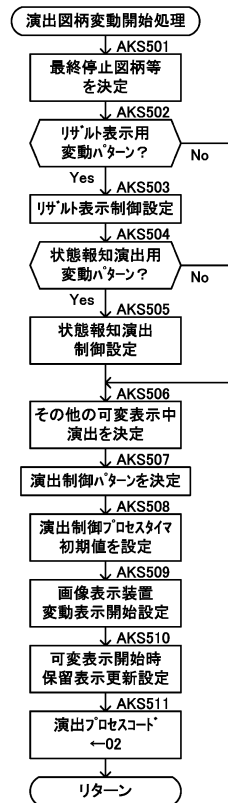
大当り終了時設定例

AKB13

大当り種別	V入賞	大当り終了 指定コマンド	特別期間 演出指定値	大当り後 背景指定
KA01	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
KA02	なし	A302	06	9503
	あり	A302	05	9503
KA03	なし	A300	01	9502
	あり	A300	02	9508
KA04	なし	A302	06	9503
	あり	A302	05	9503
KA05	なし	A303	0A	9505
	あり	A303	09	9506
KA06	なし	A303	0A	9505
	あり	A303	09	9506
KA07	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA08	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA09	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA10	なし	A303	08	9505
	あり	A303	07	9506
KA11	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA12	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA13	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA14	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506
KA15	なし	A305	08	9505
	あり	A305	07	9506

【図 9 - 2 6】

【図9-26】

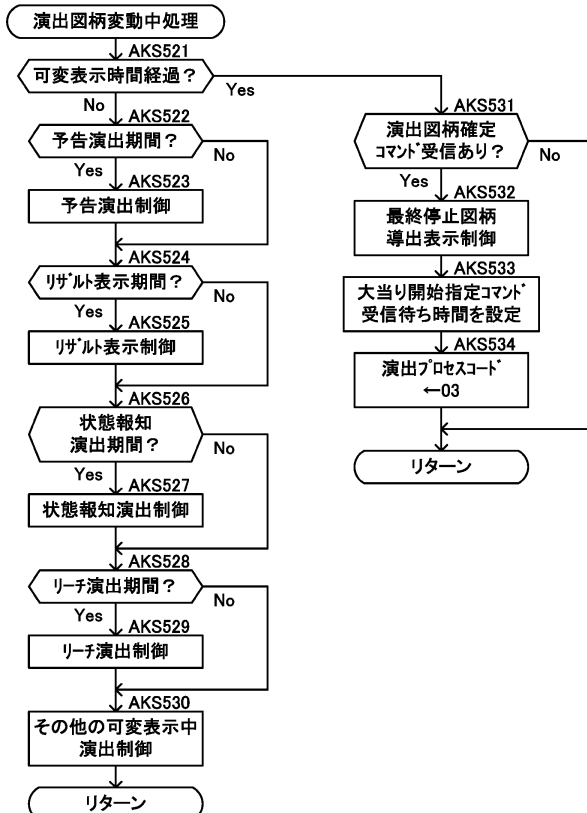


10

20

【図 9 - 2 7】

【図9-27】

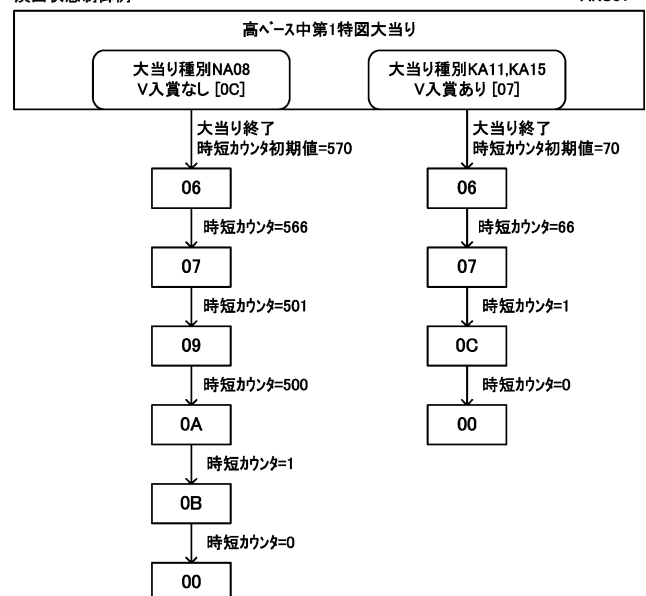


【図 9 - 2 8】

【図9-28】

演出状態制御例

AKC01



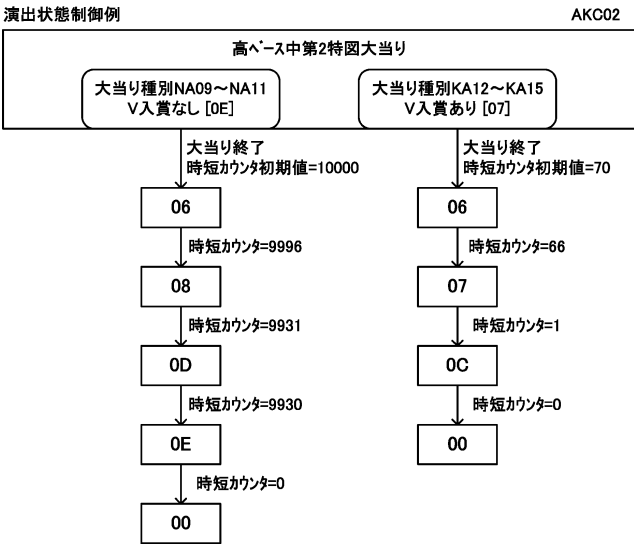
30

40

50

【図 9 - 2 9】

【図9-29】



【図 9 - 3 0】

【図9-30】

(A) 可変表示制御例 AKC11

演出状態 選択指定値	遊技状態	可変表示結果	決定可能 パターン種別	決定可能パターン	特図変動時間(ms)
0C	高確高ベース	ハズレ	CB1-8	PB1-8	12500
0D	低確高ベース	ハズレ	CB1-9	PB1-9	29900

(B) 大当り制御例 AKC12

大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	時短カウンタ 初期値	高ベース中 決定率(第2特図)
NA09	02	10000	2%
NA10	04	10000	2%
NA11	07	10000	2%
KA12	02	70	31%
KA13	04	70	25%
KA14	07	70	31%
KA15	10	70	7%

(C) 大当り時演出制御例 AKC13

大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	大当り開始 演出時間(ms)	大当り開始 演出パターン	大当り中 演出パターン	大当り終了 演出パターン
NA09	02	100	APA32	APB32	APC32
NA10	04	100	APA33	APB33	APC33
NA11	07	100	APA34	APB34	APC34
KA12	02	100	APA32	APB32	APC32
KA13	04	100	APA33	APB33	APC33
KA14	07	100	APA34	APB34	APC34
KA15	10	14000	APA35	APB35	APC35

10

【図 9 - 3 1】

【図9-31】

可変表示制御例 AKC21

大当り種別	大入賞口開放 回数最大値	決定可能 パターン種別	決定可能 パターン	特図変動時間(ms)	平均変動時間(ms)
NA09,KA12	02	CB3-2	PB3-1 PB3-2	2500 4500	3900
NA10,KA13	04	CB3-3	PB3-2 PB3-3 PB3-4 PB3-5 PB3-6 PB3-7 PB3-8	4500 11500 30500 49500 15500 34500 53500	16190
NA11,KA14	07	CB3-4	PB3-3 PB3-4 PB3-5 PB3-6 PB3-7 PB3-8 PB3-9 PB3-10 PB3-11	11500 30500 49500 15500 34500 53500 11500 30500 49500	16740
KA15	10	CB3-5	PB3-10 PB3-11	75/251 25/251	20960

【図 9 - 3 2】

【図9-32】

可変表示制御例 AKC22

大当り種別	平均変動時間(ms)	高ベース中決定率 (第2特図)
NA09	3900	2%
NA10	16190	2%
NA11	16740	2%
KA12	3900	31%
KA13	16190	25%
KA14	16740	31%
KA15	20960	7%

平均変動時間(全体)
12650ms

20

30

40

50

【図 9 - 3 3】

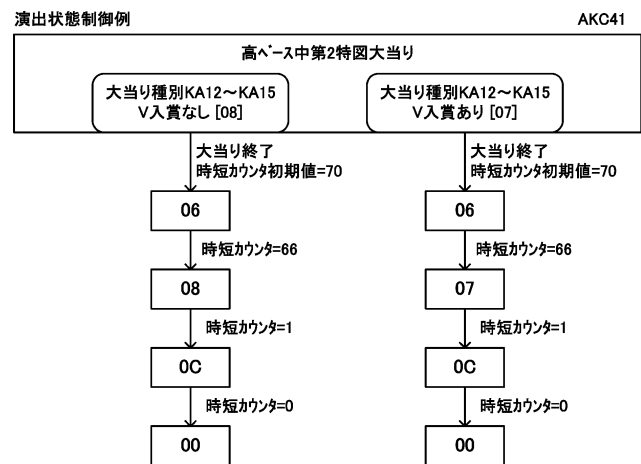
【図9-33】

(A) 可変表示制御例					
AKC31					
演出状態 選択指定値	遊技状態	可変表示結果	変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)
07	高確高ベース	ハズレ	CB2-1	PB2-2	16500
				PB2-3	35500
08	低確高ベース	ハズレ	CB2-1	PB2-2	16500
				PB2-3	35500
0C	高確高ベース	ハズレ	CB1-8	PB1-8	12500
		大当たり	CB4-2	PB3-2	4500
			CB4-1	PB3-9	11500
0D	低確高ベース	ハズレ	CB1-9	PB1-9	29900
		大当たり	CB4-1	PB3-2	4500
			CB4-2	PB3-9	11500

(B) 可変表示制御例					
AKC32					
演出状態 選択指定値	大当たり種別	大入賞口開放 回数最大値	決定可能 パターン種別	決定可能パターン	特図変動時間(ms)
07,08	NA09,KA12	02	CB3-2	PB3-1	2500
				PB3-2	4500
				PB3-2	4500
				PB3-3	11500
				PB3-4	30500
				PB3-5	49500
				PB3-6	15500
				PB3-7	34500
0C,0D	NA09,KA12	02	CB4-1	PB3-8	53500
				PB3-2	4500
	NA10,KA13	04	CB4-1	PB3-2	4500

【図 9 - 3 4】

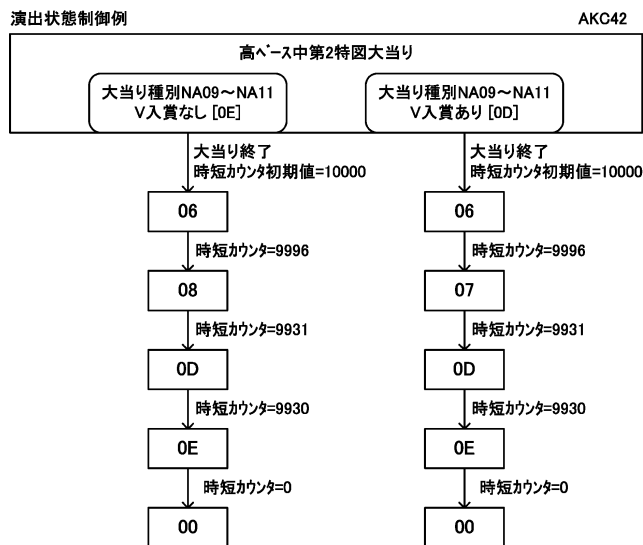
【図9-34】



10

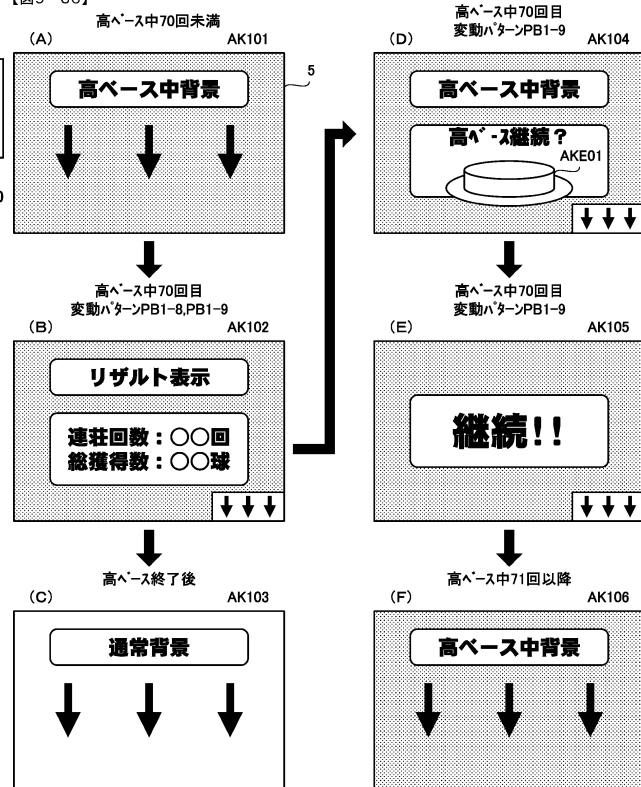
【図 9 - 3 5】

【図9-35】



【図 9 - 3 6】

【図9-36】



20

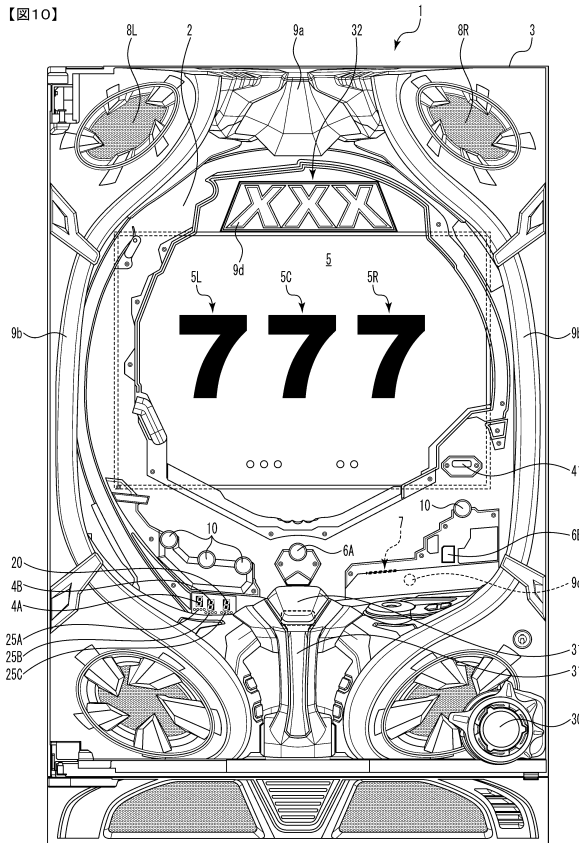
30

40

50

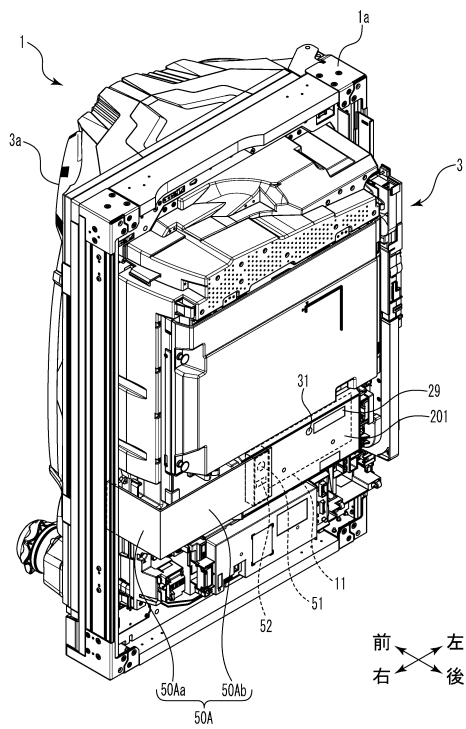
【図 10】

【図10】



【図 11】

【図11】

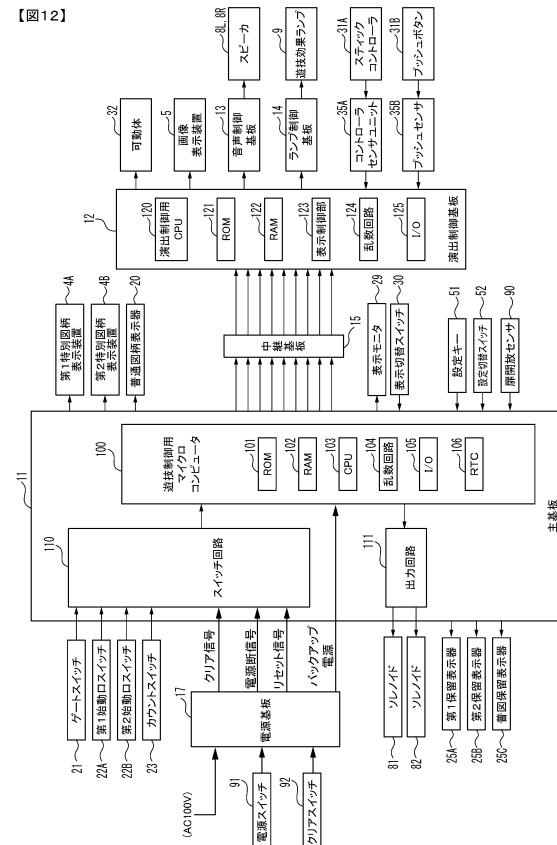


10

20

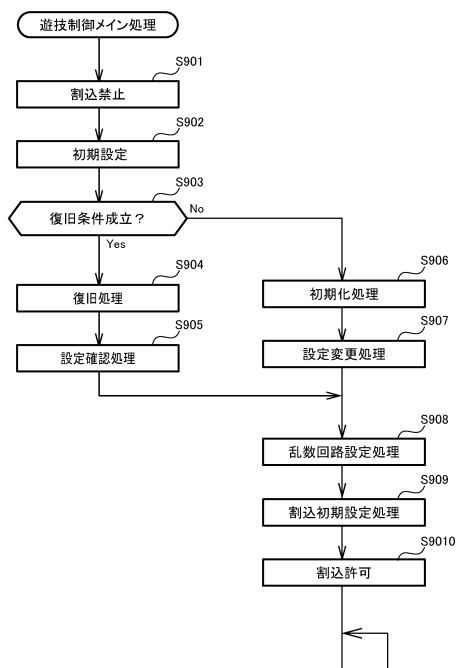
【図 12】

【図12】



【図 13】

【図13】



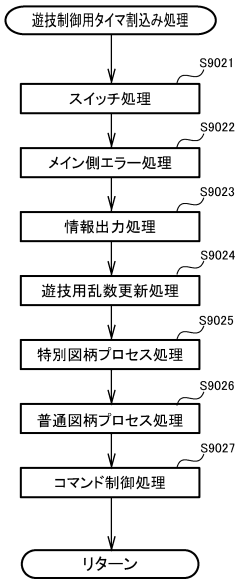
30

40

50

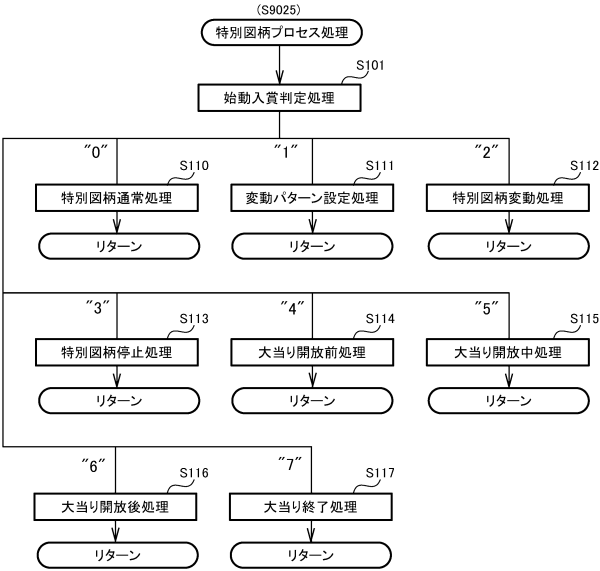
【図 1 4】

【図 14】



【図 1 5】

【図 15】



【図 1 6】

【図 16】

遊技状態	MR1 (設定値1)				MR1 (設定値2)				MR1 (設定値3)				MR1 (設定値4)				MR1 (設定値5)				MR1 (設定値6)			
	大当り	時短付き	はずれ	上記数値以外	大当り	時短付き	はずれ	上記数値以外	大当り	時短付き	はずれ	上記数値以外	大当り	時短付き	はずれ	上記数値以外	大当り	時短付き	はずれ	上記数値以外	大当り	時短付き	はずれ	上記数値以外
通常状態	1020~1237 (確率:1/280)	65317~65535 (確率:1/300)	上記数値以外	上記数値以外	1020~1253 (確率:1/280)	65317~65535 (確率:1/300)	上記数値以外	上記数値以外	1020~1272 (確率:1/280)	65317~65535 (確率:1/300)	上記数値以外	上記数値以外	1020~1292 (確率:1/240)	65317~65535 (確率:1/300)	上記数値以外	上記数値以外	1020~1317 (確率:1/220)	65317~65535 (確率:1/300)	上記数値以外	上記数値以外	1020~1346 (確率:1/200)	65317~65535 (確率:1/300)	上記数値以外	上記数値以外
増変状態	1020~1346 (確率:1/200)	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	1020~1383 (確率:1/180)	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	1020~1429 (確率:1/160)	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	1020~1487 (確率:1/140)	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	1020~1556 (確率:1/120)	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	1020~1674 (確率:1/100)	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

