

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7518017号
(P7518017)

(45)発行日 令和6年7月17日(2024.7.17)

(24)登録日 令和6年7月8日(2024.7.8)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全413頁)

(21)出願番号	特願2021-25900(P2021-25900)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年2月22日(2021.2.22)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-127747(P2022-127747		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和4年9月1日(2022.9.1)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和5年9月15日(2023.9.15)		株式会社三共内
		審査官	小泉 早苗

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、第4示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、
前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、
前記示唆演出の実行中において表示される特定画像の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出を実行可能な特定画像示唆演出実行手段と、
前記第2発展演出の実行を示唆する第2発展示唆演出を実行可能な第2発展示唆演出実行手段と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、
前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、
前記発展演出実行手段は、前記第1発展演出の実行後において前記第3示唆演出が実行さ

れるときに、該第3示唆演出の実行後に前記第2発展演出を実行せず、
前記チャンスアップ演出実行手段は、
前記第3示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数
が、前記第1示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行
回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、
前記第4示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数
が、前記第2示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行
回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、
前記特定画像示唆演出実行手段は、異なる種類の前記示唆演出において共通態様の前記特
定画像を表示可能である、

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

特許文献1に示すように、画像表示装置において表示態様がレベル1からベル4まで変化
可能なメータを表示しており、該メータの表示態様がレベル4となったことにもとづいて
複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるものがある。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-221121号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【0005】

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

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1に記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出と、第2示唆演
出と、第3示唆演出と、第4示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演
出実行手段と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとと
もに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された
後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

40

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチ
ャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中において表示される特定画像の表示態様によって前記有利状態に制
御されることを示唆する特定画像示唆演出を実行可能な特定画像示唆演出実行手段と、

前記第2発展演出の実行を示唆する第2発展示唆演出を実行可能な第2発展示唆演出実行
手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

50

前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、
前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、
前記発展演出実行手段は、前記第1発展演出の実行後において前記第3示唆演出が実行されるときに、該第3示唆演出の実行後に前記第2発展演出を実行せず、
前記チャンスアップ演出実行手段は、
前記第3示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第1示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、
前記第4示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第2示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、
前記特定画像示唆演出実行手段は、異なる種類の前記示唆演出において共通態様の前記特定画像を表示可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、商品性を高めることができる。

10

他の遊技機は、

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

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と、

20

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

遊技に関する情報を送信可能な情報送信手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記非特別状態において、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出、第2示唆演出、第3示唆演出、第4示唆演出とを含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能であり、

30

前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第1示唆演出よりも前記期待度の高い前記第3示唆演出を実行可能であり、

前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第4示唆演出を実行可能であり、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第1次演出と、該第1次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第2次演出と、該第2次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出と、を含み、

40

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短く、

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、

前記演出実行手段は、

前記情報送信手段から受信した情報にもとづいて、前記保留記憶手段に記憶されてい

50

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実行可能であり、

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第2特別状態において決定可能な先読み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、

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、

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とともに、特殊発展演出の実行後において第4示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができ、遊技興趣を向上できるので、商品性を高めることができる。

【0007】

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

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8】通常状態または時短状態での第1特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-1】特徴部069SGにおけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図11-2】特徴部069SGにおけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図11-3】(A)は各乱数を示す説明図であり、(B)は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(C1)及び(C2)は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(D)は各種大当りの内容を示す説明図である。

【図11-4】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

【図11-5】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図11-6】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図11-7】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図11-8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図11-9】演出制御コマンドを例示する図である。

【図11-10】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-11】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-12】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-13】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-14】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-15】状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図11-16】遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。

【図11-17】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。

【図11-18】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。

【図11-19】（A）はバトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（B）は遊タイムに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-20】極・バトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-21】可変表示回数表示と特別回数表示とに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-22】RAMクリア後に救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図11-23】RAMクリア後に救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-24】（A）は大当り後、900回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（B）は時短突入演出Bの変形例を示すタイムチャートである。

【図11-25】大当り後、900回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-26】救済時短に到達したときに保留記憶数が0の場合の演出動作例を示す説明図である。

【図11-27】救済時短に到達したときに保留記憶数が1以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

【図11-28】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-29】特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。

【図11-30】特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【図11-31】特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図11-32】特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図11-33】特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図11-34】特徴部069SG変形例2としての表示処理を示すフローチャートである。

【図11-35】特徴部069SG変形例3を示す図である。

【図11-36】各種演出の内容を説明するための図である。

【図11-37】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。

【図11-38】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。

【図11-39】保留変化予告の演出動作例を示す図である。

【図11-40】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。

【図11-41】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。

【図11-42】（A）～（D）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。

【図11-43】（A）～（F）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 1 - 4 4】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 1 1 - 4 5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 4 6】(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 1 1 - 4 7】(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 1 1 - 4 8】(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 1 1 - 4 9】(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 1 1 - 5 0】(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 1 1 - 5 1】(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 1 1 - 5 2】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 1 1 - 5 3】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 1 1 - 5 4】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 1 1 - 5 5】S P リーチ E、S P リーチ D の演出動作例である。
- 【図 1 1 - 5 6】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 1 1 - 5 7】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 1 1 - 5 8】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 1 1 - 5 9】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 1 1 - 6 0】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 1 1 - 6 1】(A) ～ (C) は S P 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 1 1 - 6 2】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 1 1 - 6 3】(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 1 1 - 6 4】(A 1) ～ (A 4) は確変突入演出、(B 1) ～ (B 4) は時短突入演出 B の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 5】特徴部 0 6 9 S G 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 1 1 - 6 6】特徴部 0 6 9 S G 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 1 1 - 6 7】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 - 6 8】S P リーチ D の演出動作例である。
- 【図 1 1 - 6 9】遊技状態別の特徴を説明するための図である。
- 【図 1 2 - 1】特徴部 0 9 9 S G において、(A) は各乱数を示す説明図であり、(B 1)、(B 2) 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 1 2 - 2】(A)、(B) は普通図柄当た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) は普通図柄当たり時の第 2 始動入賞口開放時間の説明図である。
- 【図 1 2 - 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 1 2 - 4】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
- 【図 1 2 - 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 1 2 - 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 1 2 - 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 1 2 - 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 1 2 - 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 1 2 - 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。

10

20

30

40

50

- 【図12-11】時短状態Bにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図12-12】始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔の説明図である。
- 【図12-13】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。
- 【図12-14】期間値 α' 、 β' 、 γ' の説明図である。
- 【図12-15】期間値 δ 、 ε 、 ζ の説明図である。
- 【図12-16】期間値 δ' 、 ε' 、 ζ' の説明図である。
- 【図12-17】期間値 η 、 θ 、 ι の説明図である。
- 【図12-18】期間値 η' 、 θ' 、 ι' の説明図である。
- 【図12-19】期間値 κ 、 λ 、 μ の説明図である。
- 【図12-20】期間値 κ' 、 λ' 、 μ' の説明図である。
- 【図12-21】期間値 ν 、 ξ 、 π の説明図である。
- 【図12-22】期間値 ν' 、 ξ' 、 π' の説明図である。
- 【図12-23】各期間値の説明図である。
- 【図12-24】(A)はパチンコ遊技機の10時間分の実射値の説明図であり、(B)はパチンコ遊技機的设计値の説明図である。
- 【図12-25】通常状態における平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図12-26】時短状態Aにおける平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図12-27】時短状態Bにおける平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図12-28】確変状態における平均変動時間の算出の説明図である。
- 【図12-29】時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の変動が実行されるとき平均変動時間の説明図である。
- 【図12-30】時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
- 【図12-31】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が3個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が3個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
- 【図12-32】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が2個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が2個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
- 【図12-33】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が1個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が1個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
- 【図12-34】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が0個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が0個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。
- 【図12-35】各期間値の説明図である。
- 【図12-36】各期間値の説明図である。
- 【図13-1】特徴部018SGにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。
- 【図13-2】(A)は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、(B)は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図13-3】スーパーリーチ α 、 β 、 γ の大当たり変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。
- 【図13-4】スーパーリーチ α 、 β 、 γ のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。
- 【図13-5】(A)は各種演出の内容を説明するための図、(B)はキャラクタ種別を

10

20

30

40

50

説明するための図である。

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

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

【図13-8】SPリーチ演出A～Eの流れを示す樹形図である。

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

【図13-10】SPリーチ演出Aの演出動作例を示す図である。

10

【図13-11】SPリーチ演出B、Cの演出動作例を示す図である。

【図13-12】SPリーチ演出D、Eの演出動作例を示す図である。

【図13-13】当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【図13-14】可動体演出の演出動作例を示す図である。

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

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

【図13-17】事後演出Aの演出動作例を示す図である。

【図13-18】事後演出Bの演出動作例を示す図である。

【図13-19】事後演出Bの演出動作例を示す図である。

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

20

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

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

【図14-1】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図14-2】各乱数を示す説明図である。

【図14-3】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図14-4】(A)は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当たりの内容を示す図である。

30

【図14-5】変動パターンを例示する図である。

【図14-6】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図14-7】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図14-8】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図14-9】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図14-10】(A)は高期待度リーチ演出発展報知演出を実行する場合の演出の詳細を示す図であり、(B)は前段演出と後段演出との比較を示す図である。

【図14-11】画像表示装置を示す説明図である。

【図14-12】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図14-13】(A)は演出制御用データ保持エリアの説明図であり、(B)は始動入賞時受信コマンドバッファの説明図である。

40

【図14-14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-16】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14-17】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-18】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14-19】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-20】先読み予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-21】先読み予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

【図14-22】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。

50

【図14-23】メータ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-24】(A)はメータ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの説明図である。

【図14-25】各変動パターンにおける第1タイミング～第5タイミングを示すタイミングチャートである。

【図14-26】リーチ演出E発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-27】分岐先示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-28】(A)は分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は分岐先示唆演出の演出パターンの説明図である。

【図14-29】リーチ演出G発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-30】(A)は大当たり時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(B)ははずれ時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(C)はリーチ演出Cとリーチ演出Dの比較を示す図であり、(D)は大当たり時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Cとリーチ演出Dの決定割合の差の説明図であり、(E)ははずれ時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Cとリーチ演出Dの決定割合の差の説明図である。

【図14-31】チャンスアップ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-32】各リーチ演出中におけるチャンスアップ演出の実行可能期間の説明図である。

【図14-33】チャンスアップ演出として実行可能な演出の説明図である。

【図14-34】(A)～(D)は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンを示す図であり、(E)、(F)は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の演出パターンの説明図である。

【図14-35】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-36】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-37】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-38】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-39】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-40】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-41】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-42】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-43】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-44】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-45】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-46】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-47】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-48】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-49】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-50】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-51】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-52】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-53】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-54】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-55】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-56】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図14-57】変形例における画像表示装置を示す図である。

【図14-58】変形例におけるアクティブ表示の表示態様の变化割合を示す図である。

【図14-59】変形例におけるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示において分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。

【図14-60】変形例におけるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてチ

10

20

30

40

50

ャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。

【図14-61】変形例における復活演出の長さの説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【0010】

(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が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0011】

形態1-2の遊技機は、形態1-1に記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C 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 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（ $t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$ ）部分。図 11-51 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0012】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア 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 11-51 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0013】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

複数列のうち 1 の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となら

10

20

30

40

50

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

10

ことを特徴としている。

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

【0014】

形態1-5の遊技機は、形態1-1～形態1-4のいずれかに記載の遊技機であって、複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

1の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため3回であり、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため1回である部分。図11-51参照）、

20

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。

30

【0015】

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

各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

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

40

ことを特徴としている。

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

【0016】

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

50

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

10

われな部分。図11-51～図11-54参照）、

ことを特徴としている。

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

【0017】

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

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

20

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

ことを特徴としている。

30

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

【0018】

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

識別情報が停止表示されてから所定識別情報が停止表示されるまでの期間は、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合の方が、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合よりも短い（例えば、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い { $t_1(t_{a6} \sim t_{a7}) > t_2(t_{b3} \sim t_{b4})$ } 部分。図11-51参照）、

40

ことを特徴としている。

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

【0019】

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

50

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11-51参照）、

10

ことを特徴としている。

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

【0020】

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0021】

（SG2020-070）形態2-1の遊技機は、

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

30

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

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

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

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、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

50

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（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（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（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とともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.2秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約5.58秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約4.83秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0022】

形態2-2の遊技機は、形態2-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0023】

形態2-3の遊技機は、形態2-1または形態2-2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0024】

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

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

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。

10

【0025】

形態2-5の遊技機は、形態2-1～形態2-4のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第3特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2個）は、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4個）よりも少ない部分）、

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

【0026】

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

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

30

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

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

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

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

50

ば、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、1個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（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（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、

10

ことを特徴としている。

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

【0027】

20

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

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

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

前記第1特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、前記第2特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、は共通である（例えば、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の事後演出パートの図柄確定時間（15秒）と、時短状態Bの事後演出パートの図柄確定時間（15秒）とは共通である部分。図11-61参照）、

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、有利状態に制御することが決定された可変表示における事後演出の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【0028】

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

40

識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

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

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

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

50

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11-61参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで、有利状態に制御することが決定された可変表示における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。

10

【0029】

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、

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

20

ことを特徴としている。

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

【0030】

（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、

30

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

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

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

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、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

50

に前記第3特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、1個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少ない。）、

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「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0031】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0032】

形態2-8の遊技機は、形態2-1～形態2-7のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0033】

形態2-9の遊技機は、形態2-1～形態2-8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第3特別状態に制御される

10

20

30

40

50

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。

10

【0034】

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

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

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

【0035】

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

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

30

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、

40

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、

50

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（例えば、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97%）は、「時短状態A」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高い部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0036】

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

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11-62参照）、

ことを特徴としている。

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

【0037】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて前記複数列のうちの所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて前記所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（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11-62参照）、

ことを特徴としている。

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

【0038】

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

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

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第2非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0039】

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

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

20

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、

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

50

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11-50参照）、

10

ことを特徴としている。

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

【0040】

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0041】

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

30

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

ことを特徴としている。

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

【0042】

40

（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

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、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大当たり」など)と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第2特定可変表示パターン(例えば、「SPリーチD(即当たりまたは全回転)」、「SP非経由」など)と、を決定可能であり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い(例えば、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当たり変動パターン(即当たり演出または全回転演出)」が決定される割合(例えば、90%)は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当たり変動パターン」が決定される割合(例えば、5%)よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当たり変動パターン」が決定される割合(例えば、5%)よりも高い部分。図11-69参照)、

ことを特徴としている。

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

【0043】

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

装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0044】

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

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

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第2特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0045】

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

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

20

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、

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、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

50

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%）よりも高い部分。図11-69参照）、

10

ことを特徴としている。

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

【0046】

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0047】

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

30

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

ことを特徴としている。

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

【0048】

40

（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

50

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と、

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0049】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0050】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0051】

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

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味を高めることができる。

【0052】

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

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

10

20

30

40

50

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)の変動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、

10

前記変動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変動表示である場合に、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変動表示期間の所定変動表示パターン(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変動表示パターンにて変動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変動表示パターンにて変動表示が実行される場合に該変動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変動表示パターンにて変動表示が実行される場合に該変動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変動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変動表示が実行されるときは、該変動表示において「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変動表示が実行されるときは、該変動表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図11-50参照)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の変動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、所定変動表示パターンの変動表示において、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

【0053】

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

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて識別情報(例えば、飾り図柄)の変動表示を行い、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

識別情報の変動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

50

行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が先読み予告演出を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の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（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、0%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30%）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0054】

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

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

前記第2特別状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合よりも低い（例えば、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用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11-43（D）参照）は、時短

状態 A 及び確変状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10%、図 11-43（C）参照）よりも低い部分）、
ことを特徴としている。

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

【0055】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0056】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0057】

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

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

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

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S101 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

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にて大当たり判定処理を実行する部分）と、遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、CPU103）と、

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

を備え、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0058】

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

前記第2特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態Bに

10

20

30

40

50

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。

【0059】

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、

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。

【0060】

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）、

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。

【0061】

（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、

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

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

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

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

を備え、

10

20

30

40

50

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、

前記第2特別状態における1の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11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0062】

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

前記第2特別状態において、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された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、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、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趣を向上させることができる。

【0063】

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

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

前記第2特別状態において前記第2動作促進演出パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記第2動作促進演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当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、興趣を向上させることができる。

【0064】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0065】

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

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

前記第 1 特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、前記第 2 特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通である（例えば、演出制御用 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、開発コストを低減できるとともに、動作促進演出が実行されることを好適に報知することができる。

【0066】

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

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、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、大当たりで 10%、はずれで 5%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで 80%、はずれで 20%）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たり

10

20

30

40

50

で80%、はずれで30%)よりも低い部分。図11-50参照)、
ことを特徴としている。

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

【0067】

(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、

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

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0068】

(SG2020-084)形態2-23の遊技機は、形態2-1～形態2-22のいずれ

10

20

30

40

50

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、

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大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、90%）は、時短状態AにおいてSPリーチD大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い部分。図11-69参照）、ことを特徴としている。

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

【0069】

（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

10

20

30

40

50

変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分) と、

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、を含み、

10

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 CPU 120 は、「確変状態」及び「時短状態 A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態 B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図 11-50 参照)、

20

ことを特徴としている。

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

【0070】

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

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、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、

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、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

50

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

ことを特徴としている。

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

【0071】

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

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

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

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ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、を含み、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0072】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0073】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0074】

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

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

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

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

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

を備え、

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

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第1示唆演出（例えば、「振動（小）」）と、該第1示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される

10

20

30

40

50

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11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0075】

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

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）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の変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50%）よりも低い部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態

10

20

30

40

50

に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特定表示を表示するか否かが煽られる回数が少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0076】

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

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて特別識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11-50参照)、

ことを特徴としている。

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

【0077】

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

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

10

20

30

40

50

変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分) と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段 (例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 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 CPU 120 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、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 (例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合 (例えば、90%) は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合 (例えば、10%) よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合 (例えば、20%) よりも高い部分。図 11-50 参照)、ことを特徴としている。

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

【0078】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0079】

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

発光可能な発光手段を備え、

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

10

ことを特徴としている。

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

【0080】

形態1-45の遊技機は、形態1-1～形態1-44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、

20

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32の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図11-59（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11-59（D1）の可動体演出画像069SG456参照）と、は共通である部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで可動体演出に連動して表示されるエフェクト画像を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0081】

形態1-46の遊技機は、形態1-1～形態1-45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、は共通である部分）、

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特別状態とで可動体演出に連動して実行される振動態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0082】

50

形態 1-47 の遊技機は、形態 1-1 ～形態 1-46 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たりである場合に「パターン A-2、A-3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、80～90%）は、時短状態 B において可変表示結果が大当たりである場合に「パターン A-2、A-3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、10%）よりも高い）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態では、可動体が動作するか否かに注目させて興趣を向上させることができる。

【0083】

形態 1-48 の遊技機は、形態 1-1 ～形態 1-47 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 特別状態における前記可動体演出の実行頻度は、前記第 1 特別状態における前記可動体演出の実行頻度よりも低い（例えば、時短状態 B における「可動体演出」の実行頻度（例えば、約 10%）は、時短状態 A や確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、80～90%）よりも低い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態ではいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【0084】

（SG2020-092）形態 2-27 の遊技機は、形態 2-1 ～形態 2-15 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

動作可能な可動体（例えば、可動体 32）と、

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

を備え、

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

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

10

20

30

40

50

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

10

ことを特徴としている。

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

【0085】

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

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

20

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

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

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103 が、ステップ 069 S G S 111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

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、

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可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に

50

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

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11-60に示すように「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」とで共通である部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第1特別状態と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。

【0086】

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11-59（D1）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで特定演出を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0087】

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）、

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。

【0088】

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、

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）、

ことを特徴としている。

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

【0089】

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

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

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

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

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

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「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、1個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの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

10

20

30

40

50

ーンの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変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、

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

ことを特徴としている。

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

【0090】

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

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第1特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、か

10

20

30

40

50

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れ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチや3秒の短縮非リーチA）を決定可能である部分。図11-69参照）、

ことを特徴としている。

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

【0091】

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

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

前記可変表示パターン決定手段は、

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

前記第2特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である（例えば、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチや3秒の短縮非リーチA）を決定可能である。図11-69参照）、

ことを特徴としている。

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

【0092】

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

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

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

前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「突入演出」を実行可能な部分）と、

を備え、

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

前記演出実行手段は、

前記第1特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、

前記第2特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第1特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム

10

20

30

40

50

用画像 069SG473A、069SG473B を表示する部分。図 11-50、図 11-63、図 11-64 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第 1 特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第 1 特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第 2 特別状態の開始を盛り上げることができる。

【0093】

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

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

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

を備え、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態開始演出を好適に実行することができる。

【0094】

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

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

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

前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120 が「突入演出」を実行可能な部分）と、

を備え、

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

前記演出実行手段は、

前記第 3 特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、

前記第 2 特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第 3 特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態 A の制御が開始されるときに、時短突入演出 A において突入画像 069SG470 を表示するとともに、確変状態の制御が開始され

10

20

30

40

50

るときに、確変突入演出において突入画像 069SG470 と確変用画像 069SG471 とからなる突入画像 069SG472 を表示する一方で、時短状態 B の制御が開始されるときは、時短突入演出 B において、時短状態 A 及び確変状態に突入するときに表示される突入画像 069SG470 と共通の突入画像 069SG470 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 069SG473A、069SG473B を表示する部分。図 11-50、図 11-63、図 11-64 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第 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。

【0095】

(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（例えば、時短状態 B において大当り種別として「大

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

【0096】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によ

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

【0097】

（特徴部099SG形態）

（SG2020-099）特徴部099SGの形態1の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0098】

（SG2020-100）形態2の遊技機は、

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

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

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御さ

10

20

30

40

50

れる第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、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1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-30に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 β に110を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 α に110を乗算して得られる期間値 χ よりも小さく、且つ期間値 ψ は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に110を乗算して得られる期間値 ω よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0099】

（SG2020-101）形態3の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0100】

(SG2020-102) 形態4の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-30に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 β に1100を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 α に1100を乗算して得られる期間値 χ' よりも小さく、且つ期間値 ψ' は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に1100を乗算して得られる期間値 ω' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0101】

(SG2020-103) 形態5の遊技機は、

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

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

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

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

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

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保

10

20

30

40

50

留記憶部 099SG151A や第2特図保留記憶部 099SG151B) をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第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12-21に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個である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)、

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。

【0102】

(SG2020-104) 形態6の遊技機は、

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

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6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

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

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

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、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12-21に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個である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

40

50

を乗算して得られる期間値 π よりも小さい部分)、
ことを特徴としている。

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

【0103】

(SG2020-105) 形態7の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0104】

(SG2020-106) 形態8の遊技機は、

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

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

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

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110

10

20

30

40

50

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12-22に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 ξ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 ν' よりも小さく、且つ、期間値 ξ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 π' よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0105】

(SG2020-107)形態9の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

間に110を乗算して得られる期間値 λ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 κ よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0106】

(SG2020-108)形態10の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図12-19に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 λ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 κ よりも小さく、且つ、期間値 λ は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 μ よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0107】

(SG2020-109)形態11の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0108】

（SG2020-110）形態 12 の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

ときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-20に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 λ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 κ' よりも小さく、且つ、期間値 λ は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 μ' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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。

【0109】

(SG2020-111)形態13の遊技機は、

20

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

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

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

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

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、1100回）の可変表示が実行されたことを含み、

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

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

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。

【0110】

50

(SG2020-112) 形態14の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0111】

(SG2020-113) 形態15の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0112】

（SG2020-114）形態16の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始

10

20

30

40

50

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)、

ことを特徴としている。

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

【0113】

(SG2020-115)形態17の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0114】

(SG2020-116)形態18の遊技機は、

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

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

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御さ

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0115】

（SG2020-117）形態19の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3である

10

20

30

40

50

ときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-16に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 ε' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0116】

（SG2020-118）形態20の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-16に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 ε' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さく、且つ、期間値 ε' は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 ζ' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

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。

【0117】

形態21の遊技機は、形態1～形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、右遊技領域と左遊技領域）に遊技媒体を発射する遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

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

前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて、遊技媒体が進出可能な第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12-2（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12-2（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。

【0118】

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。

【0119】

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記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図12-6、図12-8、図12-10に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、

10

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【0120】

形態24の遊技機は、形態23に記載の遊技機であって、

20

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）、

30

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）、

40

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

前記第1特別状態の期間値は、前記第1回数と前記割合aと前記平均可変表示期間Aとを乗算した保留0対応値と、前記第1回数と前記割合bと前記平均可変表示期間Bとを乗

50

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。

【0121】

形態25の遊技機は、形態23または形態24に記載の遊技機であって、

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

前記第2特別状態において、

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

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）、

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）、

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。

【0122】

形態26の遊技機は、形態23～形態25のいずれかに記載の遊技機であって、

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

10

20

30

40

50

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個であるときの可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分)、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第3特別状態の期間値を得ることができる。

【0123】

形態27の遊技機は、形態4、形態8、形態12、形態16、形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151B)を備え、

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第1特別状態と前記第2特別状態と前記第3特別状態とのいずれにおいても同一であり(例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとで記憶可能な保留記憶数は4個までである部分)、

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

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合に当

該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図 12-14 に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が 1100 回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【0124】

形態 28 の遊技機は、形態 27 に記載の遊技機であって、

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

前記第 1 特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 0 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 A であるとともに該保留記憶数が 0 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合 a' であり（例えば、A は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、a' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの可変表示が該時短状態 A の 1100 回の可変表示に占める割合である部分）、

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 2 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）、

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 3 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）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第 1 特別状態の期間値を得ることができる。

【0125】

手段 29 の遊技機は、形態 27 または形態 28 に記載の遊技機であって、

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

前記第 2 特別状態において、

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

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

10

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

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 3 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 H であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合 h' であり（例えば、H は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 h' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの可変表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の可変表示に占める割合である部分）、

20

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）、

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 2 特別状態の期間値を得ることができる。

【0126】

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

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

前記第 3 特別状態において、

40

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

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

50

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1100回の可変表示に占める割合)、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第3特別状態の期間値を得ることができる。

【0127】

(特徴部018SG形態)

(SG2020-018)特徴部018SG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018SGのパチンコ遊技機1)であって、

発光体(例えば、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12など)と、

可動体(例えば、可動体32)と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させるとともに前記発光体を発光させる特別演出と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が、SPリーチ演出A~Eと、可動体演出とを実行可能な部分)と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ(例えば、敵キャラクタX-1)を表示して該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出(例えば、SPリーチ演出B)と、前記特定キャラクタを表示することなく前記有利状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出(例えば、SPリーチ演出A)と、を実行可能であり、

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

前記第1特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像(例えば、エフェクト画像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(図13-14(D2)(D4)参照)、

前記第2特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第1特定演出と共通の態様の前記可動体の動作に関連したエフェクト画像(例えば、エフェクト画像018S

10

20

30

40

50

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 1 3 - 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 1 3 - 6 (B) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタが表示される第 1 特定演出と特定キャラクタが表示されない第 2 特定演出とで、特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、特別演出の実行期間における特定キャラクタの表示の有無によって特定演出と特別演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

10

【0 1 2 8】

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、S P リーチ演出 A よりも S P リーチ演出 B や S P 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: S P リーチ演出 A < S P リーチ演出 B < S P リーチ演出 C) 部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として第 2 特定演出が実行されるか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0 1 2 9】

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、S P リーチ演出 A ~ E における「決め演出」の実行期間 ($t a 3 \sim t a 4$) は、S P リーチ演出 A ~ E において共通とされている ($t a 3 \sim t a 4$; S P リーチ演出 A = S P リーチ演出 B = S P リーチ演出 C = S P リーチ演出 D = S P リーチ演出 E) 部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の実行期間を共通とすることで、特別演出における可動体や発光体の制御データを共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

30

【0 1 3 0】

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 S P リーチ演出 B ~ E と S P リーチ演出 A とで共通である一方で (図 1 3 - 1 4 (C) の攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 は共通)、第 2 期間における演出態様は S P リーチ演出 B ~ E と S P リーチ演出 A とで異なる。図 1 3 - 1 4 (D 1) に示す画像と、図 1 3 - 1 4 (D 2 ~ D 5) に示す画像とは異なる部分)、

40

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。

【0 1 3 1】

形態 3 - 5 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記特定キャラクタとは異なる特別キャラクタ (例えば、敵キャラクタ X - 2) を表示する第 3 特定演出 (例えば、S P リーチ演出 E) を実行可能であり、

50

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、

10

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

ことを特徴としている。

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

【0132】

形態3-6の遊技機は、形態3-1～形態3-5のいずれかに記載の遊技機であって、

20

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

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

ことを特徴としている。

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

30

【0133】

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

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

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

40

ことを特徴としている。

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

【0134】

形態3-8の遊技機は、形態3-1～形態3-7のいずれかに記載の遊技機であって、

音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

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

前記特別演出音の出力パターンは、いずれの種類の前記特定演出でも共通である（例え

50

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S Pリーチ演出A～Eでも共通である（音パターンB P 0－1～3）部分。図13－6（C）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0135】

形態3－9の遊技機は、形態3－8に記載の遊技機であって、

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

前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記特別演出音の出力終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンB P 2－1～4である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0136】

形態3－10の遊技機は、形態3－1～形態3－9のいずれかに記載の遊技機であって、前記第1特定演出で実行される前記特別演出において表示される前記特定キャラクタは、前記エフェクト画像に類似した態様で表示される（例えば、図13－14（D2～D5）において、可動体32の振動に応じて表示されるエフェクト画像018SG250Bは、同時期に表示されているキャラクタ画像018SGX1、018SGX2の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている部分）、

ことを特徴としている。

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

【0137】

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

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

可動体（例えば、可動体32）と、

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

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ）を表示し該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する演出を、第1態様（例えば、S Pリーチ演出B）と第2態様（例えば、S P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、S Pリーチ演出の実行期間（ta2～ta5のうちのta3～ta4）において可動体演出を実行可能な部分）、

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

10

20

30

40

50

前記特定演出が前記第1態様にて実行された場合に該第1態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行されず、前記特定演出が前記第2態様にて実行された場合に、該第2態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行される（例えば、SPリーチ演出Bの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出Bではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Aが実行される一方で（図13-17参照）、SPリーチ演出Dの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出B（図13-18、図13-19参照）が実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