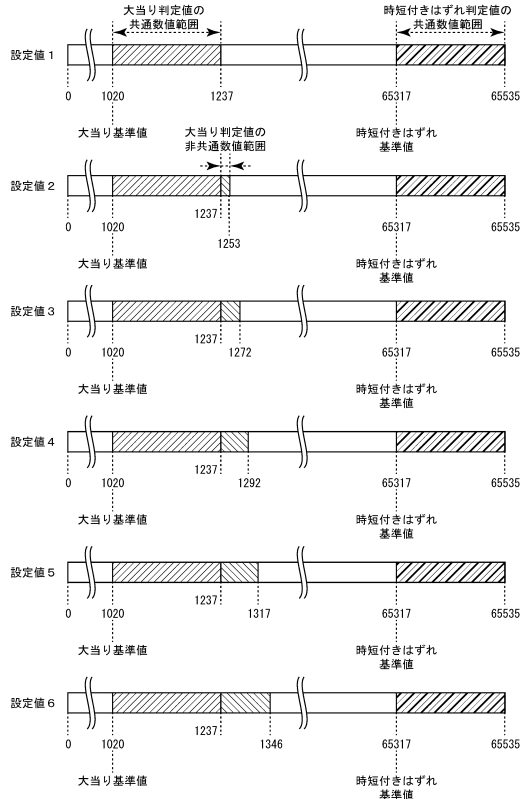
(B) 第2図用表示結果判定テーブル

遊技状態	MR1 (設定値1)				MR1 (設定値2)				MR1 (設定値3)				MR1 (設定値4)				MR1 (設定値5)				MR1 (設定値6)			
	大当り	時短付き	はずれ	上記数値以外	大当り	時短付き	はずれ	上記数値以外	大当り	時短付き	はずれ	上記数値以外	大当り	時短付き	はずれ	上記数値以外	大当り	時短付き	はずれ	上記数値以外	大当り	時短付き	はずれ	上記数値以外
通常状態	1020~1237 (確率:1/300)	65317~65425 (確率:1/600)	上記数値以外	上記数値以外	1020~1253 (確率:1/280)	65317~65425 (確率:1/600)	上記数値以外	上記数値以外	1020~1272 (確率:1/260)	65317~65425 (確率:1/600)	上記数値以外	上記数値以外	1020~1292 (確率:1/240)	65317~65425 (確率:1/600)	上記数値以外	上記数値以外	1020~1317 (確率:1/220)	65317~65425 (確率:1/600)	上記数値以外	上記数値以外	1020~1346 (確率:1/200)	65317~65425 (確率:1/600)	上記数値以外	上記数値以外
増変状態	1020~1346 (確率:1/200)	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	1020~1383 (確率:1/180)	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	1020~1429 (確率:1/160)	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	1020~1487 (確率:1/140)	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	1020~1556 (確率:1/120)	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	1020~1674 (確率:1/100)	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 1 7】

【図 17】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



10

20

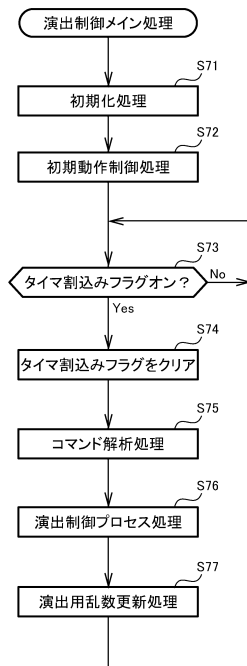
30

40

50

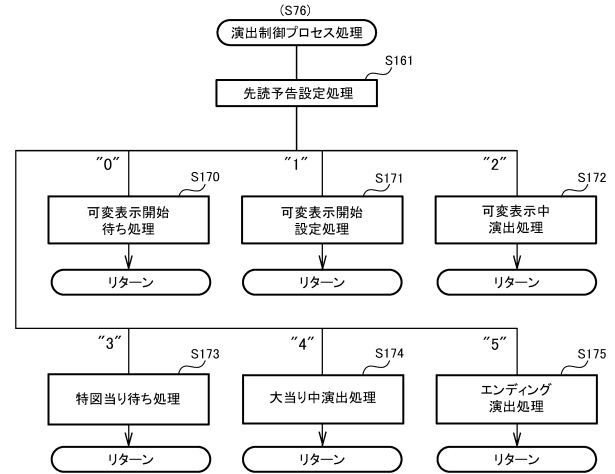
【図 18】

【图18】



【圖 19】

【図19】

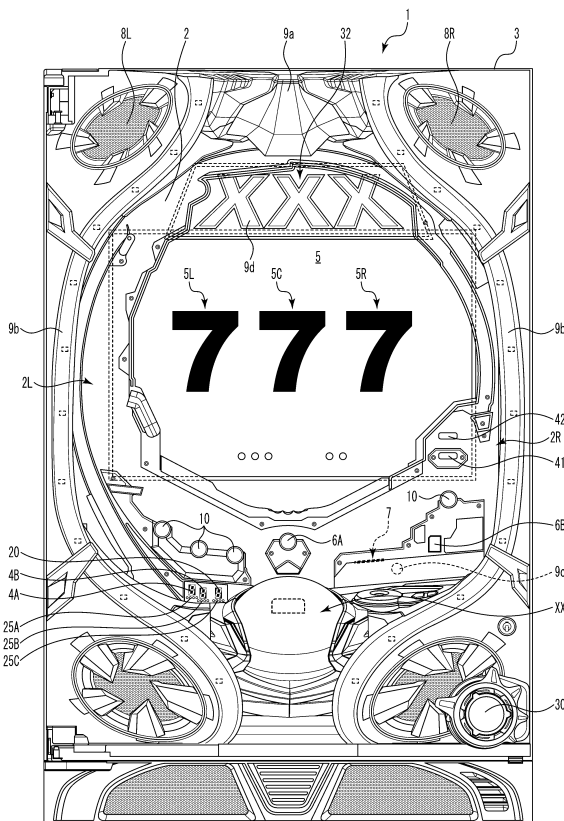


10

20

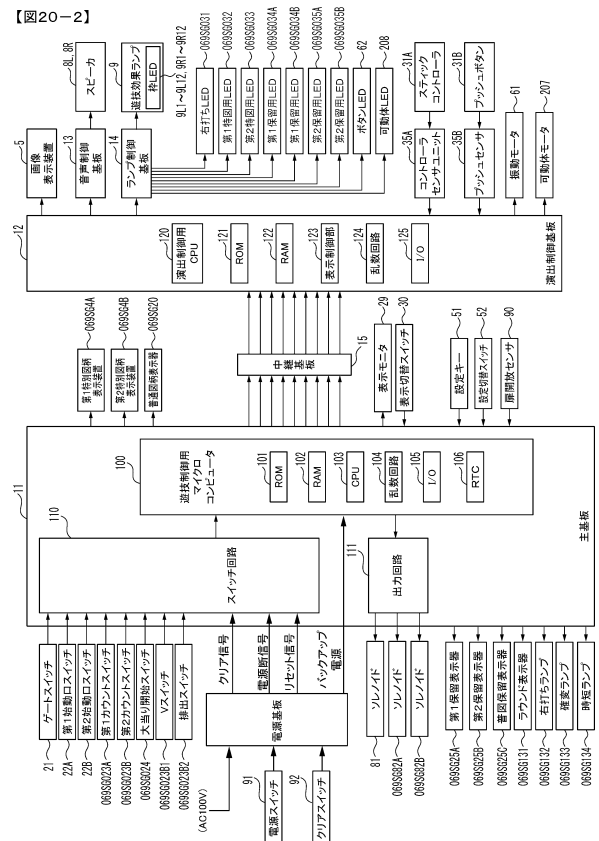
【図 20-1】

【図20-1】 特徴部069SG



【図 20-2】

【图20-2】



30

40

50

【図 20-3】

【図20-3】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～205	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当たり
	上記数値以外	はずれ

(C1)大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりA	0～149
大当たりB	150～299

(C2)大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりB	0～99
大当たりC	100～299

(D)大当たり種別

大当たり種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当たりA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	6
大当たりB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	6
大当たりC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 20-5】

【図20-5】

通常状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0～2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	－
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
非リーチB	12000	－
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C)大当たり用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

【図 20-4】

【図20-4】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当たりA	110回
大当たりB	110回
大当たりC	110回
900回変動 (救済時短)	1100回

10

20

【図 20-6】

【図20-6】

確変状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)大当たり用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

30

40

50

【図 20-7】

【图20-7】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	-
非リーチA	7000	95
SPリーチE(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショットバトルSP)	25000	-

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	-

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	-

【図 20-9】

【图20-9】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特因の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特因の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大当り開始中指定	大当り開始中を指定
A2	XX	大当り開始後指定	大当り開始後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	大当り開始フラッシュ通過通知	大当り開始フラッシュ通過を通知
D2	00	入賞通知	入賞を通知
E1	XX	残り時間回数通知	残り時間回数を通知
E2	XX	残り確率回数通知	残り確率回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	残り抽籤数即時回数指定	残り抽籤数に即時抽籤時カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済抽籤回数指定	救済抽籤までの回転数(情報)を指定
96	XX	救済抽籤回数2指定	救済抽籤までXXで示す変動回数(100回単位の回転)であることの指定
9F	00	客待ち灯点表示指定	客待ち灯点表示のON/OFFを指示

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

(C)

MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	図柄確定A指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定B指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

(D)

MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(E)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1~125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【圖 20-8】

【图20-8】

時短狀態B(救済時短狀態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	－
非リーチA	7000	97
SPリーチE(バトルSP)	50000	－
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

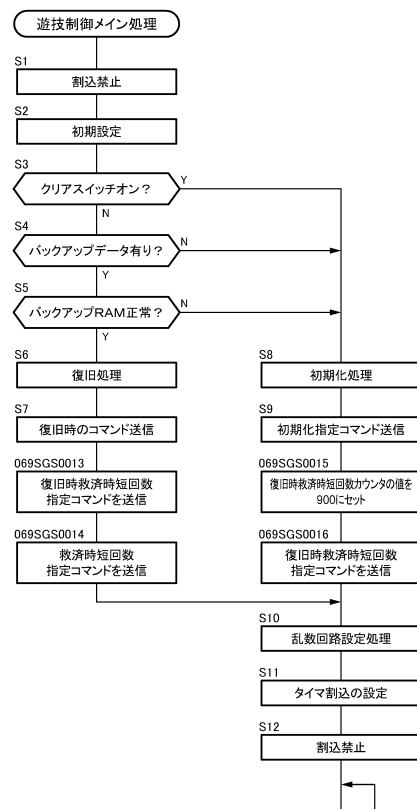
変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチA	7000	—
SPリーチE(バトルSP)	50000	—
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)大当たり用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	-
SPリーチE(ノバルSP)	50000+15000	-
SPリーチD(ショートノバルSP)	25000+15000	100

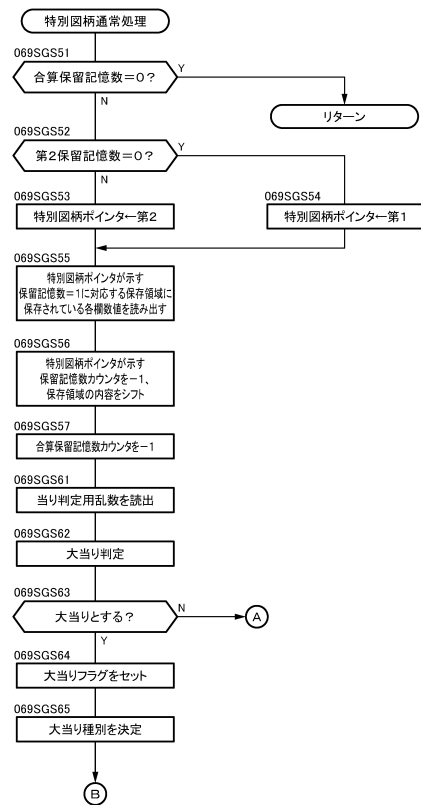
【図 20-10】

【图20-10】



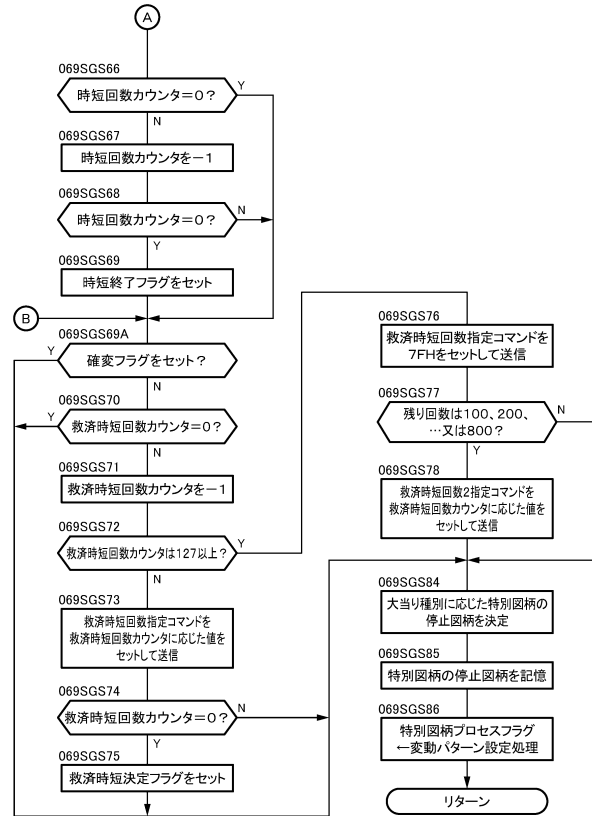
【図20-11】

【図20-11】



【図20-12】

【図20-12】

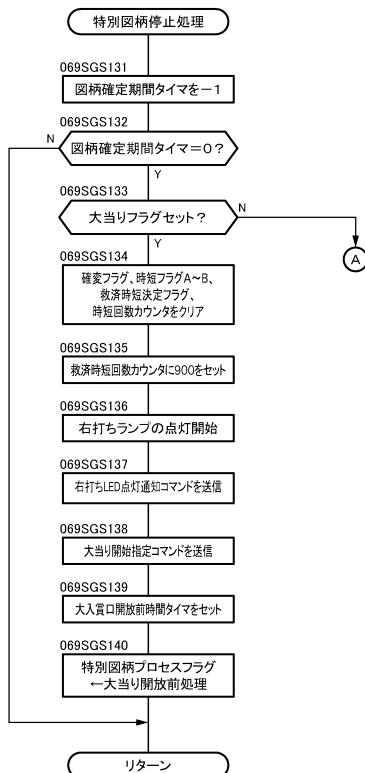


10

20

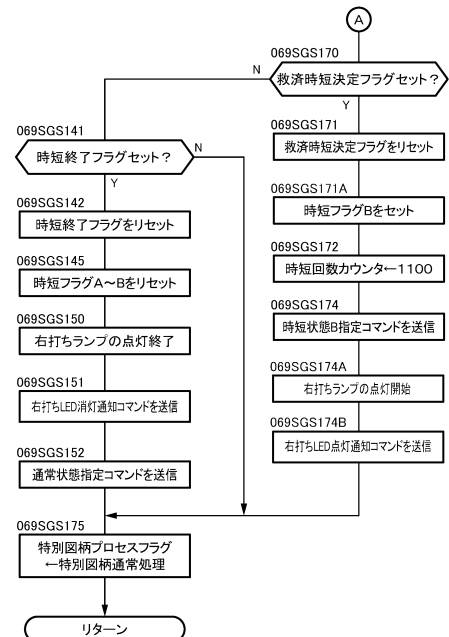
【図20-13】

【図20-13】



【図20-14】

【図20-14】



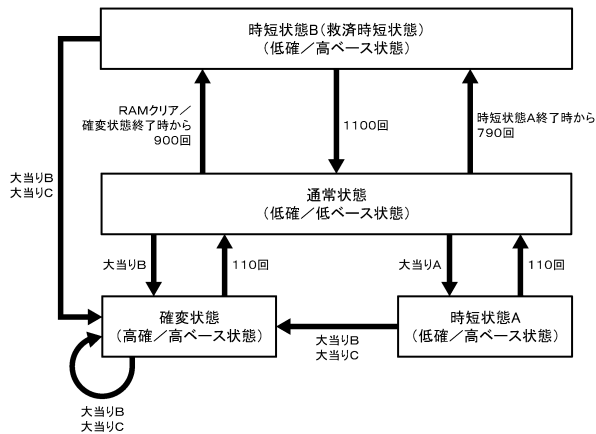
30

40

50

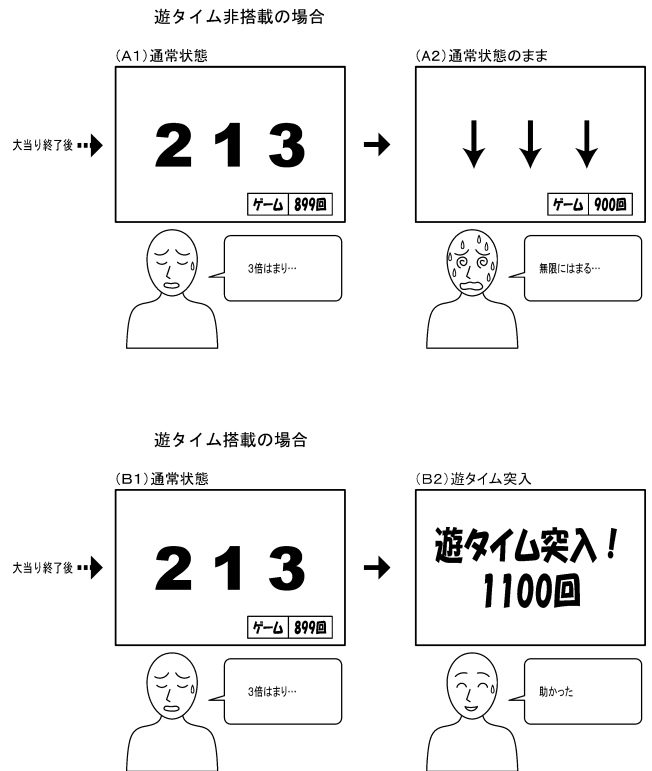
【図 20-15】

【图20-15】



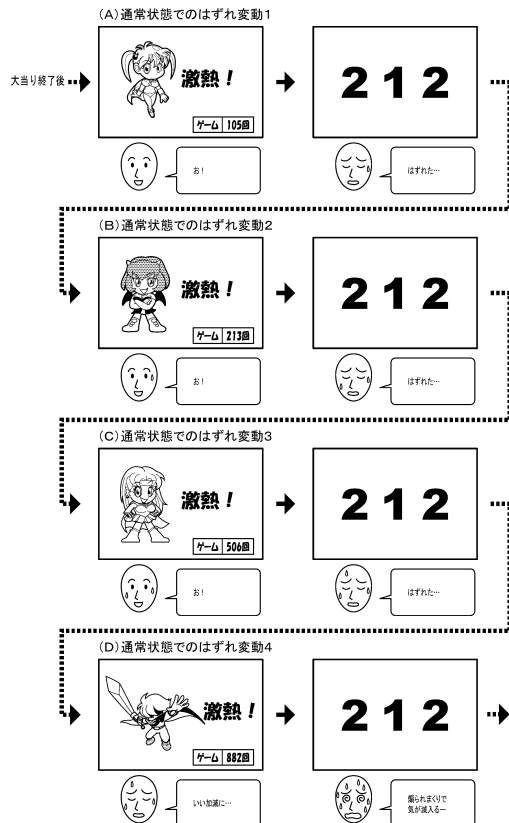
【図 20-16】

【図20-16】 遊タイムの説明[1/3]



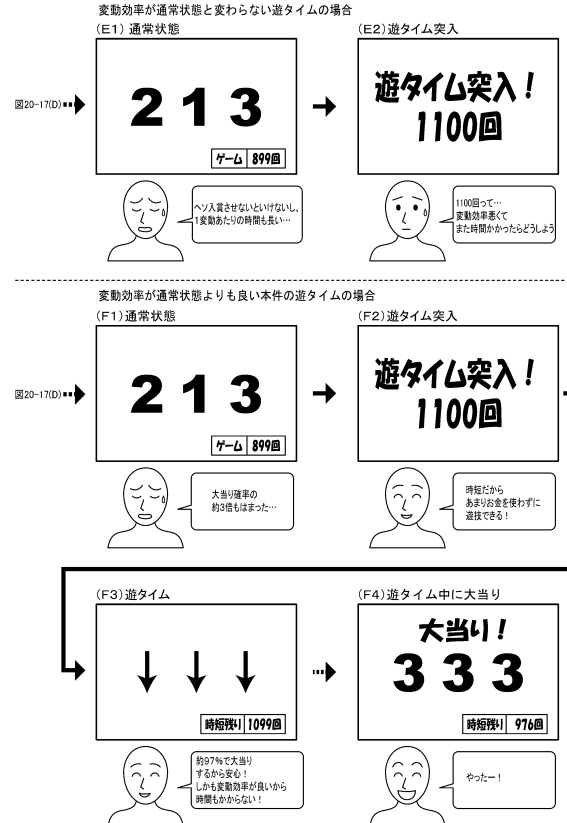
【図 20-17】

【図20-17】 遊タイムの説明[2/3]



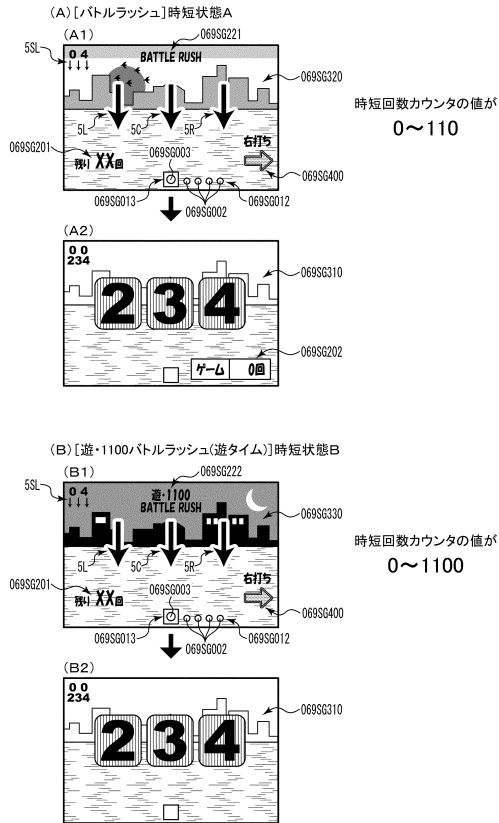
【図 20-18】

【図20-18】 遊タイムの説明[3 / 3]



【図 20-19】

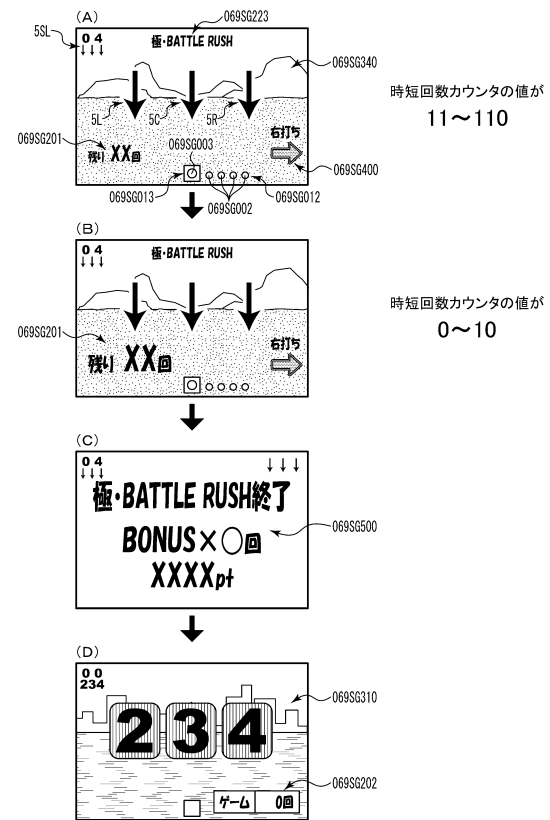
【図20-19】



【図 20-20】

【図20-20】

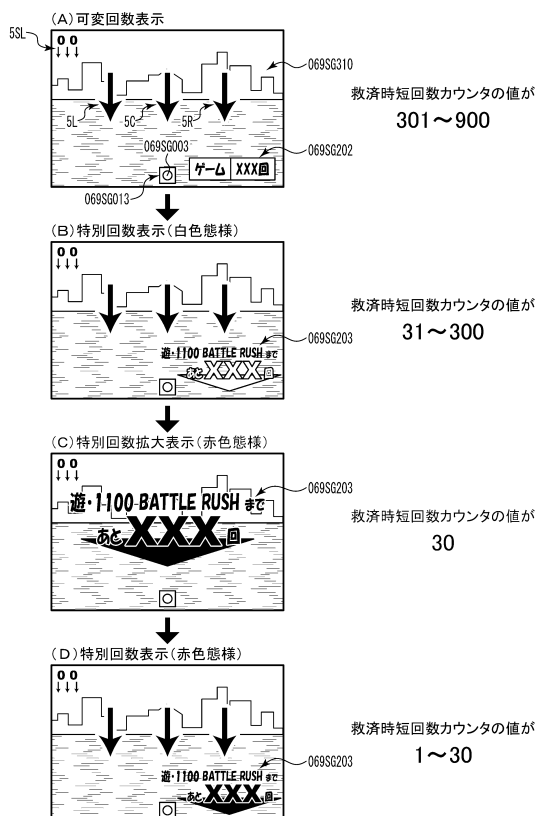
[極・バトルラッシュ] 確変状態



【図 20-21】

【図20-21】

[通常] 低確低B

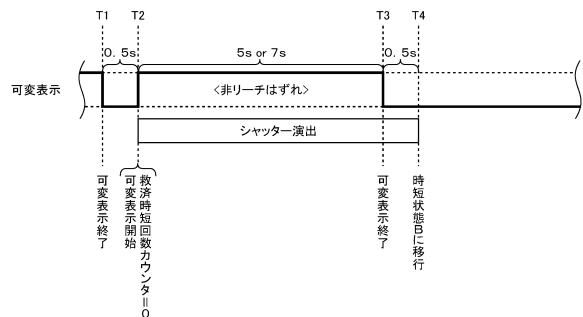


【図 20-22】

【図20-22】

[RAMクリア後に時短状態B到達時のタイムチャート]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



10

20

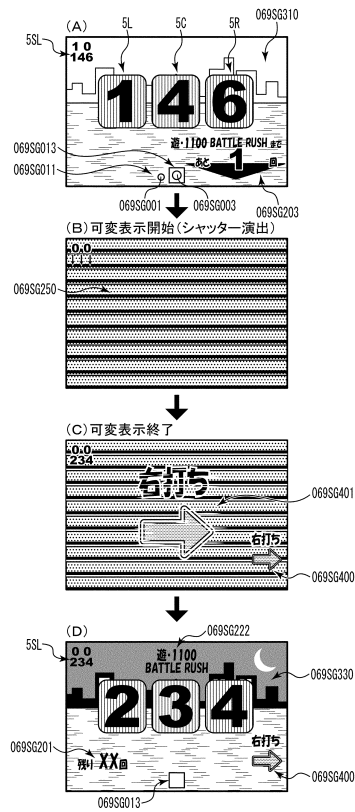
30

40

50

【図 20-23】

【図20-23】 [RAMクリア後に時短状態B到達時]
非リーチはずれ(短縮変動・通常変動)

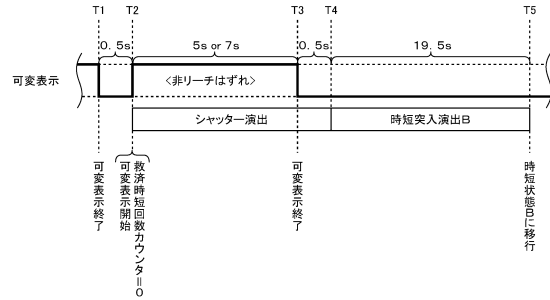


【図 20-24】

【図20-24】

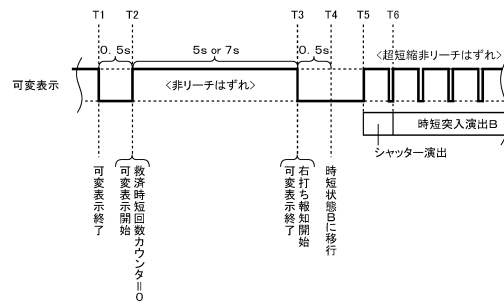
(A) [大当り後、900回の変表示で時短状態B到達時のタイムチャート]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



(B) [時短状態B到達時のタイムチャートの変形例]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)

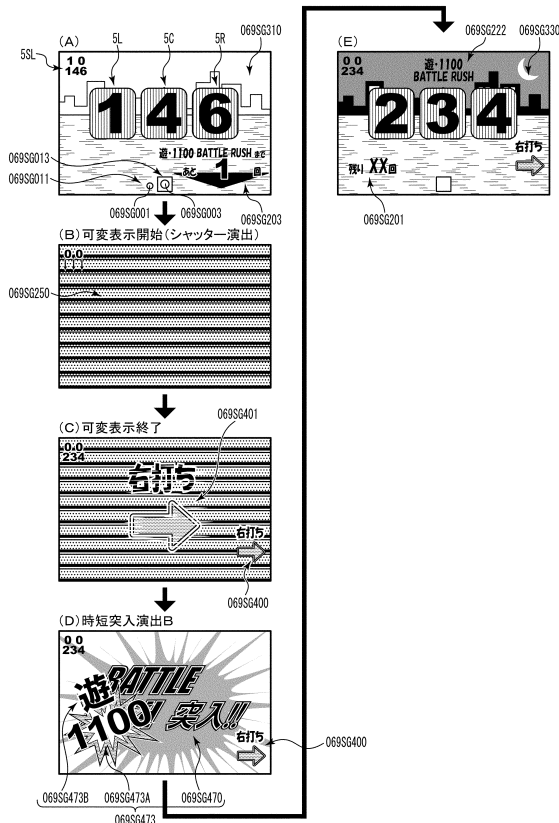


10

20

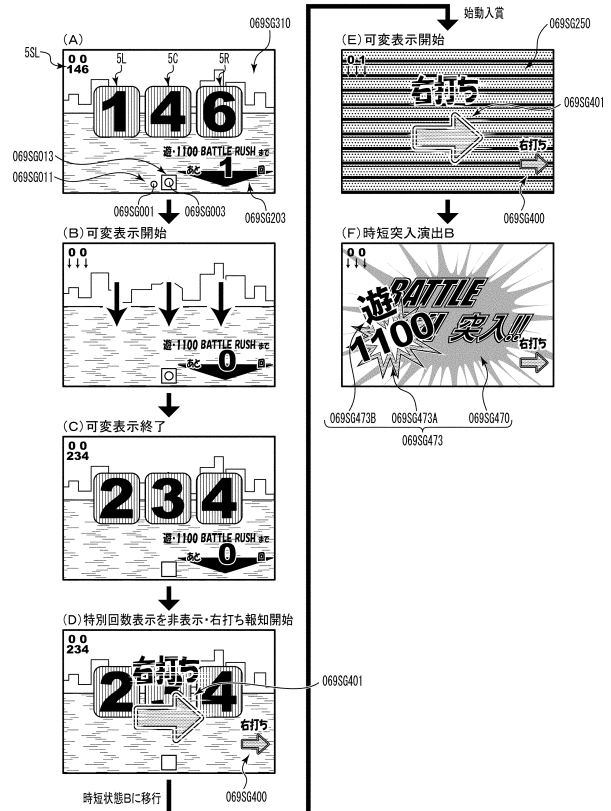
【図 20-25】

【図20-25】 [大当り後、900回の変表示で時短状態B到達時]