【0138】

形態3-12の遊技機は、形態3-11に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出で実行される前記特別演出の後において、前記特定キャラクタを特殊態様に变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13-15（E2）参照）、SPリーチ演出Dでは、事後演出Bにおいて、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZが表示される（図13-19（G1-5）参照）部分）、

ことを特徴としている。

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

【0139】

形態3-13の遊技機は、形態3-11または形態3-12に記載の遊技機であって、可変表示を実行可能な遊技機であって、

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

前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報知される（例えば、SPリーチα、β、γにおける「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ta0～ta7）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ta5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ta7まで（ta5～ta7）とされている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技価値情報が報知される事後演出に対する注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【0140】

形態3-14の遊技機は、形態3-11または形態3-12に記載の遊技機であって、

可変表示の結果として特定表示結果が導出表示されたことによって前記有利状態に制御されることが報知される遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定表示結果が導出表示されたことを契機に前記事後演出を実行可能である（例えば、SPリーチα、β、γにおける「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ta0～ta7）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

10

20

30

40

50

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（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるので、事後演出への注目を高めることができる。

【0141】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0142】

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1態様の特定演出が実行されたときにも事後演出が実行されるので、演出効果を高めることができる。

【0143】

形態3-17の遊技機は、形態3-11～形態3-16のいずれかに記載の遊技機であって、

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 $\gamma < \text{SPリーチ}\beta$ ）、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（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ；

10

20

30

40

50

S P リーチ $\gamma > S P$ リーチ β)) 、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、短い可変表示期間において実行される第2態様の特定演出では、特別演出の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても、該可変表示の印象を高めることができる。

【0144】

(SG2020-020) 形態3-18の遊技機は、形態3-1～形態3-17のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部018 SG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、S P 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、S P 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、S P リーチ演出E）と、を実行可能であり、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0145】

形態3-19の遊技機は、形態3-18に記載の遊技機であって、

前記第2事後演出の実行期間は、前記第1事後演出の実行期間と共通である（例えば、S P リーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（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。

【0146】

形態3-20の遊技機は、形態3-18または形態3-19に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において発光体を発光させることが可能であって、

10

20

30

40

50

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を図ることができる。

【0147】

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

前記演出実行手段は、前記事後演出において背景画像を表示可能であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0148】

形態3-22の遊技機は、形態3-18～形態3-21のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特別キャラクタは、前記第1事後演出と前記第2事後演出とで共通である（例えば、味方キャラクタA-1は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【0149】

形態3-23の遊技機は、形態3-18～形態3-22のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第1事後演出において、前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能であり、

前記第2事後演出において、前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能である（例えば、SPリーチ演出Dに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示され、SPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示される（図13-18～図13-19参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出の印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【0150】

形態3-24の遊技機は、形態3-18～形態3-23のいずれかに記載の遊技機であって、

前記事後演出の演出期間は、第1演出期間と該第1演出期間よりも後の第2演出期間とを含み、

前記演出実行手段は、

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

10

20

30

40

50

が加算表示される予定出球加算パート)、

前記第2演出期間においては、前記加算表示にて示された遊技価値の大きさが前記示唆表示にて示された遊技価値に加算された付与遊技価値を、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさとして報知する(例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート)、

ことを特徴としている。

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

【0151】

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

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

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

前記有利状態は、第1有利状態(例えば、低ベース状態では「大当たりA(6R)」/高ベース状態では「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な第2有利状態(例えば、低ベース状態では「大当たりB(6R)」/高ベース状態では「大当たり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大当たり変動パターンが決定されたときに、「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、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大当たり変動パターンが決定されたときに、「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、SPリーチ演出Aが実行された場合は100%である部分)、

ことを特徴としている。

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

【0152】

10

20

30

40

50

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（ｔ a ５～ｔ a ７）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 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。

【０１５３】

形態３－２７の遊技機は、形態３－２５または形態３－２６に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において前記発光体を発光させることが可能であって、

前記第１事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第２事後演出における前記発光体の発光パターンと共通である一方、

前記第３事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第１事後演出と前記第２事後演出における前記発光体の発光パターンと異なる（例えば、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂの予定出球報知パートにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５、ＬＰ４－６）は共通である一方、ＳＰリーチ演出Ａに対応する事後演出Ａの可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－２、ＬＰ４－３）と、ＳＰリーチ演出ＤとＳＰリーチ演出Ｅに対応する事後演出Ｂにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターン（発光パターンＬＰ４－５、ＬＰ４－６）と、は異なる部分。図１３－６参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１事後演出の発光パターンと第２事後演出の発光パターンを共通とすることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる第３事後演出を実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

【０１５４】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【０１５５】

（パチンコ遊技機１の構成等）

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

【０１５６】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄

10

20

30

40

50

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。

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状

10

20

30

40

50

態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

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

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

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

10

20

30

40

50

アタッカランプ 9 c が設けられている。

【0176】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する可動体 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。

【0177】

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

10

【0178】

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

【0179】

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

20

【0180】

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

【0181】

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

30

【0182】

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

【0183】

40

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、構成されていればよい。表示モニタ 29 および表示切替スイッチ 31 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。

【0184】

表示モニタ 29 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技

50

球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 29 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 29 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【0185】

設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 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。

【0186】

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けばよい。

【0187】

（遊技の進行の概略）

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

【0188】

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

【0189】

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。

【0190】

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。

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態

10

20

30

40

50

として大当たり遊技状態に制御される。

【0194】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口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。大当たり遊技状態では、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。

10

【0195】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当たり遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0196】

尚、「大当たり」には、大当た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、大当た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たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない大当たり種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。

20

【0197】

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

【0198】

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

30

【0199】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当たり」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「大当たり」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0200】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当た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。

40

【0201】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「大当たり」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0202】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状

50

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

【0203】

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

【0204】

（演出の進行など）

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

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに基づいてリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に基づいて表示結果（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。

【0208】

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

【0209】

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

【0210】

10

20

30

40

50

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

【0211】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当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。

【0212】

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

【0213】

大当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。

【0214】

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

【0215】

（基板構成）

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

【0216】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【0217】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、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。

【0218】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップの

10

20

30

40

50

マイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101と、RAM (Random Access Memory) 102と、CPU (Central Processing Unit) 103と、乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105とを備える。

【0219】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、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

【0220】

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

【0221】

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

20

【0222】

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

【0223】

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

30

【0224】

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

40

【0225】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0226】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、

50

中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、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。

【0227】

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。

【0228】

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。

【0229】

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。

【0230】

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。

【0231】

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。

【0232】

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。

【0233】

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。

【0234】

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。

【0235】

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。

【0236】

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）

10

20

30

40

50

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

【0237】

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。

【0238】

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

【0239】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0240】

（主基板11の主要な動作）

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

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3；No）、初期化处理（ステップS6）を実行した後に、設定変更処理（ステップS7）を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0245】

ステップS5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの

10

20

30

40

50

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 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 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。

【0246】

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

【0247】

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。

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

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。

【0251】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0252】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設

10

20

30

40

50

定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【0253】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0254】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 21）。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 22）。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 23）。

【0255】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0256】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 26）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当たり」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 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0257】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 27）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0258】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 25 にて実行される処理

10

20

30

40

50

の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0259】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0260】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。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。

【0261】

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）。

20

30

【0262】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM 121に格納されている。

【0263】

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。

40

【0264】

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

【0265】

50

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

【 0 2 6 6 】

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

【 0 2 6 7 】

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

【 0 2 6 8 】

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

【 0 2 6 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【 0 2 7 0 】

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

【 0 2 7 1 】

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 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

10

【0272】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7（A）は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7（B）は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 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

【0273】

図 7（A）に示すように、変動特図が第 1 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 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 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 まだが「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、1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第 1 特図における設定値が 2 ～ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 7（A）に示す通りである。

30

【0274】

図 7（B）に示すように、変動特図が第 2 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 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 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 まだが「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、1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第 2 特図における設定値が 2 ～ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 7（B）に示す通りである。

40

【0275】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図 8 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 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

50

当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0276】

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

【0277】

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。

【0278】

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。

20

【0279】

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大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0280】

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。

【0281】

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

【0282】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535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

50

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。

【0283】

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。

【0284】

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

10

【0285】

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

【0286】

20

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。

【0287】

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

30

【0288】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65425までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、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。

40

【0289】

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

【0290】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず

50

6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 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 6 5 3 1 7 ~ 6 5 4 2 5 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 6 5 3 1 7 から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関する CPU 103 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

【0291】

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

【0292】

大当り種別は、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

【0293】

（演出制御基板 12 の主要な動作）

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 が起動して、図 9 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 9 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S71）、RAM 122 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

【0294】

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

40

【0295】

また、演出制御基板 12 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 11 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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

50

割込み処理では、I/O 125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RAM 122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CPU 120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0296】

ステップ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RAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122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。

【0297】

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。

【0298】

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。

【0299】

図10は、演出制御プロセス処理として、図9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10に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU 120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。

【0300】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU 120は、例えばRAM 122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。

【0301】

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

【0302】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに

10

20

30

40

50

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。

【 0 3 0 3 】

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 C P U 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 L E D 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。

【 0 3 0 4 】

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 C P U 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。

【 0 3 0 5 】

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 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出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。

【 0 3 0 6 】

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

【 0 3 0 7 】

（基本説明の変形例）

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

【0308】

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

【0309】

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

【0310】

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

【0311】

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

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

（特徴部 069SG に関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部 069SG のパチンコ遊技機 1 について、図 11-1 ~ 図 11-6 4 に基づいて説明する。尚、本特徴部 069SG におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S1」と記載する箇所を「S1」や「069SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部 069SG、099SG、018SG では、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機 1 と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図 11-1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし

、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【0315】

〔実施の形態 1〕

以下、特徴部 069SG における実施の形態 1 について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、図 7 にて説明したように、大当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。

【0316】

また、遊技機への電源投入後（RAM クリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、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。

【0317】

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に残り 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に残り 900 回となる。また、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が「0」となったことに基づく時短状態 B（低確／高ベース状態）における可変表示回数は 1100 回である。

【0318】

本実施の形態では、救済時短到達時の可変表示において、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像（図 11-23（B）（C）参照）を表示させることによって、救済時短到達前の可変表示において、背景画像として表示されていた通常状態に対応する第 1 背景画像（図 11-23（A）参照）の視認性を低下させた後に、背景画像として救済時短に対応する第 3 背景画像（図 11-23（D）参照）を表示させる。

【0319】

本実施の形態では、パチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第 1 経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第 2 経路を流下する。

【0320】

本実施の形態では、特別可変入賞球装置 7 には、遊技球の流下方向に沿って第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とが形成されている。第 1 大入賞口は、ソレノイド 069SG2A（図 11-2 参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第 2 大入賞口は、ソレノイド 069SG2B（図 11-3 参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

【0321】

更に、第 1 大入賞口内には、遊技球を検出可能な第 1 カウントスイッチ 069SG023A が設けられており、第 2 大入賞口内には、遊技球を検出可能な第 2 カウントスイッチ 069SG023B が設けられている。

【0322】

つまり、左遊技領域（第1経路）を流下する遊技球は、一般入賞口10、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域（第2経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が形成する第1大入賞口又は第2大入賞口、に入賞可能となっているとともに、通過ゲート41を通過可能となっている。

【0323】

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

10

【0324】

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

【0325】

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

20

30

【0326】

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

【0327】

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

40

【0328】

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

【0329】

また、演出制御基板12には、プッシュボタン31Bに内蔵された振動モータ61と、可動体32を動作させるための可動体モータ207とが接続されている。また、ランプ制

50

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。

【0330】

図 11-3 (A) は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 11-3 (A) に示すように、本実施の形態では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 の他、大当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。

【0331】

尚、本実施の形態では各乱数値 MR1～MR5 をそれぞれ図 11-3 (A) に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 MR1～MR5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0332】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU103 が ROM101 から読み出したプログラムを実行し、RAM102 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 11 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0333】

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

【0334】

図 11-3 (B) は、ROM101 に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 069SG では、特図表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0335】

特図表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図

10

20

30

40

50

ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【0336】

本特徴部069SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1におけ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。

【0337】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」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。

【0338】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図7に示す第1特図用表示結果判定テーブルや第2特図用表示結果判定テーブルに加えて、図11-3(C1)に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図11-3(C2)に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【0339】

尚、本実施の形態のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（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。

【0340】

（大当り種別判定テーブル）

図11-3(C1)及び図11-3(C2)は、ROM101に記憶されている大当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11-3(C1)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図11-3(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。

【0341】

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。

【0342】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図11-3(D)を用いて説明する。本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で11

0回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当たりA、大当たりB、大当たりCが設けられている。また、これら大当たりA、大当たりB、大当たりCは、大当たり遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当たり遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当たりでもある。

【0343】

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

10

【0344】

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

【0345】

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

20

【0346】

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

30

【0347】

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

【0348】

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

40

【0349】

つまり、本実施の形態では、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

50

【0350】

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。

【0351】

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

10

【0352】

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

20

【0353】

（時短回数）

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

30

【0354】

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

40

【0355】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済

50

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

【0356】

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

（ K = 救済時短到達率、 ML = 大当り確率、 n = 可変表示回数）

【0357】

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

【0358】

（変動パターン）

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

【0359】

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

【0360】

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

【0361】

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

【0362】

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

【0363】

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

【0364】

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

【0365】

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

【0366】

図 11-7 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 95 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ E に 5 個の判定値が割り当てられている。また、図 11-7 (B) に示すように、保留記憶数が 1～3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ A に 90 個の判定値が割り当てられており、非リーチ A に 5 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ E に 5 個の判定値が割り当てられている。

10

【0367】

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

【0368】

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

20

【0369】

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

【0370】

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

【0371】

図 11-6 (A) (B) に示すように、確変状態において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 8.2 秒 $\{(7s \times 95) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 8.2$ 、保留記憶数が 1～3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4.8 秒 $\{(3s \times 85) + (7s \times 10) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 4.8$ である。

30

【0372】

ここで、確変状態が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2～110 回の可変表示は保留記憶数が 1～3 となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4.83 秒 $\{(8.2 + (4.8 \times 109)) \div 110 = 4.83\}$ となる。

40

【0373】

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

【0374】

図 11-7 (A) (B) に示すように、時短状態 A において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 9.15 秒 $\{(7s \times$

50

95) + (50 s × 5)) ÷ 100 = 9.15}、保留記憶数が1～3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約5.55秒{(3 s × 90) + (7 s × 5) + (50 s × 5)) ÷ 100 = 5.55}である。

【0375】

ここで、時短状態Aが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2～110回の可変表示は保留記憶数が1～3となると仮定すると、時短状態Aにおいて決定可能な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 × 109)) ÷ 110 = 5.58}となる。

【0376】

また、図11-7(C)に示すように、時短状態Aにおいて保留記憶数が0～3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約62.8秒{(22 s × 5) + (55 s × 95)) ÷ 100 = 62.85}である。

【0377】

図11-8(A)(B)に示すように、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約7.54秒{(7 s × 97) + (25 s × 3)) ÷ 100 = 7.54}、保留記憶数が1～3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.205秒{(1.5 s × 97) + (25 s × 3)) ÷ 100 = 2.205}である。

【0378】

ここで、時短状態Bが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2～1100回の可変表示は保留記憶数が1～3となると仮定すると、時短状態Bにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.2秒{(7.54 + (2.205 × 1099)) ÷ 1100 = 2.20985}となる。

【0379】

また、図11-8(C)に示すように、時短状態Bにおいて保留記憶数が0～3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの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。

【0380】

このように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は3つ、時短状態Aは2つ、時短状態Bは2つであり、保留記憶数が1～3の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は4つ、時短状態Aは3つ、時短状態Bは2つである。

【0381】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの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。

【0382】

また、保留記憶数が0～3の場合に決定可能な大当り用変動パターン数は、確変状態は3つ、時短状態Aは2つ、時短状態Bは1つである。

【0383】

また、決定可能な大当り用変動パターンの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。

【0384】

すなわち、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に少なくなり(確変状態>時短状態A>時短状態B)、決定可能なはずれ用変動パターンの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)。

【0385】

また、決定可能な大当り用変動パターンの種別は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に少なくなり(確変状態>時短状態A>時短状態B)、決定可能な大当り用変動パタ

10

20

30

40

50

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。

【0386】

尚、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数や大当り用変動パターンの種別数は、確変状態の方が時短状態 A よりも多い形態を例示したが、時短状態 A の方が確変状態よりも多くてもよいし、確変状態と時短状態 A とで同じであってもよい。

【0387】

また、図 11-5～図 11-8 に示す各種変動パターン判定テーブルは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通に用いられるものである。特に時短状態 B においては、図 11-8 に示す変動パターン判定テーブルが第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通に用いられることで、時短状態 B において第 1 始動入賞が発生した場合でも、確変状態や時短状態 A に比べて決定可能な変動パターン種別数が少なく、可変表示時間の平均時間が短いため、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【0388】

尚、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで異なる変動パターン判定テーブルが用いられるようにしてもよい。

【0389】

尚、「大当り A」による大当り遊技状態において V 入賞が発生した場合は、「大当り B」や「大当り C」と同様に、大当り遊技状態の終了後に確変制御及び時短制御が実行される確変状態に制御されるため、変動パターンについては、図 11-6 に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。また、「大当り B」や「大当り C」による大当り遊技状態において V 入賞が発生しなかった場合は、「大当り A」と同様に、大当り遊技状態の終了後に時短制御のみが実行される時短状態 A に制御されるため、変動パターンについては、図 11-7 に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当り種別に応じた変動パターン判定テーブルが用いられるわけではなく、大当り遊技状態においてイレギュラーな状態が発生することがあるため、大当り遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。

【0390】

つまり、有利状態（例えば、大当り遊技状態）において特定領域（例えば、V 入賞口など）を遊技球が通過したことに基づいて該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御可能な遊技機において、V 入賞が可能な大当り遊技状態において V 入賞が発生した場合は該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される一方で、V 入賞が可能な大当り遊技状態で V 入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第 1 時短状態に制御され、V 入賞が困難な大当り遊技状態において V 入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第 2 時短状態に制御されるものにおいて、第 1 時短状態と第 2 時短状態とは共通の時短状態であって、第 1 時短状態と第 2 時短状態における 1 の可変表示期間は、本実施の形態の時短状態 B における 1 の可変表示期間よりも短いことが好ましい。

【0391】

（リーチを伴わない変動パターン）

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターン（「短縮非リーチ A、短縮非リーチ B」、「超短縮非リーチ」、「非リーチ A、非リーチ B」、「SP 非経由 A、SP 非経由 B」）とは、可変表示が開始された後にリーチが成立せずに可変表示結果が「はずれ」または「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される変動パターンである。「短縮非リーチ A、短縮非リーチ B」、「超短縮非リーチ」、「非リーチ A、非リーチ B」、「SP 非経由 A、SP 非経由 B」をまとめて単に「非リーチ」または「非リーチ変動パターン」ともいう。尚、「SP 非経由 A、SP 非経由 B」は、リーチや SP リーチが成立せずに大当りとなる大当り用の非リーチ変動パターンである。

【0392】

10

20

30

40

50

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。

10

【0393】

（スーパーリーチを伴う変動パターン）

本実施の形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SPリーチA」、「SPリーチB」、「SPリーチC」、「SPリーチD」、「SPリーチE」）では、リーチ状態が成立した後に、SPリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するボーリング演出（SPリーチA）や、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出（SPリーチB～E）が実行され、ボーリング演出やバトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行されるか、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行された後に、味方キャラクタが敵キャラクタに復活勝利する演出（復活演出）が実行される。

20

【0394】

尚、「リーチを伴わない変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンである。尚、後述する「リーチ予告」のようなリーチ煽りがあっても、最終的にリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンを含む。また、「スーパーリーチを伴う変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった後、リーチ演出が発展してSPリーチ演出が実行されてから表示結果が表示される変動パターンである。

30

【0395】

また、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）は、飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートと、可変表示パートの勝利演出及び復活演出の終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートと、が含まれる。

【0396】

可変表示パートの可変表示期間は、SPリーチAは45000ms、SPリーチBは80000ms、SPリーチCは40000ms、SPリーチDは25000ms、SPリーチEは50000msであり、SPリーチA～Eの種別ごとに異なっている。一方、事後演出パートの実行期間は、SPリーチA～Eで共通の15000msとなっている。本実施の形態では、事後演出パートは、可変表示期間における所定期間（例えば、15000ms）が割り当てられているが、SPリーチの種別に応じて所定期間が異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態におけるファンファーレ期間などを事後演出パートに割り当ててもよい。

40

【0397】

尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパーリーチ変動パターンとされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていない形態を例示したが、本発明はこ

50

れに限定されるものではなく、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。

【0398】

(演出制御コマンド)

図11-9(A)は、本実施の形態における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図11-9(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

10

【0399】

図11-9(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置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

【0400】

コマンド8C00Hは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-9(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか(「時短付きははずれ」であるか)の決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たりとなる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0401】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-9(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

30

【0402】

コマンド8FXXHは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア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。

40

【0403】

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図11-9(C)に示すように、コマンド8F00Hは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドである。コマンド8F01Hは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が2.0秒となる図柄確定B指定コマンドである。

【0404】

本実施の形態では、(i)RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合

50

と、(i i) 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、(i i) 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。

【0405】

コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

【0406】

コマンドE1XXHは、救済時短を除いた時短状態（時短状態A）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドE2XXHは、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

【0407】

コマンドF100Hは、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドである。コマンドF101Hは、右打ちLED069SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドである。

【0408】

コマンド91XXHは、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(D)に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値（4桁の値）の各位（1桁目、2桁目、3桁目、4桁目）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0409】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(D)に示すように、コマンド9100H～コマンド910FHは、救済時短回数の値の1桁目を指定する復旧時救済時短回数指定1コマンドである。コマンド9110H～コマンド911FHは、救済時短回数の値の2桁目を指定する復旧時救済時短回数指定2コマンドである。コマンド9130H～コマンド913FHは、救済時短回数の値の3桁目を指定する復旧時救済時短回数指定3コマンドである。コマンド9140H～コマンド914FHは、救済時短回数の値の4桁目を指定する復旧時救済時短回数指定4コマンドである。

【0410】

コマンド94XXHは、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(E)に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126回以下の回数）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0411】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(E)に示すように、コマンド9400Hは、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドである。コマンド9401Hは、救済時短に到達するまで残り1～125回であることを指定する救済時短回数B指定コマンドである。コマンド947EHは、救済時短に到達するまで残り126回であることを指定する救済時短回数C指定コマンドである。コマンド947FHは、救済時短に到達するまで残り127回以上であることを指定する救済時短回数D指定コマンドである。

【0412】

コマンド96XXHは、救済時短回数2指定コマンドであり、救済時短となるまでの残

10

20

30

40

50

りの可変表示回数（100回単位の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数2指定コマンドでは、例えば、救済時短回数2指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（100回単位の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が100回である場合には、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601Hが送信され、残りの可変表示回数が700回である場合には、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9607Hが送信される。コマンド9F00（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。

【0413】

（遊技制御メイン処理）

図11-10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S1～S7の処理、ステップS8～S9の処理、およびステップS10～S12の処理は、図4で示したそれらの処理と同様である。

【0414】

本例では、ステップS7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、CPU103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069SGS0013）。

【0415】

次いで、CPU103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CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS0014）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が1～125回である場合には、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。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行され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。

【0416】

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S7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EXT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。

【0417】

また、ステップS3においてRAMクリアが要求されたとき、ステップS4においてバックアップデータがない場合、ステップS5においてバックアップRAMに異常があったときに、ステップS8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。

【0418】

また、ステップS9において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ069SGS0015）。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された後、900回の可変表示を実行しても大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。尚、本例では、ステップ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。

【0419】

10

20

30

40

50

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）。

【0420】

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。

【0421】

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

【0422】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップS3；Yes）してRAMクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM異常を検出（ステップS4，S5；No）してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【0423】

（時短フラグ、確変フラグ）

本実施の形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグAと、時短フラグBとがある。尚、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

【0424】

時短フラグAは、大当たり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。

【0425】

時短フラグBは、救済時短経由で制御された時短状態Bに制御されているときにセットされている。この時短フラグBは、RAMクリアから表示結果が大当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。

【0426】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施の形態では、大当たり遊技の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11-12のステップ069SGS69AでYESと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから110回目であることに基づいて消去される。

【0427】

（特別図柄通常処理）

図 1 1 - 1 1 および図 1 1 - 1 2 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 S 1 1 0）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、CPU 1 0 3 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ 0 6 9 S G S 5 1）。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、CPU 1 0 3 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 0 6 9 S G S 5 2）。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、CPU 1 0 3 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 0 6 9 S G S 5 3）。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、CPU 1 0 3 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 0 6 9 S G S 5 4）。

【0 4 2 8】

本実施の形態では、ステップ 0 6 9 S G S 5 2 ~ S 5 4 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。

【0 4 2 9】

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。

【0 4 3 0】

次いで、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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 RAM 1 0 2 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ 0 6 9 S G S 5 5）。具体的には、CPU 1 0 3 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 RAM 1 0 2 の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 1 0 3 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 RAM 1 0 2 の乱数バッファ領域に格納する。

【0 4 3 1】

そして、CPU 1 0 3 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 0 6 9 S G S 5 6）。具体的には、CPU 1 0 3 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。

【0 4 3 2】

すなわち、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、RAM 1 0 2 の第 1 保留記憶数バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、RAM 1 0 2 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。

【0 4 3 3】

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

10

20

30

40

50

保留記憶数) = 1, 2, 3, 4 の順番と一致している。

【0434】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(ステップ069SGS57)。尚、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0435】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し(ステップ069SGS61)、大当り判定モジュールを実行する(ステップ069SGS62)。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理(ステップS101)で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとするに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ(低確率状態であれば)、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば(高確率状態であれば)、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの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に決定する。

【0436】

大当りとするに決定した場合には(ステップ069SGS63; Yes)、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする(ステップ069SGS64)そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別(大当りA、大当りB、大当りC)を大当りの種別に決定する(ステップ069SGS65)。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理(ステップS101)で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ069SGS70に移行する。一方、大当りとする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。

【0437】

本例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果(大当り、はずれ)にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件(救済時短回数カウンタの値を減算して「0」となること)が発生し得る構成となっている。本例では、大当りAとなったことにもとづいて時短状態Aに、所定回数(本例では、900回)の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Bに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合には、大当りとなることにもとづく時短状態Aに制御するよう構成されている。

【0438】

次いで、CPU103は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する(ステップ069SGS66)。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し(ステップ069SGS67)、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する(ステップ069SGS68)。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする(ステップ069SGS69)。

【0439】

尚、本例では、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ069SGS66~069SGS69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、

ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後、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。

【0440】

次いで、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ069SGS84に移行する。本例では、ステップ069SGS69Aの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ069SGS70以降の処理（特にステップ069SGSS71の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ069SGSS70に移行する。

【0441】

尚、本実施の形態では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGSS70以降の処理が実行されることなく、ステップ069SGS84に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGSS70に移行するものの、ステップ069SGSS71の処理は実行されないようにしてもよい。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドが送信されるようにしてもよい。

【0442】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ069SGS70；Yes）。救済時短回数カウンタの値が0である場合には（ステップ069SGS70；Yes）、ステップ069SGS84へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が0である場合とは、既に救済時短経由の時短状態（時短状態B）に制御された後のタイミング（時短状態Bに制御されているか、または時短状態Bにおいて1100回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング）であり、救済時短回数カウンタに900がセットされる契機である大当たりが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が0でない場合には（ステップ069SGS70；No）、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ069SGS71）。また、本例では、ステップ069SGS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第2特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【0443】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ069SGS72）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ069SGS72；No）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド947EHを送信する制御を行う。

【0444】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGS74）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0とな

10

20

30

40

50

っていなければ、ステップ069SGS84に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Bに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ069SGS75）。そして、ステップ069SGS84に移行する。

【0445】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ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。

【0446】

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。

【0447】

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。

【0448】

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）。

【0449】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ069SGS86）。

【0450】

（特別図柄停止処理）

図11-13および図11-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマの値を1減算し（ステップ069SGS131）、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069S

G S 1 3 2)。

【0451】

減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていなければ（すなわち、まだ第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていれば（すなわち、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS133）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグA、時短フラグB、救済時短決定フラグ、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする（ステップ069SGS134）。

10

【0452】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ069SGS135）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、大当り遊技終了後に低確状態において900回の可変表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。

【0453】

尚、本例では、ステップ069SGS135の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「900」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定するように構成してもよい。

20

【0454】

次いで、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行う（ステップ069SGS136）。また、CPU103は、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS137）。

【0455】

次いで、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ069SGS138）。次いで、CPU103は、第1大入賞口069SG007Aや第2大入賞口069SG007Bを開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ069SGS139）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS144）に対応した値に更新する（ステップ069SGS140）。

30

【0456】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ069SGS133; No）、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS170）。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU103は、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ069SGS171）、セットされている場合には、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する（ステップ069SGS171A）。そして、時短回数カウンタに「1100」をセットする（ステップ069SGS172）。

40

【0457】

また、CPU103は、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS174）。また、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行うとともに（ステップ069SGS174A）、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS174B）。その後、ス

50

テップ069SGS175へ移行する。

【0458】

尚、本例では、救済時短となったタイミングでは時短状態Bに制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わない例を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングで時短状態Bに制御するとともに救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行うように構成してもよい。そのような構成によれば、救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成することができる。

【0459】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「900」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「0」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「0」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「900」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

【0460】

また、本例では、ステップ069SGS172の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの可変表示回数（900回）よりも多い値の1100回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ069SGS172において時短回数カウンタに「900」と同じ値や少ない値をセットしてもよい。

【0461】

また、ステップ069SGS172において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「110」をセットし、2回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「1100」をセットするように構成してもよい。

【0462】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ069SGS172において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、10%の確率で110回と決定し、90%の確率で1100回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当たり種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

【0463】

また、ステップ069SGS170において救済時短決定フラグがセットされていなければ、CPU103は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS141）。時短終了フラグがセットされていれば、CPU103は、時短終了フラグをリセットする（ステップ069SGS142）。