【図 20-26】

【図20-26】



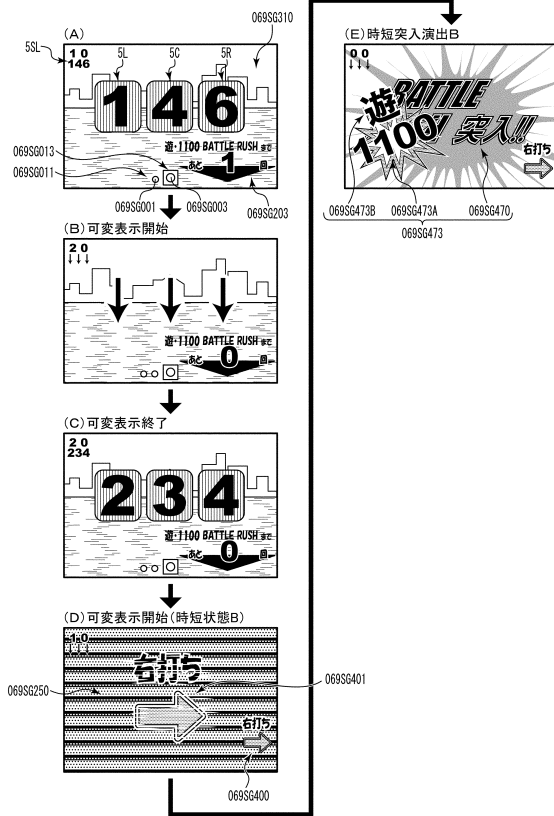
30

40

50

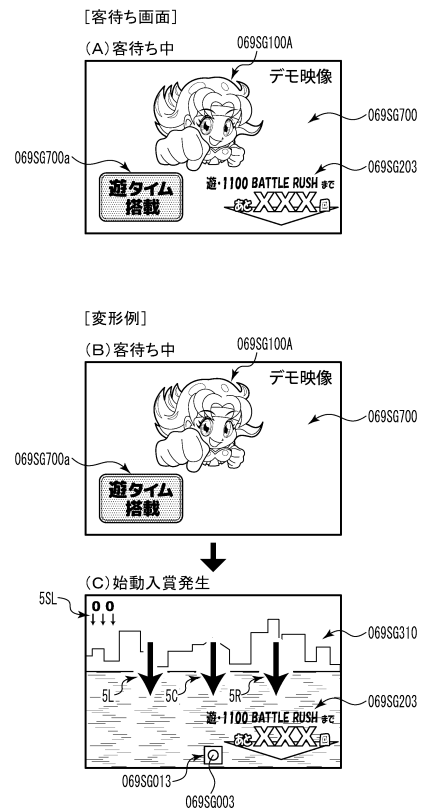
【図 20-27】

【図20-27】



【図 20-28】

【図20-28】

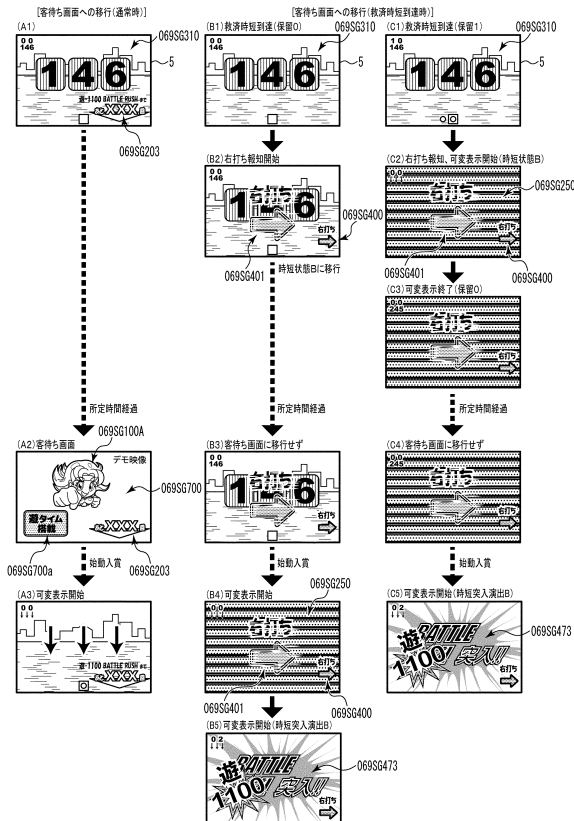


10

20

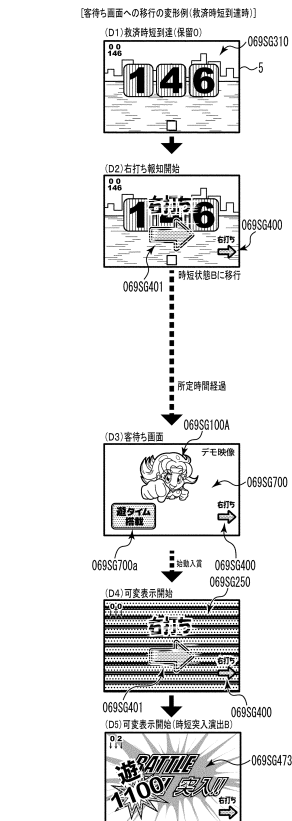
【図 20-29】

【図20-29】 特徴部069SG変形例1



【図 20-30】

【図20-30】 特徴部069SG変形例1



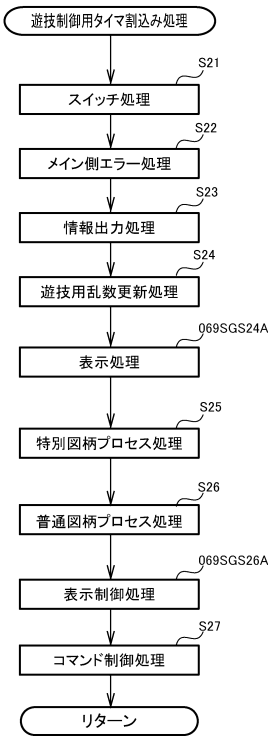
30

40

50

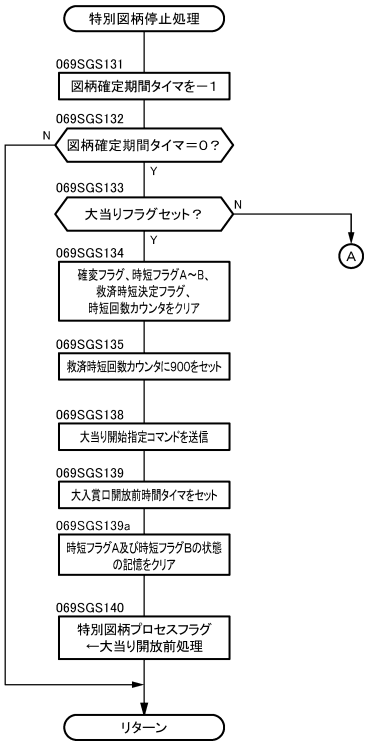
【図 20-31】

【図20-31】
特徴部069SG変形例2



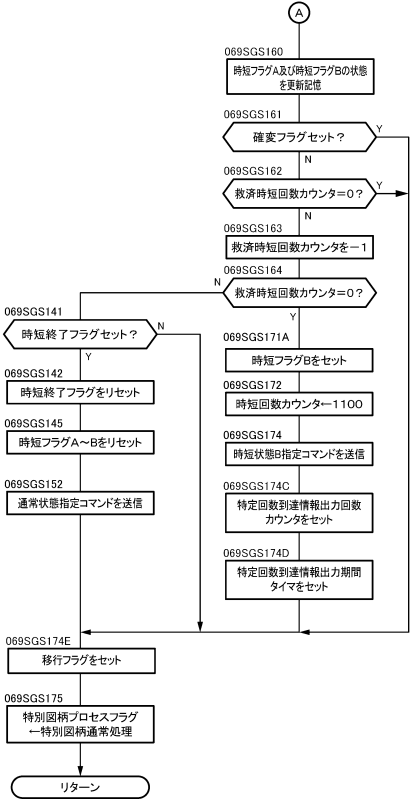
【図 20-32】

【図20-32】
特徴部069SG変形例2



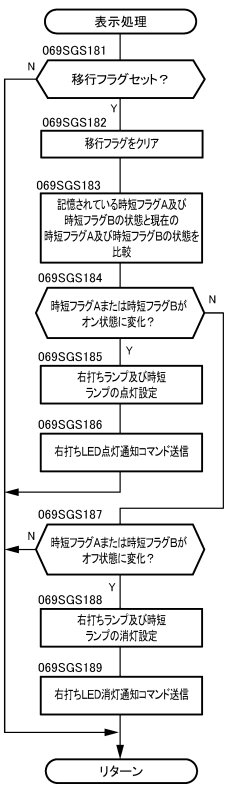
【図 20-33】

【図20-33】
特徴部069SG変形例2



【図 20-34】

【図20-34】
特徴部069SG変形例2



10

20

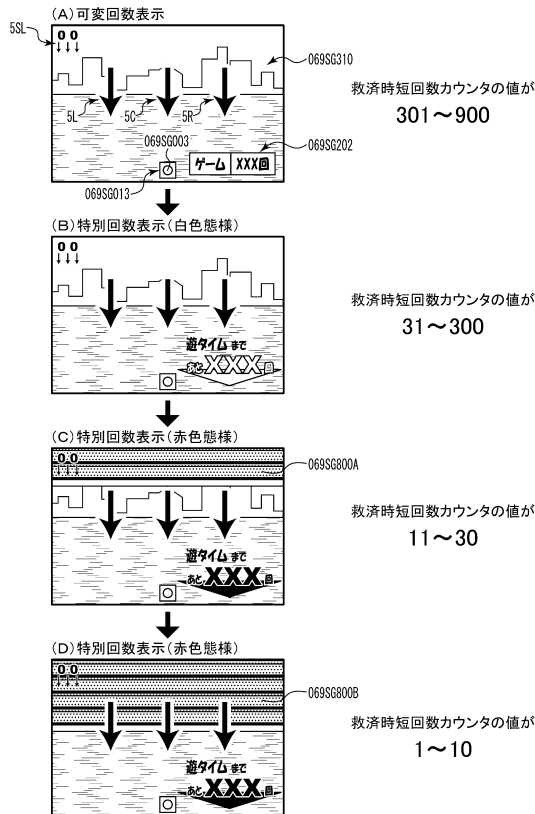
30

40

50

【図 20-35】

【図20-35】 特徴部 069SG変形例3



【図 20-36】

【図20-36】

演出一覧

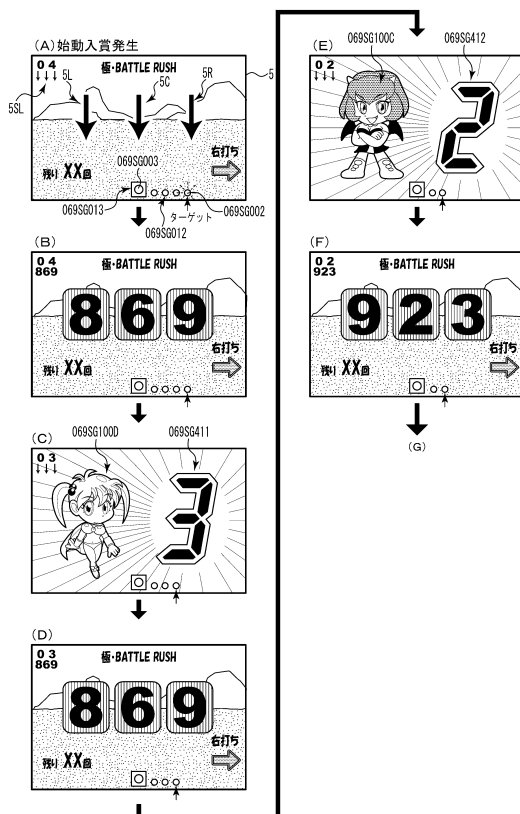
種別	内容	演出種別／期待度
先読み予告	カウントダウン予告	可変表示を開始することに3→2→1→0の順にカウントダウン。3で終了2で終了1で終了0まで
	保留変化予告	保留表示が青色、緑色、赤色、金色に変化。青色<緑色<赤色<金色
	図柄チャンス目予告	はずれ図柄が偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せで停止表示。台座部の表示色。偶数図柄<奇数図柄 青色<緑色<赤色<金色
	エフェクト表示予告	図柄停止時に可動体の下方にエフェクト画像が表示。青色<緑色<赤色<金色
予告演出	可動体予告	可変表示の開始時に可動体が振動。振動(小)<振動(大)
	キャラクター予告 (リーチ偏り)	キャラクターが出現してリーチ態様になるか否かを偏る。セリフ(リーチ?)<セリフ(リーチか?)
	リーチ予告 (リーチ偏り)	左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを偏る。
	ボタン予告	リーチ表示態様になるか否かを決定するボタン操作を促す。長押し<連打<一撃
決め演出	当否ボタン演出	SPリーチの当否報知の直前に、大当たりか否かを決定するボタン操作を促す。ボタン白色<ボタン赤色
	可動体演出	可動体が落下した場合は「大当たり」。可動体が落下しない場合は「はずれ」。
事後演出		大当たりになった場合、大当たり中の予定出球数を報知。
突入演出	突入導入演出	確変突入演出、時短突入演出Aの開始前に実行。
	確変突入演出	確変状態の制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出A	時短状態Aの制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出B	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。
	シャッター演出	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。救済時短到達変動において実行される。

10

20

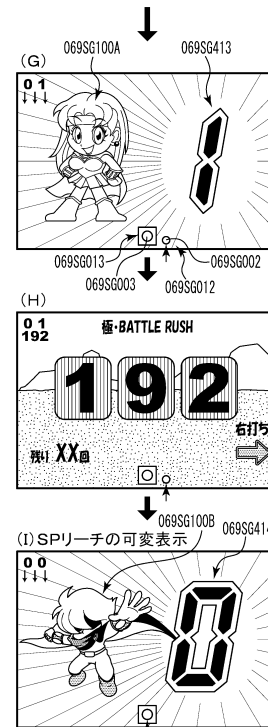
【図 20-37】

【図20-37】 カウントダウン予告



【図 20-38】

【図20-38】



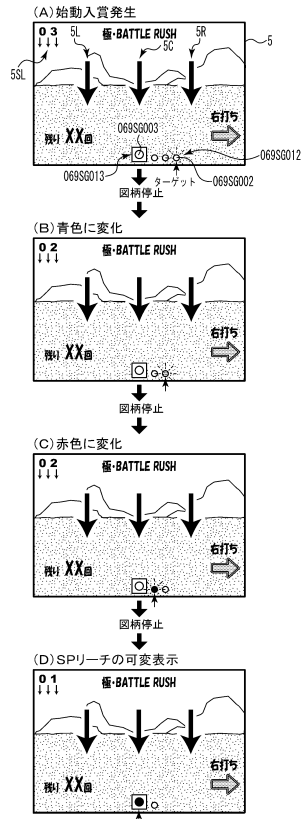
30

40

50

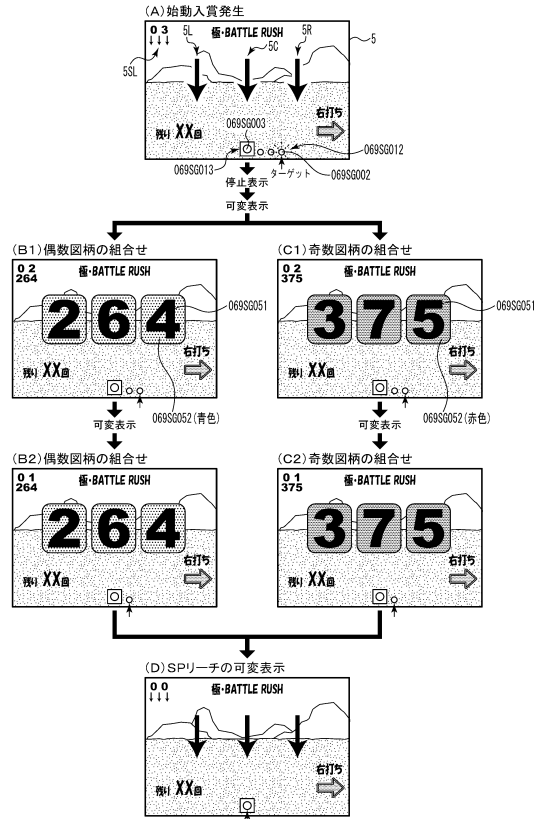
【図20-39】

【図20-39】 保留変化予告



【図20-40】

【図20-40】 図柄チャンス目予告

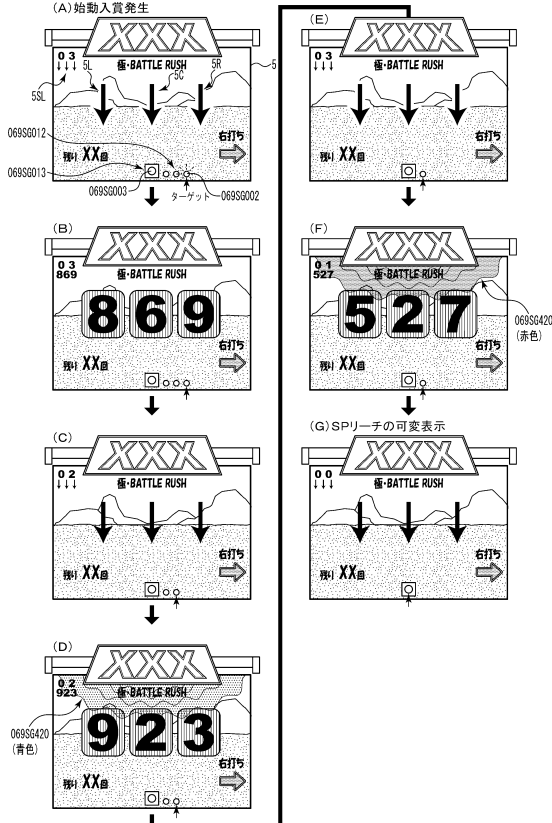


10

20

【図20-41】

【図20-41】 エフェクト表示予告



【図20-42】

【図20-42】

(A) 先読み予告演出種別決定テーブルA(通常状態)

演出種別	当たり	はずれ
非実行	20	50
カウントダウン	20	10
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(B) 先読み予告演出種別決定テーブルB(確変状態)

演出種別	当たり	はずれ
非実行	20	60
カウントダウン	20	5
保留変化	20	5
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(C) 先読み予告演出種別決定テーブルC(時短状態A)

演出種別	当たり	はずれ
非実行	40	70
カウントダウン	-	-
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	10
エフェクト表示	20	10

(数値は判定値数)

(D) 先読み予告演出種別決定テーブルD(時短状態B)

演出種別	当たり	はずれ
非実行	70	100
カウントダウン	-	-
保留変化	-	-
図柄チャンス目	30	-
エフェクト表示	-	-

(数値は判定値数)

30

40

50

【図 20-43】

【図20-43】

(A)演出パターン決定テーブルA

〔保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告〕(通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(B)演出パターン決定テーブルB

〔保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告〕(確変状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(C)演出パターン決定テーブルC

〔保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告〕(時短状態A)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	70
緑色	20	20
赤色	70	10
金色	-	-

(数値は判定値数)

(D)演出パターン決定テーブルD〔図柄チャンス目予告〕(時短状態B)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	-	-
緑色	-	-
赤色	90	-
金色	10	-

(数値は判定値数)

※保留変化予告、エフェクト表示予告は非実行

(E)演出パターン決定テーブルE

〔カウントダウン予告〕(通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
3	5	65
2	5	20
1	20	10
0	70	5

(数値は判定値数)

(F)演出パターン決定テーブルF

〔カウントダウン予告〕(確変状態)

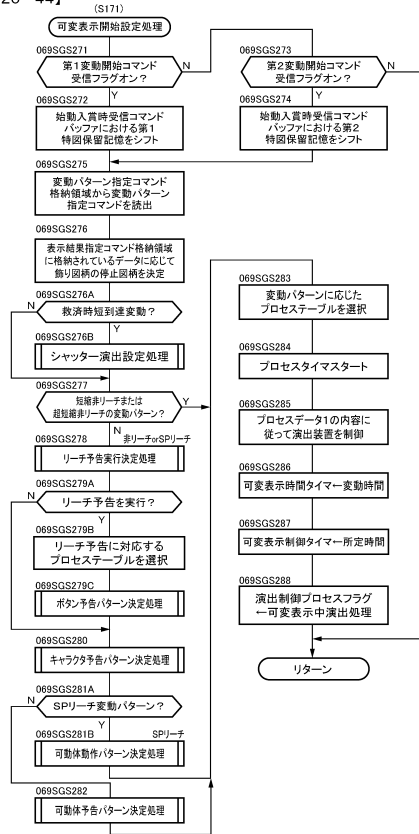
演出パターン	大当り	はずれ
3	5	50
2	5	20
1	20	20
0	70	10

(数値は判定値数)

※時短状態A、時短状態Bはカウントダウン予告は非実行

【図 20-44】

【図20-44】

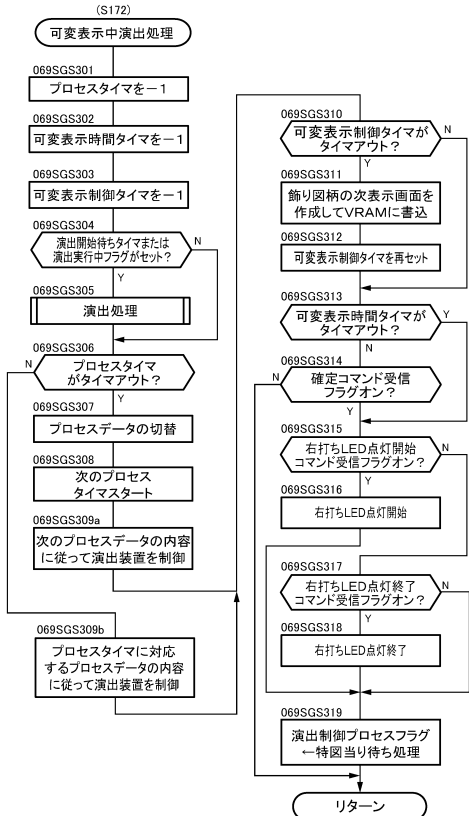


10

20

【図 20-45】

【図20-45】



【図 20-46】

【図20-46】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外で決定

(A)リーチ予告実行決定テーブル

	通常状態	確変状態	時短状態A	時短状態B
非実行	50	50	60	80
実行	50	50	40	20

(数値は判定値数)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定

(B)ボタン予告パターン決定テーブルA(通常状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(C)ボタン予告パターン決定テーブルB(確変状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(D)ボタン予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	80	80
一撃	40	10	5
連打	20	5	5
長押し	20	5	10

(数値は判定値数)

(E)ボタン予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	はずれ〔保留の変動〕
非実行	90	95	100
一撃	10	5	-
連打	-	-	-
長押し	-	-	-

(数値は判定値数)

30

40

50

【図 20-47】

【図20-47】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外において決定

(A) キャラクタ予告パターン決定テーブルA(通常状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも!)	50	10

(数値は判定値数)

(B) キャラクタ予告パターン決定テーブルB(確変状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも!)	50	10

(数値は判定値数)

(C) キャラクタ予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	80
セリフA(リーチ?)	30	10
セリフB(リーチかも!)	50	10

(数値は判定値数)

(D) キャラクタ予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

演出	大当り	はずれ	はずれ[保留0変動]
非実行	90	100	100
セリフA(リーチ?)	5	—	—
セリフB(リーチかも!)	5	—	—

(数値は判定値数)

【図 20-48】

【図20-48】

※SPリーチ変動において決定

(A) 可動体動作パターン決定テーブルA(通常状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	20	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(B) 可動体動作パターン決定テーブルB(確変状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	20	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(C) 可動体動作パターン決定テーブルC(時短状態A)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	80	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	80
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	10
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(D) 可動体動作パターン決定テーブルD(時短状態B)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	90	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	5	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	5	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	100
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	—
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	—

(数値は判定値数)

※パターン「A-3」「B-3」では、「当否ボタン演出」において、演出ボタンLED62が赤色発光、ボタン画像が赤色表示

【図 20-49】

【図20-49】

※非リーチにおいて決定

(A) 可動体予告パターン決定テーブル(通常状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(B) 可動体予告パターン決定テーブル(確変状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(C) 可動体予告パターン決定テーブル(時短状態A)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	70
振動(小)	30	20
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(D) 可動体予告パターン決定テーブル(時短状態B)

動作態様	大当り	はずれ[保留0変動]
非実行	—	100
振動(小)	—	—
振動(大)	—	—

(数値は判定値数)

※はずれ保留0の場合のみ非リーチ決定可能

【図 20-50】

【図20-50】

(A) 遊技状態別の変動動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
A1	決定可能なはずれ変動パターン数	2個	4個	3個
A2	はずれ可変表示平均時間	短(2.2秒)	中(4.83秒)	長(5.58秒)
A3	決定可能な大当り変動パターン数	1個	3個	2個
A4	大当り可変表示平均時間	短(40秒)	中(511秒)	長(62.8秒)
A5	非リーチははずれの決定割合	高(97%)	低(95%)	低(95%)

(B) 遊技状態別の演出動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
B1	保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、キャラクタ予告)の実行割合	非実行(0%,0%)	高(40%,30%)	中(30%,20%)
B2	はずれの場合に決定可能な先読み予告の種類数	0個	4個	3個
B3	はずれの場合の先読み予告の実行割合	非実行(0%)	高(40%)	中(30%)
B4	一変動あたりの動作促進演出(ボタン予告)の実行割合	低(10%,5%)	高(80%,30%)	中(80%,20%)
B5	ボタン予告の第1操作促進(一撃)と第2操作促進(連打・長押し)の実行態様	「一撃」のみ	「一撃」と「連打・長押し」	「一撃」と「連打・長押し」
B6	一変動あたりの可動体予告の実行割合	非実行(0%,0%)	高(90%,40%)	中(90%,30%)
B7	一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告(リーチ振り)の実行割合	低 キアラ(10%,5%) リーチ(20%)	高 キアラ(80%,30%) リーチ(30%)	中 キアラ(80%,20%) リーチ(40%)
B8	当り報知の前は可動体落下せず、当り報知のときに可動体落下させる動作パターン(パターンA-1)の実行割合	高(90%)	中(20%)	低(10%)
B9	事後演出の演出態様	共通		
B10	突入演出の表示態様	「BATTLE RUSH 突入!」 +「速」(100)	「BATTLE RUSH 突入!」 +「極」	「BATTLE RUSH 突入!」

※カッコ内は可動体、キャラ

※カッコ内は大当り、はずれ

※カッコ内は大当り、はずれ

※カッコ内は大当り、はずれ

(C) 各状態の特徴

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
C1	1の可変表示の平均消化速度	高速	中速	低速
C2	予告演出の実行割合	低	高	中
C3	特 徴	変動の消化速度が速く、余計な演出を実行しない	大当り確率が高いため、予告は多め、可変表示は時短状態より速い	確変状態に入ると予告が多め、可変表示は時短状態より多い

10

20

30

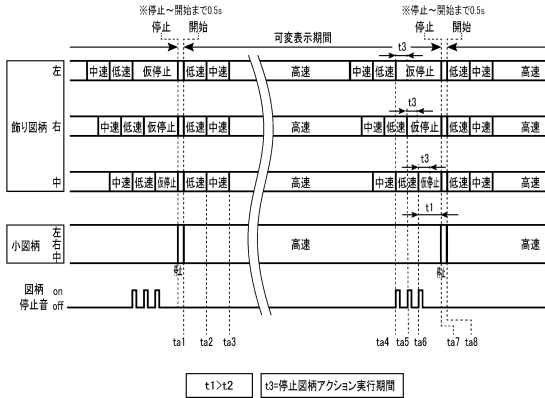
40

50

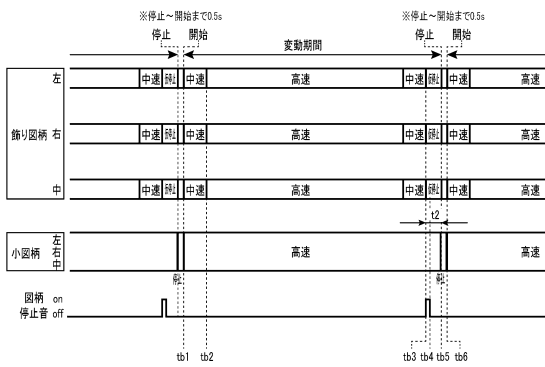
【図 20-51】

【図20-51】

(A) 短縮非リーチAはずれ (確変状態・時短状態A)

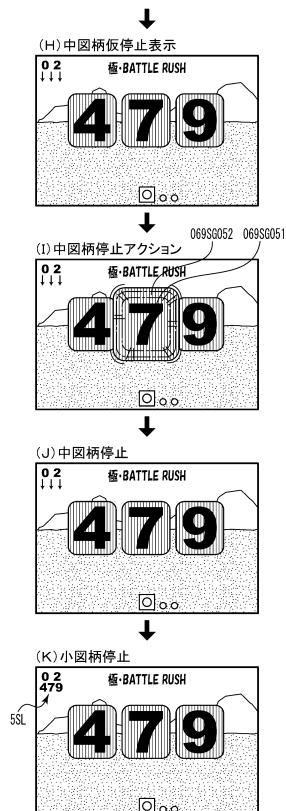


(B) 超短縮非リーチAはずれ (時短状態B)