【0464】

次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグA～Bのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ069SGS145）。そして、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を終了する制御を行う（ステップ069SGS150）。また、CPU103は、右打ちLED069SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS151）。また、CPU103は、通常状態指定コマンド（遊技状態指定コマンドの一種）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS152）。そして、ステップ069SGS175に移行する。

【0465】

尚、本例では、ステップ069SGS141～S152の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【0466】

また、ステップ069SGS141において、時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ069SGS141；No）、ステップ069SGS175に移行する。

【0467】

ステップ069SGS175では、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新する（ステップ069SGS175）。

【0468】

（状態遷移）

次に、本実施の形態における状態遷移について説明する。図11-15は、本実施の形態における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【0469】

図11-15に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当たりBが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当たりAが発生した場合には、時短状態A（大当たり経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当たりBが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（P）（P-1）RAMクリア処理後や、（P-2）確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は（Q）（Q-1）時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

【0470】

また、図11-15に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。

【0471】

また、図11-15に示すように、時短状態A（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく110回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。

【0472】

また、図11-15に示すように、時短状態B（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Bにおいて、大当たりが発生することなく1100回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（P）（P-1）RAMクリア処理後や、（P-2）確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は（Q）（Q-1）時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生するこ

10

20

30

40

50

となく可変表示回数が790回に到達した場合)には時短状態B(救済時短経由の時短状態)に制御される。

【0473】

尚、本例では、時短状態B中に大当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。

【0474】

尚、本例では、時短状態中や確変状態中に第1特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第1特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

【0475】

(遊タイムの説明)

次に、本実施の形態における時短状態B(救済時短状態)である「遊タイム」の特徴について、図11-16～図11-18に基づいて説明する。図11-16は、(A1)(A2)は「遊タイム」非搭載の場合の一例を示す図、(B1)(B2)は「遊タイム」搭載の場合の一例を示す図である。図11-17は、(A)～(D)は通常状態におけるはずれ変動の一例を示す図である。図11-18は、(E1)(E2)は変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの説明図、(F1)～(F4)は変動効率が通常状態よりも高い本件の遊タイムの説明図である。尚、図11-16～図11-18においては、「遊タイム」の特徴を説明する便宜上、以下において説明する演出画像とは異なる説明用の画像を用いて説明することとする。

【0476】

まず、本実施の形態の「遊タイム」が非搭載のパチンコ遊技機の場合、例えば、図11-16(A1)(A2)に示すように、大当りの終了後、低確状態(例えば、通常状態(低確/低ベース状態))で大当りに制御されることなく所定回数(例えば、大当り確率が約1/300の場合で900回など、大当り確率分母の約3倍)の可変表示が行われた場合でも、「遊タイム」、つまり、時短状態に制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約3倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態(低確/低ベース状態)が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【0477】

一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図11-16(B1)(B2)に示すように、大当りの終了後、低確状態(例えば、通常状態(低確/低ベース状態))で大当りに制御されることなく所定回数(例えば、大当り確率分母の約2.5～3倍)の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数(例えば、1100回など、最大で大当り確率分母の約3.8倍など)の可変表示にわたり時短状態Bに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約3倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態Bに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【0478】

また、図11-17(A)～(D)に示すように、遊技者は、大当りの終了後から「遊タイム」に制御されるまでの期間にわたり、大当りがない状態で遊技を続けており(「はまっている」)、その期間には様々な予告演出が実行されて煽られ続けている。また、900回の可変表示となると、例えば、大当り終了後から可変表示が第1回数(例えば、105回)実行されたとき(図11-17(A)参照)、可変表示が第2回数(例えば、213回)実行されたとき(図11-17(B)参照)、可変表示が第3回数(例えば、5

06回) 実行されたとき(図11-17(C) 参照)、可変表示が第4回数(例えば、882回) 実行されたときなど(図11-17(D) 参照)、少なくともSPリーチといった大当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。

【0479】

よって、図11-18(E1)(E2) に示すように、900回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」(時短状態B) に制御される場合でも、この時短状態Bが、通常状態(低確/低ベース状態) のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、900回の可変表示においてSPリーチ演出がことごとくはずさ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。

【0480】

そこで、図11-18(F1)~(F4) に示すように、本実施の形態の「遊タイム」(時短状態B) は、通常状態(低確/低ベース状態) よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が特定回数(例えば、1100回など、最大で大当たり確率の約3.8倍の回数) 実行することで、時短状態Bに制御されている期間に大当りに制御される確率が高い(例えば、約97%など) ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当たり確率が1/319.9である場合、1回の可変表示で大当たりにならない確率は約99% $\{(319.9 - 1) \div 319.9 = 0.996874\}$ であり、1100回転以内に大当たりにならない確率は約3% $(0.996874^{1100} = 0.031937)$ になる。よって、1100回転以内に大当たりになる確率は約97% $(1 - 0.031937 = 0.968063)$ である。

【0481】

さらに、「遊タイム」では、選択される変動パターンの可変表示期間が短いので他の時短状態よりも変動効率が高いため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第2特図ゲームでの大当たりとなることで、遊技者にとって有利な大当たり(例えば、大当たりBや大当たりCなど) が付与される可能性が高い有利な状態である。また、後述するような予告演出やSPリーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態Aのように、演出などを楽しみながら次の大当りを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当りを引き当てることを優先する遊技状態である。尚、本実施の形態の「遊タイム」(時短状態B) の詳細については、以下説明する。

【0482】

(バトルラッシュ)

本実施の形態では、大当たりA経由の時短状態Aに制御される場合に、演出モードが「バトルラッシュ」に制御される。図11-19(A) は、演出モードが「バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0483】

図11-19(A1) に示すように、遊技状態が低確/高ベース状態(時短状態A) に制御されており、時短回数カウンタの値が0~110である場合に、演出モードが「バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第2背景画像069SG320が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG221が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、低確/高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、 $XX = 0 \sim 110$) が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像

10

20

30

40

50

0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字が表示されている。

【0 4 8 4】

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0 6 9 S G 0 1 3 にアクティブ表示0 6 9 S G 0 0 3 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0 6 9 S G 0 1 2 に第2保留表示0 6 9 S G 0 0 2 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 4 8 5】

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0 6 9 S G 2 0 1、右打ち報知画像0 6 9 S G 4 0 0 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。

【0 4 8 6】

尚、上記小図柄は、第4図柄とも言う。第4図柄は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される（図11-19（A1）に示す表示領域5 S L 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3 2 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。

【0 4 8 7】

また、第1特図用LED0 6 9 S G 0 3 2 や第2特図用LED0 6 9 S G 0 3 3 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。

【0 4 8 8】

次いで、図11-19（A2）に示すように、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態（通常状態）に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として昼の街の風景をあらわした第1背景画像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 1、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XX回」の文字、XX=0~100）、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字は消去される。

【0 4 8 9】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）に制御されている場合に、救済時短回数カウンタの値が300以下である場合には、後述するカウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示0 6 9 S G 2 0 3（本例では、「遊・1100 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あとXXX回」の文字、及び三角形のオブジェクト、XX=1~300）が表示される。

10

20

30

40

50

【0490】

(遊・1100バトルラッシュ [遊タイム])

本実施の形態では、救済時短経由の時短状態Bに制御される場合に、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」(「遊タイム」ともいう)に制御される。図11-19(B)は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0491】

図11-19(B1)に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態B)に制御されており、時短回数カウンタの値が0~1100である場合に、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第3背景画像069SG330が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部には、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて、時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~1100)が表示されており、画像表示装置5の画面右下に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数(例えば、数字の「0」など)、第2保留記憶数(例えば、数字の「4」など)及び飾り図柄に対応する小図柄(例えば、矢印「↓↓↓」)を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【0492】

尚、時短残表示069SG201については、表示態様(例えば、デザイン、フォント、色味など)が確変状態と時短状態Aと時短状態Bとで共通とされていることで、コストを低減することができる。

【0493】

次いで、図11-19(B2)に示すように、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310が表示される。このとき、画像表示装置5の画面上部の「遊・1100BATTLE RUSH」の文字、画像表示装置5の画面左下部の時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~1100)、画像表示装置5の画面右下の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

【0494】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに900回の可変表示が実行されても時短状態Bに制御されることはない。よって、時短状態Aや後述する確変状態において大当たりが発生せずに110回目の可変表示が終了した後に、画像表示装置5の画面右下に可変表示回数表示069SG202が表示されるようになっている一方で、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後は、画像表示装置5に可変表示回数表示069SG202が表示されないようにしている。このようにすることで、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに900回の可変表示が実行されれば時短状態Bに制御されると思わせてしまうことを防止できる。

【0495】

また、本実施の形態では、図11-19(B1)に示すように、時短状態Bに制御されている期間において、アクティブ表示領域069SG013にアクティブ表示069SG003が表示され、第2保留表示領域069SG012に第2保留表示069SG002が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bに制御されている期間においては、アクティブ表示069SG003や第2保留表示069SG002が表示されないようにしてもよい。尚、時短状態Aや確変状態においては、ア

クティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 や第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 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。

【0 4 9 6】

また、遊技状態が時短状態 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、低確／低ベース状態に制御される場合に、例えば、「B A T T L E R U S H 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 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、上記したような「B A T T L E R U S H 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。

【0 4 9 7】

また、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、時短状態 B への移行時に行われるシャッター演出（図 1 1 - 2 3 (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。

【0 4 9 8】

また、遊技状態が時短状態 A に制御されているときの 1 0 1 回目の可変表示が開始したときに、時短回数が残る 1 0 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 1 0 9 1 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。

【0 4 9 9】

（極・バトルラッシュ）

本実施の形態では、大当り B 又は大当り 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 1 1 - 2 0 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。

【0 5 0 0】

図 1 1 - 2 0 (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 1 1 ~ 1 1 0 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 0 6 9 S G 3 4 0 が表示されており、画像表示装置 5 の画面上部に「極・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 3 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 0 6 9 S G 2 0 1（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 1 1 ~ 1 1 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 5 0 1】

次いで、図 1 1 - 2 0 (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 ~ 1 0 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 1 1 ~ 1 1 0 であった場合の時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 より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。

【0 5 0 2】

また、時短状態 A や時短状態 B においても、確変状態と同じような態様で時短残表示を表示してもよい。また、時短状態 B については、強調時短残表示を行わないようにすることで、遊技者にストレスを与えないようにしてもよい。

【0503】

次いで、図 11-20 (C) に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されている場合に、表示結果が「はずれ」となる 110 回目の可変表示が実行されているときに、画像表示装置 5 の画面全体にリザルト画像 069SG500 が表示されている。リザルト画像 069SG500 には、極・バトルラッシュが終了したことを報知する「極・BATTLE RUSH 終了」の文字と、大当たり回数を示す「BONUS×〇回」の文字（〇は大当たり回数）と、付与された遊技球の総数を示す「XXXX pt」の文字（XXXX は付与された遊技球の総数）とが含まれている。

10

【0504】

尚、このリザルト画像 069SG500 に含まれる大当たり回数とは、高確状態での可変表示に基づく大当たりが連続した回数（所謂連荘回数）であり、付与された遊技球の総数とは、連荘回数的大当たりにおいて付与された賞球数を含むものである。

【0505】

次いで、図 11-20 (D) に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されているときの 110 回の可変表示が終了した後に、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第 1 背景画像 069SG310 が表示され、画像表示装置 5 の画面右下部に低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示 069SG202（本例では、「ゲーム 0 回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置 5 の画面上部の演出モード表示 069SG223、画像表示装置 5 の画面左下部の強調時短残表示 069SG201（本例では、「残り XX 回」の文字、X=0~10）、画像表示装置 5 の画面右下部の右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字は消去される。

20

【0506】

尚、遊技状態が確変状態、時短状態 A、時短状態 B から通常状態に制御されたときに、時短制御が終了したことに基づいて左打ちを指示する左打ち報知演出を実行してもよい。左打ち報知演出は、画像表示装置 5 の画面中央部に左打ち報知画像と「左打ち」の文字や矢印画像が表示され、スピーカ 8L、8R から「左打ちしてください」の音声再生出力される。

30

【0507】

また、図 11-19 (A2) に示すように時短状態 A に制御されているときの 110 回目の可変表示が終了した後や、図 11-19 (B2) に示すように時短状態 B に制御されているときの 1100 回目の可変表示が終了した後や、図 11-20 (D) に示すように確変状態に制御されているときの 110 回目の可変表示が終了した後のいずれにおいても、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに可変表示回数表示 069SG202 の可変表示回数を共通の「0 回」と表示することで、パチンコ遊技機 1 の状態（前回大当たりの種別や、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の何れに制御されていたかなど）を容易に把握できないようにし、時短状態 B に制御されることに対する期待感を高めることができる。

40

【0508】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに、可変表示回数表示 069SG202 にて表示する可変表示回数として、時短状態 A の制御が終了した場合は「110 回」、時短状態 B の制御が終了した場合は「1100 回」、確変状態の制御が終了した場合は「110 回」など、各状態において実行された可変表示回数を表示するようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 の状態（前回大当たりの種類、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の何れに制御されていたか）を概ね確認することができ、それによって時短状態 B に制御されるまでの可変表示回数を予測しやすくなるので、遊技意欲の向上につなげることができる。

50

【0509】

また、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、共通の楽曲（例えば、楽曲A）がBGMとして固定で再生され、確変状態においては、楽曲Aを含む複数の楽曲（例えば、楽曲A～Xなど）のうちからいずれかが選択可能とされ、選択された楽曲を再生可能となっていてよい。

【0510】

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LED208などが発光されるようにしてもよい。

【0511】

また、時短状態Bにおいて楽曲Aが流れる場合、時短状態A、確変状態において楽曲Aが流れるときとは異なる発光パターン（背景画像に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ9や可動体LED208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LED208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LED208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LED208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LED208などの発光パターンを強調しすぎずに落ち着かせることで、遊技者が不満を持つことを抑制できる。

【0512】

また、例えば、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、共通の背景画像を表示するが、時短状態Bでは、該背景画像の遠近感（視認性）を時短状態Aと異ならせることにより、同じ背景画像の流用でも全く異なった状態であることが分かる（異なった印象を与える）ようにしてもよい。

【0513】

また、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、飾り図柄の大きさも異ならせ（例えば、時短状態A：普通、時短状態B：大きい）、背景画像を流用していても全く異なった状態であることが分かる（印象を与える）ようにしてもよい。

【0514】

また、確変突入演出・時短突入演出Aの実行後に、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示を行うようにしてもよい。この場合、時短突入演出Bの実行後においては、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示は行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、大当りを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。

【0515】

（可変表示回数表示、特別回数表示）

本実施の形態では、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに、画像表示装置5の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示の回数に対応した可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲームXXX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069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の文字、及び三角形のオブジェクト等）とが表示可能である。本実施の形態では、特別回数表示が表示される演出をカウントダウン演出と称するものとする。

【0516】

本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値に応じて、可変表示回数表示と特別回数表示のいずれが表示されるかが決定される。また、救済時短回数カウンタの値に応じて特

10

20

30

40

50

別回数表示の表示態様を変化可能である。図 1 1 - 2 1 は、可変表示回数表示又は特別回数表示が表示されている場合の画像表示装置 5 における演出例を示す図である。

【0517】

図 1 1 - 2 1 (A) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 ~ 9 0 0 である場合には、画像表示装置 5 の画面右下部に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 (本例では、「ゲーム X X X 回」の文字、X X X = 0 ~ 6 9 9 など) が表示される。可変表示回数表示 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。

【0518】

図 1 1 - 2 1 (B) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 1 ~ 3 0 0 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面右下部に白色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の白色文字、及び白色の三角形のオブジェクト、X X X = 3 1 ~ 3 0 0) が表示される。

【0519】

図 1 1 - 2 1 (C) に示すように、救済時短回数カウンタの値が 3 0 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面中央部に赤色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、X X X = 3 0) が所定期間 (例えば、約 3 秒) 拡大表示された後、図 1 1 - 2 1 (D) に示すように、画像表示装置 5 の画面右下部に移行して縮小表示される。そして、救済時短回数カウンタの値が 1 ~ 3 0 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面右下部に赤色態様の特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 (本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H まで」の文字、「あと X X X 回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、X X X = 1 ~ 3 0) が表示される。

【0520】

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。

【0521】

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。

【0522】

また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を開始する契機は、時短状態 B に制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数 (例えば、残り 5 0 回など) となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、S P リーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態 B に制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数 (例えば、残り 5 0 回など) となったことが残回数示唆演出などの実行により示唆さ

10

20

30

40

50

れた場合など、不定期なタイミングであってもよい。また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を開始するときには、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示する代わりに、専用の演出モード（例えば、「リーチしたら激熱」など）に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。

【0523】

また、救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 ~ 9 0 0 となった場合、救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 ~ 9 0 0 となる前のよりも S P 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。

10

【0524】

また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 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 0 6 9 S G 2 0 3 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 0 6 9 S G 2 0 3 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 0 6 9 S G 2 0 3 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 0 6 9 S G 2 0 3 を表示したり、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 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 0 6 9 S G 2 0 3 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

【0525】

（救済時短到達時の演出例）

前述したように、（i）RAM クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合（RAM クリア後に 1 度も大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 0.5 秒となる図柄確定 A 指定コマンドが送信され、（ii）大当たり後、900 回の可変表示で救済時短に到達した場合（1 度大当たりし、その後大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 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。

30

【0526】

次に、（i）RAM クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合の演出例に関して、図 11-22 ~ 図 11-25 を用いて説明する。本例では、（i）RAM クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチ B または非リーチ B）はずれ」であるときについて説明する。

【0527】

（（i）の場合の演出例）

図 11-22 は、RAM クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチ B または非リーチ B）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 11-23 は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

40

【0528】

まず、図 11-23（A）に示すように、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているときに、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 1 である場合の可変表示）を終了させるタイミングで（図 11-22 に示す T1 のタイミングで）、図柄確定 A 指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の組合せ（本例では、

50

「146」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せを確定停止させる。

【0529】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域069SG013内にアクティブ表示069SG003を表示させており、第1保留記憶数が1であることに基いて、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。

【0530】

また、演出制御用CPU120は、表示領域5SLに、第1保留記憶数が1であるので「1」の文字を表示させ、第2保留記憶数が0であるので「0」の文字を表示させている。また、小図柄表示領域に小図柄の組み合わせ（本例では、「146」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。

【0531】

次いで、図11-23(B)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変表示（救済時短回数カウンタの値が0となる場合の変表示）を開始させるタイミングで（図11-22に示すT2のタイミングで）、演出制御用CPU120は、シャッター演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示させる。

【0532】

次いで、図11-23(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変表示を終了させるタイミングで（図11-22に示すT3のタイミングで）、図柄確定A指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示領域に最終的な小図柄の組合せ（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、変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興味が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像069SG400を表示した後、右打ち報知画像069SG401をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

【0533】

次いで、図11-23(D)に示すように、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで（図11-22に示すT4のタイミングで）、遊技状態が時短状態B（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用CPU120は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第3背景画像069SG330を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222を表示させ、画像表示装置5の画面左下部に時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=1100）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。また、小図柄表示領域に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。

【0534】

次に、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合の演出例に関して、図11-24(A)及び図11-25を用いて説明する。本例では、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」であるときについて説明する。

10

20

30

40

50

【0535】

((i i) の場合の演出例)

図11-24は、(A)は大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ(短縮非リーチBまたは非リーチB)はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャート、(B)は時短突入演出Bの変形例を示すタイムチャートである。図11-25は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【0536】

まず、図11-25(A)及び(B)における演出構成は、図11-23(A)及び(B)に示した、RAMクリア処理後に救済時短に到達した場合の「非リーチ(短縮非リーチまたは非リーチ)はずれ」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0537】

次いで、図11-25(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで(図11-24(A)に示すT3のタイミングで)、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示領域において最終的な小図柄の組合せ(本例では、「234」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部におけるシャッター画像069SG250の手前側に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興趣が低下するため、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。

【0538】

次いで、図11-25(D)に示すように、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)のうち0.5秒が経過したタイミングで(図11-24(A)に示すT4のタイミングで)、演出制御用CPU120は、シャッター演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からシャッター画像069SG250を消去するとともに、右打ち報知画像069SG400を表示したまま右打ち報知画像069SG401をフェードアウト表示した後、時短突入演出Bを実行し、画像表示装置5の画面全体に後述する突入画像069SG473(本例では、「遊・1100BATTLE RUSH突入」の文字を含む画像)を表示させる。時短突入演出Bでは、「遊・1100BATTLE RUSH突入」の文字を含む突入画像069SG473を表示することにより遊技状態が時短状態B(低確/高ベース状態)に制御されることを遊技者に報知している。

【0539】

また、突入画像069SG473は、時短状態A及び確変状態の制御が開始されるときにも共通に表示される突入画像069SG470と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が0%で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Aと、「遊」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Bと、から構成されている。

【0540】

次いで、図11-25(E)に示すように、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)が経過したタイミングで(図11-24(A)に示すT5のタイミングで)、遊技状態が時短状態B(低確/高ベース状態)に制御されると、演出制御用CPU120は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第3背景画像069SG330を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222を表示させ、画像表示装置5の画

10

20

30

40

50

面左下部に時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 (本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 1 1 0 0) 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 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、直前に実行された飾り図柄の組合せ (本例では、「2 3 4」) 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、「2 3 4」) を表示させる。

【0 5 4 1】

尚、図 1 1 - 2 4 (A) 及び図 1 1 - 2 5 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 (2 0 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・1 1 0 0 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 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 (2 0 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・1 1 0 0 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 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・1 1 0 0 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 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 (2 0 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、T 4 のタイミング) で、時短突入演出 B (図 1 1 - 2 5 (D)) が実行されることなく、演出モードが「遊・1 1 0 0 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 が表示されるようにしてもよい。

【0 5 4 2】

また、図 1 1 - 2 3 (B) や図 1 1 - 2 5 (B) においてシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 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 0 6 9 S G 2 5 0 を共通に表示する場合において、区別しやすくなる。

【0 5 4 3】

また、本実施の形態では、図 1 1 - 2 2 ~ 図 1 1 - 2 5 で説明したように、(i) R A M クリア後に救済時短に到達するときと、(i i) 大当り後、9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達するときとで、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 (i i) 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 (i i) 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 (i i) 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 (i i) 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。

【0 5 4 4】

また、図 1 1 - 2 4 (A) 及び図 1 1 - 2 5 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 (2 0 秒) に時短突入演出 B を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時短状態 B に制御されてから時短突入演出 B を開始するようにしてもよい。以下、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングの変形例について、図 1 1 - 2 4 (B) 及び図 1 1 - 2 6、図 1 1 - 2 7 に基づいて説明する。

【0 5 4 5】

図 1 1 - 2 4 (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 1 1 - 2 6 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。

【0 5 4 6】

まず、図 11-26 (A) における演出構成は、図 11-25 (A) に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。次いで、図 11-26 (B) に示すように、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 11-24 (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。

【0547】

次いで、図 11-26 (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 11-24 (B) に示す T3 のタイミングで）、図柄確定 B 指定コマンドを受信した演出制御用 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 11-26 (D) に示すように、右打ち LED 点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ち 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。

【0548】

次いで、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5 秒）が経過したタイミングで（図 11-24 (B) に示す T4 のタイミングで）、時短状態 B の制御が開始され、可変表示が開始可能になるが、保留記憶数が 0 の場合、図 11-26 (D) に示す右打ち報知画像 069SG400、069SG401 の表示が維持される。

【0549】

その後、図 11-26 (E) に示すように、時短状態 B において右打ち遊技が開始されて第 2 始動入賞（第 1 始動入賞でもよい）が発生したことに基づき 1 回目の可変表示が開始されたタイミングで（図 11-24 (B) に示す T5 のタイミングで）、演出制御用 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。

【0550】

次いで、図 11-26 (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 11-24 (B) に示す T6 のタイミングで）シャッター演出を終了し、シャッター画像 069SG250 と右打ち報知画像 069SG401 とを非表示とした後、突入画像 069SG473 を表示して時短突入演出 B を開始する。

【0551】

尚、時短突入演出 B は、時短状態 B における 2 回目の可変表示の開始タイミング以外のタイミング（例えば、1 回目の可変表示の途中や 2 回目以降の可変表示の開始時など）で開始されてもよい。また、可変表示の変動パターンとして超短縮変動パターンが決定されるなど可変表示期間が短い（例えば、1500ms など）場合は、複数回の可変表示にわたり継続して実行されるようにしてもよい。この場合、時短突入演出 B の映像は、飾り図柄の可変表示によらず継続的に表示されることが好ましい。また、時短突入演出 B の実行期間中に大当りの可変表示が開始された場合は、実行中の時短突入演出 B を中断または終了し、変動パターンに応じた演出（例えば、SP リーチ演出など）に移行してもよいし、変動パターンに応じた演出を経ずに大当り報知演出を実行するようにしてもよい。

【0552】

次に、図 11-27 は、救済時短に到達したときに保留記憶数が 1 以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【0553】

先ず、図11-27(A)～(C)における演出構成は、図11-26(A)～(C)に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0554】

次いで、図11-27(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで(図11-24(B)に示すT3のタイミングで)、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「234」)を確定停止させるとともに、画像表示装置5の表示領域5SLにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図11-27(D)に示すように、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、特別回数表示069SG203を非表示とし、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

10

【0555】

ここで、保留記憶数が1以上の場合、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで(図11-24(B)に示すT4のタイミングで)、時短状態Bの制御が開始されるとともに、1回目の可変表示が開始されるため、図11-27(D)に示すように、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。また、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示された状態を維持する。

20

【0556】

その後、図11-27(E)に示すように、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了した後、2回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する。

【0557】

このように、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動の可変表示が終了したときに、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の表示画面に右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字を表示して右打ち報知を開始するため、時短状態Bの制御が開始されてから可変表示が開始されないことで、時短状態Bの制御が開始されることを示すシャッター演出や時短突入演出Bが開始されない場合でも、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

30

【0558】

また、上記の実施の形態では、RAMクリア後に救済時短に到達したときは図柄確定期間として0.5秒が設定され、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達したときは図柄確定期間として20秒が設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように、RAMクリア後に救済時短に到達したときと、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達したときとで、共通の図柄確定期間(例えば、0.5秒)が設定されるようにしてもよい。また、このようにした場合でも、右打ち報知や時短突入演出Bを、時短状態Bの制御が開始された後の可変表示が開始されてから実行することで、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

40

【0559】

上記の実施の形態では、RAMクリア後に救済時短に到達するときに、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで、シャッタ

50

一演出を終了し、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示する例を示している。ここで、演出制御用CPU120が、図柄確定A指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、CPU103から送信された図柄確定A指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定A指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定A指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、(A)客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B)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。

10

【0560】

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CPU120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、CPU103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。

20

30

【0561】

また、図11-22~図11-25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。

40

【0562】

また、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示(救済時短到達変動)が大当りである場合、以下の(1)~(3)のようにしてもよい。

【0563】

(1)救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当り用変動パターン「SPリーチB(バトルSP)」が決定されていた場合、当該可変表示開始時にシャッター演出が行われ(例えば、図11-23(B)と同じ)、例えば、SPリーチ演出Bに発展

50

するタイミング（図13-11（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。

【0564】

（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。

【0565】

（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。

【0566】

また、救済時短回数カウンタの値が0まで残り特定回数となった場合における後述する先読み演出の実行や、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示における先読み演出の実行を制限するようにすることが好ましい。

【0567】

（客待ち画面例）

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される客待ちデモ演出が実行される。図11-28（A）は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

【0568】

図11-28（A）に示すように、このデモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合には、デモ画像069SG700には、前述した各種画像（味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等）に加えて、特別回数表示069SG203（本例では、白色態様の特別回数表示）がさらに含まれる。

【0569】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない（本例では、救済時短回数カウンタの値が300以下である）ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

【0570】

（客待ち画面の変形例）

図11-28（A）の例では、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合に、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの値が301以上の場合と、300以下の場合の何れの場合にも、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれないようにしてもよい。

【0571】

例えば、図11-28（B）に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される。このとき、デモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

【0572】

次いで、図11-28（C）に示すように、新たに始動入賞が発生し、第1特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示069SG203が表示される。

10

20

30

40

50

【0573】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数を客待ち状態中に遊技者に報知しないことにより、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない遊技機ばかりが選択されてしまうことを防止し、遊技機の稼働に過度な偏りが生じることを抑制することができる。

【0574】

尚、電源投入時におけるRAMクリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に所定回数（例えば50回）の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。

【0575】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が実行されていない場合に、該電源投入時の救済時短回数カウンタの値が301以上のときと、300以下のときの何れのときにも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、救済時短のみを目的とする遊技者の遊技を抑制することができる。また、電源投入時にRAMクリア処理が実行されている場合に、電断時の救済時短回数カウンタの値が301以上のときと、300以下のときの何れのときにも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、遊技者の遊技の敬遠を抑制することができる。

【0576】

このような構成によれば、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されていない場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が少ない遊技機を選択して遊技を行うことを抑制することができる。また、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されている場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が多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。

【0577】

尚、上記の形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が特定値となった場合には、電源投入後から所定回数の可変表示が実行されていないときであっても、可変表示回数表示や特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【0578】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値（例えば50）より少ない特定値（例えば20以下）である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時短回数カウンタの値が特定値（例えば20以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値となっていないときであっても、特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【0579】

（特徴部069SG変形例1）

次に、特徴部069SG変形例1について説明する。図11-29は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。図11-30は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【0580】

まず、本実施形態における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（A1）に示すように、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において図柄の可変表示が停止してから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例え

10

20

30

40

50

ば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する（図11-29（A2）参照）。その後、始動入賞が発生すると、デモ画像069SG700を非表示として可変表示を開始する（図11-29（A3）参照）。

【0581】

次に、救済時短到達後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（B1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が0の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始される（図11-29（B2）参照）。

【0582】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像069SG400、069SG401を表示した状態を維持する（図11-29（B3）参照）。

【0583】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（B4）参照）。

【0584】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで（図11-24（B）に示すT6のタイミングで）、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図11-29（B5）参照）。

【0585】

次に、右打ち報知開始後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（C1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が1以上（例えば、1）の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、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、シャッター画像069SG250よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始されるとともに、第1保留記憶を消化して1回目の可変表示が開始されるため、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401