【図 20-53】

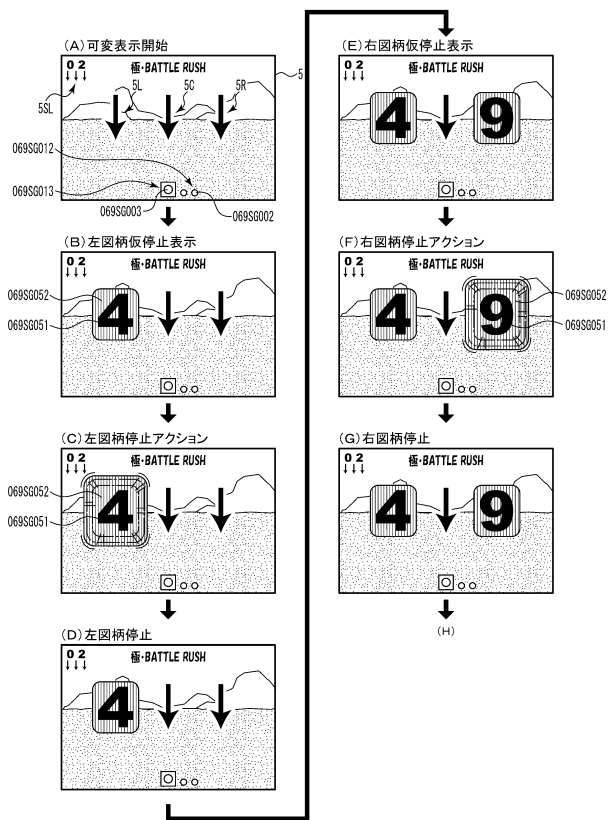
【図20-53】



【図 20-52】

【図20-52】

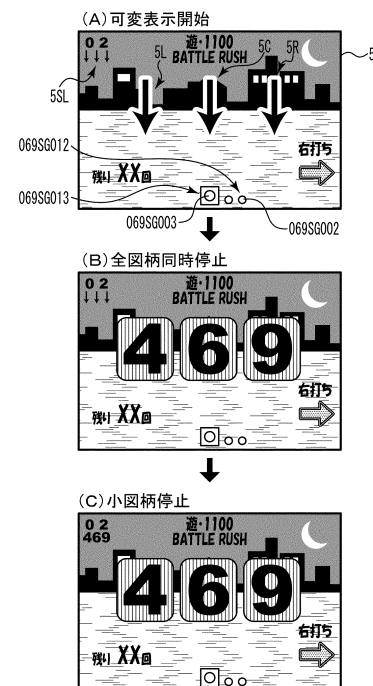
確変状態の短縮非リーチはずれ



【図 20-54】

【図20-54】

時短状態Bの超短縮非リーチはずれ



10

20

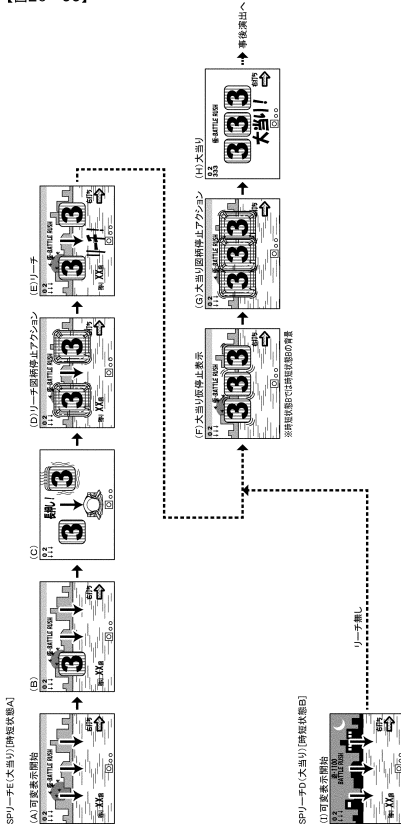
30

40

50

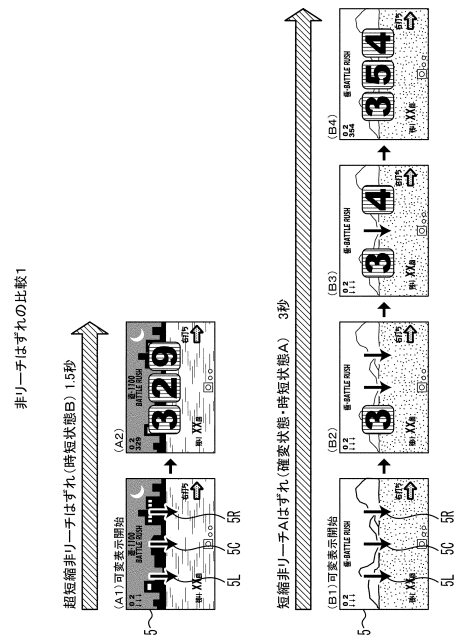
【図 20-55】

【図20-55】



【図 20-56】

【図20-56】

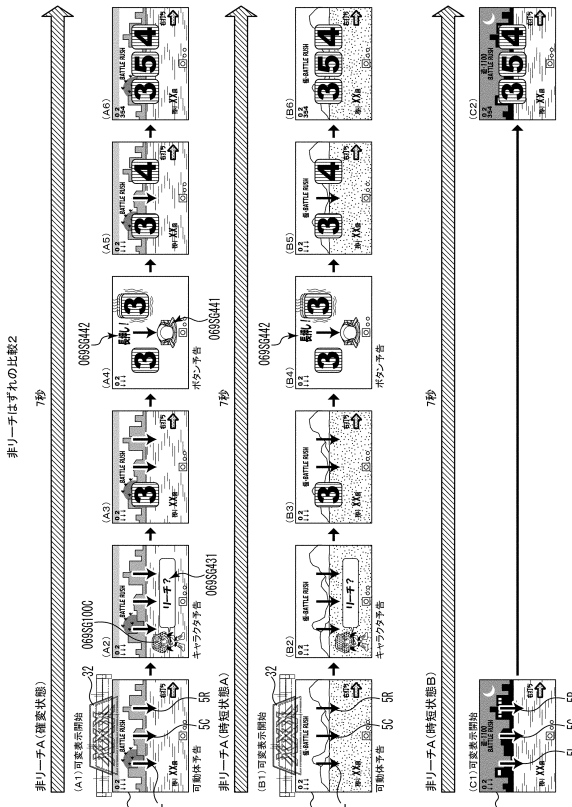


10

20

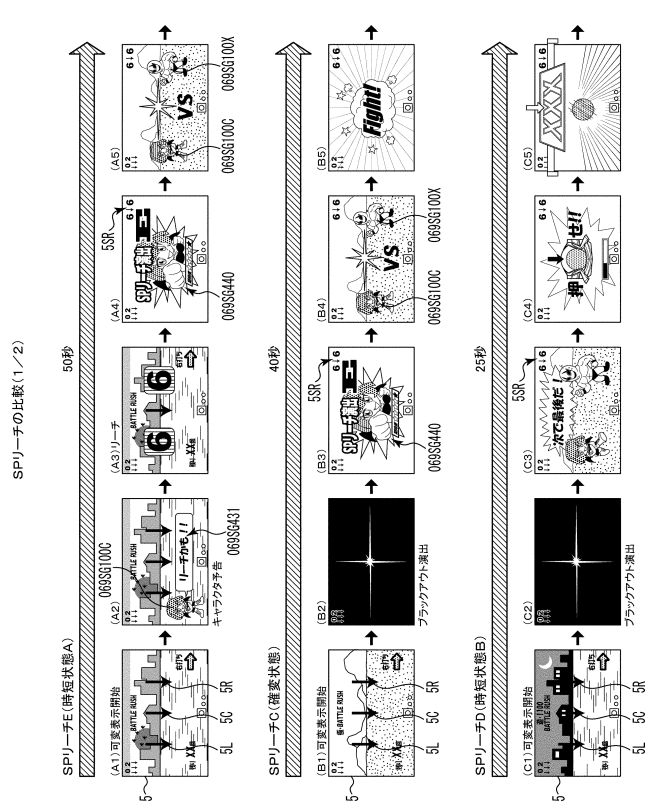
【図 20-57】

【図20-57】



【図 20-58】

【図20-58】



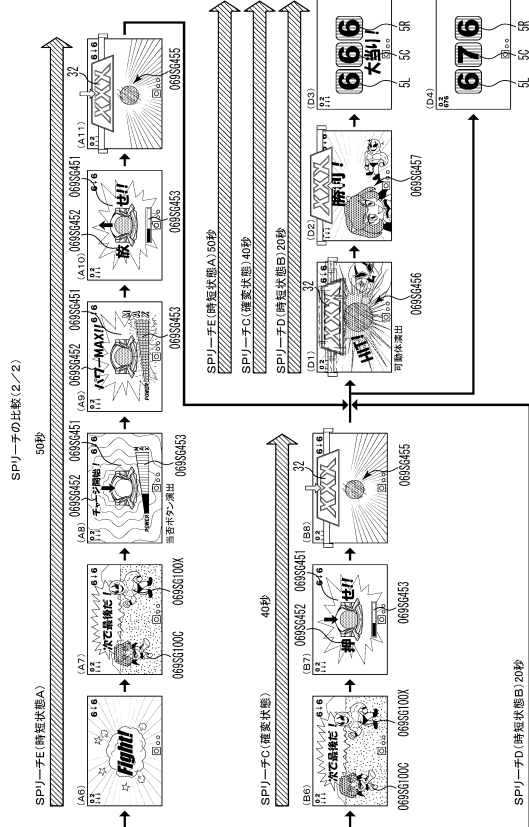
30

40

50

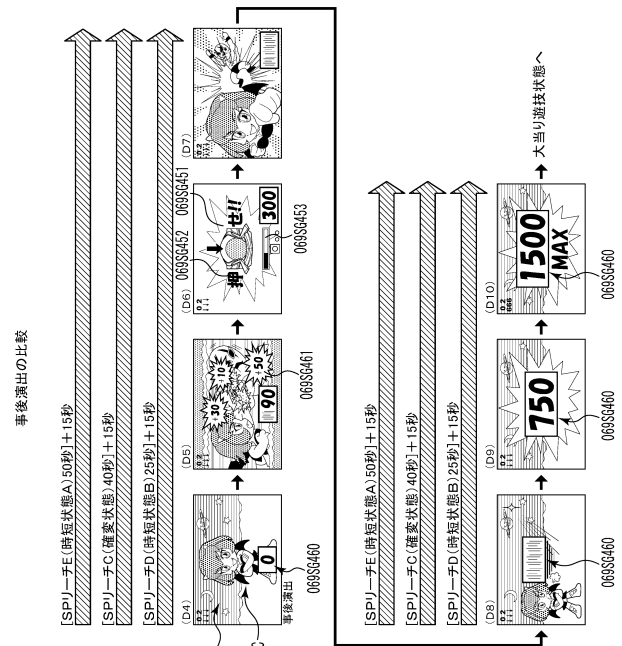
【図20-59】

【図20-59】



【図20-60】

【図20-60】

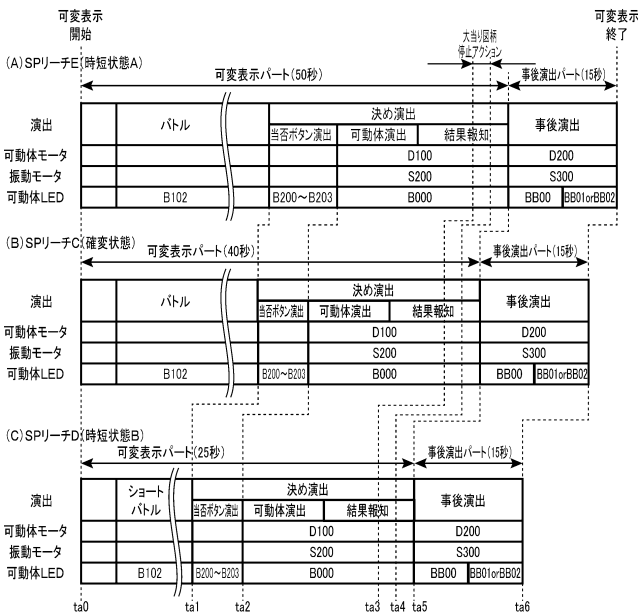


10

20

【図20-61】

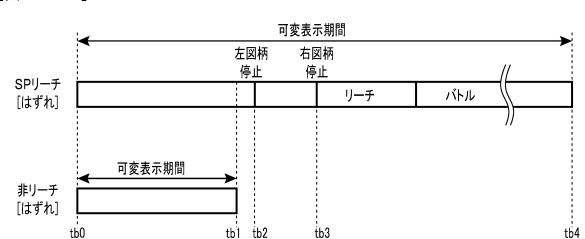
【図20-61】



ta1~ta2は、(B)(C)のみ共通 ta3~ta4は共通 ta5~ta6(図柄確定期間)は共通

【図20-62】

【図20-62】



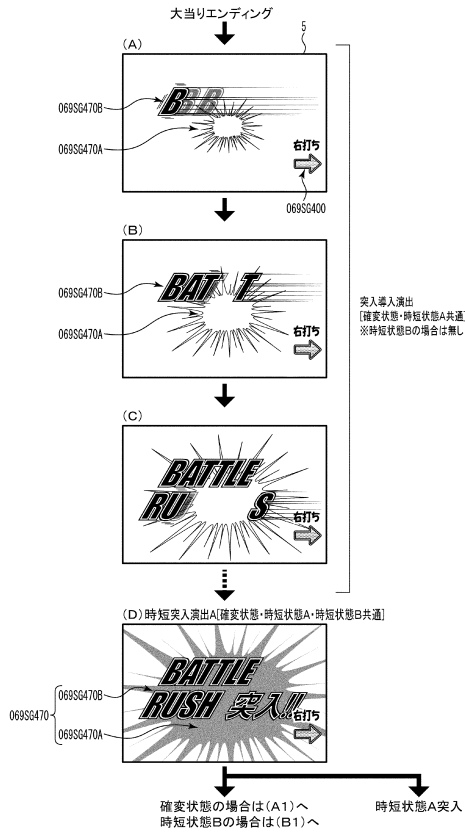
30

40

50

【図 20-63】

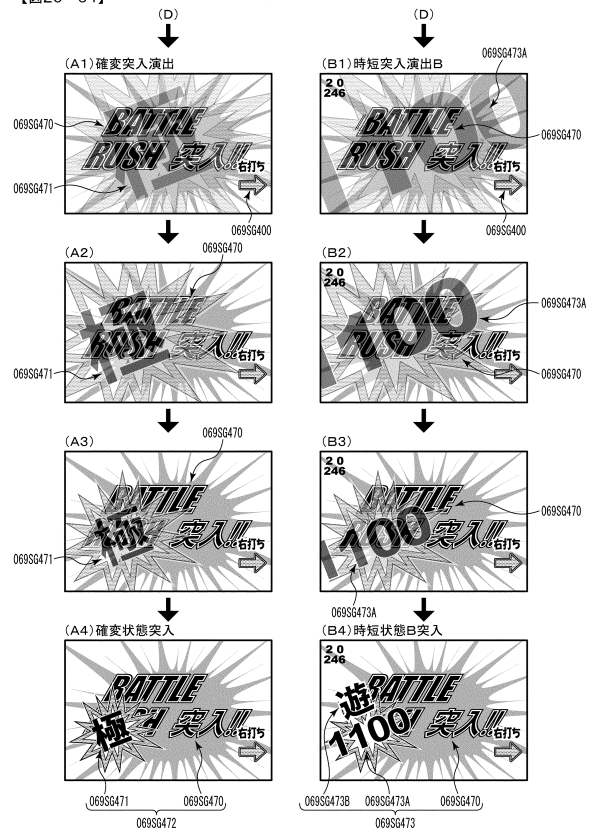
【图20-63】



【図 20-64】

【图20-64】

突入演出



【図 20-65】

【図20-65】 特徴部069SG実施の形態2

時短狀態B(救済時短狀態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

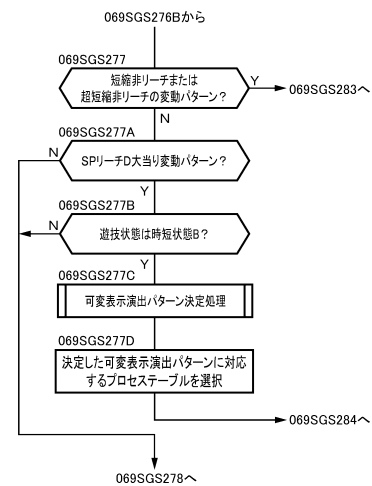
変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転「非リーチ」)	25000	-

(C)大当たり用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	-
SP非經由A	7000+15000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	10
SPリーチD (即当り・全回転「非リーチ」)	25000+15000	90

【図 20-66】

【图20-66】



【図 20-67】

【图20-67】

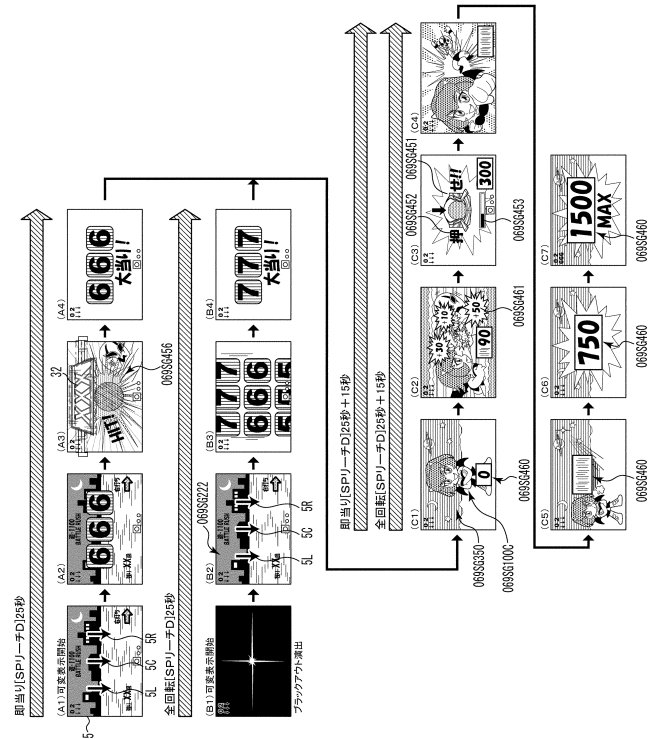
可変表示演出パターン決定テーブル[時短状態B]

演出態様	大当りC(10R)	大当りA、B(6R)
即当り演出	10	70
全回転演出	90	30

(数値は判定値数)

【図 20-68】

【图20-68】



10

20

【図 20-69】

【图20-69】

遊技状態別の各種動作例

項目	内容	時短状態B (110回)	確実状態 (110回)	時短状態A (110回)
D1	リーチ態様を経由しない 大当たり変動パターンの決定割合	高(90%)	低(5%)	低(5%)
D2	「当番ボタン演出」なく「可動体演出」 を実行するSPT1ーD(即当り・全回転) 大当たり変動パターンの実行割合	高(90%)	低(0%)	低(0%)
D3	保留0の場合における短縮変動パターンの 決定割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)
D4	大当たり10Rの場合における 「全回転演出」の実行割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)

【図 2 1 - 1】

【图21-1】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間1ずつ加算
MR4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1)大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

(C2)大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

30

40

(D)大当り種別

大会日種別	1ラウンド目 勝敗対象	2ラウンド目 勝敗対象	確率制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りⅧ	第2大入賞口 (ワイルドゾーン開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の当りまで)	110回 (110回以内の当りまで)	6
大当りⅨ	第2大入賞口 (ワイルドゾーン開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の当りまで)	110回 (110回以内の当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (ワイルドゾーン開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の当りまで)	110回 (110回以内の当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 2 1 - 2】

【図21-2】

(A) 普通図柄当り判定テーブル(通常状態)

判定結果	MR2
当り	3
はずれ	4~13

(B) 普通図柄当り判定テーブル(時短状態A・時短状態B・確変状態共通)

判定結果	MR2
当り	3~12
はずれ	13

(C) 普通図柄の可変表示期間

遊技状態	変動時間
通常状態	60秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	0.1秒

(D) 普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間

遊技状態	開放時間
通常状態	0.1秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	3秒

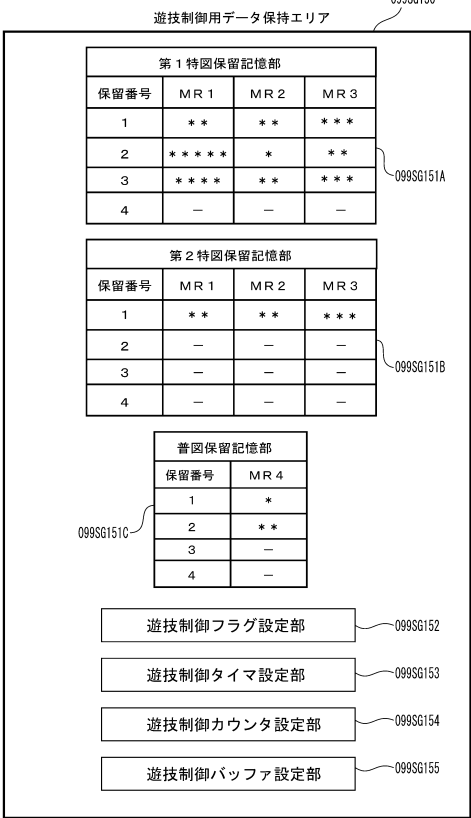
【図 2 1 - 3】

【図21-3】

可変表示結果	変動パターン	変動時間(ms)
はずれ	超短縮非リーチ	1500
	短縮非リーチA	3000
	短縮非リーチB	5000
	非リーチA	7000
	非リーチB	12000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000
	SPリーチB(バトルSP)	80000
	SPリーチC(バトルSP)	40000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000
大当り	SPリーチE(バトルSP)	50000
	SP非経由A	7000+15000
	SP非経由B	12000+15000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000
	SPリーチB(バトルSP)	80000+15000
	SPリーチC(バトルSP)	40000+15000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000
	SPリーチE(バトルSP)	50000+15000

【図 2 1 - 4】

【図21-4】



【図 2 1 - 5】

【図21-5】

通常状態

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA[保留0~2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C) 大当り用変動パターン判定テーブルA[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

10

20

30

40

50

【図 2 1 - 6】

【図21-6】

確変状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	80
非リーチA	7000	15
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルE[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルF[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

【図 2 1 - 8】

【図21-8】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルG[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルH[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルI[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルJ[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	5

【図 2 1 - 7】

【図21-7】

確変状態

大当り用変動パターン判定テーブルB[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

【図 2 1 - 9】

【図21-9】

時短状態A

大当り用変動パターン判定テーブルC[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95

10

20

30

40

50

【図 2 1 − 1 0】

【図21−10】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルK[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	5000	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルL[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルM[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	99
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	1

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルN[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100

【図 2 1 − 1 2】

【図21−12】

(A)通常状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(左打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	5.5%
第2始動入賞口	—

※1:ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

(B)確変状態・時短状態・救済時短状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(右打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	—
第2始動入賞口	55%

※2:ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

【図 2 1 − 1 1】

【図21−11】

時短状態B(救済時短状態)

大当り用変動パターン判定テーブルD[保留0〜3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

【図 2 1 − 1 3】

【図21−13】

(A)

期間値 $\alpha = A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$

(B)

期間値 $\beta = E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$

(C)

期間値 $\gamma = I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$

(A)〜(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\alpha > \beta$ 且つ $\gamma > \beta$

α :時短状態Aにおける1変動の平均変動時間

β :時短状態Bにおける1変動の平均変動時間

γ :確変状態における1変動の平均変動時間

10

20

30

40

50

【図 21－14】

【図21－14】

(A)

$$\alpha' = A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$$

(B)

$$\beta' = E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$$

(C)

$$\gamma' = I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$$

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\alpha' > \beta' \quad \text{且つ} \quad \gamma' > \beta'$$

α' : 時短状態Aにおける1変動の平均変動時間

β' : 時短状態Bにおける1変動の平均変動時間

γ' : 確変状態における1変動の平均変動時間

【図 21－16】

【図21－16】

(A)

$$\text{期間値 } \delta' = D \times 1100$$

(B)

$$\text{期間値 } \varepsilon' = H \times 1100$$

(C)

$$\text{期間値 } \zeta' = L \times 1100$$

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\delta' > \varepsilon' \quad \text{且つ} \quad \zeta' > \varepsilon'$$

δ' : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 21－15】

【図21－15】

(A)

$$\text{期間値 } \delta = D \times 110$$

(B)

$$\text{期間値 } \varepsilon = H \times 110$$

(C)

$$\text{期間値 } \zeta = L \times 110$$

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\delta > \varepsilon \quad \text{且つ} \quad \zeta > \varepsilon$$

δ : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 21－17】

【図21－17】

(A)

$$\text{期間値 } \eta = C \times 110$$

(B)

$$\text{期間値 } \theta = G \times 110$$

(C)

$$\text{期間値 } \iota = K \times 110$$

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\eta > \theta \quad \text{且つ} \quad \iota > \theta$$

η : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

10

20

30

40

50

【図 21-18】

【図21-18】

(A)

期間値 $\eta' = C \times 1100$

(B)

期間値 $\theta' = G \times 1100$

(C)

期間値 $\iota' = K \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\eta' > \theta' \quad \text{且つ} \quad \iota' > \theta'$$

η' : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 21-20】

【図21-20】

(A)

期間値 $\kappa' = B \times 1100$

(B)

期間値 $\lambda' = F \times 1100$

(C)

期間値 $\mu' = J \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\kappa' > \lambda' \quad \text{且つ} \quad \mu' > \lambda'$$

κ' : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 21-19】

【図21-19】

(A)

期間値 $\kappa = B \times 110$

(B)

期間値 $\lambda = F \times 110$

(C)

期間値 $\mu = J \times 110$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\kappa > \lambda \quad \text{且つ} \quad \mu > \lambda$$

κ : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

10

【図 21-21】

【図21-21】

(A)

期間値 $\nu = A \times 110$

(B)

期間値 $\xi = E \times 110$

(C)

期間値 $\pi = I \times 110$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\nu > \xi \quad \text{且つ} \quad \pi > \xi$$

ν : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

20

30

40

50

【図 2 1－2 2】

【図21-22】

(A)

$$\text{期間値 } \nu' = A \times 1100$$

(B)

$$\text{期間値 } \xi' = E \times 1100$$

(C)

$$\text{期間値 } \pi' = I \times 1100$$

(A)～(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\nu' > \xi' \quad \text{且つ} \quad \pi' > \xi'$$

ν' ：時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ' ：時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π' ：確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 2 1－2 3】

【図21-23】

代数	説明
A	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
B	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
C	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
D	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
E	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
F	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
G	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
H	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
I	確変状態において第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
J	確変状態において第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
K	確変状態において第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
L	確変状態において第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
a	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
b	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
c	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
d	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
e	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
f	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
g	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
h	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
i	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
j	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
k	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
l	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
a'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
b'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
c'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
d'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
e'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
f'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
g'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
h'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
i'	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
j'	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
k'	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
l'	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合

10

20

【図 2 1－2 4】

【図21-24】

(A)パチンコ遊技機の10時間分の実射値 ※1

	通常状態※2	時短状態A※3	時短状態B※3	確変状態※3
試射試験時間	346.08分	77.00分	14.96分	116.00分
発射遊技球数	34580個	7676個	1494個	11515個
特図1始動口入賞回数	1939回	0回	0回	0回
特図2始動口入賞回数	0回	4371回	821回	6556回
特図1変動表示回数	1883回	0回	0回	0回
特図2変動表示回数	0回	658回	594回	987回
特図1変動時間(合計)	23840秒	0秒	0秒	0秒
特図2変動時間(合計)	0秒	3548秒	954秒	4387秒

※1：試射試験時間の残り時間は大当り遊技状態

※2：ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

※3：ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

(B)パチンコ遊技機的设计値

	通常状態	時短状態A	時短状態B	確変状態
1分あたりの発射遊技球数	99.9個/分			
特図1入賞率	5.6個/分	0	0	0
特図2入賞率	0	56.7個/分	54.8個/分	56.7個/分
特図1変動時間(平均)	12.661秒	0	0	0
特図2変動時間(平均)	0	5.393秒	1.607秒	4.445秒

【図 2 1－2 5】

【図21-25】

通常状態における平均変動時間

(A)各保留記憶数における平均変動時間

・第1特図保留記憶数0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=13340(ms)

・第1特図保留記憶数1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=13340(ms)

・第1特図保留記憶数2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=13340(ms)

・第1特図保留記憶数3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
5000(ms)*97/100+45000(ms)*2/100+80000(ms)*1/100=6550(ms)

(B)各保留記憶数での変動表示実行割合(実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	割合
0	10%
1	40%
2	40%
3	10%

(C)(A)と(B)より算出した通常状態における平均変動時間

$$13340(\text{ms}) * 10 / 100 + 13340(\text{ms}) * 40 / 100 + 13340(\text{ms}) * 40 / 100 + 6550(\text{ms}) * 10 / 100 = 12661(\text{ms})$$

30

40

50

【図 21-26】

【図21-26】

時短状態 A における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 A
7000 (ms) *95/100+50000 (ms) *5/100=9150 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 B
3000 (ms) *85/100+7000 (ms) *10/100+50000 (ms) *5/100=5750 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 C
3000 (ms) *90/100+7000 (ms) *5/100+50000 (ms) *5/100=5550 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 D
3000 (ms) *95/100+50000 (ms) *5/100=5350 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	110回・1100回の変動における割合
0	a、a'	0.9090909%
1	b、b'	0.9090909%
2	c、c'	2.7272727%
3	d、d'	95.4545455%

(C) (A) と (B) より算出した時短状態 A における平均変動時間 α 、 α'

9150 (ms) *0.9090909/100+5750 (ms) *0.9090909/100+5550 (ms) *2.7272727/100+5350 (ms) *95.4545455/100=5393.636 (ms)

【図 21-28】

【図21-28】

確変状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 I
7000 (ms) *95/100+40000 (ms) *2/100+25000*3/100=8200 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 J
3000 (ms) *80/100+7000 (ms) *15/100+40000*2/100+25000*3/100=5000 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 K
3000 (ms) *90/100+7000 (ms) *5/100+40000*2/100+25000*3/100=4600 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 L
3000 (ms) *95/100+40000*2/100+25000*3/100=4400 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	110回・1100回の変動における割合
0	i、i'	0.9090909%
1	j、j'	0.9090909%
2	k、k'	2.7272727%
3	l、l'	95.4545455%

(C) (A) と (B) より算出した確変状態における平均変動時間 γ 、 γ'

8200 (ms) *0.9090909/100+5000 (ms) 0.9090909/100+4600 (ms) *2.7272727/100+4400 (ms) *95.4545455/100=4445.455 (ms)

【図 21-27】

【図21-27】

時短状態 B における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 E
5000 (ms) *97/100+25000 (ms) *3/100=5600 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 F
1500 (ms) *97/100+25000 (ms) *3/100=2205 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 G
1500 (ms) *99/100+25000 (ms) *1/100=1735 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 H
1500 (ms) *100/100=1500 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	110回・1100回の変動における割合
0	e、e'	0.9090909%
1	f、f'	1.8181818%
2	g、g'	24.5454545%
3	h、h'	72.7272727%

(C) (A) と (B) より算出した時短状態 B における平均変動時間 β 、 β'

5600 (ms) *0.9090909/100+2205 (ms) *1.8181818/100+1735 (ms) *24.5454545/100+1500 (ms) *72.7272727/100=1607.773 (ms)

10

【図 21-29】

【図21-29】

時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間

遊技状態	代数	平均変動時間
時短状態 A	α 、 α'	5393.636ms
時短状態 B	β 、 β'	1607.773ms
確変状態	γ 、 γ'	4445.455ms