をシャッター画像 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 1 1 - 2 9 （C 2）参照）。

【0 5 8 6】

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 1 1 - 2 9 （C 3）参照）。

【0 5 8 7】

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 C P U 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 1 1 - 2 9 （C 4）参照）。

【0 5 8 8】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用 C P U 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 1 1 - 2 9 （C 5）参照）。

【0 5 8 9】

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 C P U 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 1 1 - 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。

【0 5 9 0】

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、C P U 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。

【0 5 9 1】

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 5 9 2】

図 1 1 - 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 C P U 1 2 0 は、可変表示の終了に応じて右打ち L E D 点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ち L E D 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 0 6 9 S G 4 0 0 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 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、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 1 1 - 3 0 （D 2）参照）。

【0 5 9 3】

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 3 0 0 0 0 m s など）

10

20

30

40

50

が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行するとともに、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示する（図11-30（D3）参照）。

【0594】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-30（D4）参照）。

10

【0595】

尚、図11-30（D3）に示すように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行しているときに、遊技者が打球操作ハンドル30のタッチリングに触れたタイミングで、デモ画像069SG700を非表示として客待ちデモ演出を終了し、図11-30（D2）に示す右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示し、その後1回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を開始するようにしてもよい。

【0596】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図11-30（D5）参照）。

20

【0597】

このように、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において、デモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行可能としてもよいが、デモ画像069SG700とともに右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示することで右打ち報知を実行してもよい。このように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する制御については、通常状態と共通とすることで処理負担を軽減する一方で、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を画像表示装置5の画面右下部に表示することで、遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

30

【0598】

また、例えば、デモ画像069SG700の手前側に右打ち報知画像069SG400よりも大きい右打ち報知画像069SG401を重複して表示するなど、右打ち報知画像069SG400をデモ画像069SG700よりも視認性が高い状態で表示するようにしてもよい。

【0599】

（特徴部069SG変形例2）

次に、特徴部069SG変形例2について説明する。図11-31は、特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図11-32は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図11-33は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図11-34は、特徴部069SG変形例2としての表示処理を示すフローチャートである。

40

【0600】

上記実施の形態では、図11-13及び図11-14に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ069SG132の点灯・消灯と、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ069SG132の点灯

50

・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。

【0601】

例えば、特徴部069SG変形例2としての図11-31に示すように、遊技制御タイ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

10

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行った設定処理に従って右打ちランプ069SG132を点灯・消灯する表示制御処理（ステップ069SGS26A）を実行すればよい。

【0602】

特徴部069SG変形例2では、前述した表示処理（ステップ069SGS24A）や表示制御処理（ステップ069SGS26A）を実行するために、CPU103は、図11-32及び図11-33に示す特別図柄停止処理を実行する。

【0603】

図11-32及び図11-33に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、先ず、大当たりフラグがセットされている場合は、図11-13及び図11-14に示す特別図柄停止処理と同様に、ステップ069SGS131～ステップ069SGS135の処理を実行する。そして、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯開始や右打ちLED点灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ069SGS138及びステップ069SGS139の処理を実行した後に、後述する時短フラグA及び時短フラグBの状態の記憶をクリアし（ステップ069SGS139a）、ステップ069SGS140の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【0604】

一方で、CPU103は、大当たりフラグがセットされていない場合は、ステップ069SGS131～ステップ069SGS133の処理を実行した後に、そのときの時短フラグA及び時短フラグBの状態を特定し、これら時短フラグA及び時短フラグBの状態を更新記憶する（ステップ069SGS160）。また、確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ069SGS161）。確変フラグがセットされている場合（ステップ069SGS161；Yes）はステップ069SGS174Eに進み、確変フラグがセットされていない場合（ステップ069SGS161；No）は、更に救済時短回数カウンタの値が既に0であるか否かを判定する（ステップ069SGS162）。

【0605】

救済時短回数カウンタの値が既に0である場合、つまり、既に時短状態Bである場合（ステップ069SGS162；Yes）はステップ069SGS174Eに進み、救済時短回数カウンタの値が0ではない場合（ステップ069SGS162；No）は、救済時短回数カウンタの値を-1し（ステップ069SGS163）、該値を-1した後の救済時短回数カウンタの値が0となったか否かを判定する（ステップ069SGS164）。

【0606】

救済時短回数カウンタの値が0となっていない場合（ステップ069SGS164；No）、CPU103は、ステップ069SGS141～ステップ069SGS145の処理を実行した後に、右打ちランプ069SG132の点灯終了や右打ちLED消灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ069SGS152の処理を実行した後に、ステップ069SGS174Eに進む。

【0607】

10

20

30

40

50

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）。

【0608】

尚、CPU103は、次の割込み時の情報出力処理（ステップS23）において、特定回数到達情報出力期間タイマにセットされた期間に亘る特定回数到達情報の出力を、特定回数到達情報出力回数カウンタにセットされた回数実行すればよい。

【0609】

そして、CPU103は、ステップ069SGS174Eにおいて、次の割込み時に表示処理（ステップ069SGS24A）内にて右打ちランプ069SG132の点灯・消灯や右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を実行するための移行フラグをセットした後、ステップ069SGS175の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【0610】

また、図11-34に示すようにCPU103は、表示処理において、先ず、移行フラグがセットされているか否か、つまり、前回の割込み時に可変表示結果がはずれとなる特別図柄停止処理が実行されたか否かを判定する（ステップ069SGS181）。移行フラグがセットされていない場合（ステップ069SGS181；No）は表示処理を終了し、移行フラグがセットされている場合（ステップ069SGS181；Yes）は、該移行フラグをクリアするとともに（ステップ069SGS182）、記憶されている時短フラグA及び時短フラグBの状態と現在の時短フラグAと時短フラグBの状態を比較し（ステップ069SGS183）、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態（セットされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS184）。

【0611】

時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bに制御された場合（ステップ069SGS184；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の点灯設定を行うとともに、演出制御基板12に対して右打ちLED点灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS185、ステップ069SGS186）。

【0612】

また、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化していない場合（ステップ069SGS184；No）は、更に時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態（クリアされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS187）。時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化していない場合（ステップ069SGS187；N）は表示処理を終了し、時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bから通常状態に制御された場合（ステップ069SGS187；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の消灯設定を行うとともに演出制御基板12に対して右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS188、ステップ069SGS189）。

【0613】

尚、CPU103は、表示制御処理（ステップ069SGS16A）において、ステップ069SGS185の点灯設定またはステップ069SGS188の処理の消灯設定に従って右打ちランプ069SG132や時短ランプ069SG134の点灯・消灯を実行

10

20

30

40

50

すればよい。

【0614】

更に、演出制御用CPU120は、CPU103から右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置5の画面において右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字の表示を開始し、CPU103から右打ちLED消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置5の画面中央部における右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。

【0615】

(特徴部069SG変形例3)

上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合に、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

【0616】

先ず、図11-35(A)及び(B)における演出構成は、図11-21(A)及び(B)に示した可変表示回数表示及び特別回数表示(白色態様)に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図11-35(C)及び(D)における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図11-21(C)に示した特別回数表示(赤色態様)に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0617】

図11-35(C)に示すように、救済時短回数カウンタの値が11～30であるときに、救済時短示唆演出における第1段階が実行されると、第1示唆画像(本例では、背景画像の上部1/4の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第1示唆画像069SG800A)が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第1示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像である。そのため、遊技者からは、第1示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第1示唆画像069SG800Aを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

【0618】

次いで、図11-35(D)に示すように、救済時短回数カウンタの値が1～10であるときに、救済時短示唆演出における第2段階が実行されると、第2示唆画像(本例では、背景画像の上部1/2の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第2示唆画像069SG800B)が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第2示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像である。そのため、遊技者からは、第2示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第2示唆画像069SG800Bを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

【0619】

本実施の形態では、救済時短示唆演出による示唆画像(第1示唆画像、第2示唆画像)を含む背景画像は、特別図柄の可変表示が実行されていないときも画像表示装置5に背景画像として表示される。このように、特別図柄の可変表示の実行有無にかかわらず画像表示装置5の画面上に表示されているインターフェイス画像の表示態様を、救済時短回数カウンタの値に応じて異ならせることによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆可能であるとともに、興趣を向上できる。

【0620】

尚、本例では、インターフェイス画像を変化させる画像として、救済時短到達時のシャッター画像に関連する示唆画像(第1示唆画像、第2示唆画像)を背景画像に重畳表示さ

10

20

30

40

50

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。

【0621】

（各種演出の説明）

次に、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出について、図11-36～図11-50に基づいて説明する。図11-36は、各種演出の内容を説明するための図である。図11-37は、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図11-38は、同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図11-39は、保留変化予告の演出動作例を示す図である。図11-40は、図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。図11-41は、エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。図11-42は、（A）～（D）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。図11-43は、（A）～（F）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-44は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図11-45は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図11-46は、（A）はリーチ予告実行決定テーブル、（B）～（E）はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-47は、（A）～（D）はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。図11-48は、（A）～（D）は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。図11-49は、（A）～（D）は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。図11-50は、（A）～（C）は遊技状態別の特徴を説明するための図である。

【0622】

図11-36に示すように、演出制御用CPU120は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出として、カウントダウン予告と、保留変化予告と、図柄チャンス目予告と、エフェクト表示予告と、を実行可能である。

【0623】

また、演出制御用CPU120は、可変表示において大当たり制御されることを示唆する予告演出として、可動体予告と、キャラクタ予告と、リーチ予告と、ボタン予告と、を実行可能である。

【0624】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当たり変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示において大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、当否ボタン演出と、可動体演出と、を実行可能である。

【0625】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当たり変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートの終了後に、大当たり遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートにて事後演出を実行可能である。

【0626】

また、演出制御用CPU120は、特別状態としての確変状態、時短状態A、時短状態Bのいずれかの制御が開始されるときに、状態開始表示を表示することにより各遊技状態の制御の開始を報知する突入演出を実行可能である。

【0627】

（先読み予告演出）

次に、先読み予告演出について説明する。本実施の形態では、図6におけるステップS101の始動入賞判定処理において、CPU103は、始動入賞の発生を検出し、RAM

10

20

30

40

50

102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）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。

【0628】

演出制御用CPU120は、図10の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、主基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する先読み予告演出種別（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」のいずれにするか及び各種予告の演出パターン）とを決定する。

【0629】

尚、本実施の形態は、先読み予告演出の実行は、保留記憶数が「4」であることを条件に決定されるようにしているが、保留記憶数が「4」以外である場合にも決定可能としてもよい。また、実行する先読み予告演出の種別は、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告のうちいずれか1つに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の予告を同時に実行可能としてもよい。

【0630】

「カウントダウン予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（以下、ターゲット保留ともいう）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示を開始するごとに、「3」→「2」→「1」→「0」といったカウントダウンを実行する演出である。

【0631】

本実施の形態では、カウントダウン予告の演出パターンは、カウントダウンを「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンの順に高くなる（期待度：「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」で終了）。

【0632】

例えば、図11-37（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、カウントダウン予告の実行、及び「0」で終了するパターンが決定された場合、当該可変表示が終了した後（図11-37（B）参照）、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dと、「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示され（図11-37（C）参照）、当該可変表示が終了する（図11-37（D）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dとは異なるキャラクタ画像069SG100Cと、「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示され（図11-37（E）参照）、当該可変表示が終了する（図11-37（F）参照）。

【0633】

次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100D、069SG100Cとは異なるキャラクタ画像069SG100Aと、「1」を示すカウントダウン表示069SG413と、が表示され（図11-38（G）参照）、当該可変表示が終了する（図11-38（H）参照）。次いで、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100D～069SG100Aとは異なるキャラクタ画像069SG100Bと、「0」を示すカウントダウン表示069SG414と、が表示され（図11-38（I）参照）、カウントダウン予告が終了する。

【0634】

尚、特に図示しないが、「3」のパターンが決定された場合は、図11-37(C)でキャラクタ画像069SG100Dと「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「2」のパターンが決定された場合は、図11-37(E)でキャラクタ画像069SG100Cと「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「1」のパターンが決定された場合は、図11-38(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。

【0635】

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。

【0636】

「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。

【0637】

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」）。

【0638】

例えば、図11-39(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11-39(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11-39(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。

【0639】

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。

【0640】

「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。

【0641】

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

10

20

30

40

50

にするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成する後述する台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【0 6 4 2】

例えば、図 1 1 - 4 0 (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。

【0 6 4 3】

はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」に決定され、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「青色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「2 4 6」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 0 6 9 S G 0 5 2 が「青色」で表示される（図 1 1 - 4 0 (B 1) (B 2) 参照）。一方、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」で台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「赤色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「3 7 5」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 0 6 9 S G 0 5 2 が「赤色」で表示される（図 1 1 - 4 0 (C 1) (C 2) 参照）。

【0 6 4 4】

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 0 6 9 S G 0 5 1 と、数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 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 0 6 9 S G 0 5 2 と、から構成される。台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 は、数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 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。

【0 6 4 5】

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 0 6 9 S G 0 5 2 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 0 6 9 S G 0 5 2 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。

【0 6 4 6】

「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 3 2 の下方領域にエフェクト画像が表示される演出である。

【0 6 4 7】

本実施の形態では、エフェクト表示予告の演出パターンは、エフェクト画像が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、エフェクト画像の表示色の変化態様（例えば、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【0 6 4 8】

例えば、図 1 1 - 4 1 (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 1 1 - 4 1 (B) 参照）、次の可変表示が開始された後（図 1 1 - 4 1 (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 3 2 の下方領域に「青

10

20

30

40

50

色」のエフェクト画像 069SG420 が表示される（図 11-41（D）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときにエフェクト画像 069SG420 が非表示となり（図 11-41（E）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置 5 の表示画面における可動体 32 の下方領域に「赤色」のエフェクト画像 069SG420 が表示される（図 11-41（F）参照）。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときにエフェクト画像 069SG420 が非表示となる（図 11-41（G）参照）。

【0649】

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。

【0650】

次に、演出制御用 CPU 120 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、RAM 102 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 11-42 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。

【0651】

図 11-42（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。

【0652】

図 11-42（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 60 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。

【0653】

図 11-42（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。

【0654】

図11-42(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。

【0655】

このように、先読み予告演出は、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」の割合が、通常状態、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に高くなる。つまり、確変状態において最も実行されやすく、時短状態Bにおいては実行されない（最も実行されにくい）。また、「カウントダウン予告」は、時短状態A及び時短状態Bにおいて実行されない予告とされ、「保留変化予告」及び「エフェクト表示予告」は、時短状態Bにおいて実行されない予告とされている。

【0656】

ここで、先読み予告演出種別の決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態（確変状態、時短状態A、時短状態B）で比較する。

【0657】

まず、可変表示結果が「大当り」である場合における先読み予告演出の実行割合は、確変状態では80%、時短状態Aでは60%、時短状態Bでは30%とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では40%、時短状態Aでは30%、時短状態Bでは0%（非実行）とされている。

【0658】

また、可変表示結果が「大当り」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。

【0659】

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」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。

【0660】

また、時短状態Bにおいて、先読み予告演出として「図柄チャンス目予告」を実行可能としている。これは、時短状態Bでは、可変表示時間が短い変動パターン（例えば、超短縮非リーチなど）が決定されやすいことで、1の可変表示において先読み演出を実行する場合は時間が短くなるため、例えば、「保留変化予告」などの小さな保留表示領域での色の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。

【0661】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合が、確

10

20

30

40

50

変状態や時短状態 A において可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合よりも低ければ、時短状態 B において可変表示結果が「はずれ」の場合に先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態や時短状態 A よりも少なければ、時短状態 B において 2 種類以上の先読み予告演出が実行可能とされてもよい。

【0662】

次に、演出制御用 CPU 120 が、実行を決定した先読み予告演出の演出パターンを決定する際に用いる演出パターン決定テーブル A～F について説明する。図 11-43 は、(A) は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブル A、(B) は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブル B、(C) は時短状態 A にて用いる演出パターン決定テーブル C、(D) は時短状態 B にて用いる演出パターン決定テーブル D、(E) は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブル E、(F) は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブル F である。

【0663】

図 11-43 (A) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル A では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 50 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 20 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に 65 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 5 個の判定値が割り当てられている。

【0664】

図 11-43 (B) に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル B では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 50 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 20 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に 65 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 5 個の判定値が割り当てられている。

【0665】

図 11-43 (C) に示すように、遊技状態が時短状態 A であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル C では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 70 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に 70 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 10 個の判定値が割り当てられている。

【0666】

図 11-43 (D) に示すように、遊技状態が時短状態 B であるときに図柄チャンス目予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブル D では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「赤色」に 90 個の判定値が割り当てられ、「金色」に 10 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は「図柄チャンス目予告」は実行されないため、いずれの演出パターンにも判定値は割り当てられていない。

【0667】

また、図 11-43 (E) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、カウンタダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブル E では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「3」で終了するパターンに 5 個の判定値が割り

10

20

30

40

50

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。

【0668】

図11-43(F)に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルFでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「3」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに50個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられている。

10

【0669】

このように、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告における演出パターンは、期待度が「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなるように設定されている（期待度：「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」）。また、カウントダウン予告における演出パターンは、期待度が「3」で終了、「2」で終了、「1」で終了、「0」までの順に高くなるように設定されている（期待度：「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」まで）。

20

【0670】

ここで、各種予告の演出パターンの決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態（確変状態、時短状態A、時短状態B）で比較する。

【0671】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類（非実行）」とされている。

30

【0672】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当たり」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとして「赤色」か「金色」の2種類のうちからいずれかが決定可能とされているだけであり、また、可変表示結果が「はずれ」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとしていずれの決定されない（非実行）。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも決定可能な演出パターン数が少ない。

40

【0673】

（予告演出）

次に、予告演出について説明する。図11-36に示すように、予告演出としての「可動体予告」と、「キャラクタ予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」とは、非リーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおける所定の時期に実行可能とされ、演出制御用CPU120は、図11-44に示す可変表示開始設定処理において、各種予告演出について実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する予告演出の演出パターンとを決定する。

【0674】

「可動体予告」は、可変表示が開始されたときに、可動体32を上下に振動させること

50

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 1 1－5 7（A 1）（B 1）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。

【0 6 7 5】

尚、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 の表示画面上方の原点位置と、表示画面略中央の演出位置と、の間で上下方向に移動可能であり、原点位置から演出位置までは自重により落下可能とされている。可動体予告における振動は、原点位置と、該原点位置と演出位置との間の所定位置との間で可動体 3 2 を上下に振動させる演出とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3 種類以上設定してもよい。

10

【0 6 7 6】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるまでの期間に所定のキャラクタが出現し、該キャラクタのセリフが表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から表示されたセリフの音声が出力されることによりリーチ態様となるか否かを煽る演出である（図 1 1－5 7（A 2）（B 2）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。

20

【0 6 7 7】

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。

【0 6 7 8】

「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である（図 1 1－5 7（A 3～A 5）、（B 3～B 5）参照）。

30

【0 6 7 9】

具体的には、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、可変表示されている右飾り図柄表示エリア 5 R における停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図 1 1－5 7（A 4）、（B 4）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図 1 1－5 7（A 5）、（B 5）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される。

40

【0 6 8 0】

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、「3 3 3」など）のうち一の飾り図柄（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。

【0 6 8 1】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 6 9 S G S 2 7 8 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

50

り表示結果となるか否かにかかわらず、リーチ予告を実行するか否かを抽選により決定し、決定内容に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）をセットする。また、変動パターンが非リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様にはならず、変動パターンがSPリーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様となり、SPリーチ演出が実行される。

【0682】

「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11-57（A4）（B4）参照）。具体的には、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン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。

【0683】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン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。

【0684】

操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「一撃！」となる。

【0685】

（決め演出）

次に、決め演出について説明する。図11-36に示すように、決め演出は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、SPリーチ演出の終盤にて大当りに制御されるか否かを報知する前に実行される演出（図11-58（C4～C8）、図11-59（A10～D3）、（B7～D3）参照）であり、所定の操作有効期間において実行される「当否ボタン演出」と、「当否ボタン演出」の後に実行される「可動体演出」と、がある。

【0686】

「当否ボタン演出」は、所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン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11-58（C4）、図11-59（A8～A10）、（B7）参照）。

【0687】

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。

【0688】

「可動体演出」は、可動体 3 2 を原点位置から演出位置に落下させるか否かにより大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出である。具体的には、「当否ボタン演出」において操作有効期間内にプッシュボタン 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実行され、可動体 3 2 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 3 2 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 1 1 - 5 8 (C 6)、図 1 1 - 5 9 (D 1) 参照）。

【0689】

尚、可動体 3 2 が落下したときは、可動体 3 2 に内蔵された可動体 LED 2 0 8 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 3 2 を強調するエフェクト画像などが表示され、可動体 3 2 が落下しないときは、可動体 LED 2 0 8 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。

10

【0690】

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。

【0691】

（事後演出）

20

次に、事後演出について説明する。図 1 1 - 3 6 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 1 1 - 6 0 (D 4 ~ D 1 0) 参照）である。

【0692】

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実行するようにしてもよい。

30

【0693】

事後演出では、SPリーチ演出にて登場した味方キャラクタ及び敵キャラクタと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を示す予定出球数カウンタ表示と、が表示され、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を加えるごとに予定出球数カウンタ表示が増加していく。次いで、所定の操作有効期間において「押せ！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像とが表示され、操作有効期間内にプッシュボタン 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、大当り遊技状態が開始される。

40

【0694】

（突入演出）

次に、突入演出について説明する。図 1 1 - 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

50

」と、低確状態において大当り遊技状態に制御されることなく900回の可変表示が実行されたことにより時短状態Bの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出B」と、がある。また、「時短突入演出B」が実行される救済時短到達変動（救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示）を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出B」の実行前に「シャッター演出」（図11-23（B）（C）、図11-25（B）（C）参照）が実行される。

【0695】

具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出A」は、大当り遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出B」は、時短状態Bの制御の開始条件が成立する900回目の可変表示（救済時短到達変動）が終了した後の図柄確定期間（例えば、20秒など）に実行される。

【0696】

「時短突入演出A」は、突入導入演出（図11-63（A）～（C）参照）が実行された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字が表示されることにより、時短状態Aの制御が開始されることを報知する演出である（図11-63（D）参照）。

【0697】

「確変突入演出」は、突入導入演出（図11-63（A）～（C）参照）が表示された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である（図11-63（D）、図11-64（A1～A4）参照）。

【0698】

「時短突入演出B」は、突入導入演出（図11-63（A）～（C）参照）は表示されることなく、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「遊・1100」の文字が表示されることにより、時短状態Bの制御が開始されることを報知する演出である（図11-63（D）、図11-64（B1～B4）参照）。

【0699】

また、確変突入演出・時短突入演出Bについては、「極」や「遊・1100」の文字を表示した後に「BATTLE RUSH 突入！！」の文字を表示するようにしてもよい。

【0700】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図11-44は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS271）。第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS271；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ069SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0701】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0702】

また、ステップ069SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない（オフ状態である）場合は（ステップ069SGS271；No）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS273；No）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS273；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第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。

10

【0703】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0704】

20

ステップ069SGS272またはステップ069SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ069SGS275）。尚、変動パターン指定コマンドは、図6に示すコマンド解析処理（S75）において、該変動パターン指定コマンドの受信に応じて変動パターン指定コマンド格納領域に格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、変動パターン指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【0705】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ069SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、表示結果指定コマンド格納領域には、図6に示すコマンド解析処理（S75）において、表示結果指定コマンドの受信に応じて、該受信した表示結果指定コマンドが格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、表示結果指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

30

【0706】

尚、本特徴部069SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として、「7」以外の偶数図柄の複数の組合せ（例えば「222」、「444」、「666」、「888」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が揃いとなる飾り図柄を決定する。

40

【0707】

また、図10の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理

50

において、演出制御用CPU120が前述した図柄チャンス目予告の実行を決定した場合、ターゲット保留の可変表示が開始されるまでの可変表示の停止図柄を、偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せのいずれに決定する。

【0708】

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

【0709】

次いで、演出制御用CPU120は、コマンド格納領域に救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドが格納されているか否か、つまり、当該変動が救済時短到達変動であるか否かを判定する（ステップ069SGS276A）。救済時短到達変動である場合は（ステップ069SGS276A；Yes）、シャッター演出設定処理を実行し（ステップ069SGS276B）、救済時短到達変動でない場合は（ステップ069SGS276A；No）、ステップ069SGS277に進む。シャッター演出設定処理では、シャッター演出開始待ちタイマに演出開始までの期間が設定され、演出開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応するシャッター演出が開始される。

【0710】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ069SGS277）。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；Yes）、ステップ069SGS283に進む。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンでない場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；No）、リーチ予告実行決定処理を実行する（ステップ069SGS278）。

【0711】

リーチ予告実行決定処理では、例えば、リーチ予告実行決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-46（A）に示すリーチ予告実行決定テーブルを用いてリーチ予告の実行の有無を決定する。

【0712】

リーチ予告実行決定テーブルにおいては、図11-46（A）に示すように、「非実行」、「実行」のそれぞれに対して、遊技状態が「通常状態」の場合、「確変状態」の場合、「時短状態A」の場合、「時短状態B」である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図11-46（A）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0713】

具体的には、遊技状態が「通常状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「確変状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態A」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して40個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態B」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して20個の判定値が割り当てられている。

【0714】

このように、リーチ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態A＞時短状態B）。

【0715】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ予告が20%の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいてリーチ予告は実行されないようにしてもよい。

【0716】

図11-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいては、ステップ069SGS278においてリーチ予告の実行を決定したか否かを判定し（ステップ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）。

10

【0717】

ボタン予告パターン決定処理では、例えば、ボタン予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-46（B）～（E）に示すように、遊技状態に対応するボタン予告パターン決定テーブルA～Dを用いてボタン予告パターンを決定する。

【0718】

ボタン予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-46（B）～（E）に示すように、「非実行」、「一撃」、「連打」、「長押し」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「リーチはずれ」の場合、「非リーチはずれ」の場合、のそれぞれに異なる判定値が、図11-46（B）～（E）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

20

【0719】

具体的には、図11-46（B）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して15個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して15個の判定値が割り当てられている。

30

【0720】

また、図11-46（C）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して15個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して15個の判定値が割り当てられている。

40

【0721】

また、図11-46（D）に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対

50

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。

【0722】

また、図11-46(E)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

【0723】

このように、ボタン予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

【0724】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、リーチ予告の実行割合が低いとともに、リーチ予告の実行された場合でも、ボタン予告は実行されることはない。

【0725】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、リーチ予告が実行されてもボタン予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるボタン予告の実行割合よりも低い割合でボタン予告を実行可能としてもよい。

【0726】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、リーチ予告においてボタン予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はボタン予告を実行しないようにしてもよい。

【0727】

また、大当たりやリーチはずれの場合、遊技者に一度の操作を促す「一撃」のパターンが実行されることはあるが、実行割合は極めて低く、また、遊技者に所定の操作有効期間にわたり操作を促す「連打」や「長押し」操作、つまり、遊技者に一度の操作を促す「一撃」操作に比べて操作が煩わしい「連打」や「長押し」操作が促進されることはない。

【0728】

図11-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいてリーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合（ステップ069SGS279A;No）、またはステップ069SGS279Cにてボタン予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、キャラクタ予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS280）。キャラクタ予告パターン決定処理では、キャラクタ予告パターン決定用乱数（0~99）を抽出するとともに、図11-47(A)~(D)に示すように、遊技状態に対応するキャラクタ予告パターン決定テーブルA~Dを用いてキャラクタ予告パターンを決定する。

【0729】

キャラクタ予告パターン決定テーブルA~Dにおいては、図11-47(A)~(D)に示すように、「非実行」、「セリフA（リーチ?）」、「セリフB（リーチかも!!）」

10

20

30

40

50

」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-47(A)～(D)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0730】

具体的には、図11-47(A)に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

10

【0731】

また、図11-47(B)に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

20

【0732】

また、図11-47(C)に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して10個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0733】

また、図11-47(D)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

30

【0734】

このように、キャラクタ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

【0735】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときに可変表示結果が「はずれ」の場合は、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、いずれの変動パターンの可変表示においてキャラクタ予告は実行されることはない。

40

【0736】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、キャラクタ予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるキャラクタ予告の実行割合よりも低い割合でキャラクタ予告を実行可能としてもよい。

【0737】

50

また、時短状態 B において保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、キャラクタ予告が 5 % の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はキャラクタ予告を実行しないようにしてもよい。

【0738】

図 11-44 に戻り、ステップ 069SGS280 においてキャラクタ予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 069SGS281A）。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない場合、つまり、非リーチの変動パターンである場合は（ステップ 069SGS281A；No）、ステップ 069SGS282 に進む。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ 069SGS281A；Yes）、可動体動作パターン決定処理を実行する（ステップ 069SGS281B）。

【0739】

可動体動作パターン決定処理では、可動体動作パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図 11-48（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応する可動体動作パターン決定テーブル A～D を用いて可動体動作パターンを決定する。

【0740】

可動体動作パターン決定テーブル A～D においては、図 11-48（A）～（D）に示すように、可動体予告が非実行で、可動体演出（決め演出）で可動体 32 を落下させる大当り用の「パターン A-1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体 32 を落下させる大当り用の「パターン A-2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体 32 を落下させる大当り用の「パターン A-3」、可動体予告が非実行で、決め演出の可動体演出で可動体 32 を落下させないはずれ用の「パターン B-1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体 32 を落下させないはずれ用の「パターン B-2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体 32 を落下させないはずれ用の「パターン B-3」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図 11-48（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0741】

具体的には、図 11-48（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル A では、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターン A-1」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「パターン A-2」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「パターン A-3」に対して 70 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターン B-1」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「パターン B-2」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「パターン B-3」に対して 10 個の判定値が割り当てられている。

【0742】

また、図 11-48（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル B では、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターン A-1」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「パターン A-2」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「パターン A-3」に対して 70 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターン B-1」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「パターン B-2」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「パターン B-3」に対して 10 個の判定値が割り当てられている。

【0743】

また、図 11-48（C）に示すように、遊技状態が「時短状態 A」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブル C では、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターン A-1」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「パターン A-2」

に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。
【0744】

また、図11-48(D)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用い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。

10

【0745】

このように、可変表示結果が大当たりである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、可動体予告と可動体演出との双方が実行される「パターンA-2」、「パターンA-3」の実行割合は、確変状態及び時短状態Aの方が時短状態Bよりも高い。一方、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンA-1」の実行割合は、時短状態Bの方が確変状態及び時短状態Aよりも高い。

【0746】

また、可変表示結果がはずれである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、可動体予告のみが実行される「パターンB-2」、「パターンB-3」の実行割合は、確変状態及び時短状態Aの方が時短状態B（非実行）よりも高い。

20

【0747】

つまり、時短状態Bの場合、確変状態及び時短状態Aに比べて可動体予告の実行割合が低くなっている（可動体予告の実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

【0748】

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。

30

【0749】

図11-44に戻り、ステップ069SGS281Aにおいて変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない、つまり、非リーチの変動パターンであると判定した場合（ステップ069SGS281A;No）、演出制御用CPU120は、可動体予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS282）。可動体予告パターン決定処理では、可動体予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-49(A)～(D)に示すように、遊技状態に対応する可動体予告パターン決定テーブルA～Dを用いて可動体予告パターンを決定する。

40

【0750】

可動体予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-49(A)～(D)に示すように、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-49(A)～(D)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0751】

具体的には、図11-49(A)に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して

50

30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0752】

また、図11-49（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

10

【0753】

また、図11-49（C）に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して20個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

20

【0754】

また、図11-49（D）に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、スーパーリーチ変動パターンしか決定されないため、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」に対していずれも判定値が割り当てられていない。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合に非リーチ変動パターンが決定された場合は、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

【0755】

このように、可動体予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態A＞時短状態B）。

30

【0756】

特に時短状態Bの場合、非リーチの変動パターンが決定された場合、保留記憶数が「0」のときも含め、可動体予告は実行されることはない。

【0757】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、可動体予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合における可動体予告の実行割合よりも低い割合で可動体予告を実行可能としてもよい。

40

【0758】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告が非実行の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告を実行可能としてもよい。

【0759】

尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクタ予告パターン決定処理、可動体予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応する予告が開始される。

50

【0760】

図11-44に戻り、ステップ069SGS277において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ069SGS281Bの可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ069SGS282の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ069SGS283において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ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）。

【0761】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ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。

【0762】

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。

【0763】

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

【0764】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ069SGS286）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ069SGS287）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にして（ステップ069SGS288）、処理を終了する。

【0765】

（可変表示中演出処理）

次に、図11-45は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップ069SGS301, ステップ069SGS302, ステップ069SGS303）。また、演出制御用CPU120は、各種の演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出等を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがオン状態である（予告演出の実行中である）場合には（ステップ069SGS304; Y）、各種の演出処理を実行する（ステップ069SGS305）。演出開始待ちタイ

10

20

30

40

50

マも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ069SGS305の演出処理を実施することなく、ステップ069SGS306に進む。

【0766】

ステップ069SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ069SGS307）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ069SGS308）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ069SGS309a）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（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069SGS309b）。

10

【0767】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ069SGS310）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ069SGS310；Y）、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップ069SGS311）。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ069SGS312）。

20

【0768】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ069SGS310；N）、ステップ069SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ069SGS313）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなければ（ステップ069SGS313；No）、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS314）。確定コマンド受信フラグがオン状態でなければ（ステップ069SGS314；No）、当該処理を終了する。

30

【0769】

ステップ069SGS313において可変表示時間タイマがタイマアウトしている場合（ステップ069SGS313；Yes）、またはステップ069SGS314において確定コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS314；Yes）、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS315）。右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS315；Yes）、右打ちLED069SG031の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像069SG400、069SG401などを表示して右打ち報知を開始した後（ステップ069SGS316）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。

40

【0770】

また、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS315；No）、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS317）。右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS317；Yes）、右打ちLED

50

069SG031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。

【0771】

尚、特に詳細な図示はしないが、ステップ069SGS315～ステップ069SGS318までの処理を実行した後は、確定コマンド受信フラグに基づく図柄確定指定コマンドから特定される図柄確定期間が経過してから演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する。

【0772】

また、可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【0773】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセステーブルが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセステーブルデータ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テーブルデータ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テーブル（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【0774】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図11-50に基づいて説明する。図11-50は、（A）は遊技状態別の変動動作例を示す図、（B）は遊技状態別の演出動作例を示す図、（C）は時短状態Bの特徴を説明するための図である。

【0775】

まず、図11-50（A）に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「A1」～「A5」の内容について比較する。

【0776】

<項目A1>

CPU103が選択可能なはずれ変動パターンの数について、「時短状態B」では、図11-8（A）（B）に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合に「超短縮非リーチ」と「SPリーチD」の「2個」であり、「確変状態」では、図11-6（A）（B）に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチA」、「非リーチA」、「SPリーチC」、「SPリーチD」の「4個」であり、「時短状態A」では、図11-7（A）（B）に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチ」、「非リーチ」、「SPリーチE」の「3個」である。

【0777】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4個）よりも少ない。

【0778】

10

20

30

40

50

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。

【0779】

＜項目A2＞

CPU103が決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態B」では、図11-8(A)(B)に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約7.54秒 $\{(7s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 7.54$ 、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。

【0780】

「確変状態」では、図11-6(A)(B)に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約8.2秒 $\{(7s \times 95) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 8.2$ 、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。

【0781】

「時短状態A」では、図11-7(A)(B)に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約9.15秒 $\{(7s \times 95) + (50s \times 5)\} \div 100 = 9.15$ 、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。

【0782】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.2秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約5.58秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約4.83秒）よりも少ない。

【0783】

また、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約7.54秒）は、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約9.15秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約8.2秒）よりも少ない。

【0784】

また、「時短状態B」において保留記憶数が1~3の場合に決定可能なはずれ用の変動

パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2.205 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5.55 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4.8 秒）よりも少ない。

【0785】

項目（A1）（A2）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、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。

10

【0786】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【0787】

<項目 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 11-8（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に「SPリーチ D」の「1 個」であり、「確変状態」では、図 11-6（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に最大で「SP非経由」、「SPリーチ C」、「SPリーチ D」の「3 個」であり、「時短状態 A」では、図 11-7（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に最大で「SP非経由」、「SPリーチ E」の「2 個」である。

20

【0788】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない。

【0789】

尚、CPU103 が決定可能な大当り変動パターンの数は、時短状態 B、時短状態 A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態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。

30

【0790】

<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 11-8（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 40 秒となる。

【0791】

「確変状態」では、図 11-6（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 51.1 秒 $\{((22s \times 5) + (55s \times 80) + (40s \times 15)) \div 100 = 51.1\}$ であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 51.1 秒となる。

40

【0792】

「時短状態 A」では、図 11-7（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 62.8 秒 $\{((22s \times 5) + (55s \times 95)) \div 100 = 62.85\}$ となる。

【0793】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 40 秒）は、「時短状態 A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約

50

62.8秒)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約51.1秒)よりも少ない。

【0794】

項目(A3)(A4)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態Aよりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0795】

尚、大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態B、確変状態、時短状態Aの順に長くなるか、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【0796】

<項目A5>

CPU103が決定する非リーチはずれ変動パターンの決定割合について、「時短状態B」では、図11-8(A)(B)に示すように、保留記憶数が0、1~3の場合は95%であり、「確変状態」では、図11-6(A)(B)に示すように、保留記憶数が0、1~3の場合は80%であり、「時短状態A」では、図11-7(A)(B)に示すように、保留記憶数が0、1~3の場合は70%である。

【0797】

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

【0798】

項目(A5)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいた

ずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0799】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は、時短状態Bが97%、確変状態及び時短状態Aがともに95%で、時短状態B、確変状態及び時短状態Aの順に低くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態B(例えば、97%)、確変状態(例えば、95%)、時短状態A(例えば、94%)の順に低くなってもよいし、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方より高くなっていれば、上記割合は種々に変更可能である。

【0800】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は97%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は100%、つまり、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合リーチ変動パターンを決定しないようにしてもよい。

【0801】

また、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン(例えば、「非リーチA」と、「時短状態A」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン(例えば、「非リーチA」と、は共通

10

20

30

40

50

であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0802】

また、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0803】

次に、図11-50（B）に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「B1」～「B10」の内容について比較する。

【0804】

<項目B1>

保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンの可変表示における大当り示唆演出としての「可動体予告」、「キャラクタ予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-49（D）に示すように、「可動体予告」の実行割合は0%（非実行）、図11-47（D）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は0%（非実行）であり、「確変状態」では、図11-49（B）に示すように、「可動体予告」の実行割合は40%、図11-47（B）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は30%であり、「時短状態A」では、図11-49（C）に示すように、「可動体予告」の実行割合は30%、図11-47（C）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は20%である。

【0805】

つまり、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない。

【0806】

項目（B1）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が0のときに決定可能な変動パターン（例えば、短縮非リーチ以外の「非リーチ」や「SPリーチ」）の可変表示において、可動体予告やキャラクタ予告によりいたずらに煽られることがないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0807】

詳しく説明すると、確変状態、時短状態A、時短状態Bの制御が開始される場合、それまでは通常状態での左打ち遊技を行っていたため、第1保留記憶に保留記憶が記憶されていることはあっても、第2保留記憶に保留記憶がないことが考えられる。つまり、初当りで確変状態や時短状態Aが開始されるときや、900回の可変表示の実行により時短状態Bの制御が開始されるときは、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐために、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ変動パターンは、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が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。

【0808】

しかし、時短状態Bの制御が開始される場合、遊技者は、これまでの長い遊技期間において様々なはずれ予告が実行されてきた可能性が高いため、時短状態Bにおいてもさらに「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されてしまうと煩わしさを与えてしまうため、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表

10

20

30

40

50

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。

【0809】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない形態を例示したが、例えば、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合の方が、「確変状態」や「時短状態A」における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合よりも低くなるようにすることが好ましい。

【0810】

また、保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときに「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行される割合は、時短状態Bにおける「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合が、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0811】

また、時短状態Bでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当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味を高めることができる。

【0812】

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味を高めることができる。

【0813】

また、可変表示結果にもとづいて、第1示唆演出（例えば、セリフAや振動（小））と、該第1示唆演出が実行された場合よりも大当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味を高めることができる。

【0814】

<項目B2>

可変表示結果がはずれの場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数について、「時短状態B」では、図11-42（D）に示すように、いずれも決定しないので「0個」であり、「確変状態」では、図11-42（B）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「4個」であり、「時短状態A」では、図11-42（C）に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「3個」である。

【0815】

つまり、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0個）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4個）よりも少ない。

【0816】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数が0個である形態を例示したが、

10

20

30

40

50

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 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、1 種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【0817】

また、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

10

【0818】

<項目 B3>

可変表示結果がはずれの場合における「先読み予告」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 11-42 (D) に示すように、いずれも実行しないので「0%」であり、「確変状態」では、図 11-42 (B) に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合は「40%」であり、「時短状態 A」では、図 11-42 (C) に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合「30%」である。

【0819】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、0%）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30%）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い。

20

【0820】

項目 (B2) (B3) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示では、決定可能な先読み予告演出の種別数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態 B を提供することができる。

30

【0821】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が 0%、つまり、先読み予告を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、先読み予告を実行可能としてもよい。

【0822】

また、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

40

【0823】

また、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 CPU 120 が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態 B において第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0%、図 11-43 (D) 参照）は、時

50

短状態 A 及び確変状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10%、図 11-43（C）参照）よりも低いことで、時短状態 B では第 1 先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0824】

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

【0825】

また、時短状態 A 及び確変状態において演出制御用 CPU 120 が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態 B のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0826】

また、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態 B のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0827】

また、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A 及び確変状態双方において演出制御用 CPU 120 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態 B のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0828】

<項目 B 4>

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 11-46（E）に示すように、大当りの場合は「10%」、はずれの場合は「5%」であり、「確変状態」では、図 11-46（C）に示すように、大当りの場合は「80%」、リーチはずれの場合は「30%」であり、「時短状態 A」では、図 11-46（D）に示すように、大当りの場合は「80%」、はずれの場合は「20%」である。尚、これら実行割合は「リーチ予告」が実行される場合の割合である。

【0829】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで 10%、はずれで 5%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで 80%、はずれで 20%）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで 80%、はずれで 30%）よりも低い。

【0830】

項目（B 4）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1 の可変表示において遊技者

10

20

30

40

50

にプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出であるボタン予告の実行回数が少ないので、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0831】

また、本実施の形態では、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態 A」や「確変状態」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態 B」においてボタン予告を実行しない（実行割合 0 %）としてもよい。

【0832】

また、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態 A」や「確変状態」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0833】

<項目 B 5>

ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第 1 動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第 2 動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態 B」では、図 11-46 (E) に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「10 %」、リーチはずれの場合は「5 %」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当り、はずれの場合は「0 %（非実行）」である。

【0834】

「確変状態」では、図 11-46 (C) に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「40 %」、はずれの場合は平均で「10 %」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「40 %」、はずれの場合は平均で「20 %」である。

【0835】

「時短状態 A」では、図 11-46 (D) に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「40 %」、はずれの場合は平均「7.5 %」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「40 %」、はずれの場合は平均で「17.5 %」である。

【0836】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、「確変状態」及び「時短状態 A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態 B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。

【0837】

また、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当り、はずれで 0 %）は、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで 40 %、はずれで 20 %）よりも低いとともに、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで 40 %、はずれで 17.5 %）よりも低い。

【0838】

項目（B 5）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 3 1 B を操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0839】

尚、本実施の形態では、演出制御用 CPU 120 は、「時短状態 B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しな

10

20

30

40

50

い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態 B」における「一撃パターン」の決定割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における「一撃パターン」の決定割合よりも低ければ、「一撃パターン」を実行可能としてもよい。

【0840】

また、時短状態 B において、可変表示結果が大当たりである場合に演出制御用 CPU 120 により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、10%）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5%）よりも高いことで、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味を向上させることができる。

10

【0841】

また、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態 B において「一撃」パターンが実行される割合（例えば、10%）は、時短状態 A や確変状態において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低い、時短状態 B において「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態 A や確変状態において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。こ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、興味を向上させることができる。

20

【0842】

また、時短状態 A や確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態 B において「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間）ことで、「ボタン予告」の実行期間を時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【0843】

また、演出制御用 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、操作対象となる押しボタン 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。

30

【0844】

<項目 B6>

大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としての「可動体予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態 B」では、図 11-49 (D) に示すように、大当たり、はずれの場合は 0%（非実行）であり、「確変状態」では、図 11-49 (B) に示すように、大当たりの場合は 90%、はずれの場合は 40% であり、「時短状態 A」では、図 11-49 (C) に示すように、大当たりの場合は 90%、はずれの場合は 30% である。

40

【0845】

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

【0846】

項目 (B6) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御される

50

ことが示唆される可動体予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0847】

また、本実施の形態では、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が 0 % である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、) は、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、「時短状態 B」において「可動体予告」を実行可能としてもよい。

【0848】

また、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合 (例えば、0 %) は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合 (例えば、90 %) よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【0849】

また、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動 (小)」パターンが実行される割合 (例えば、0 %) は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動 (小)」パターンが実行される割合 (例えば、30 %) よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動 (小)」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動 (小)」パターンが実行される割合 (例えば、30 %) よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【0850】

<項目 B7>

可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「キャラクタ予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態 B」では、図 11-47 (D) に示すように、大当たりの場合は 10 %、はずれの場合は 5 % であり、「確変状態」では、図 11-47 (B) に示すように、大当たりの場合は 80 %、はずれの場合は 30 % であり、「時短状態 A」では、図 11-47 (C) に示すように、大当たりの場合は 80 %、はずれの場合は 20 % である。

【0851】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合 (例えば、大当たり 10 %、はずれ 5 %) は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合 (例えば、大当たり 80 %、はずれ 20 %) よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合 (例えば、大当たり 80 %、はずれ 30 %) よりも低い。

【0852】

また、可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「リーチ予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、図 11-46 (A) に示すように、「時短状態 B」では 20 % であり、「確変状態」では 50 % であり、「時短状態 A」では 40 % である。

【0853】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合 (例えば、20 %) は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合 (例えば、40 %) よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたり

10

20

30

40

50

の「リーチ予告」の実行割合（例えば、50%）よりも低い。

【0854】

項目（B7）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当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。

【0855】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態A」や「可動体予告」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合を0%、つまり、実行しないようにしてもよい。また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態A」や「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0856】

<項目B8>

演出制御用CPU120が1の可変表示において実行可能な「可動体予告」と「可動体演出」との可動体動作パターンとして、「可動体予告」と「可動体演出」とを実行する「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」と、「可動体予告」を実行せず、「可動体演出」のみを実行する「パターンA-1（第2演出実行パターン）」と、があるものにおいて、可変表示結果が大当りである場合における「パターンA-1」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-48（D）に示すように90%であり、「確変状態」では、図11-48（B）に示すように20%であり、「時短状態A」では、図11-48（C）に示すように10%である。

【0857】

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

【0858】

項目（B8）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当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場合は、可動体32が落下することにより大当りが報知される可動体演出が実行される前に、可動体予告においていたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0859】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合は、「時短状態A」や「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合を0%、つまり、実行しないようにしてもよい。

【0860】

また、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に「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りである場合に「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、10%）よりも高いことで、時短状態Aや確変状態では、可動体32が動作するか否かに注目させて興味を向上させることができる。

【0861】

また、時短状態 B における「可動体演出」の実行頻度（例えば、約 10%）は、時短状態 A や確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、80～90%）よりも低いことで、時短状態 B ではいたずらに可動体 32 が動作されることが少ないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0862】

＜項目 B9＞

演出制御用 CPU 120 が、SP リーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図 11-60 に示すように「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」とで共通である。

【0863】

項目（B9）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当り遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態 A と確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0864】

また、時短状態 A や確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態 B において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である（図 11-59（D1）参照）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0865】

また、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体 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。

【0866】

また、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ 61 により実行される振動態様と、時短状態 B における「事後演出」に連動して振動モータ 61 により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンド S300 に基づいて実行される振動制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0867】

＜項目 B10＞

演出制御用 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）を表示することにより時短制御の開始を報知する特別状態開始演出としての「突入演出」について、確変状態の制御が開始されるときは、確変突入演出において突入画像 069SG470 を表示し、時短状態 B の制御が開始されるときに、時短突入演出 B において突入画像 069SG470 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときに表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 069SG473A、069SG473B（例えば、「遊・1100」の文字など）が表示される（図 11-63（D）、図 11-64（A4）（B4）参照）。

【0868】

項目（B10）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、突入演出においては、確変状態の制御が開始されるときと共通の突入画像 069SG470 だけでなく、確変状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示である遊タイム用画像 069SG473A、069SG473B が表示されるため、時短状態 B の開始を盛り上げることができる。

10

20

30

40

50

【0869】

また、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。このようにすることで、「突入演出」を好適に実行することができる。

【0870】

次に、図11-50(C)に示すように、「時短状態B」と、「確変状態」及び「時短状態A」との違いについて説明する。

【0871】

<項目C1>

図11-50(A)に示す各項目A1～A5にて説明したように、CPU103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。

【0872】

このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態B、確変状態及び時短状態Aのうち、確変状態及び時短状態Aは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態を経由して制御されるものであるのに対し、時短状態Bは、低確状態において大当りが発生することなく所定回数（例えば、900回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。

【0873】

また、確変状態や時短状態Aは、時短制御が実行される可変表示回数が第1回数（例えば、110回）であるのに対し、時短状態Bは、時短制御が実行される可変表示回数が第1回数よりも多い第2回数（例えば、1100回）である。

【0874】

つまり、確変状態や時短状態Aなどの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当りを期待して待つことができる遊技状態であるのに対し、時短状態Bの場合は、大当りがなく遊技者にとって不利な状態で長期間にわたる遊技を経て制御され、かつ、時短制御の可変表示回数が確変状態や時短状態Aよりも多い時短状態であることを考慮して、上記のように変動効率を高めることにより無駄な打球数を少なくして投資を抑えつつ、演出を楽しむことよりも、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引き当てることを優先することを特徴とすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【0875】

<項目C2>

また、図11-50(B)に示す各項目B1～B10にて説明したように、前述した各種予告演出の実行割合は、時短状態Bが最も低く、確変状態が最も高く、時短状態Aが中となっている。

【0876】

つまり、時短状態Bに制御されるまでの長期間にわたる遊技において、様々な予告演出が実行されては、はずれ続けていることで、遊技者はかなり気が滅入っている可能性が高いため、時短状態Bにおいては予告演出の実行割合が他の遊技状態よりも低くなることで、はずれ演出による遊技者の遊技意欲の低下を好適に防止できる。

【0877】

<項目C3>

このように、時短状態Bは、同じように時短制御が行われる他の確変状態や時短状態Aに比べて、変動効率が高く、かつ、予告演出により煽られる機会が少なくなることで、追加投資や遊技意欲の低下を抑えつつ、好適に可変表示を消化して大当りを待つことを特徴

10

20

30

40

50

とする遊技状態である。

【0878】

より詳しくは、時短状態Bは、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）などは他の確変状態や時短状態Aと共通である一方で、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を他の確変状態や時短状態Aよりも短縮させることで変動効率を高めつつ、各種演出の実行頻度を低下させていることで、演出性よりも変動効率を優先させた時短状態である。

【0879】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

10

【0880】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

20

【0881】

また、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Bでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態Bを提供することができるとともに、時短状態Aでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【0882】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2個）は、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4個）よりも少ないことで、時短状態Bでは決定可能なはずれ変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能なはずれ変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

30

【0883】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当たり変動パターン（例えば、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当たり可変表示パターン（例えば、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

40

【0884】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当たり変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な大当たり可変表示パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0885】

また、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御

50

される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態 B では確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態 B を提供することができるとともに、時短状態 A では制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【0886】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な大当り変動パターン（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（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（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（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。

10

【0887】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0888】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

20

【0889】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（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。

30

【0890】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（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。

【0891】

また、本実施の形態では、時短状態 B では、演出制御用 CPU120 が実行可能な各種演出の実行割合が確変状態や時短状態 A よりも低くなる形態を例示したが、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り 100 回や 50 回など）以下になったときに、演出制御用 CPU120 が実行可能な各種演出の実行割合を、通常状態において演出制御用 CPU120 が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、1 の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低い、時短状態 B における実行割合よりもくするようにしてもよい（1 の演出の実行割合；通常状態（残り回数 101 回以上）＞通常状態（残り回数 100 回以下）＞時短状態 B）。

40

【0892】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り 100 回や 50 回など）以下になったときに、上記項目 A1～A5、B1～B10 の内容が、時短状態 B に対応する内

50

容に変化するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B に制御されるまでの煩わしさを抑制することができる。

【0893】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が特定回数（例えば、残り 50 回や 10 回など）以下となる期間において可変表示結果が大当たりとなる場合に、期待度が低い演出（例えば、SP リーチ演出 A や、弱パターンの予告演出など）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【0894】

（図柄の可変表示態様）

次に、飾り図柄及び小図柄の可変表示態様について、図 11-51～図 11-55 に基づいて説明する。図 11-51 は、（A）は確変状態、時短状態 A のはずれ短縮非リーチ変動パターン、（B）は時短状態 B のはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。図 11-52 は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 11-53 は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 11-54 は、時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 11-55 は、SP リーチ E、SP リーチ D の演出動作例である。

【0895】

本実施の形態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R にて可変表示される各飾り図柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示部 069SG051 と、数字表示部 069SG051 よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部 069SG052 と、から構成される。一方、画像表示装置 5 の表示画面左上の表示領域 5 SL 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。

【0896】

飾り図柄の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R における変動パターン（例えば、非リーチ系のはずれ変動パターンなど）の可変表示態様は、通常状態、確変状態・時短状態 A である場合と、時短状態 B である場合と、で異なっている。以下、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系のはずれ変動パターン（短縮非リーチ A、非リーチ A を含む）に基づく飾り図柄の可変表示態様について、図 11-51（A）のタイミングチャートに基づいて、図 11-52 及び図 11-53 を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図 11-52 では、確変状態における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【0897】

図 11-51（A）に示すように、確変状態、時短状態 A における短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミング t_{a1} では、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R の飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図 11-52（A）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「低速」で開始されてから所定時間が経過したタイミング t_{a2} で「中速」になり、さらに所定時間が経過したタイミング t_{a3} で最高速度である「高速」になった後は、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミング t_{a1} から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

【0898】

次いで、可変表示の終了が近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリア 5 C の順に、飾り図柄の可変表示速度が「中速」→「低速」になる。そして、左飾り図柄表示エリア 5 L に所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイ

10

20

30

40

50

ミング t_{a4} で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 11-52（B）参照）。次いで、台座表示部 069SG052 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 11-52（C）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示される（図 11-52（D）参照）。

【0899】

次に、右飾り図柄表示エリア 5 R に所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 11-52（E）参照）。次いで、台座表示部 069SG052 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 11-52（F）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示される（図 11-52（G）参照）。

【0900】

次に、中飾り図柄表示エリア 5 C に所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a6} で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 11-53（H）参照）。次いで、台座表示部 069SG052 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 11-53（I）参照）、元の大きさに戻ったタイミング t_{a6} で飾り図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止表示される（図 11-53（J）参照）。尚、特に詳細な図示はしないが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、仮停止表示されてから図柄確定指定コマンドの受信に基づいて停止表示されるまで仮停止表示態様（例えば、揺動態様など）で表示される。

【0901】

そして、中飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄が停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 11-53（K）参照）。このように、3 個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} で、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた 3 つの飾り図柄が同時に停止表示される。

【0902】

そして、小図柄が停止表示されたタイミング t_{a7} から図柄確定期間（例えば、0.5 ms）が経過したタイミング t_{a8} にて、次の可変表示が開始可能となる。

【0903】

次に、時短状態 B における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様を、図 11-51（B）のタイミングチャートに基づいて、図 11-54 を参照しながら説明する。尚、時短状態 B における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図 11-54 では、時短状態 B における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【0904】

図 11-51（B）に示すように、時短状態 B における超短縮非リーチのはずれの可変表示の開始タイミング t_{b1} では、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図 11-54（A）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「中速」で開始されてから所定時間が経過したタイミング t_{b2} で最高速度である「高速」になった後、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミング t_{b1} から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

【0905】

次いで、可変表示の終了が近づくと、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C 各々の飾り図柄の可変表示速度が同時に（一斉に）「中速」になり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R

10

20

30

40

50

、5 Cにて飾り図柄が同時に（一斉に）仮停止表示されたタイミングt b 3で、スピーカ8 L、8 Rから所定の図柄停止音が出力される（図11-54（B）参照）。尚、飾り図柄の可変表示速度は「高速」から「中速」を経ずに「低速」になってもよい。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）は行われず、各飾り図柄が仮停止表示されたタイミングt b 3から所定時間が経過したタイミングt b 4（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図11-54（C）参照）。このように、3個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングt b 4で、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに仮停止表示されていた3つの飾り図柄が同時に停止表示される。

10

【0906】

そして、小図柄が停止表示されたタイミングt b 4から図柄確定期間（例えば、0.5 ms）が経過したタイミングt b 5にて、次の可変表示が開始可能となる。

【0907】

また、本実施の形態では、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が加速時や減速時において「中速」となる期間は、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通であるが、時短状態Bの場合の方が確変状態、時短状態Aの場合よりも短くなるようにしてもよい。また、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が「高速」となる期間は、時短状態Bの場合の方が確変状態、時短状態Aの場合よりも短い、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通であってもよい。

20

【0908】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 R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。

【0909】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 R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5 SRなどに縮小表示され、表示画面においては味方キャラクタや敵キャラクタなどによる特別演出が継続して表示されるなど、時短状態Bにおける可変表示態様が確変状態や時短状態Aにおける可変表示態様と異なるようにしてもよい。

30

【0910】

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 b 1～t b 2 < t a 1～t a 3）。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

40

【0911】

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趣を高めることができる。

50

【0912】

尚、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cのうち1の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【0913】

また、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため3回であり、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため1回である。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【0914】

また、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【0915】

また、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない。よって、確変状態、時短状態Aにおいては特定動作表示で演出効果を高める一方で、時短状態Bにおいては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

【0916】

また、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態Aの場合と時短状態Bとで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0917】

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い $\{t_1(t_{a6} \sim t_{a7}) > t_2(t_{b3} \sim t_{b4})\}$ 。よって、時短状態Bにおいてスムーズな可変表示を実現することができる。

【0918】

また、確変状態、時短状態Aにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 $(t_{a7} \sim t_{a8})$ 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。よって、飾り図柄が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0919】

尚、各飾り図柄の特定動作表示は、所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る動作表示である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作態様は上記のものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、特定動作表示

10

20

30

40

50

では、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 のみ特定動作表示が行われ、数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 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 0 6 9 S G 0 5 2 とともに数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

【0920】

また、上記では、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が異なってもよい。

10

【0921】

また、時短状態 B における飾り図柄について、可変表示開始時と可変表示停止時とで表示位置を異ならせるようにしてもよく、このようにすることで、短い可変表示期間の中でも可変表示を好適に見せることができる。

【0922】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速めるのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様（例えば、黒っぽい態様）に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

【0923】

次に、リーチ特定動作表示及び大当たり特定動作表示について、図 1 1 - 5 5 に基づいて説明する。

20

【0924】

まず、S P 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 1 1 - 5 5 (A) 参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が停止表示された後（図 1 1 - 5 5 (B) 参照）、右飾り図柄表示エリア 5 R 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 1 1 - 5 5 (C) 参照）、右飾り図柄表示エリア 5 R 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 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R とに仮停止表示された飾り図柄の台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 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 1 1 - 5 5 (D) 参照）、可変表示態様がリーチ態様となる（図 1 1 - 5 5 (E) 参照）。

30

【0925】

次いで、特に図示しないが、S P 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 5 L、5 R、5 C 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 1 1 - 5 5 (F) 参照）。その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 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たり特定動作表示が行われてから（図 1 1 - 5 5 (G) 参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図 1 1 - 5 5 (H) 参照）。

【0926】

一方、S P リーチ D 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 1 1 - 5 5 (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 5 L、5 R、5 C 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 1 1 - 5 5 (F) 参照）。その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 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たり特定動作表示が行われてから（図 1 1 - 5 5 (G) 参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図 1 1 - 5 5 (H) 参照）。