20

30

40

50

【図 21-30】

【図21-30】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の
110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi = \alpha \text{ (または } \alpha') \times 110 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 110$	593299.63ms
時短状態 B	$\psi = \beta \text{ (または } \beta') \times 110 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 110$	176855.03ms
確変状態	$\omega = \gamma \text{ (または } \gamma') \times 110 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 110$	489000.05ms

上記から $\chi > \psi$ 且つ $\omega > \psi$

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の
1100 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi' = \alpha \text{ (または } \alpha') \times 1100 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 1100$	5932996.3ms
時短状態 B	$\psi' = \beta \text{ (または } \beta') \times 1100 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 1100$	1768550.3ms
確変状態	$\omega' = \gamma \text{ (または } \gamma') \times 1100 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 1100$	4890000.5ms

上記から $\chi' > \psi'$ 且つ $\omega' > \psi'$

【図 21-32】

【図21-32】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\eta = C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110$	610500ms
時短状態 B	$\theta = G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110$	190850ms
確変状態	$\iota = K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110$	506000ms

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\eta' = C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100$	6105000ms
時短状態 B	$\theta' = G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100$	1908500ms
確変状態	$\iota' = K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100$	5060000ms

【図 21-31】

【図21-31】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta = D \times 110 = 5350 \text{ (ms)} \times 110$	588500ms
時短状態 B	$\epsilon = H \times 110 = 1500 \text{ (ms)} \times 110$	165000ms
確変状態	$\zeta = L \times 110 = 4400 \text{ (ms)} \times 110$	484000ms

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta' = D \times 1100 = 5350 \text{ (ms)} \times 1100$	5885000ms
時短状態 B	$\epsilon' = H \times 1100 = 1500 \text{ (ms)} \times 1100$	1650000ms
確変状態	$\zeta' = L \times 1100 = 4400 \text{ (ms)} \times 1100$	4840000ms

10

【図 21-33】

【図21-33】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\kappa = B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110$	632500ms
時短状態 B	$\lambda = F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110$	242550ms
確変状態	$\mu = J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110$	550000ms

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\kappa' = B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100$	6325000ms
時短状態 B	$\lambda' = F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100$	2425500ms
確変状態	$\mu' = J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100$	5500000ms

20

30

40

50

【図 2 1 - 3 4】

【図21-34】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\nu = A \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110$	1006500ms
時短状態B	$\xi = E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110$	616000ms
確変状態	$\pi = I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110$	902000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\nu' = A \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100$	10065000ms
時短状態B	$\xi' = E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100$	6160000ms
確変状態	$\pi' = I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100$	9020000ms

【図 2 1 - 3 5】

【図21-35】

代数	説明	計算値
α	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5393.636ms
β	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1607.773ms
γ	確変状態における1変動の平均変動時間	4445.455ms
δ	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	588500ms
ε	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	165000ms
ζ	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	484000ms
η	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	610500ms
θ	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	190850ms
ι	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	506000ms
κ	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	632500ms
λ	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	242550ms
μ	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	550000ms
ν	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	1006500ms
ξ	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	616000ms
π	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	902000ms
χ	時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	593299.63ms
ψ	時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	176855.03ms
ω	確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	489000.05ms

10

20

【図 2 1 - 3 6】

【図21-36】

代数	説明	計算値
α'	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5393.636ms
β'	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1607.773ms
γ'	確変状態における1変動の平均変動時間	4445.455ms
δ'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	5885000ms
ε'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	1650000ms
ζ'	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	4840000ms
η'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	6105000ms
θ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	1908500ms
ι'	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	5060000ms
κ'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	6325000ms
λ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	2425500ms
μ'	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	550000ms
ν'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	10065000ms
ξ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	6160000ms
π'	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	9020000ms
χ'	時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	5932996.3ms
ψ'	時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	1768550.3ms
ω'	確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	4890000.5ms

【図 2 2 - 1】

【図22-1】

特徴部018SG

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	45000	スーパーリーチ α (低ベースはずれ)
PA2-3	80000	スーパーリーチ β (低ベースはずれ)
PA2-4	40000	スーパーリーチ γ (高ベースはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	55000	スーパーリーチ α (低ベース大当たり)
PB1-3	90000	スーパーリーチ β (低ベース大当たり)
PB1-4	55000	スーパーリーチ γ (高ベース大当たり)

30

40

50

【図 22-2】

【図22-2】

(A) 通常状態(低ベース)用

可変表示結果	大当たり	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンA	はずれ用変動パターンA	はずれ用変動パターンB
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	600	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-	700
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	-	-
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	300	200
PA2-2(スーパーリーチαはずれ)	-	90	90
PA2-3(スーパーリーチβはずれ)	-	7	7
PA2-4(スーパーリーチγはずれ)	-	-	-
PB1-1(ノーマルリーチ大当たり)	97	-	-
PB1-2(スーパーリーチα大当たり)	600	-	-
PB1-3(スーパーリーチβ大当たり)	300	-	-
PB1-4(スーパーリーチγ大当たり)	-	-	-

(数値は判定値数)

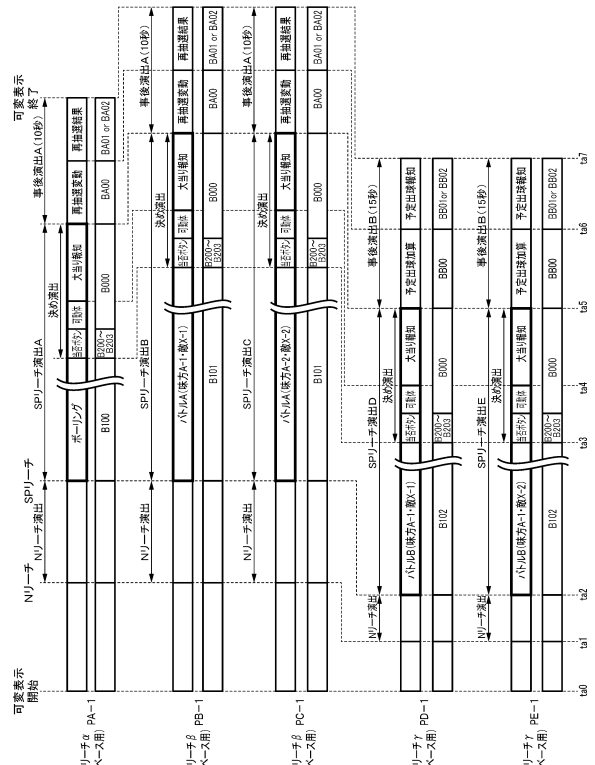
(B) 時短状態A、確変状態、時短状態B(高ベース)用

可変表示結果	大当たり	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンB	はずれ用変動パターンB
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	800
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	100
PA2-2(スーパーリーチαはずれ)	-	-
PA2-3(スーパーリーチβはずれ)	-	-
PA2-4(スーパーリーチγはずれ)	-	97
PB1-1(ノーマルリーチ大当たり)	197	-
PB1-2(スーパーリーチα大当たり)	-	-
PB1-3(スーパーリーチβ大当たり)	-	-
PB1-4(スーパーリーチγ大当たり)	800	-

(数値は判定値数)

【図 22-3】

【図22-3】

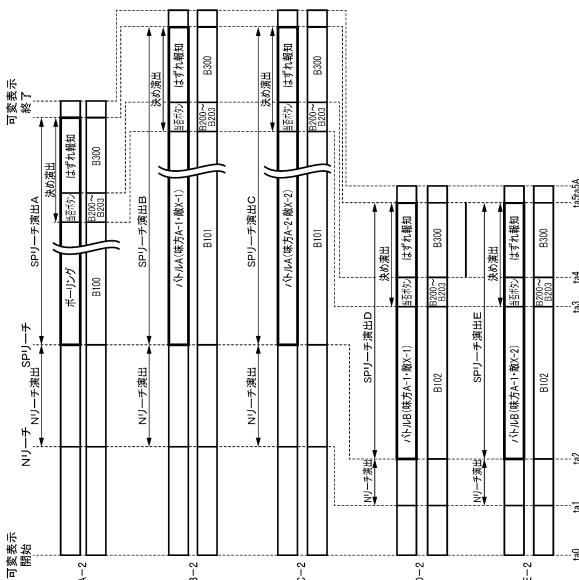


10

20

【図 22-4】

【図22-4】



【図 22-5】

【図22-5】

(A)演出種別

演出種別	内容	キャラクタ	説明
SPリーチα (低ベース用)	SPリーチ演出A (PA-1~2)	ホーリング	表示なし ホーリングにより大当たりになるか否かを報知。 ピンを全て倒せば大当たり。全て倒せなければはずれ。
SPリーチβ (低ベース用)	SPリーチ演出B (PB-1~2)	バトルA (街)	味方A-1 vs 敵X-1 敵キャラクタとのバトルにより大当たりになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当たり。敗北ではずれ。
	SPリーチ演出C (PC-1~2)		味方A-2 vs 敵X-2 敵キャラクタとのバトルにより大当たりになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当たり。敗北ではずれ。
SPリーチγ (高ベース用)	SPリーチ演出D (PD-1~2)	バトルB (荒野)	味方A-1 vs 敵X-1 敵キャラクタとのバトルにより大当たりになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当たり。敗北ではずれ。
	SPリーチ演出E (PE-1~2)		味方A-1 vs 敵X-2 敵キャラクタとのバトルにより大当たりになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当たり。敗北ではずれ。
決め演出	当否ボタン演出	操作促進表示	表示なし プッシュボタンの操作促進表示、ボタン画像、ゲージ画像を表示。
	可動体演出	可動体の落下	バトルしていた敵 (PA-1~2は無) 大当たりの場合、はずれの場合は非実行。 可動体の落下に応じてエフェクト画像の表示、LED点灯、音出力、振動。
事後演出A (低ベース用) (PA-1PB-1,PC-1)	図柄再抽選	表示なし	図柄の再可変表示を開始。
			図柄再可変表示の表示結果を導出。 図柄昇格で確率変動大当たりの確定を報知。
事後演出B (高ベース用) (PD-1,PE-1)	大当たり種別 の報知	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより、予定出球数を加算表示。
		味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタを倒して加算表示を終了し、 大当たりの予定出球数を報知。

30

40

(B)キャラクタ種別

味方キャラクタ		敵キャラクタ	
味方A-1	味方A-2	敵X-1	敵X-2

50

【図 22-6】

【図22-6】

SPIリーチ演出及び事後演出における動作態様				
演出種別	ボリングノトル	SPIリーチ演出	事後演出	事後演出
SPIリーチ演出A(PA-1)	—	当否判定演出	再抽選変動/予定出抽算	再抽選変動/予定出抽算
SPIリーチ演出B(PB-1)	味方A-1、敵X-1	—	—	—
SPIリーチ演出C(PC-1)	味方A-2、敵X-2	—	—	—
SPIリーチ演出D(PD-1)	味方A-1、敵X-1	—	—	味方A-1、敵X-1
SPIリーチ演出E(PE-1)	味方A-1、敵X-2	—	—	味方A-1、敵X-2

(B) LEDの発光パターン				
SPIリーチ演出種別	ボリングノトル	演出演出	事後演出	事後演出
SPIリーチ演出A(PA-1)	発光パターンP1-1 (B100)	—	再抽選変動/予定出抽算	再抽選変動/予定出抽算
SPIリーチ演出B(PB-1)	発光パターンP2-1 LP2-1~4 (B101)	味方A-1、敵X-1	—	味方A-1、敵X-1
SPIリーチ演出C(PC-1)	発光パターンP3-1 LP3-1~4 (B102)	味方A-2、敵X-2	—	味方A-2、敵X-2
SPIリーチ演出D(PD-1)	発光パターンP4-1 LP4-1~4 (B103)	味方A-1、敵X-1	—	味方A-1、敵X-1
SPIリーチ演出E(PE-1)	発光パターンP5-1 LP5-1~4 (B104)	味方A-1、敵X-2	—	味方A-1、敵X-2

※括弧内の数字は拡張コマンド

(C) BGMや効果音の音パターン				
SPIリーチ演出種別	ボリングノトル	演出演出	事後演出	事後演出
SPIリーチ演出A(PA-1)	音パターンBP1-1	—	再抽選変動/予定出抽算	再抽選変動/予定出抽算
SPIリーチ演出B(PB-1)	音パターンBP2-1	味方A-1、敵X-1	—	味方A-1、敵X-1
SPIリーチ演出C(PC-1)	音パターンBP3-1	味方A-2、敵X-2	—	味方A-2、敵X-2
SPIリーチ演出D(PD-1)	音パターンBP4-1	味方A-1、敵X-1	—	味方A-1、敵X-1
SPIリーチ演出E(PE-1)	音パターンBP5-1	味方A-1、敵X-2	—	味方A-1、敵X-2

【図 22-7】

【図22-7】

演出種別	ボリングノトル	演出演出	事後演出	事後演出
SPIリーチ演出A(PA-1)	—	当否判定演出	再抽選変動/予定出抽算	再抽選変動/予定出抽算
SPIリーチ演出B(PB-1)	味方A-1、敵X-1	—	—	—
SPIリーチ演出C(PC-1)	味方A-2、敵X-2	—	—	—
SPIリーチ演出D(PD-1)	味方A-1、敵X-1	—	—	味方A-1、敵X-1
SPIリーチ演出E(PE-1)	味方A-1、敵X-2	—	—	味方A-1、敵X-2

(B) 音パターンの説明				
演出種別	ボリングノトル	演出演出	事後演出	事後演出
SPIリーチ演出A(PA-1)	—	当否判定演出	再抽選変動/予定出抽算	再抽選変動/予定出抽算
SPIリーチ演出B(PB-1)	味方A-1、敵X-1	—	—	—
SPIリーチ演出C(PC-1)	味方A-2、敵X-2	—	—	—
SPIリーチ演出D(PD-1)	味方A-1、敵X-1	—	—	味方A-1、敵X-1
SPIリーチ演出E(PE-1)	味方A-1、敵X-2	—	—	味方A-1、敵X-2

演出種別	ボリングノトル	演出演出	事後演出	事後演出
SPIリーチ演出A(PA-1)	—	当否判定演出	再抽選変動/予定出抽算	再抽選変動/予定出抽算
SPIリーチ演出B(PB-1)	味方A-1、敵X-1	—	—	—
SPIリーチ演出C(PC-1)	味方A-2、敵X-2	—	—	—
SPIリーチ演出D(PD-1)	味方A-1、敵X-1	—	—	味方A-1、敵X-1
SPIリーチ演出E(PE-1)	味方A-1、敵X-2	—	—	味方A-1、敵X-2

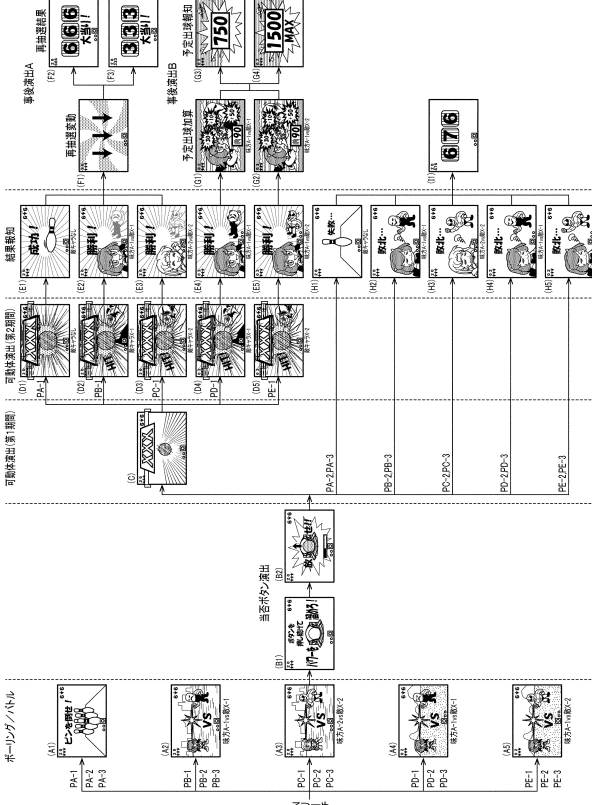
(B) 音パターンの説明				
演出種別	ボリングノトル	演出演出	事後演出	事後演出
SPIリーチ演出A(PA-1)	—	当否判定演出	再抽選変動/予定出抽算	再抽選変動/予定出抽算
SPIリーチ演出B(PB-1)	味方A-1、敵X-1	—	—	—
SPIリーチ演出C(PC-1)	味方A-2、敵X-2	—	—	—
SPIリーチ演出D(PD-1)	味方A-1、敵X-1	—	—	味方A-1、敵X-1
SPIリーチ演出E(PE-1)	味方A-1、敵X-2	—	—	味方A-1、敵X-2