40

【0927】

このように、S P 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た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

50

表示と、が実行可能であり、リーチを経由するSPリーチEの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないSPリーチDの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される。よって、時短状態Bにおいて実行可能なSPリーチDにおいては、いたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0928】

尚、本実施の形態では、図11-55（I）に示すように可変表示が開始された後、リーチ態様が表示されることなく、図11-55（F）に示すように、飾り図柄表示エリア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

10

【0929】

（非リーチはずれ変動パターンの表示態様）

次に、非リーチはずれ変動パターンについて比較する。図11-56は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図11-57は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。尚、以下においては、飾り図柄が停止表示されるときに実行される特定動作表示の詳細な動作例については省略する。

【0930】

20

図11-56に示すように、短縮系の非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Bにて決定可能な「超短縮非リーチ」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-56（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11-56（A2）参照）。一方、確変状態、時短状態Aにて決定可能な「短縮非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-56（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11-56（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11-56（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11-56（B4）参照）。

30

【0931】

このように短縮系の非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態Aでは、可変表示時間が「3秒」の短縮非リーチAであり、飾り図柄が左、右、中の順に停止表示されるのに対し、時短状態Bでは、可変表示時間が「1.5秒」の超短縮非リーチであり、飾り図柄が左、右、中ともに同時に停止表示される。

【0932】

次に、図11-57に示すように、非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、確変状態にて決定可能な「非リーチA」では、飾り図柄表示エリア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11-57（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11-57（A2）参照）。

40

【0933】

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11-57（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、押しボタン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とが表示されて押しボタン31Bの操作を促進する「ボタン予告」が実行されることがある（図11-57（A4）参照）。その後、右飾

50

り図柄表示エリア 5 R に左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され（図 1 1 - 5 7（A 5）参照）、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図 1 1 - 5 7（A 6）参照）。

【0934】

また、時短状態 A にて決定可能な「非リーチ A」（図 1 1 - 5 7（B 1）～（B 6）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 1 1 - 5 7（A 1）～（A 6）参照）と流れは同様であるため、説明は省略する。

【0935】

一方、時短状態 B にて決定可能な「非リーチ A」では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図 C 1 参照）、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する（図 1 1 - 5 7（C 2）参照）。

【0936】

このように非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態 A、時短状態 B とで、可変表示時間が「7 秒」で共通であるが、確変状態、時短状態 A では、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が高いのに対し、時短状態 B では、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が確変状態や時短状態 A である場合に比べて低い（または実行されない）。

【0937】

（S P リーチ変動パターンの表示態様）

次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図 1 1 - 5 8 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 1 1 - 5 9 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 1 1 - 6 0 は、スーパーリーチ変動パターンにおける事後演出の演出動作例を比較する図である。

【0938】

以下、図 1 1 - 5 8 及び図 1 1 - 5 9 に基づいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態 A にて決定可能な「S P リーチ E」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 1 1 - 5 8（A 1）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 C と、例えば「リーチかも！！」の文字などからなるセリフ表示 0 6 9 S G 4 3 1 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 1 1 - 5 8（A 2）参照）。

【0939】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる（図 1 1 - 5 8（A 3）参照）。尚、特に図示しないが、リーチ態様となるときに、「リーチ予告」や「ボタン予告」などが実行されることがある。

【0940】

次いで、キャラクタ画像と「S P リーチ演出 E」といった文字表示とからなるリーチタイトル画像 0 6 9 S G 4 4 0 が表示される（図 1 1 - 5 8（A 4）参照）。また、このとき、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置 5 の表示画面の右上部に設けられた表示領域 5 S R に縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 C と敵キャラクタのキャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 X とが対決する「バトル演出」が開始される（図 1 1 - 5 8（A 5）参照）。

【0941】

次いで、バトル演出が開始されてから所定時間が経過し、最後の対決になる（図 1 1 - 5 9（A 6）（A 7）参照）。ここでは、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「チャージ開始！」などの操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 と、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 1 1 - 5 9（A 8）参照）。

尚、操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 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 0 6 9 S G 4 5 3 のレベルが増加する（図 1 1 - 5 9（A 9）参照）。

【0 9 4 2】

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 3 1 B を模したボタン画像 0 6 9 S G 4 5 1 を表示する前に、事前演出（例えば、光がボタン画像 0 6 9 S G 4 5 1 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。

【0 9 4 3】

次いで、操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 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 0 6 9 S G 4 5 2 の表示が「放せ！！」に変更されてプッシュボタン 3 1 B の操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示 0 6 9 S G 4 5 3 により操作開放用操作時間が表示される（図 1 1 - 5 9（A 1 0）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 3 1 B 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 0 6 9 S G 4 5 5 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（図 1 1 - 5 9（A 1 1）参照）。

【0 9 4 4】

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 3 2 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 3 2 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 0 6 9 S G 4 5 6 が表示されるとともに、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下した後（図 1 1 - 5 9（D 1）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 0 6 9 S G 4 5 7 が表示され（図 1 1 - 5 9（D 2）参照）、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果が大当たりとなったことが報知される（図 1 1 - 5 9（D 3）参照）。

【0 9 4 5】

大当たりが報知された場合、図 1 1 - 6 0 に示すように、背景画像が第 5 背景画像 0 6 9 S G 3 5 0 に切り替え表示され、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 C と、大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 と、が表示されて事後演出が開始される（図 1 1 - 6 0（D 4）参照）。

【0 9 4 6】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示 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 1 1 - 6 0（D 5）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 1 1 - 6 0（D 6）参照）。

【0 9 4 7】

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 1 1 - 6 0（D 7）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図 1 1 - 6 0（D 8）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 大当たり」

10

20

30

40

50

の場合に獲得できる予定出球数である「750」など）が停止表示される（図11-60（D9）参照）。

【0948】

大当たりAまたは大当たりB（6R大当たり）の場合は、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当たり遊技状態に制御され、大当たりC（10R大当たり）の場合は、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1500」など）に更新表示された後（図11-60（D10）参照）、大当たり遊技状態に制御される。

【0949】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体32も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタが倒されずに味方キャラクタがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される（図11-59（D4）参照）。

【0950】

図11-58に戻って、確変状態にて決定可能な「SPリーチC」の大当たり変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-58（B1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図11-58（B2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図11-58、50（A3～A7）と同様の演出が行われた後（図11-58、50（B3～B6）参照）、図11-59（A8～A9）の演出が行われることなく、図11-59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図11-59（B7～B8）参照）。そして、図11-59（D1～D3）及び図11-60（D4～D10）の演出が行われる。

【0951】

図11-58に戻って、時短状態Bにて決定可能な「SPリーチD」の大当たり変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-58（C1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図11-58（C2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図11-58（A4）演出が行われることなく、図11-58（A5）と同様の演出が行われた後（図11-58（C3）参照）、図11-59（A8～A9）の演出が行われることなく、図11-59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図11-59（C4～C5）参照）。そして、前述した図11-59（D1～D3）及び図11-60（D4～D10）の演出が行われる。

【0952】

（スーパーリーチ大当たり変動パターンの制御動作例）

次に、SPリーチE、C、Dの大当たり変動パターンの制御動作例について、図11-61に基づいて比較する。図11-61は、SPリーチE、C、Dにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。

【0953】

図11-61（A）～（C）に示すように、SPリーチE、C、Dは、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当たり遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パートと、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t a 1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t a 2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t a 3において予め定められた大当

10

20

30

40

50

り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示され、大当り特定動作表示（大当り図柄停止アクション。図11-55（G）参照）が行われた後、タイミングt a 4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t a 5～t a 6の期間において事後演出が実行される。

【0954】

可変表示パートの可変表示時間（t a 0～t a 5）は、時短状態Aにおいて決定可能なS PリーチEでは50秒、確変状態において決定可能なS PリーチCでは40秒、時短状態Bにおいて決定可能なS PリーチDでは25秒である。一方、事後演出パートの時間（t a 5～t a 6）は、S PリーチE、C、D各々において15秒で共通である。

【0955】

つまり、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の事後演出パートの可変表示時間（15秒）と、時短状態Bの事後演出パートの可変表示時間（15秒）とは共通であることで、時短状態A及び確変状態と時短状態Bとで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、事後演出パートを共通化することで開発コストを低減させることができる。

【0956】

また、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（t a 3～t a 4）と、時短状態Bの大当り特定動作表示の表示時間（t a 3～t a 4）とは共通であることで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、大当り特定動作表示の表示時間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【0957】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間（t a 1～t a 2）は、S PリーチC、Dとで共通とされ、S PリーチEのみが異なっている。

【0958】

また、表示制御部123は、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））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。

【0959】

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。

【0960】

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13-6（B）に示す発光パターン参照）にて、可動体LED208を点灯／消灯させる制御を開始する。

【0961】

10

20

30

40

50

また、これら可動体 3 2 やプッシュボタン 3 1 B を動作させるための制御データや、可動体 L E D 2 0 8 を点灯させるための制御データは、R O M 1 2 1 に記憶されている。

【0962】

ここで、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体 3 2 やプッシュボタン 3 1 B の動作制御に用いる制御データ（例えば、D 1 0 0、S 2 0 0 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、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 3 2 やプッシュボタン 3 1 B の動作制御に用いる制御データ（例えば、D 1 0 0、S 2 0 0 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【0963】

尚、本実施の形態では、可動体 3 2 やプッシュボタン 3 1 B など動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンド D X X X、S X X X など（「X」は任意の数字））と、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンド B X X X など（「X」は任意の数字））とは別個に生成される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「可動体演出」などにおいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2などを点灯／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 B 0 0 0 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2の点灯／消灯制御と、可動体 3 2 やプッシュボタン 3 1 B などの可動体用制御と、が実行されるようにしてもよい。つまり、共通な制御情報（拡張コマンド）を用いて点灯制御と動作制御とが実行されるようにしてもよい。

【0964】

また、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【0965】

また、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して発光させる可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2の制御に用いる制御データ（例えば、B 0 0 0 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して発光させる可動体 L E D 2 0 8 の制御に用いる制御データ（例えば、B 0 0 0 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【0966】

また、拡張コマンド B 0 0 0 を可動体動作制御と L E D 点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドと L E D 点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドと L E D 点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【0967】

また、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 1 1 - 5 9（D 1）の可動体演出画像 0 6 9 S G 4 5 6 参照）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 1 1 - 5 9（D 1）の可動体演出画像 0 6 9 S G 4 5 6 参照）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【0968】

（スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較）

10

20

30

40

50

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 11-62 に基づいて説明する。図 11-62 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。

【0969】

図 11-62 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（ $t_{b0} \sim t_{a4}$ ）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（ $t_{b0} \sim t_{b4}$ ）よりも長い。

【0970】

また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（ $t_{b0} \sim t_{b1}$ ）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（ $t_{b0} \sim t_{b3}$ ）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。

10

【0971】

また、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ $t_{b0} \sim t_{b1}$ ）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 5 L の飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（ $t_{b0} \sim t_{b2}$ ）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。

20

【0972】

（突入演出）

次に、突入演出の演出動作例について、図 11-63 及び図 11-64 に基づいて説明する。図 11-63 は、（A）～（C）は突入導入演出、（D）は時短突入演出 A の演出動作例を示す図である。図 11-64 は、（A1）～（A4）は確変突入演出、（B1）～（B4）は時短突入演出 B の演出動作例を示す図である。

【0973】

図 11-63（A）～（C）に示すように、「突入導入演出」では、表示画面の中央にエフェクト画像 069SG470A が漸次拡大表示されていくとともに、「BATTLE RUSH 突入！！」を構成する文字画像 069SG470B が、所定数（例えば、1 文字）ずつ画像表示装置 5 の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく。

30

【0974】

そして、最大表示されるとともに表示色が変化したエフェクト画像 069SG470A と、表示画面の中央に集まった「BATTLE RUSH 突入！！」なる文字からなる文字画像 069SG470B とからなる突入画像 069SG470 が表示される「時短突入演出 A」が行われることで、時短状態 A の制御が開始されることが報知される。

【0975】

また、「確変突入演出」の場合は、図 11-63（D）の突入画像 069SG470 が表示された後、図 11-64（A1）に示すように、「極」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する確変用画像 069SG471 が、突入画像 069SG470 よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく（図 11-64（A2～A3）参照）。

40

【0976】

そして、突入画像 069SG470 と、表示画面の左下に最小の大きさと透過率が 0 % で表示される確変用画像 069SG471 とからなる突入画像 069SG472 が表示される「確変突入演出」が行われることで、確変状態の制御が開始されることが報知される（図 11-64（A4）参照）。

50

【0977】

また、「時短突入演出B」の場合は、図11-63(A)～(C)にて説明した「突入導入演出」は実行されず、時短状態Bの制御の開始条件が成立する900回目の可変表示が終了した後の図柄確定期間（例えば、20秒など）が開始されたときに、図11-63(D)の突入画像069SG470が表示された後、図11-64(B1)に示すように、「1100」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する遊タイム用画像069SG473Aが、突入画像069SG470よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく（図11-64(B2～B3)参照）。

【0978】

そして、突入画像069SG470と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が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11-64(B4)参照）。

【0979】

このように、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bを表示する。

【0980】

よって、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、時短突入演出Bにおいては、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときと共通の突入画像069SG470だけでなく、確変状態や時短状態Aの制御の開始されるときには表示されない遊タイム用画像069SG473Bが表示されるため、時短状態Bの開始を盛り上げることができる。

【0981】

〔実施の形態2〕

次に、特徴部069SGにおける実施の形態2について、図11-65～図11-69に基づいて説明する。図11-65は、特徴部069SGにおける実施の形態2としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。図11-66は、特徴部069SGにおける実施の形態2としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。図11-67は、可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-68は、SPリーチDの演出動作例である。図11-69は、遊技状態別の特徴を説明するための図である。尚、本実施の形態2では、前記実施の形態1のパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

【0982】

図11-65は、(A)は時短状態B（救済時短状態）における保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1～3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【0983】

図11-65(A)に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに100個の判定値が割り当てられている。また、図11-65(B)に示すように、保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定

10

20

30

40

50

テーブルでは、超短縮非リーチに100個の判定値が割り当てられている。

【0984】

一方、図11-65(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SPリーチEに10個の判定値が割り当てられ、SPリーチDに90個の判定値が割り当てられている。

【0985】

本実施の形態では、確変状態及び時短状態AにてSPリーチDの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用CPU120は、可変表示演出として前記実施の形態1で説明した「ショートバトル演出」を実行する一方で、時短状態BにてSPリーチDの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用CPU120は、可変表示演出として「ショートバトル演出」ではなく、後述する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する。

10

【0986】

また、確変状態及び時短状態Aにて決定可能なSPリーチDの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様となった後に「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであるのに対し、時短状態Bにて決定可能なSPリーチDの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様とならずに「即当り演出」または「全回転演出」が実行される非リーチ変動パターンである。

【0987】

次に、図11-66は、図11-44に示された可変表示開始設定処理を示すフローチャートの一部である。本実施の形態では、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理におけるステップS069SGS271~ステップS069SGS276の処理を実行した後、ステップS069SGS277において変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンではないと判定した場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277; No）、ステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ069SGS277A~ステップ069SGS277Dの処理を実行する。

20

【0988】

具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがSPリーチD変動パターンであるか否かを判定し（ステップ069SGS277A）、SPリーチD変動パターンである場合は（ステップ069SGS277A; Yes）、遊技状態は時短状態Bであるか否かを判定する（ステップ069SGS277B）。そして、遊技状態が時短状態Bであると判定した場合は（ステップ069SGS277B; Yes）、可変表示演出パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS277C）。

30

【0989】

可変表示演出パターン決定処理では、例えば、可変表示演出パターン決定用乱数（0~99）を抽出するとともに、図11-67に示す可変表示演出パターン決定テーブルを用いて可変表示演出パターンを決定する。

40

【0990】

可変表示演出パターン決定テーブルにおいては、図11-67に示すように、「即当り演出」、「全回転演出」のそれぞれに対して、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合、「大当りA、B（6R）」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-67に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0991】

具体的には、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合については、「即当り演出」に対して10個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合については、「即当り演出」に対して70個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して30個の判

50

定値が割り当てられている。

【0992】

このように、「即当り演出」と「全回転演出」は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態及び時短状態Aである場合は実行されず、時短状態Bである場合にのみ実行可能な可変表示演出とされており、確変状態及び時短状態Aにて決定可能なSPリーチD変動パターンを兼用して実行される。

【0993】

また、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合における「即当り演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合における「即当り演出」の実行割合よりも高い一方で、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合における「全回転演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合における「全回転演出」の実行割合よりも高い。つまり、大当り種別が「大当りA、B（6R）」よりも大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数が多く遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」の場合は、「即当り演出」よりも「全回転演出」の方が高い割合で実行される。

【0994】

次に、「即当り演出」及び「全回転演出」の演出動作例について説明する。確変状態及び時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様となった後、バトル演出にて味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことにより可変表示結果が大当りであることが報知される「ショートバトル演出」が実行されるが（図11-58～図11-59参照）、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様とならずに可変表示結果が大当りであることが報知される「即当り演出」または「全回転演出」が実行される。

【0995】

「即当り演出」は、図11-65に示すように、SPリーチD大当り変動パターンにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図11-68（A1）参照）、所定時間が経過したときに飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-68（A2）参照）。その後、「決め演出」において、プッシュボタン31Bを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進演出が実行されることなく、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す可動体演出画像069SG456が表示されるとともに、可動体32が原点位置から中間位置付近まで落下する「可動体演出」が実行される（図11-68（A3）参照）。そして、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定飾り図柄が再度仮停止表示される（図11-68（A4）参照）。その後、事後演出パートにおいて、図11-60（D4～D10）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図11-68（C1～C7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【0996】

「全回転演出」は、図11-65に示すように、SPリーチD大当り変動パターンにおいて、可変表示の開始とともに表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が所定期間にわたり実行された後（図11-68（B1）参照）、第3背景画像069SG330において飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-68（B2）参照）。そして、所定時間が経過したときに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄が予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で揃った状態で可変表示する全回転表示が開始される（図11-68（B3）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-68（B4）参照）。その後、事後演出パート（図柄確定期間）において、図11-60（D4～D10）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図11-68（C1～C7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【0997】

このように、時短状態Bでは、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始されてからリーチ態様を経由することなく、可変表示結果が大当りであることが報知される可変表示演出として「即当り演出」または「全回転演出」が実行されることで、遊技者は、リーチ演出により煽られることを心配せず、安心してSPリーチ演出を楽しむことができる。

【0998】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態1で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン31Bを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態Bにおいて遊技者は煩わしい操作の促進や操作を行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。

【0999】

(遊技状態別の各種動作例)

次に、本実施の形態における時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図11-69に基づいて説明する。図11-69は、遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。以下、図11-69に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「D1」～「D4」の内容について比較する。

【1000】

<項目D1>

まず、CPU103がリーチ態様を経由しないSPリーチD大当り変動パターンを決定する割合について、「時短状態B」では、図11-65(C)に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SPリーチD（即当り演出または全回転演出）」の決定割合は「90%」であり、「確変状態」では、図11-6(C)に示すように、保留記憶数が0～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A（非リーチ）」の決定割合は「5%」であり、「時短状態A」では、図11-7(C)に示すように、保留記憶数が0～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A（非リーチ）」の決定割合は「5%」である。

【1001】

尚、確変状態、時短状態Aでは、「SPリーチD」はリーチ態様を経由して「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであり、リーチ態様を経由しない非リーチ変動パターンではない。

【1002】

つまり、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高い。

【1003】

項目(D1)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることなく大当り遊技状態に制御されるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1004】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合は、時短状態Aや確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定さ

れる割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当たりである場合は、リーチ態様を経由しない「SPリーチD変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が100%の割合で決定されるようにしてもよい。

【1005】

<項目D2>

演出制御用CPU120は、遊技者の動作を促す動作促進演出として、例えば、SPリーチ演出において「当否ボタン演出」を実行可能であり、可変表示結果を報知する特定演出として、例えば、SPリーチ演出において「可動体演出」を実行可能である。

【1006】

そして、演出制御用CPU120は、確変状態や時短状態Aにおいては、SPリーチD大当たり変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「決め演出」において、「当否ボタン演出」を実行した後に「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンを実行する一方で、時短状態Bにおいては、SPリーチD大当たり変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「即当り演出」において、「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する第2演出実行パターンを実行する。

【1007】

よって、SPリーチD大当たり変動パターンが決定された場合において「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-65（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合で「90%」であり、「確変状態」では、図11-6（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合で「0%」であり、「時短状態A」では、図11-7（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合で「0%」である。

【1008】

つまり、時短状態BにおいてSPリーチD大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、90%）は、時短状態AにおいてSPリーチD大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い。

【1009】

項目（D2）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定されたことが報知されるときに、遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促すことが少なくなるので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1010】

尚、本実施の形態では、時短状態BにおいてSPリーチD大当たり変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合は、時短状態Aや確変状態においてSPリーチD大当たり変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態BにおいてSPリーチD大当たり変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合を100%としてもよい。

【1011】

<項目D3>

保留記憶数が0の場合にCPU103が短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の「超短縮非リーチ」や3秒の「短縮非リーチA」）を決定する割合は、「時短状態B」では、図11-65（A）に示すように、保留記憶数が0の場合で「100%」であり、「確変状態」では、図11-6（A）に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」であり、「時短状態A」では、図11-7（A）に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」である。

【1012】

一方、保留記憶数が0の場合にCPU103が短縮非リーチ変動パターンよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）を決定する割合は、「時短状態B」では、図11-65（A）に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」であり、「確変状態」では、図11-6（A）に示すように、保留記憶数が0の場合で「100%」であり、「時短状態A」では、図11-7（A）に示すように、保留記憶数が0の場合で「100%」である。

【1013】

つまり、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が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）を決定可能である。

【1014】

項目（D3）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が0である場合でも、短縮系の変動パターンよりも可変表示期間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1015】

<項目D4>

本実施の形態では、大当たり種別として、6Rのラウンド遊技が実行される「大当たりA」及び「大当たりB」と、「大当たりA」及び「大当たりB」よりも遊技者にとっての有利度が高い（例えば、ラウンド数、つまり、獲得可能な予定出球数が多い）「大当たりC」と、のいずれかを決定可能である（図11-3（D）参照）。

【1016】

また、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて、SPリーチD大当たり変動パターンが決定された場合、大当たり図柄が揃った状態で所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別可変表示パターンとしての「全回転演出」を実行可能である。

【1017】

また、SPリーチD大当たり変動パターンにおいて大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態B」では、図11-67に示すように「90%」であり、「確変状態」では、図11-6（C）に示すように「0%」（「全回転演出」は非実行）であり、「時短状態A」では、図11-7（C）に示すように「0%」（「全回転演出」は非実行）である。

【1018】

つまり、時短状態Bにおいて大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、100%）は、時短状態Aにおいて大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高い。

【1019】

項目（D4）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たりAや大当たりBよりもラ

10

20

30

40

50

ウンド数が多く遊技者にとっての有利度が高い大当たりCに制御することが決定された場合は、通常状態、確変状態、時短状態Aにおいては実行されない（または実行割合が低い）特別な可変表示である「全回転演出」が実行されやすくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1020】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて大当たり種別として「大当たりC（10R）」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」を実行する割合が、時短状態Aや確変状態において大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、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」を実行可能としてもよい。

【1021】

（特徴部069SGの変形および応用に関する説明）

前記特徴部069SGでは、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当た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、小当たり遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。

【1022】

また、前記特徴部069SGでは、大当た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、大当たり種別が確変大当たりである場合に、大当たり遊技終了後から次の大当たりまで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、大当た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、大当たり遊技終了後の時短状態において小当たりを契機としてV入賞が発生することにより大当たり遊技状態に制御可能な所謂1種2種の遊技機を適用してもよく、遊技性は種々に変更可能である。

【1023】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態（例えば、通常状態）よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態として、時短状態A、確変状態、時短状態Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の4種類以上の遊技状態を適用してもよい。

【1024】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態（例えば、通常状態、低確／低ベース状態）から制御された有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態として、低確高ベースの時短状態A（第1特別状態）と時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高確高ベースの確変状態（第1特別状態）と低確高ベースの時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用してもよい。

【1025】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態または第2特別状態から制御された有利状態が終了したときに制御される第3特別状態として、確変状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、1種2種のパチンコ遊技機であれば、第1特別状態としての時短状態とは異なる時短状態（例えば、第1特別状態よりも時短状態の実行回数が多い（制御期間が長い）時短状態など）を適用してもよい。

【1026】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態、第2特別状態、第3特別状態との少

なくとも1の特別状態は、例えば、時短制御の実行回数、可変表示の実行頻度等が異なる複数種類の特別状態を有していてもよい。

【1027】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態として、通常状態（低確／低ベース状態）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別状態よりも可変表示の実行頻度が低い遊技状態であれば、低確／低ベース状態に限定されるものではなく、高確定ベース状態、低確／高ベース状態等であってもよい。

【1028】

また、前記特徴部069SGでは、第2特別状態としての時短状態B（救済時短状態）は、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定回数は種々に変更可能である。また、上記した条件に加えて他の別の条件が成立したときに制御されるものであってもよい。

【1029】

また、前記特徴部069SGでは、時短状態B、時短状態A、確変状態において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）を変えることなく、時短状態Bにおける平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を、確変状態や時短状態Aよりも短縮させる制御を実行することで特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率を向上させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）のうち少なくともいずれか1つを確変状態や時短状態Aとは異ならせることで、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率をさらに向上させるようにしてもよい。

【1030】

また、前記特徴部069SGでは、CPU103は、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～Eはずれ」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1非特定可変表示パターンや第2非特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。また、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～C、E大当り」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2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。

【1031】

また、「特定態様」とは「リーチ態様」に限定されるものではなく、例えば、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」など、種々の態様を含んでいてもよい。

【1032】

また、前記特徴部069SGでは、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出であれば、例えば、停止図柄予告、擬似連予告、セリフ予告、操作予告、リーチ予告、先読み予告演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【1033】

また、前記特徴部069SGでは、保留記憶に記憶されている保留記憶について有利状

態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「連続演出」や「前兆演出」など、種々の作読み予告を含んでいてもよい。

【1034】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者の動作を促す動作促進演出として「ボタン予告」や「当否ボタン演出」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の演出を含んでいてもよい。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。

10

【1035】

また、前記特徴部069SGでは、動作促進演出としての「当否ボタン」を実行した後、に特定演出としての「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンの一例として「パターンA-2、A-3」を適用し、動作促進演出を実行せずに特定演出を実行する第2演出実行パターンの一例として「パターンA-1」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作促進演出として「ボタン予告」などの他の操作促進演出を適用してもよいし、特定演出として「可動体演出」以外の演出（例えば、SPリーチ演出におけるバトル結果など）を適用してもよい。

20

【1036】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出として、「一撃」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に一度の押し操作を促進するものでなく、遊技者に一度の引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。

【1037】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出として「連打」や「長押し」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の動作期間に亘って引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。また、所定の動作期間にわたる動作は、必ずしも連続して検出される動作に限定されるものではなく、間欠的に行われる操作や所定パターンに応じた操作等を含んでいてもよい。

30

【1038】

また、前記特徴部069SGでは、可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出として「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」となることを煽る演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【1039】

また、前記特徴部069SGでは、事後演出において、特定演出において制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態のラウンド数（例えば、6Rや10Rなど）などが報知されるようにしてもよい。また、確変状態において大当りが発生するなど大当りが連荘している状態においては、今回の大当りにおける予定出球数と、大当り所定の連荘期間において獲得した総出球数と、を加えた予定総出球数などを表示してもよい。

40

【1040】

また、前記特徴部069SGでは、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出A、時短突入演出B、シャッター演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の突入演

50

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。

【1041】

また、前記特徴部069SGでは、確変突入演出と時短突入演出Aとを別個の演出とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変突入演出と時短突入演出Aとを共通の1の突入演出としてもよい。

【1042】

また、前記特徴部069SGでは、時短突入演出Bを実行する場合は突入導入演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター演出の代わりに突入導入演出を実行するようにしてもよい。また、時短突入演出Bを実行する場合にも突入導入演出を実行するようにしてもよい。この場合、演出の煩わしさを解消するために、確変突入演出や時短突入演出Aを実行する場合に比べて演出期間が短い突入導入演出とすることが好ましい。

【1043】

また、前記特徴部069SGでは、第1有利状態と該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態との一例として、大当り遊技状態における遊技ラウンド数が異なる大当りA、B（第1有利状態）と大当りC（第2有利状態）とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第2有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当り遊技状態における遊技者の有利度が高い大当りだけでなく、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が遊技者に有利となる大当り（例えば、大当り遊技状態後の時短制御が長い大当りや、大当り終了後に小当り遊技状態の実行頻度が高くなる「小当りラッシュ」などに制御される大当りなど）等であってもよい。

【1044】

（特徴部099SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部099SGのパチンコ遊技機1について、図12-1～図12-22に基づいて説明する。尚、本特徴部099SGでは、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部099SGのパチンコ遊技機1の特徴構成を、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1に適用可能である。

【1045】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、図11-1に示したパチンコ遊技機1と同じく、遊技盤2における画像表示装置5の左側に、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。つまり、本特徴部099SGに係るパチンコ遊技機1において、遊技状態が通常状態であることによって発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第1経路を流下し、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれかであることによって発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第2経路を流下する。また、右遊技領域の第2経路を流下する遊技球の一部は、該第2経路上（画像表示装置5の右方）に設けられているゲート41を通過可能となっており、該ゲート41を通過したことに基づいて普通図柄の可変表示が実行される。そして、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となったことにもとづいて第2経路上に設けられている第2始動入賞口が閉状態から開状態に変化し、該第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部099SGでは、「可変表示」を「変動」または「変動表示」と記載する場合がある。

【1046】

図12-1（A）は、本特徴部099SGにおける主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図12-1（A）に示すように、本特徴部099SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値M

R 4、M R 4 初期値判定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1047】

乱数回路 104 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 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。C P U 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 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【1048】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当た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。大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「大当たり A」、「大当たり B」、「大当たり 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。

【1049】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「99」の範囲の値をとる。

【1050】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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「普図当たり」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「13」の範囲の値をとる。

【1051】

M R 4 初期値判定用の乱数値 M R 5 は、乱数値 M R 4 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。

【1052】

図 12-1 (B) は、R O M 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 099 S G では、特図表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【1053】

特図表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 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。

【1054】

本特徴部 099 S G 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 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1055】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 099 S G における特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の

10

20

30

40

50

特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部 099SG では約 $1/319.68$ ）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部 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たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【1056】

図 12-1 (C1) 及び図 12-1 (C2) は、ROM 101 に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。図 12-1 (C1) は、第 1 特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当たり種別を大当たり A と大当たり B とから決定するために参照されるテーブルであり、図 12-1 (C2) は、第 2 特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当たり種別を大当たり B と大当たり C とから決定するために参照されるテーブルである。

【1057】

ここで、本特徴部 099SG における大当たり種別について、図 12-1 (D) を用いて説明する。本特徴部 099SG では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において最大で 110 回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当たり A、大当たり B、大当たり C が設けられている。また、これら大当たり A、大当たり B、大当たり C は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において遊技球が第 2 大入賞口に入賞した後に、V 入賞口に入賞することによって、大当たり遊技の終了後において最大で 110 回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当たりでもある。

【1058】

本特徴部 099SG では、可変 V 入賞球装置（V フタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1 秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15 秒）とがある。大当たり A は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において可変 V 入賞球装置がショート開放状態となり、大当たり B 及び大当たり C は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において可変 V 入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【1059】

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

【1060】

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

【1061】

「大当たり C」による大当たり遊技状態は、1 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2 ラウンド目～10 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たり C」

10

20

30

40

50

では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当たりとなる。

【1062】

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

【1063】

また、図12-3(B1)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当たりAに割り当てられており、150～299までが大当たりBに割り当てられている。一方で、図12-3(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までが大当たりBに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている。

【1064】

つまり、本特徴部099SGでは、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当たり遊技状態の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。

【1065】

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。

【1066】

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。

【1067】

図12-2(A)は、遊技状態が通常状態である場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルであり、図12-2(B)は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルである。

【1068】

尚、本特徴部099SGにおける時短状態Bとは、遊技状態が通常状態(確変制御も時短制御も実行されていない低確/低ベース状態)において大当たり遊技状態に制御されることなく900回の可変表示が実行された場合に制御される遊技状態であって、最大で1100回の可変表示に亘って時短制御が実行される時短状態A(低確/高ベース状態)である。

【1069】

図12-2(A)に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3～13のうち、3が当りに割り当てられているとともに、4～13がはずれに割り当てられている。一方で、図12-2(B)に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3～13のうち、3～12が当りに割り当て

10

20

30

40

50

られているとともに、13がはずれに割り当てられている。つまり、本特徴部099SGにおいて、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合の普図当りの割合は、遊技状態が通常状態である場合の普図当りの割合よりも高く設定されている。

【1070】

また、図12-2(C)に示すように、遊技状態が通常状態である場合の普通図柄の変動時間は60秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合の普通図柄の変動時間は0.1秒に設定されている。更に、図12-2(D)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は3秒に設定されている。

10

【1071】

つまり、本特徴部099SGにおける時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」により、第2始動入賞口へ遊技球が入賞し易い、すなわち、第2特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」の少なくともいずれか1の条件を満たすことにより第2特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されていてもよい。

20

【1072】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、前記特徴部069SGにおけるパチンコ遊技機(図11-1参照)と同じく、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者が遊技球を左遊技領域2Lに向けて打ち出すことにより遊技球が第1始動入賞口に入賞可能である一方で第2始動入賞口や大入賞口への入賞、ゲート41の通過等が不可能であるとともに、遊技球が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すことにより遊技球が第2始動入賞口へ入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。尚、遊技状態が大当り遊技状態である場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより、遊技球が第2始動入賞口と大入賞口とに入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。

30

【1073】

尚、図12-12(A)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に左遊技領域2Lに向けて打ち出される遊技球は、遊技盤2に配置された複数の釘等によって始動入賞が阻害されるようになっているので、第1始動入賞口への遊技球の入賞確率は約5.5%程度となっている(遊技者の打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な左遊技領域2Lへの遊技球の打ち出しが条件)。また、遊技状態が通常状態である場合は遊技者が右遊技領域2Rに向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート41を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は60秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒と極めて短いため(図12-2(C)、図12-2(D)参照)、遊技球の第2始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。

40

【1074】

また、図12-12(B)に示すように、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に右遊技領域2Rに向けて打ち出される遊技球は、ゲート41を通過可能であるとともに、該ゲート41を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は3秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は3秒であるため(図12-2(C)、図12-2(D)参照)、第2始動入賞口への遊技球の入賞確率は約55%程度となっている(遊技者の打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な右遊技領域2Rへの遊技球の打ち出しが条件)。

【1075】

50

図12-3は、本特徴部099SGの特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部099SGでは、図12-3に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が1500msの超短縮非リーチはずれ、特図変動時間が3000msの短縮非リーチAはずれ、特図変動時間が5000msの短縮非リーチBはずれ、特図変動時間が7000msの非リーチAはずれ、特図変動時間が12000msの非リーチBはずれ、特図変動時間が45000msのスーパーリーチAはずれ、特図変動時間が80000msのスーパーリーチBはずれ、特図変動時間が4000msのスーパーリーチCはずれ、特図変動時間が25000msのスーパーリーチDはずれ、特図変動時間が50000ms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。

【1076】

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7000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が7000ms+15000ms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12000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が12000ms+15000msである）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45000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が45000ms+15000ms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80000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が80000ms+15000ms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40000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が40000ms+15000ms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25000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が25000ms+15000ms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50000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が50000ms+15000msである）スーパーリーチE大当たりの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチAの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当たりに当選しているか否かを報知するボーリング演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当たりに当選しているか否かを報知するバトル演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチDの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンにおけるバトル演出よりも短いバトルを行うことにより大当たりに当選しているか否かを報知するショートバトル演出を実行する変動パターンである。

【1077】

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12-4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12-4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。

【1078】

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や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【1079】

第2特図保留記憶部099SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部099SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【1080】

つまり、本特徴部099SGでは、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第2特図保留記憶（第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

【1081】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【1082】

尚、可変表示の実行時において、CPU103は、先ず、特別図柄通常処理（図6参照）において第2特図保留記憶が存在する場合は、第2特図保留記憶部099SG151Bから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第2特図保留記憶部099SG151Bの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を

保留番号 3 の保留記憶として記憶し直す。

【1083】

また、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bに保留記憶が記憶されていない場合は、第1特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第1特図保留記憶が存在する場合は、第1特図保留記憶部099SG151Aから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第1特図保留記憶部099SG151Aの記憶内容をシフトする。つまり、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。

10

【1084】

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6参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

20

【1085】

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。

【1086】

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」）に達するまで記憶する。

30

【1087】

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。

【1088】

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。

40

【1089】

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。

50

【1090】

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。

【1091】

遊技制御バッファ設定部099SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部099SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1092】

次に、特別図柄の可変表示を実行する際に用いられる変動パターン判定テーブルについて説明する。図12-5～図12-11に示すように、本特徴部099SGでは、特別図柄の可変表示が実行されるときの変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能となっている。

【1093】

具体的には、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0～2個である場合は、図12-5(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを、非リーチBははずれ、スーパーリーチAははずれ、スーパーリーチBは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ははずれの変動パターンに決定される。

【1094】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-5(B)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンを、短縮非リーチBははずれ、スーパーリーチAははずれ、スーパーリーチBは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ははずれの変動パターンに決定される。

【1095】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数にかかわらず（保留記憶数が0～3個のいずれかである場合においても共通で）、大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをスーパーリ

10

20

30

40

50

ーチ非経由B大当り、スーパーリーチA大当り、スーパーリーチB大当りの変動パターンから決定する。尚、大当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大当りの変動パターンに決定され、40%の割合でスーパーリーチA大当りの変動パターンに決定され、50%の割合でスーパーリーチB大当りの変動パターンに決定される。

【1096】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-6(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンを、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチはずれDの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1097】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-6(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを、短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、80個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、15個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが80%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、15%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1098】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-6(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルEを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルEにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変

10

20

30

40

50

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。

【1099】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-6(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルFを用いて変動パターンを短縮非リーチA、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチ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。

10

【1100】

以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

20

【1101】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図12-7に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチC大当たり、スーパーリーチD大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルBにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、80個の数値がスーパーリーチC大当たりの変動パターンに割り当てられており、15個の数値がスーパーリーチD大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、80%の割合でスーパーリーチC大当たりの変動パターンに決定され、15%の割合でスーパーリーチD大当たりの変動パターンに決定される。

30

【1102】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-8(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルGを用いて変動パターンを非リーチAはずれとスーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルGにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

40

【1103】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-8(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルHを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スー

50

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 M R 3 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。

【1104】

また、遊技状態が時短状態 A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 2 個である場合は、図 12-8 (C) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル I を用いて変動パターンを短縮非リーチ A はずれ、非リーチ A はずれ、スーパーリーチ E はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル I においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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。

【1105】

また、遊技状態が時短状態 A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、図 12-8 (D) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル J を用いて変動パターンを短縮非リーチ A はずれとスーパーリーチ D はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル J においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、95 個の数値が短縮非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、5 個の数値がスーパーリーチ D はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態 A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、変動パターンが 95 % の割合で短縮非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、5 % の割合でスーパーリーチ D はずれの変動パターンに決定される。

【1106】

以上のように、時短状態 A において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部 099 S G 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 099 S G 151 A 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 099 S G 151 B に記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【1107】

また、遊技状態が時短状態 A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図 12-9 に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル C を用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由 A 大当たり、スーパーリーチ E 大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブル C においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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

10

20

30

40

50

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大当りの変動パターンに決定される。

【1108】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-10(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルKを用いて変動パターンを非リーチBはずれとスーパーリーチDはずれの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。

10

【1109】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-10(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル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。

20

【1110】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-10(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルMを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルMにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、99個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが99%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

30

【1111】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-10(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルNを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれの変動パターンのみから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルNにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが100%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定される。

40

【1112】

以上のように、時短状態Bにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Bでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2

50

特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

【1113】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図12-11に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをスーパーリーチD大当たりの変動パターンのみ決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブル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。

10

【1114】

ここで、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1における時短状態A、時短状態B、確変状態での期間値について図12-13～図12-23に基づいて説明する。

【1115】

まず、図12-13(A)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合における1変動の平均変動時間を期間値 α とすると、該期間値 α は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合である。尚、本特徴部099SGにおける変動表示結果がはずれとなる変動表示期間は、特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間を指す。

20

30

【1116】

また、図12-13(B)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合における1変動の平均変動時間を期間値 β とすると、該期間値 β は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合である。

40

【1117】

また、図12-13(C)及び図12-23に示すように、遊技状態が確変状態である場合における1変動の平均変動時間を期間値 γ とすると、該期間値 γ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、iは確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割

50

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、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110回の変動表示に占める割合である。

【1118】

以上、図12-13(A)～図12-13(C)より、各代数A～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($\alpha > \beta$ 、 $\gamma > \beta$)。

【1119】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。図12-14(A)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合における1100回の変動の平均変動時間を期間値 α' とすると、該期間値 α' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 a' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 b' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 c' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 d' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合である。

【1120】

また、図12-14(B)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合における1変動の平均変動時間を期間値 β' とすると、該期間値 β' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 e' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 f' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合である。

【1121】

また、図12-14(C)及び図12-23に示すように、遊技状態が確変状態である場合における1変動の平均変動時間を期間値 γ' とすると、該期間値 γ' は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i' は確変状態におい

10

20

30

40

50

て第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、j'は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、k'は確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Hは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、l'は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合である。

【1122】

以上、図12-14(A)～図12-14(C)及び図12-23より、各代数A～L及びa'～l'に本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 α' 、時短状態Bにおける期間値 β' 、確変状態における期間値 γ' を算出すると、期間値 α' は期間値 β' よりも大きい値であり、且つ、期間値 γ' は期間値 β' よりも大きい値となる($\alpha' > \beta'$ 、 $\gamma' > \beta'$)。

【1123】

次に、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動表示を実行する場合に注目する。先ず、図12-15(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 δ とすると、該期間値 δ は $D \times 110$ の値により算出される。ここで、Dは前述したように時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1124】

また、図12-15(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ε とすると、該期間値 ε は $H \times 110$ の値により算出される。ここで、Hは前述したように時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1125】

また、図12-15(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ζ とすると、該期間値 ζ は $L \times 110$ の値により算出される。ここで、Lは前述したように確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1126】

以上、図12-15(A)～図12-15(C)より、各代数D、H、Lに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 δ 、時短状態Bにおける期間値 ε 、確変状態における期間値 ζ を算出すると、期間値 δ は期間値 ε よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ は期間値 ε よりも大きい値となる($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。

【1127】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図12-16(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 δ' とすると、とすると、該期間値 δ' は $D \times 1100$ の値により算出される。ここで、Dは前述したように時短状態Aにおいて第2特図保留記憶

10

20

30

40

50

数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２８】

また、図１２－１６（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域２Ｒに向けて打ち出す等により、時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を毎変動、第２特図保留記憶数が３個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ε' とすると、とすると、該期間値 ε' は $H \times 1100$ の値により算出される。ここで、 H は前述したように時短状態Ｂにおいて第２特図保留記憶数が３個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【１１２９】

また、図１２－１６（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域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。

【１１３０】

以上、図１２－１６（Ａ）～図１２－１６（Ｃ）より、各代数 D 、 H 、 L に本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値 δ' 、時短状態Ｂにおける期間値 ε' 、確変状態における期間値 ζ' を算出すると、期間値 δ' は期間値 ε よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ' は期間値 ε' よりも大きい値となる（ $\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$ ）。

【１１３１】

また、図１２－１７（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域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。

【１１３２】

また、図１２－１７（Ｂ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域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。

【１１３３】

また、図１２－１７（Ｃ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域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。

【１１３４】

以上、図１２－１７（Ａ）～図１２－１７（Ｃ）より、各代数 C 、 G 、 K に本特徴部における数値を代入して時短状態Ａにおける期間値 η 、時短状態Ｂにおける期間値 θ 、確変状態における期間値 ι を算出すると、期間値 η は期間値 θ よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι は期間値 θ よりも大きい値となる（ $\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$ ）。

【１１３５】

また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態における変動表示回数がそれぞれ１１００回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図１２－１８（Ａ）及び図１２－２３に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域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。

【１１３６】

また、図 12-18 (B) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 θ' とすると、該期間値 θ' は $G \times 1100$ の値により算出される。

【1137】

また、図 12-18 (C) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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。

【1138】

以上、図 12-18 (A) ~ 図 12-18 (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 ($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【1139】

また、図 12-19 (A) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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。

【1140】

また、図 12-19 (B) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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。

【1141】

また、図 12-19 (C) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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。

【1142】

以上、図 12-19 (A) ~ 図 12-19 (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 ($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

【1143】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 12-20 (A) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 $B \times 1100$ の値により算出される。

【1144】

また、図 12-20 (B) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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。

【1145】

また、図 12-20 (C) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎

10

20

30

40

50

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。

【1146】

以上、図12-20(A)～図12-20(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($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【1147】

また、図12-21(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ν とすると、該期間値 ν は $A \times 110$ の値により算出される。

【1148】

また、図12-21(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ξ とすると、該期間値 ξ は $E \times 110$ の値により算出される。

【1149】

また、図12-21(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 π とすると、該期間値 π は $I \times 110$ の値により算出される。

【1150】

以上、図12-21(A)～図12-21(C)より、各代数A、E、Iに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 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($\nu > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

【1151】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図12-22(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ν' とすると、該期間値 ν' は $A \times 1100$ の値により算出される。

【1152】

また、図12-22(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ξ' とすると、該期間値 ξ' は $E \times 1100$ の値により算出される。

【1153】

また、図12-22(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 π' とすると、該期間値 π' は $I \times 1100$ の値により算出される。

【1154】

以上、図12-22(A)～図12-22(C)より、各代数A、E、Iに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 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($\nu' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1155】

次に、本特徴部099SGにけるパチンコ遊技機1の試射試験を10時間行ったときの通常状態、時短状態A、時短状態B、確変状態における実射値（発射遊技球数、特図1始動口入賞回数、特図2始動口入賞回数、特図1変動表示回数、特図2変動表示回数、合計特図1変動時間、合計特図2変動時間）及びこれら実射値から得られたパチンコ遊技機1の設計値を図12-24（A）及び図12-24（B）に示す。尚、図12-24（A）に示すように、通常状態、時短状態A、時短状態B、確変状態の試射試験時間の合計時間が10時間に満たないのは、残り時間が大当り遊技状態であるかである。また、通常状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）30の操作による継続的な左遊技領域2Lへの遊技球の打ち出しが条件であり、時短状態A、時短状態B、確変状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）30の操作による継続的な右遊技領域2Rへの遊技球の打ち出しが条件である。

10

【1156】

図12-24（A）に示すように、通常状態においては、試射試験時間が346.08分、発射遊技球数が34580個、特図1始動口入賞回数が1939回、特図2始動口入賞回数が0回、特図1変動表示回数が1883回、特図2変動表示回数が0回、合計特図1変動時間が23840秒、合計特図2変動時間が0秒である。また、時短状態Aにおいては、試射試験時間が77.00分、発射遊技球数が7676個、特図1始動口入賞回数が0回、特図2始動口入賞回数が4371回、特図1変動表示回数が0回、特図2変動表示回数が658回、合計特図1変動時間が0秒、合計特図2変動時間が3548秒である。また、時短状態Bにおいては、試射試験時間が14.96分、発射遊技球数が1494個、特図1始動口入賞回数が0回、特図2始動口入賞回数が821回、特図1変動表示回数が0回、特図2変動表示回数が594回、合計特図1変動時間が0秒、合計特図2変動時間が954秒である。また、確変状態においては、試射試験時間が116.00分、発射遊技球数が11515個、特図1始動口入賞回数が0回、特図2始動口入賞回数が6556回、特図1変動表示回数が0回、特図2変動表示回数が987回、合計特図1変動時間が0秒、合計特図2変動時間が4387秒である。

20

【1157】

以上の実射値から、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1における設計値として、図12-24（B）に示すように、通常状態における1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が5.6個/分、特図2入賞率が0個/分、平均特図1変動時間が12.661秒、平均特図2変動時間が0秒と算出されている。また、時短状態Aにおける1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が0個/分、特図2入賞率が56.7個/分、平均特図1変動時間が0秒、平均特図2変動時間が5.393秒と算出されている。また、時短状態Bにおける1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が0個/分、特図2入賞率が54.8個/分、平均特図1変動時間が0秒、平均特図2変動時間が1.607秒と算出されている。また、確変状態における1分あたりの発射遊技球数が99.9個/分、特図1入賞率が0個/分、特図2入賞率が56.7個/分、平均特図1変動時間が0秒、平均特図2変動時間が4.445秒と算出されている。

30

40

【1158】

尚、時短状態A、時短状態B、確変状態の特図2入賞率を比較すると時短状態Bの特図2入賞率のみ数値が異なっているが、これは時短状態Bにおける発射遊技球数が他の2状態よりも少ないことにより生じた誤差によるものである。

【1159】

ここで、図12-24に示す設計値から得られた数値に基づいて通常状態、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間を実際に算出する。

【1160】

まず、図12-25（A）に示すように、通常状態においては、第1特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第1特図保留記憶数が1の場合の

50

変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第1特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第1特図保留記憶数が0～2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図12-5（A）参照）、 $12000\text{ (ms)} \times 97/100 + 45000\text{ (ms)} \times 2/100 + 80000\text{ (ms)} \times 1/100 = 13340\text{ (ms)}$ と算出される。また、第1特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第1特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図12-5（B）参照）、 $5000\text{ (ms)} \times 97/100 + 45000\text{ (ms)} \times 2/100 + 80000\text{ (ms)} \times 1/100 = 6550\text{ (ms)}$ と算出される。

【1161】

尚、図12-24（A）に示した通常状態に基づき第1特図保留記憶数が0～3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-25（B）に示すように、第1特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合が10%、第1特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合が40%、第1特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合が40%、第1特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合が10%と算出される。

【1162】

このため、図12-25（C）に示すように、通常状態における平均変動時間は、 $13340\text{ (ms)} \times 10/100 + 13340\text{ (ms)} \times 40/100 + 13340\text{ (ms)} \times 40/100 + 6550\text{ (ms)} \times 10/100 = 12661\text{ (ms)}$ と算出される。

【1163】

また、図12-26（A）に示すように、時短状態Aにおいて、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Aは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図12-8（A）参照）、 $7000\text{ (ms)} \times 95/100 + 50000\text{ (ms)} \times 5/100 = 9150\text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Bは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図12-8（B）参照）、 $3000\text{ (ms)} \times 85/100 + 7000\text{ (ms)} \times 10/100 + 50000\text{ (ms)} \times 5/100 = 5750\text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Cは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図12-8（C）参照）、 $3000\text{ (ms)} \times 90/100 + 7000\text{ (ms)} \times 5/100 + 50000\text{ (ms)} \times 5/100 = 5550\text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Dは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図12-6（D）参照）、 $3000\text{ (ms)} \times 95/100 + 50000\text{ (ms)} \times 5/100 = 5350\text{ (ms)}$ と算出される。

【1164】

尚、図12-24（A）に示した時短状態Aに基づき該時短状態Aにおける110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0～3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-26（B）に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合（a及びa'）が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合（b及びb'）が0.9090909%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合（c及びc'）が2.7272727%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合（d及びd'）が95.4545455%と算出される。

【1165】

このため、図12-26（C）に示すように、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間（α及びα'）は、 $9150\text{ (ms)} \times 0.9090909 + 5750\text{ (ms)} \times 0.9090909/100 + 5550\text{ (ms)} \times 2.7272727/100 + 5350\text{ (ms)}$

10

20

30

40

50

s) $\times 95.4545455 / 100 = 5393.636$ (ms) と算出される。

【1166】

また、図12-27(A)に示すように、時短状態Bにおいて、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Eは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-10(A)参照)、 $5000 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 5600 \text{ (ms)}$ 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12-10(B)参照)、 $1500 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 2205 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Gは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-10(C)参照)、 $1500 \text{ (ms)} \times 99 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 1 / 100 = 1735 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Hは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-10(D)参照)、 $1500 \text{ (ms)} \times 100 / 100 = 1500 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1167】

尚、図12-24(A)に示した時短状態Bに基づき該時短状態Bにおける110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-27(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(e及びe')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(f及びf')が1.8181818%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(g及びg')が24.5454545%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(h及びh')が72.7272727%と算出される。

【1168】

このため、図12-27(C)に示すように、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(β 及び β')は、 $5600 \text{ (ms)} \times 0.9090909 + 2205 \text{ (ms)} \times 1.8181818 / 100 + 1735 \text{ (ms)} \times 24.5454545 / 100 + 1500 \text{ (ms)} \times 72.7272727 / 100 = 1607.773 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1169】

また、図12-28(A)に示すように、確変状態において、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Iは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(A)参照)、 $7000 \text{ (ms)} \times 95 / 100 + 40000 \text{ (ms)} \times 2 / 100 + 25000 \times 3 / 100 = 8200 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Jは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(B)参照)、 $3000 \text{ (ms)} \times 80 / 100 + 7000 \text{ (ms)} \times 15 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 5000 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Kは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(C)参照)、 $3000 \text{ (ms)} \times 90 / 100 + 7000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 + 40000 \text{ (ms)} \times 2 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 4600 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Lは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(D)参照)、 $3000 \text{ (ms)} \times 95 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 4400 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1170】

尚、図12-24(A)に示した確変状態に基づき該確変状態における110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-28(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(i 及び i')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(j 及び j')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(k 及び k')が2.7272727%、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。

【1171】

このため、図12-28(C)に示すように、確変状態における1変動の平均変動時間(γ 及び γ')は、 $8200(\text{ms}) \times 0.9090909 + 5000(\text{ms}) \times 0.9090909 / 100 + 4600(\text{ms}) \times 2.7272727 / 100 + 4400(\text{ms}) \times 95.4545455 / 100 = 4445.455(\text{ms})$ と算出される。

【1172】

以上から、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1での時短状態A、時短状態B、確変状態における1変動の平均変動時間を比較すると、図12-29に示すように、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(β 及び β')は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間(α 及び α')よりも短く($\alpha > \beta$ 及び $\alpha' > \beta'$)また、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(β 及び β')は、確変状態における1変動の平均変動時間(γ 及び γ')よりも短く設定されている($\gamma > \beta$ 及び $\gamma' > \beta'$)。

【1173】

続いて、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を算出する。

【1174】

図12-30(A)及び図12-35に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 χ とすると、該期間値 χ は、 α (または α') $\times 110 = 5393.633(\text{ms}) \times 110 = 593299.63(\text{ms})$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ψ とすると、該期間値 ψ は、 β (または β') $\times 110 = 1607.773(\text{ms}) \times 110 = 176855.03(\text{ms})$ と算出される。また、確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ω とすると、該期間値 ω は、 γ (または γ') $\times 110 = 4445.455(\text{ms}) \times 110 = 489000.05(\text{ms})$ と算出される。

【1175】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ψ は、確変状態における1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されている($\chi > \psi$ 且つ $\omega > \psi$)。

【1176】

更に、図12-31(A)及び図12-36に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 χ' とすると、該期間値 χ' は、 α (または α') $\times 1100 = 5393.633(\text{ms}) \times 1100 = 5932996.3(\text{ms})$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ψ' とすると、該期間値 ψ' は、 β (または β') $\times 1100 = 1607.773(\text{ms}) \times 1100 = 1768550.3(\text{ms})$ と算出される。ま

た、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ω' とすると、該期間値 ω' は、 γ （または γ' ） $\times 1100 = 4445.455$ （ms） $\times 1100 = 4890000.5$ （ms）と算出される。

【1177】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に1100を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に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 $\omega' > \psi'$ ）。

【1178】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-31（A）に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 δ は $D \times 110 = 5350$ （ms） $\times 110 = 588500$ （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 $H \times 110 = 1500$ （ms） $\times 110 = 165000$ （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 $L \times 110 = 4400$ （ms） $\times 110 = 484000$ （ms）と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図12-15に示したように、期間値 δ は期間値 ε よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ は期間値 ε よりも大きい値となる（ $\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$ ）。

【1179】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-31（B）に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 δ' は $D \times 1100 = 5350$ （ms） $\times 1100 = 5885000$ （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 $H \times 1100 = 1500$ （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12-16に示したように、期間値 δ' は期間値 ε' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ' は期間値 ε' よりも大きい値となる（ $\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$ ）。

【1180】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-32（A）に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 η は $C \times 110 = 5550$ （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12-17に示したように、期間値 η は期間値 θ よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι は期間値 θ よりも大きい値となる（ $\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$ ）。

【1181】

10

20

30

40

50

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12-32 (B) に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 η' は $C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100 = 6105000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 θ' は $G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100 = 1908500 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ι' は $K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100 = 5060000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SG においては、図 12-18 に示したように、期間値 η' は期間値 θ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι' は期間値 θ' よりも大きい値となる ($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【1182】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12-33 (A) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 κ は $B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110 = 632500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 λ は $F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110 = 242550 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ は $J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110 = 550000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SF においては、図 12-19 に示したように、期間値 κ は期間値 λ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 λ よりも大きい値となる ($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

【1183】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12-33 (B) に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 κ' は $B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100 = 6325000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 λ' は $F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100 = 2425500 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ' は $J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100 = 5500000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SF においては、図 12-20 に示したように、期間値 κ' は期間値 λ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 λ' よりも大きい値となる ($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【1184】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12-34 (A) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ν は $B \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110 = 1006500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ξ は $E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110 = 616000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 π は $I \times$

$110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110 = 902000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SEにおいては、図12-21に示したように、期間値 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($v > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

【1185】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-34(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 v' は $B \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100 = 10065000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ξ' は $E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100 = 6160000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 π' は $I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100 = 9020000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SEにおいては、図12-22に示したように、期間値 v' は期間値 ξ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 π' は期間値 ξ' よりも大きい値となる($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1186】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-30(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時短状態Bが最も短く設定されている($\chi > \psi$ 、 $\omega > \psi$)。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-30(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間も時短状態Bが最も短く設定されている($\chi' > \psi'$ 、 $\omega' > \psi'$)。

【1187】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-34(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている($v > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-34(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1188】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-33(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-33(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【1189】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-32(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-32(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間

は時間状態 B が最も短く設定されている ($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【1190】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-31 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-31 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

10

【1191】

つまり、本特徴部 099SG における時短状態 A、時短状態 B、確変状態においては、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く (1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く) 設定されている。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において遊技者が第 2 特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合 (図 12-26 (B)、図 12-27 (B)、図 12-28 (B) に示す割合で各保留記憶数での変動表示を 110 回または 1100 回行う場合) においても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く (1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く) 設定されている。

20

【1192】

以上、本特徴部 099SG におけるパチンコ遊技機 1 においては、従来のパチンコ遊技機における時短状態 (時短状態 A) と確変状態に加えてこれら時短状態 A や確変状態よりも特別図柄の変動効率が高い時短状態 B に制御可能となっていることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑えることが可能となっている。

【1193】

例えば、従来のパチンコ遊技機においては、大当りの終了後、低確状態 (例えば、通常状態 (低確/低ベース状態)) で大当りに制御されることなく所定回数 (例えば、大当たり確率が約 1/300 の場合で 900 回など、大当たり確率分母の約 3 倍) の可変表示が行われた場合でも、本特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 のように時短状態 B に制御されることはない。この時点で既に大当たり確率分母の約 3 倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当たりが発生するまではこの通常状態 (低確/低ベース状態) が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

30

【1194】

一方、本特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 のように時短状態 B に制御可能である場合は、大当りの終了後、低確状態 (例えば、通常状態 (低確/低ベース状態)) で大当りに制御されることなく所定回数 (例えば、大当たり確率分母の約 2.5~3 倍) の可変表示が行われた場合に時短状態 B に制御され、特定回数 (例えば、1100 回など、最大で大当たり確率分母の約 3.8 倍など) の可変表示にわたり時短状態 B に制御されることになる。この時点で既に大当たり確率の約 3 倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態 B に制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当たり発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