10

20

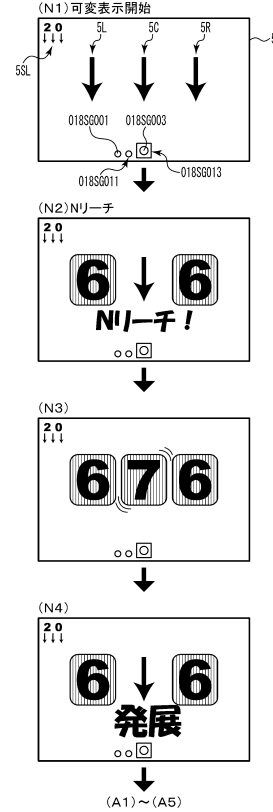
【図 22-8】

【図22-8】



【図 22-9】

【図22-9】 SPIリーチα, β, γの演出動作例



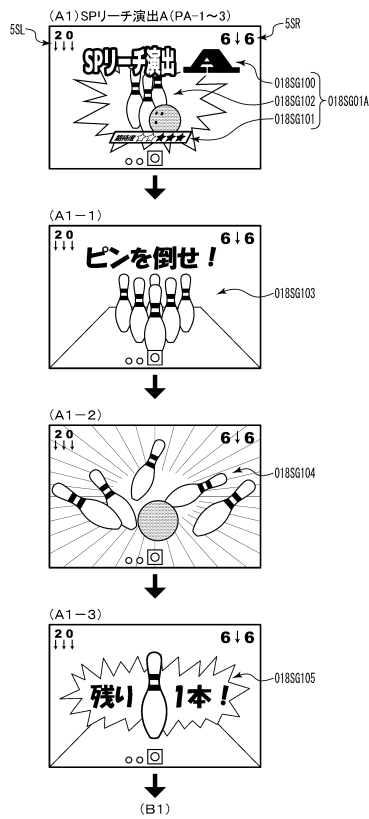
30

40

50

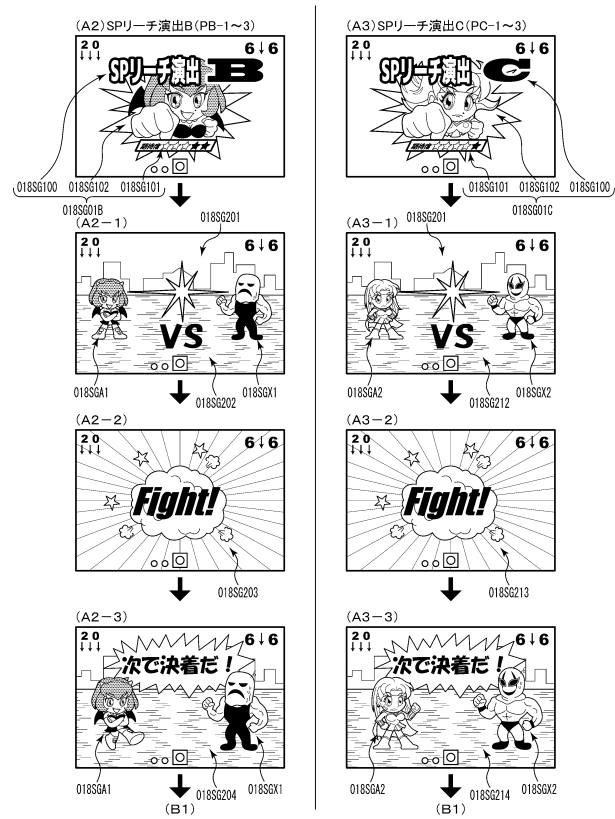
【図 22-10】

【図22-10】 S P リーチの演出動作例



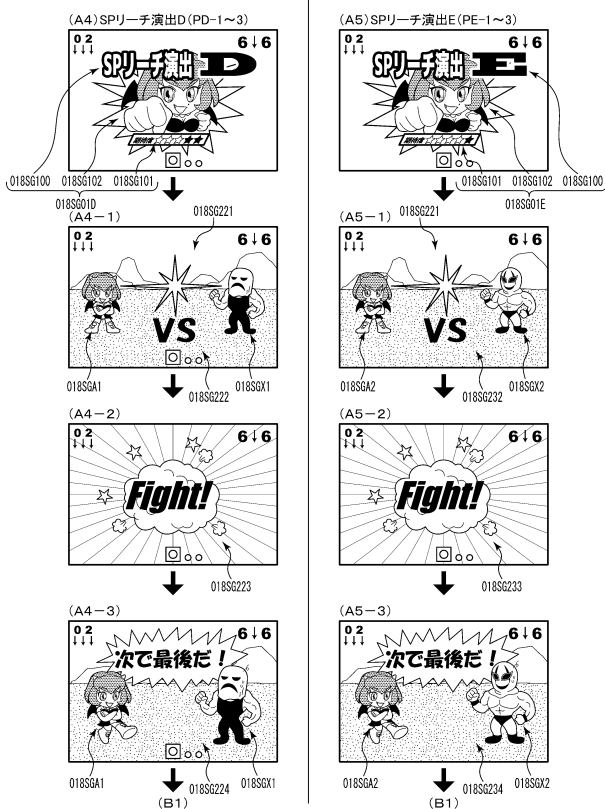
【図 22-11】

【図22-11】 S P リーチの演出動作例



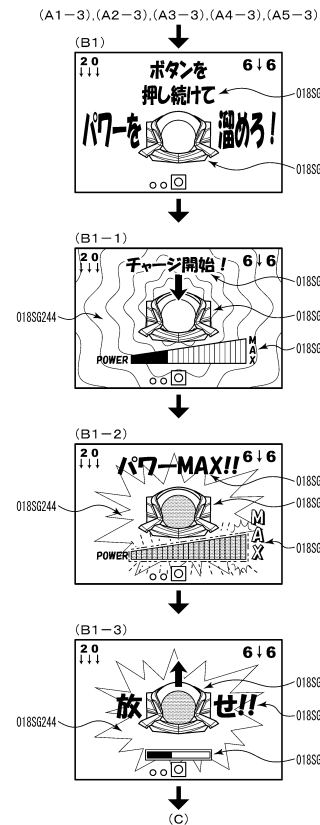
【図 22-12】

【図22-12】 S P リーチの演出動作例



【図 22-13】

【図22-13】 当否ボタン演出



10

20

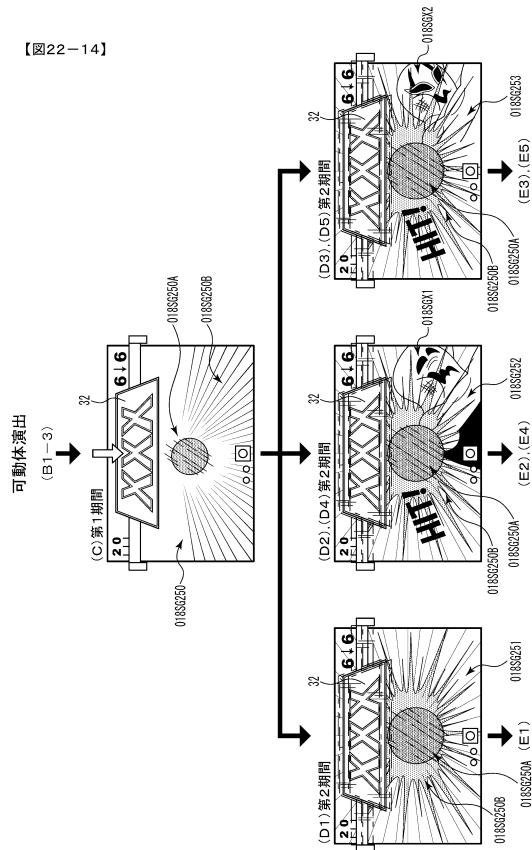
30

40

50

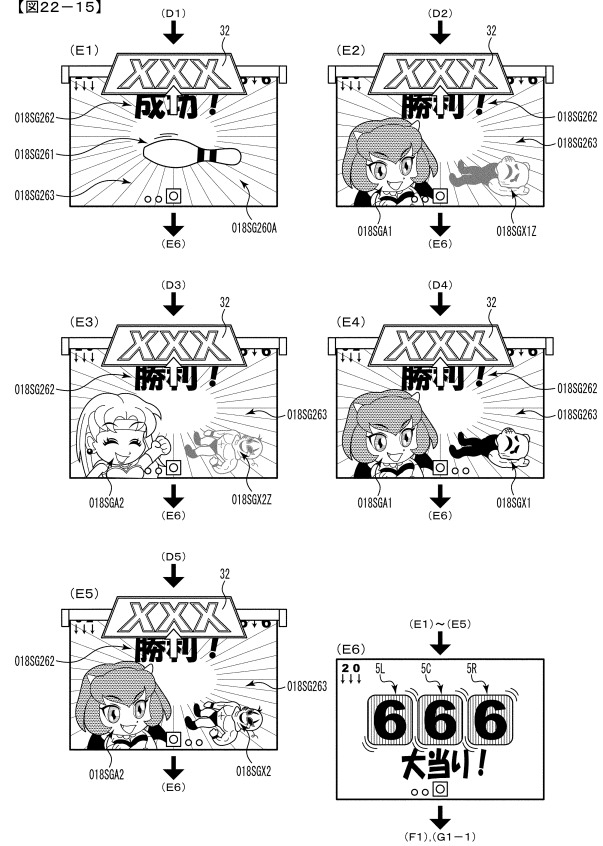
【図 22-14】

【图22-14】



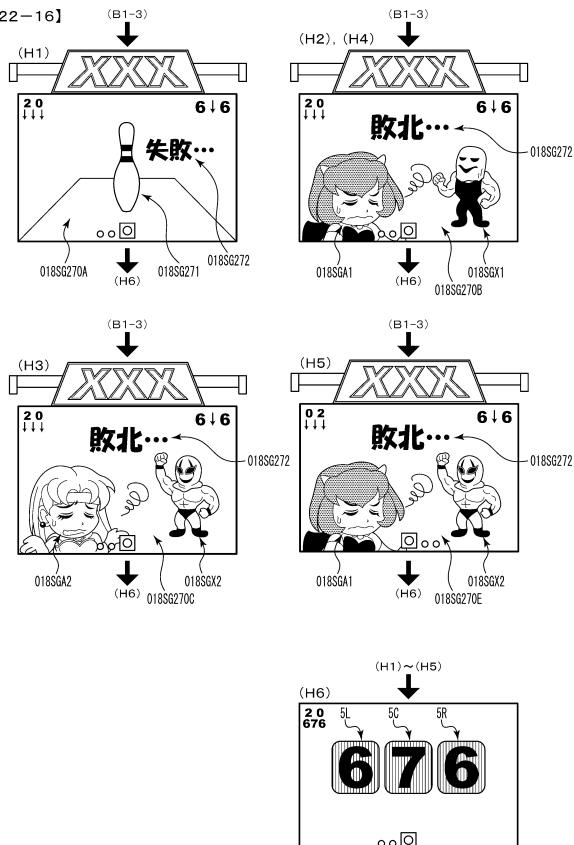
【図 22-15】

【图22-15】



【図 22-16】

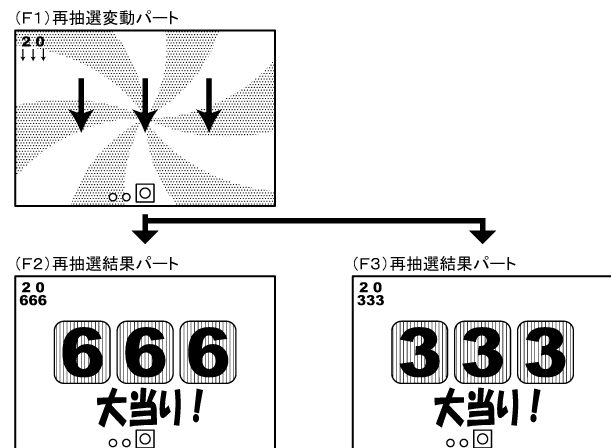
【图22-16】



【図 22-17】

【图22-17】

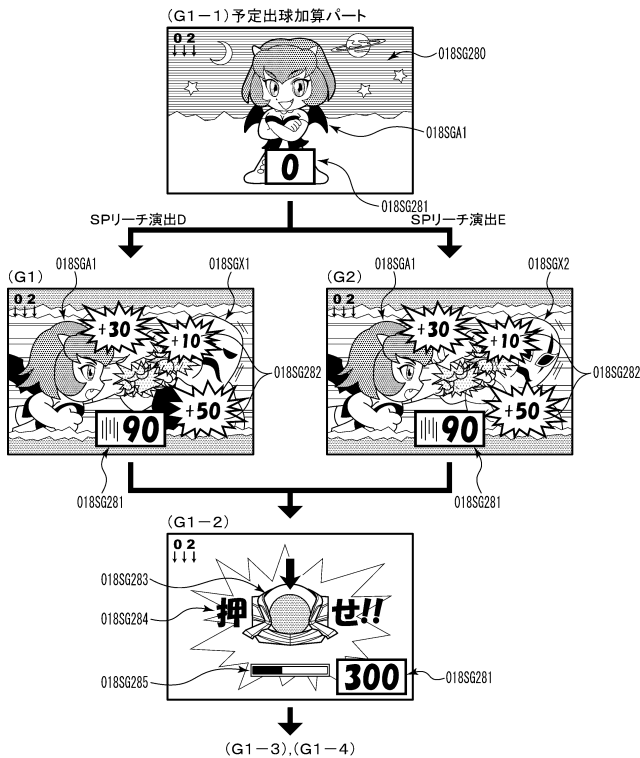
事後演出 A



【図 22-18】

【图22-18】

事後演出B



【図 22-20】

【图22-20】

(A) SPリーチ演出種別決定テーブルA(SPリーチα用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PA-1	－	100	100	－
PA-2	－	－	－	100
PA-3	－	－	－	－

(数値は判定値数)

(B) SPIリーチ演出種別決定テーブルB(SPIリーチβ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PB-1	—	30	70	—
PC-1	—	70	30	—
PB-2	—	—	—	70
PC-2	—	—	—	30
PB-3	—	—	—	—
PC-3	—	—	—	—

(数値は判定値数)

(C) SPIリーチ演出種別決定テーブルC(SPIリーチγ用)

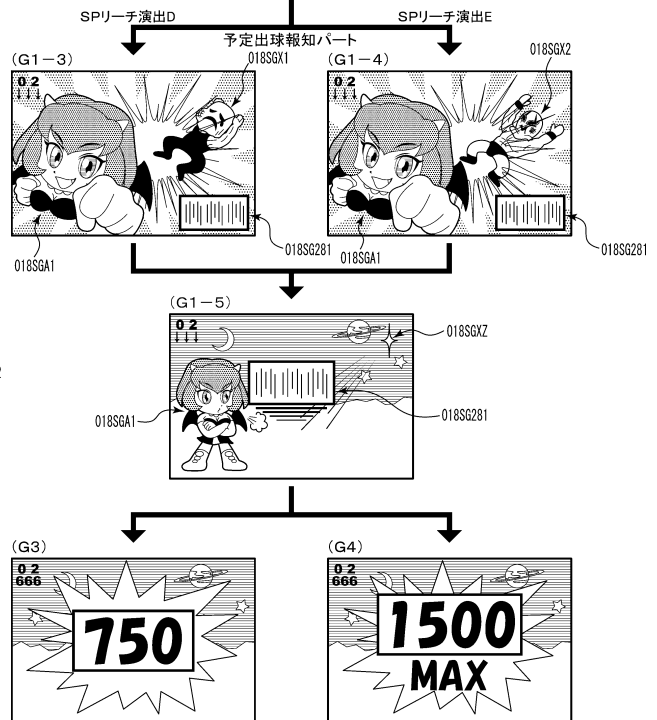
演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PD-1	40	60	—	—
PE-1	60	40	—	—
PD-2	—	—	—	60
PE-2	—	—	—	40
PD-3	—	—	—	—
PE-3	—	—	—	—

(数値は判定値数)

【図 22-19】

【图22-19】

(G1-2)



【図 2 2 - 2 1】

【图22-21】

※枠右ランプの輝度データは

なめらかレインボー発光

枠左ランプの輝度データと対称

		枠内ランプの精度データ					
時間[msec]		9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12
		RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB
40	0x040F4F	0x08FC0F	0x0F0D0F	0x05F05F	0x2F06F0	0xA0FF0F	0xA0FF0F
40	0x060F6F	0x0A0FF0	0x0F80F7	0x0F32F0	0x4F08F0	0xC0FD0F	0xC0FD0F
40	0x080F8F	0x0C0FD0	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xF0FB0F	0xF0FB0F
40	0x0A0FA0	0x0F0FB0	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0C0F	0xF0D90F	0xF0D90F
40	0x0C0FC0	0x0F0D0F	0x0F50F1	0x2F06F0	0xA0FF0F	0xF0B70F	0xF0B70F
40	0x0E0FF0	0x0F80F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xC0FD0F	0xF09F50	0xF09F50
40	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xF0FB0F	0xF0730F	0xF0730F
40	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0C0F	0xF0D90F	0xF05F10	0xF05F10
40	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xA0FF0F	0xF0B70F	0xF03F00	0xF03F00
40	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xC0FD0F	0xF09F50	0xF010F2	0xF010F2
40	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xF0FB0F	0xF0730F	0xF00F04	0xF00F04
40	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0C0F	0xF0D90F	0xF05F10	0xF02F06	0xF02F06
40	0x0F10F1	0x2F06F0	0xA0FF0F	0xF0FB0F	0xF0730F	0xF00F04	0xF00F04
40	0x0F00F0	0x4F08F0	0xC0FD0F	0xF09F50	0xF010F2	0xF06F0A	0xF06F0A
40	0x2F02F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF0730F	0xF00F04	0xF08FC0	0xF08FC0
40	0x4F04F0	0x8F0C0F	0xF0D90F	0xF05F10	0xF02F06	0xF0A0FD	0xF0A0FD
40	0x6F06F0	0xA0FF0F	0xF0B70F	0xF03F00	0xF04F08	0xF0C0FD	0xF0C0FD
40	0x8F08F0	0xC0FD0F	0xF09F50	0xF010F2	0xF06F0A	0xF0FB0F	0xF0FB0F
40	0xA0FA0F	0xF0FB0F	0xF0730F	0xF00F04	0xF08FC0	0xF0D90F	0xF0D90F
40	0xC0FC0F	0xF0D90F	0xF05F10	0xF02F06	0xF0A0FD	0xF0B70F	0xF0B70F
40	0xFF0FF0	0xF0B70F	0xF030F0	0xF04F08	0xF0C0FD	0xF09F50	0xF09F50
40	0xF0D0FD	0xF09F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0xF0730F	0xF0730F
40	0xFB0FB0	0xF0730F	0xF00F04	0xF08FC0	0xF0D90F	0xF05F10	0xF05F10
40	0xF09F90	0xF05F10	0xF02F06	0xF0A0FD	0xF0B70F	0xF03F00	0xF03F00
40	0xF70F70	0xF030F0	0xF04F08	0xF0C0FD	0xF09F50	0xF10F02	0xF10F02
40	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0xF0730F	0xF00F04	0xF00F04
40	0xF30F30	0xF00F04	0xF08FC0	0xF0D90F	0xF05F10	0xF02F06	0xF02F06
40	0xF10F10	0xF02F06	0xF0A0FD	0xF0B70F	0xF03F00	0xF0A0FD	0xF0A0FD
40	0xF00F00	0xF04F08	0xF0C0FD	0xF09F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF06F0A
40	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0xF0730F	0xF00F04	0xF08FC0	0xF08FC0
40	0xF04F04	0xF08FC0	0xF0D90F	0xF05F10	0xF02F06	0xF0A0FD	0xF0A0FD
40	0xF06F06	0xF0A0FD	0xF0B70F	0xF03F00	0xF04F08	0xF0C0FD	0xF0C0FD
40	0xF08F08	0xF0C0FD	0xF09F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0xF0FB0F
40	0xF0A0FA	0xF0FB0F	0xF0730F	0xF00F04	0xF08FC0	0xF0D90F	0xF0D90F
40	0xF0C0FC	0xF0D90F	0xF05F10	0xF02F06	0xF0A0FD	0xF0B70F	0xF0B70F
40	0xF0F0FF	0xF0B70F	0xF030F0	0xF04F08	0xF0C0FD	0xF09F50	0xF09F50
40	0xF0D0FD	0xF09F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0xF0730F	0xF0730F
40	0xF0B0FB	0xF0730F	0xF00F04	0xF08FC0	0xF0D90F	0xF05F10	0xF05F10
40	0xF090F9	0xF05F10	0xF02F06	0xF0A0FD	0xF0B70F	0xF03F00	0xF03F00
40	0xF070F7	0xF030F0	0xF04F08	0xF0C0FD	0xF09F50	0xF01F20	0xF01F20
40	0xF050F5	0xF01F20	0xF06F0A	0xF0FF0B	0xF070F3	0xF00F40	0xF00F40
40	0xF030F3	0xF00F40	0xF08FC0	0xF0D0F9	0xF05F10	0xF02F80	0xF02F80
40	0xF010F1	0xF02F80	0xF0A0FF	0xF0B0F7	0xF03F00	0xF04F80	0xF04F80
40	0xF00F00	0xF04F80	0xF0C0FD	0xF09F50	0xF01F20	0xF0A0F0	0xF0A0F0
40	0xF02F02	0xF06FA0	0xF0E0FB	0xF070F3	0xF0A0F0	0xF0C0F0	0xF0C0F0

【図22-22】 レインボーフラッシュ発光

[illegible]