40

【1195】

特に特徴部 099SG では、遊技状態が時短状態 B に制御された時点で遊技者は多大な時間と投資を要しているため、該時短状態 B では、はずれの可変表示を極力短い変動時間にて実行することによって大当たり遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言

50

わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

【1196】

また、特徴部099SGでは、保留記憶数が0～3のいずれの状態でも、時短状態Bの場合が時短状態Aや確変状態よりも変動効率が最も高いことに加え、前記特徴部069SGの図11-36（及び該図11-36に係る特徴点の記載された図面）にて説明した各種演出（例えば、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告などの先読み予告演出や、可動体予告、キャラクタ予告、リーチ予告、ボタン予告などの予告演出など）の実行割合が、時短状態Aや確変状態における各種演出の実行割合よりも低い（特徴部099SGにおける各種演出の実行割合は、前記特徴部069SGの図11-36にて説明した各種演出の実行割合と同じである）。よって、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続け、投資も嵩んで気が滅入っていたとしても、時短状態Bに制御された場合、保留記憶数が0～3のいずれの状態でも固定して、または保留記憶数が0～3のいずれの状態でも変動を消化したとしても、無駄な煽りが少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【1197】

また、本特徴部099SGでは、図12-15、図12-17、図12-19、図12-21に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間に110を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Bの1100回の変動表示のうち、110回の変動表示の消化時間（110回の変動表示の合計時間）が時短状態Aや確変状態における110回の変動表示の消化時間よりも短いということを示している。仮に、時短状態Bにおける110回の変動表示の消化時間が時短状態Aや確変状態における110回の変動表示の消化時間と同一（または略同一）の期間であると、時短状態Bの1100回の変動表示の消化時間は時短状態Bの110回の変動表示の消化時間の数倍を要してしまうことにより、遊技状態が時短状態Bに制御されると消化時間の長期化により遊技者に不快感や不満感を与えてしまうことが考えられる。そこで本発明は、時短状態Bにおける変動効率を時短状態Aや確変状態よりも高めることによって遊技者が時短状態Bに制御されたときに不満感を与えてしまうことを防止し、結果として好適に遊技状態を時短状態Bに制御可能なパチンコ遊技機1を提供することを目的とした発明となっている。

20

【1198】

更に、本特徴部099SGでは、図12-16、図12-18、図12-20、図12-22に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間に110を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Aや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Aや確変状態での変動表示を時短状態Bでの最大変動表示回数と同数である1100回実行させて、これら時短状態Aにおける1100回分の変動時間、時短状態Bにおける1100回分の変動時間、確変状態における1100回分の変動時間を比較することで時短状態Bが最も変動効率が高いことを示し、変動表示が遊技者に不満感を与えないよう好適に時短状態Bに制御可能であることを示す為である。

30

【1199】

これは、時短状態Aや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Aや確変状態での変動表示が時短状態Bでの最大変動表示回数と同数である1100回実行された場合に、時短状態Bが最も変動効率が高いように設計することで、時短状態Aや確変状態と比較されたとしても時短状態Bが最も変動効率が高いことを示す。よって、時短状態Bでの変動に不満を与えないようにし、結果として、好適に時短状態Bに制御していることとなる。

40

【1200】

また、図12-30（A）に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 β に110を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 α に110を乗算して得られる期間値 χ よりも小さく、且つ期間値 ψ は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に110を乗算して得

50

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。

【1201】

また、図12-30(B)に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 β に1100を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 α に1100を乗算して得られる期間値 χ よりも小さく、且つ期間値 ψ は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に1100を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されているので、時短状態Bの変動効率が時短状態Aや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Bにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Bを提供することができる。特に本特徴部099SGでは、前述したように時短状態Bでは時短状態Aや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態Aや確変状態（時短状態Bよりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態Aや確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

【1202】

また、図12-21に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ξ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ν よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ξ は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 π よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1203】

また、図12-22に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ξ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ν' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ξ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 π' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1204】

また、図12-19に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 λ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1

10

20

30

40

50

10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。

【1205】

また、図12-20に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 λ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 κ' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 λ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1206】

また、図12-17に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 θ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 η よりも小さく設定されているとともに、該期間値 θ は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ι よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1207】

また、図12-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 θ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 η' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 θ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ι' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1208】

また、図12-15に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ε は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ε は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ζ よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1209】

また、図12-16に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ϵ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さく設定されているとともに、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。

10

【1210】

また、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、特別図柄の変動表示に加えて普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り（普図当り）となることによって閉状態から開放状態に変化した第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機1では、第1始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第1特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第2始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第2特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bを有している。これら第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとでは、最大保留記憶数がどちらも4個に設定されており、該最大保留記憶数の上限値は遊技状態に応じて変化することはない。

20

【1211】

更に、図12-2(B)、図12-2(D)に示すように、普通図柄の変動表示において普図当りが発生する確率は遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで共通であるとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで共通の3秒間に設定されており、遊技状態が時短状態Aや時短状態Bである場合は、発射装置により右遊技領域の第2経路に向けて打ち出された遊技球がゲート41や第2始動入賞口に入賞（進入）可能となっている。このため、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1では、遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで遊技性の多くを共通化することができるので、時短状態Aと時短状態Bとで遊技性が大きく異なることにより遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

30

【1212】

また、本特徴部099SGでは、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれかである場合について、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく変動表示の終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出してもよい。このようにすることによって、各遊技状態における期間値を計測により適切に得ることが可能となる。

40

【1213】

また、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず4個であ

50

り、図12-13に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が110回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【1214】

特に、遊技状態が時短状態Aであり、該時短状態Aにおいて第2特別図柄の変動表示が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。

【1215】

また、遊技状態が時短状態Bであり、該時短状態Bにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を β とすると、該期間値 β は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 β を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Bの期間値 β を得ることができる。

【1216】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を γ とすると、該期間値 γ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、iは確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、jは確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、kは確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Lは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、lは確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 γ を算出することによって、保留記

憶数に対応した的確な確変状態の期間値 γ を得ることができる。

【1217】

また、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず4個であり、図12-14に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が1100回の変動表示に占める割合に各保留記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た的確な期間値を得ることができる。

【1218】

特に、遊技状態が時短状態Aであり、該時短状態Aにおいて第2特別図柄の変動表示が
10
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
20
結果がはずれとなる平均変動時間、 d' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 α' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Aの期間値 α' を得ることができる。

【1219】

また、遊技状態が時短状態Bであり、該時短状態Bにおいて第2特別図柄の変動表示が
30
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
40
 β' を得ることができる。

【1220】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第2特別図柄の変動表示が実行
50
される場合の期間値を γ' とすると、該期間値 γ' は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i' は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j' は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k' は確変状態において第2特図保留記

憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Lは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l' は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 γ' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 γ' を得ることができる。

【1221】

以上のように、本特徴部099SGにおける時短状態A、時短状態B、確変状態においては、第2特図保留記憶数が0個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が1個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が2個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が3個である状態で110回または1100回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く（1変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態A、時短状態B、確変状態において遊技者が第2特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図12-26（B）、図12-27（B）、図12-28（B）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を110回または1100回行う場合）においても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く（1変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

【1222】

また、本特徴部099SGでは、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間、確変状態における1の変動の平均変動時間のそれぞれで110または1100を乗算して得た値を比較して時短状態Bの変動効率が最も高いことを示す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間、確変状態における1の変動の平均変動時間のそれぞれに乗算する値は、109や1099等、110や1099以外の値であってもよい。尚、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間、確変状態における1の変動の平均変動時間のそれぞれに109や1099を乗算する理由は、時短状態A、時短状態B、確変状態の最初の変動はほぼ必ず保留記憶数が0で変動が開始されるためである。また、時短状態A、時短状態B、確変状態の3状態、または、時短状態Aと確変状態の2状態の最終5変動を他の変動よりも高い割合で特図変動時間が長い変動とする場合については、各状態の最初の変動及び最後の5変動の計6変動を除いた104や1094等を乗算する値としてもよい。

【1223】

（特徴部018SGに関する説明）

次に、特徴部018SGにおける実施の形態について、図13-1～図13-23に基づいて説明する。図13-1は、特徴部018SGにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。図13-2は、（A）は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、（B）は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。尚、本特徴部018SGでは、前記特徴部069SG、099SGのパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部018SGのパチンコ遊技機1の特徴構成を、前記特徴部069SGや特徴部099SGのパチンコ遊技機1に適用可能である。

【1224】

図13-1は、本特徴部018SGにおける変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」

である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【1225】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。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り期待度（大当り信頼度）が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ α とスーパーリーチ β とを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく1種類のみとしてもよい。

【1226】

図13-1に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチ β の変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチ α はずれの変動パターンの可変表示期間（45秒）よりも長い期間（80秒）とされている。一方、スーパーリーチ γ はずれの変動パターンについては、後述するように高ベース用のはずれの変動パターンであるため、可変表示期間がスーパーリーチ α はずれの変動パターンの可変表示期間（45秒）よりも短い期間（40秒）とされている。

【1227】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【1228】

図13-2（A）は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が「大当り」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。

【1229】

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ α はずれの

変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチβはずれの変動パターン)とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1に600個の判定値が割り当てられ、PA2-1に300個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【1230】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2(非リーチはずれの短縮変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチαはずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチβはずれの変動パターン)とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2に700個の判定値が割り当てられ、PA2-1に200個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【1231】

図13-2(B)は、遊技状態が、時短状態(高ベース状態)である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態(高ベース状態)において可変表示結果が「大当たり」である場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該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PB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-4(スーパーリーチγ大当たりの変動パターン)とから決定する。大当たり用変動パターン判定テーブル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「大当たり」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチγの順に決定割合が高くなっている。

【1232】

一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4(非リーチはずれの変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-4(スーパーリーチγはずれの変動パターン)とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-4に97個の判定値が割り当てられている。

【1233】

(各種演出について)

次に、スーパーリーチ演出にて実行される各種演出について、図13-3~図13-5に基づいて説明する。図13-3は、スーパーリーチα、β、γの大当たり変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図13-4は、スーパーリーチα、β、γのはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図13-5は、(A)は各種演出の内容を説明するための図、(B)はキャラクタ種別を説明するための図である。

【1234】

演出制御用CPU120は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出(以下、「Nリーチ演出」と略称する)を実行する。その後、スーパーリーチ演出(以下、「SPリーチ演出」と略称する)に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。

【1235】

一方、図13-3及び図13-4に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミングta0から所定期間が経過するまでの期間(ta0~ta1)では飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおいて飾り図柄の可変表示が行われる(図13-9(N1)参照)。尚、この期間(ta0~ta1)

における遊技効果ランプ9や可動体LED208発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種SPリーチ演出に応じた発光パターンを組合わせることで、多様な発光パターンによって演出効果を高めることができる。

【1236】

可変表示を開始したタイミング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。

10

【1237】

このように「Nリーチ演出」は、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンの双方において実行される共通な演出であり、ノーマルリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展せずに終了し、スーパーリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展する。よって、遊技者は、ノーマルリーチ変動パターンの場合でも、「Nリーチ演出」が実行されることにより後述する「SPリーチ演出A～E」に発展することを期待できるようになる。

【1238】

図13-3及び図13-4に示すように、「SPリーチ演出A～E」は、可変表示結果が「大当たり」となるか否か、つまり、「大当たり」または「はずれ」であることを報知する演出であり、SPリーチ演出期間においては、後述する「決め演出」が所定期間(ta3～ta4)にわたり実行される。そして、図13-3に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合は、「SPリーチ演出A～E」の終了後において、後述する「事後演出」が所定期間(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当たり遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パート(ta5～ta7)と、から構成される。

20

【1239】

また、図13-4に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合は、「SPリーチ演出A～E」の終了とともに可変表示が終了する。尚、はずれの報知が終了した後は(ta5～ta5A)、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せの確定飾り図柄が仮停止表示された状態(揺れた状態)で通常背景画面に戻り、図柄確定期間となるまで仮停止表示される。

30

【1240】

次に、スーパーリーチ変動パターンにて実行される各種演出について説明する。図13-5(A)に示すように、変動パターンがスーパーリーチα変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出A」が実行され、変動パターンがスーパーリーチβ変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出B」または「SPリーチ演出C」が実行され、変動パターンがスーパーリーチα変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出D」または「SPリーチ演出E」が実行される。

40

【1241】

また、図13-5(B)に示すように、「SPリーチ演出A」以外の「SPリーチ演出B～E」においては、味方キャラクタA-1、味方キャラクタA-1とは異なる味方キャラクタA-2と、敵キャラクタX-1、敵キャラクタX-1とは異なる敵キャラクタX-2とが登場可能とされている。尚、味方キャラクタや敵キャラクタの種別数は上記に限られるものではなく、上記以外の味方キャラクタや敵キャラクタが登場可能としてもよい。また、同一キャラクタであっても、表示態様に応じて期待度が異なるようにしてもよい。

【1242】

50

「S P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S Pリーチα変動パターンが決定された場合に実行され、ボーリングチャレンジを行う動画像が表示される演出であり、ピンが全て倒れることで「大当たり」が報知され、ピンが全て倒れないことで「はずれ」が報知される。尚、ボーリングチャレンジの動画像において、味方キャラクタA-1、A-2や敵キャラクタX-1、X-2は表示されない。

【1243】

「S P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S P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「大当たり」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。

10

【1244】

「S P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S P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「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【1245】

「S P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S P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「大当たり」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。

20

【1246】

「S P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S P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。

30

【1247】

尚、スーパーリーチαの変動パターンよりもスーパーリーチβの変動パターンの方が大当たり期待度が高いので、S Pリーチ演出AよりもS Pリーチ演出BやS Pリーチ演出Cの方が大当たり期待度が高い（大当たり期待度：S Pリーチ演出A<S Pリーチ演出B<S Pリーチ演出C）。

【1248】

「決め演出」は、S P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、S P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、押しボタン31Bの操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対し押しボタン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押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、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実行される「可動体演出」と、を含む。

40

【1249】

「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押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、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

50

作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B 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 3 1 B 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。

【1 2 5 0】

また、可動体演出の実行（可動体 3 2 の落下）に応じて、画像表示装置 5 の表示画面には、可動体 3 2 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 L E D 2 0 8 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 6 1 を所定期間（例えば、約 1 0 秒間など）にわたり駆動させてプッシュボタン 3 1 B 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。

10

【1 2 5 1】

また、S P 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、S P リーチ演出 B ～ E では、バトル対決において味方キャラクタと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。

【1 2 5 2】

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。

20

【1 2 5 3】

「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、S P 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、S P リーチ演出 A ～ C 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たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当たり確定報知が行われた後、飾り図柄表示エリア 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「1 0 秒」とされている。

30

【1 2 5 4】

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、大当たり遊技状態の終了後に時短状態 A に制御される「大当たり A」であることが報知され、奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示（図柄昇格）された場合は、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「大当たり B」であることが報知される。

40

【1 2 5 5】

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。

【1 2 5 6】

「事後演出 B」は、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B（高ベース状態）において可変表示結果が大当たりとなる場合に、S P リーチ演出 D、E において大当たり遊技状

50

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たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当たり確定報知が行われた後、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（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。

【1257】

また、図13-3及び図13-4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）。

【1258】

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）。

【1259】

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 a 1～t a 2）よりも短い（t a 1～t a 2；S Pリーチγ<S Pリーチα、β）。

【1260】

また、S Pリーチα、β、γにおけるS Pリーチ演出A～Eの実行期間（t a 2～t a 5）は異なっており、S Pリーチγ（S Pリーチ演出D、E）、S Pリーチα（S Pリーチ演出A）、S Pリーチβ（S Pリーチ演出B、C）の順に長くなっている{t a 2～t a 5；S Pリーチγ（S Pリーチ演出D、E）<S Pリーチα（S Pリーチ演出A）<S Pリーチβ（S Pリーチ演出B、C）}。

【1261】

また、S Pリーチγの可変表示パート期間（40秒）は、S Pリーチαの可変表示パート期間（45秒）及びS P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；S Pリーチβ>S Pリーチα>S Pリーチγ）、S Pリーチγ（S P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5 L、5 C、5 Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Bの実行期間（t a 5～t a 7）は、S Pリーチα（S Pリーチ演出A）及びS Pリーチβ（S P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5 L、5 C、5 Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Aの実行期間（t a 5～t a 7）よりも長い（t a 5～t a 7；S Pリーチγ（15秒）>S Pリーチα、β（10秒））。

【1262】

また、S Pリーチ演出A～Eにおける「決め演出」の実行期間（t a 3～t a 5）は、S Pリーチ演出A～Eにおいて共通とされている（t a 3～t a 5；S Pリーチ演出A＝S Pリーチ演出B＝S Pリーチ演出C＝S Pリーチ演出D＝S Pリーチ演出E）。よって、S P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

10

20

30

40

50

否ボタン演出」の実行期間、及び「可動体演出」の実行期間も、S Pリーチ演出A～Eにおいて共通とされている。

【1263】

また、S P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、S P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。

10

【1264】

また、高ベース用のS Pリーチ γ の可変表示期間は、低ベース用のS Pリーチ β の可変表示期間よりも短く（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ：S Pリーチ $\gamma < \text{S Pリーチ}\beta$ ）、S Pリーチ γ において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）は、S Pリーチ β において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）よりも長い（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ；S Pリーチ $\gamma > \text{S Pリーチ}\beta$ ）。このようにすることで、短い可変表示期間において実行されるS Pリーチ γ では、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

20

【1265】

また、S Pリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、S Pリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通である。このようにすることで、事後演出A、Bの制御データ、特に事後演出Bはキャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、製造コストの低減化を図ることができる。

30

【1266】

また、S Pリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、S Pリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通である一方で、「事後演出A」の実行期間（10秒）と「事後演出B」の実行期間（15秒）とは異なることで、S Pリーチ演出A～C各々に対応する事後演出Aの演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出Bを実行することで、事後演出A、Bが単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【1267】

（S Pリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様）

次に、可変表示結果が大当りである場合のS Pリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様について、図13-6に基づいて説明する。図13-6は、（A）はS Pリーチ演出A～Eにおけるキャラクタの表示態様を示す図、（B）はS Pリーチ演出A～EにおけるLEDの点灯パターンを示す図、（C）はS Pリーチ演出A～EにおけるBGMや効果音の出力パターンを示す図である。

40

【1268】

図13-6（A）に示すように、S Pリーチ演出A～Eにおけるキャラクタの表示態様について説明すると、S Pリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ $t_{a2} \sim t_{a3}$ ）において、S Pリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、S Pリー

50

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。

【1269】

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。

【1270】

また、SPリーチ演出における大当り確定報知の実行期間（ta4～ta5）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。

【1271】

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（ta5～ta6）と再抽選結果パート（ta6～ta7）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。

【1272】

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。

【1273】

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。

【1274】

つまり、SPリーチ演出Aでは、大当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。

【1275】

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。

【1276】

次に、図13-6(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。

【1277】

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。

【1278】

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。

【1279】

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、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。

【1280】

また、事後演出Aにおける再抽選変動パート及び事後演出Bにおける予定出球加算パート(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。

【1281】

また、事後演出Aにおける再抽選結果パート及び事後演出Bにおける予定出球報知パート(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。

【1282】

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。

【1283】

図13-7(A)に示すように、「ボーリング／バトル」において、発光パターン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13-10参照)、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

10

20

30

40

50

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13-11(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13-12(A4)、(A5)参照)。

【1284】

「当否ボタン演出」において、発光パターンLP2-1(B200)は、「ボタンを押し続けてパワーを溜める!」に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光した後、デフォルトの白色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-13参照)、発光パターンLP2-2(B201)は、ボタン操作時パワーアップ(1段階目)用で、「青色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-13参照)、発光パターンLP2-3(B202)は、ボタン操作時パワーアップ(2段階目)用で、「緑色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光であり(図13-13参照)、発光パターンLP2-4(B203)は、ボタン操作時パワーアップ(3段階目)用で、「赤色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンである(図13-13参照)。尚、発光パターンLP2-2~4は、遊技者の長押し操作(ゲージ表示の溜まり具合)に応じて段階的に青色、緑色、赤色(MAX)に変化する発光パターンとされている。

【1285】

「はずれ報知」において、発光パターンLP3-1(B300)は、結果報知で「はずれ」が報知されるときに、輝度の低い白色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、表示画面が通常背景に戻っても次変動が開始されるまで継続するパターンである(図13-16参照)。

【1286】

「可動体演出&大当たり報知」において、発光パターンLP3-2(B000)は、結果報知で「大当たり」が報知されるときに、可動体演出(第1期間)においては可動体演出時の背景に合わせた色味で、可動体演出(第2期間)においては可動体演出時の背景画像とエフェクト表示に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、大当たり報知において虹色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンである(図13-14、図13-15参照)。尚、拡張コマンド(B000)は、他の拡張コマンドとは異なり、可動体32を動作させるため動作制御データ(モーター駆動に係るstep数、速度、時間を設定)と、枠LED及び遊技盤面上LEDを発光させるための階調制御データと、の両方が設定されている。

【1287】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【1288】

また、「可動体演出」と「大当たり報知」とで拡張コマンドを分けずに、1つの拡張コマンドで可動体動作制御やLED点灯制御を行うことで、演出に応じて拡張コマンドを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に「可動体演出」と「大当たり報知」とで拡張コマンドが分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に「可動体演出」と「大当たり報知」とを行うことができる。

【1289】

「再抽選変動/予定出球加算」において、発光パターンLP4-1(BA00)は、背

10

20

30

40

50

景の動画像（ぐるぐる）に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり（図13-17（F1）参照）、発光パターンLP4-4（BB00）は、宇宙背景の色味をベースとした発光色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、さらに味方A-1のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠LED及び遊技盤面上のLEDが発光するパターンである（図13-18参照）。

【1290】

「再抽選結果／予定出球報知」において、発光パターンLP4-2（BA01）は、偶数図柄の組合せ（例えば、666など）が停止表示されたときに、枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり（図13-17（F2）参照）、発光パターンLP4-3（BA02）は、奇数図柄の組合せ（例えば、333など）が停止表示されたときに、発光パターンLP4-2よりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり（図13-17（F3）参照）、発光パターンLP4-5（BB01）は、予定出球報知「750」用で、「750」の表示に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「750」が表示されるまでは「1500」と共通の階調制御データが用いられるパターンであり（図13-19（G1-3）～（G3）参照）、発光パターンLP4-6（BB02）は、予定出球報知「1500」用で、「1500」の表示に合わせて「750」が表示されるときよりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「1500」が表示されるまでは「750」と共通の階調制御データが用いられるパターンである（図13-19（G1-4）～（G4）参照）。

【1291】

また、SPリーチ演出A～Eの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当たり確定報知を実行可能であり、大当たり確定報知においては、SPリーチ演出A～Eの種類によらず、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12及び可動体LED208の発光パターンが共通である（例えば、発光パターンLP3-2）ことで、SPリーチ演出A～Eの種類によらず共通の発光パターンにて大当たり確定報知が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1292】

尚、SPリーチ演出A～Eの種類に応じて発光パターンを異ならせてもよい。例えば、SPリーチ演出Aの大当たり確定報知に対応する発光パターンLP3-1を、図13-21に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）とし、SPリーチ演出B、Cの大当たり確定報知に対応する発光パターンLP3-2を、図13-22に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）とし、SPリーチ演出D、Eの大当たり確定報知に対応する発光パターンLP3-3を、図13-22に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）から図13-21に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）に変化するものとしてもよい。

【1293】

また、事後演出Bの予定出球加算パートにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターンは、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eとで共通である（発光パターンLP4-4）ことで、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1294】

また、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bの予定出球報知パートにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）は共通である一方、SPリーチ演出Aに対応する事後演出Aの可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン（発光パターンLP4-2、LP4-3）と、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン（発光パターンLP4-5、LP4-6）と、は異なることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる事後演出Aを実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

【1295】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン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である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる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。

10

【1296】

また、図13-6(B)に示すように、SPリーチ演出におけるLED発光パターンについて、SPリーチ演出B、Cで発光パターンLP1-2を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出Bでは発光パターンLP1-2-1(B200:街背景カラー+敵キャラクタX-1のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用し、SPリーチCでは発光パターンLP1-2-2(B200:街背景カラー+敵キャラクタX-2のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用することで、SPリーチ演出B、CのLED発光パターンの一部(街背景カラー部分)の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタX-1、X-2に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

20

【1297】

SPリーチ演出D、Eで発光パターンLP1-3を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出Dでは発光パターンLP1-3-1(B300:荒野背景カラー+敵キャラクタX-1のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用し、SPリーチEでは発光パターンLP1-3-2(B300:荒野背景カラー+敵キャラクタX-2のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用することで、SPリーチ演出D、EのLED発光パターンの一部(街背景カラー部分)の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタX-1、X-2に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

30

【1298】

また、低ベース状態のSPリーチ演出B、Cと、高ベース状態のSPリーチ演出D、Eとのうち一方(例えば、SPリーチ演出D、E)を共通の発光パターンとし、他方(例えば、SPリーチ演出B、C)を異なる発光パターンとしてもよい。このようにすることで、一方の製造コストの低減化を図りつつ、他方においては演出の違いを好適に見せることができる。

【1299】

(階調制御データ)

ここで、発光演出を実現するための制御データについて簡単に説明する。図13-21は、枠LEDをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。図13-22は、枠LEDをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

40

【1300】

図13-21に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、40ms間隔で七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、なめらかレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1301】

また、図13-22に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB

50

」のデータとして、20 msecの消灯に対応する輝度のデータが30 msec間隔の七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータの合間に指定されている。演出制御用CPU120は、フラッシュレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色で激しく点灯させる。

【1302】

演出制御基板12のROM121には、演出制御用CPU120が各LEDの発光制御を行うために用いる発光制御用テーブルが記憶されている。発光制御用テーブルには、例えば、発光パターン（発光パターンLP1-1～2、LP2-1、LP3-1～3、LP4-1～4など）と、ドライバIDと、出力端子番号と、電気部品と、発光制御生成用データと、が対応付けて定められている。

【1303】

例えば、発光パターンと対応づけられるドライバIDには、発光体ドライバを識別するための識別情報としてのIDが記憶され、出力端子番号には、該発光体ドライバ出力端子の番号が記憶され、電気部品には、該発光体ドライバ及び該出力端子番号に対応する電気部品（例えば、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12、可動体LED208など）が記憶され、発光制御生成用データには、該発光体ドライバに適用するシリアルーパラレル変換回路を制御するためのデータであって、制御データフォーマットに基づく発光制御データを生成するために用いられるデータが記憶される。

【1304】

各発光制御生成用データには、例えば、データ名と、フォーマット種別と、アドレスと、データ送信周期と、単位発光時間と、発光制御周期と、フォーマット用データと、が含まれる。例えば、データ名には、発光制御用テーブルの発光パターンに対応するフォーマット生成用データのデータ名が記憶され、フォーマット種別には、基本フォーマット（EX=0）及び拡張フォーマット（EX=1）のうちのいずれのフォーマットを適用するかの識別情報（「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10 ms（ミリ秒）として説明する。

【1305】

発光制御周期には、1周期分の発光の制御単位とする時間（以下、この周期を「発光制御周期」という。）が記憶される。この発光制御周期は、発光種別に応じて異なる。具体的には、発光種別が「連続」や「点滅」である場合には「100 ms」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の変化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「1800 ms」といった時間を定めておくことができる。

【1306】

フォーマット用データには、該フォーマット種別のフォーマットを適用して発光制御データに含める時系列のQデータが記憶される。具体的には、フォーマット用データには、発光順序と、該発光順序に対応するRGB値に対応するQデータと、が対応付けて定められている。

【1307】

本実施の形態では、16進数で表現されるQデータ（カラー16進数、RGBカラー値）によって、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光を制御することとして説明する。カラー16進数では、RGBそれぞれを2桁ずつ合計6桁の16進数（0～F）で表現することで「16×16=256階調」を表すが、本明細書では、RGBそれぞれの2桁の数値を同じ値とし、RGBそれぞれを1桁ずつの合計3桁に省略した表記として図示・説明する。また、簡明化のため、16進数を表す「0x」の表記は省略して図示・説明する。

【1308】

また、Qデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアル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。

【1309】

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「10ms」であれば、演出制御基板12から発光体ドライバに対して10ms毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「100ms」であれば、対象となるLEDに100msの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「100ms」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

10

【1310】

また、例えば、フォーマット用データにおいて、発光順序には「1」～「N」までの順序が定められており、発光順序「1」～「N」それぞれについて、各グループのQデータ（RGB値）として「0、0、F」が定められていれば、全ての発光順序について、QデータのうちのR値及びG値が「0」とされ、B値が「F」とされているため、青色の連続発光が実現される。

【1311】

次に、LEDを階調制御して、混色による発光を実現するための制御データについて説明する。ここで説明する階調制御データにおけるQデータ（RGB値）は、上記の発光制御生成用データに含まれるフォーマット用データのQデータにそのまま適用することが可能である。

20

【1312】

図13-22は、枠LED9L1～9L12における虹色の点滅（フラッシュレインボー発光、発光パターンLP3-2などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠LED9R1～9R12の階調制御データは枠LED9L1～9L12と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間 Δt_n を示し、その右欄には、各グループ（グループ1（9L1）、グループ2（9L2）、グループ3（9L3）、グループ4（9L4）、・・・）に対応するQデータ（RGB値）を16進数で表現している。

30

【1313】

また、図13-22に示す階調制御データの発光順序2では、切替単位発光時間 Δt_n は20msであり、グループ1～12（9L1～9L12）のQデータ（RGB値）が「0、0、0」とすることで、枠LED9L1～9L12において消灯を実現している。

【1314】

また、図13-22に示す階調制御データの発光順序1では、切替単位発光時間 Δt_n は30msであり、グループ1、2のQデータ（RGB値）が「0、4、F」、グループ3のQデータ（RGB値）が「0、8、F」、グループ4のQデータ（RGB値）が「0、C、F」、グループ5のQデータ（RGB値）が「0、F、D」、グループ6のQデータ（RGB値）が「0、F、9」、グループ7のQデータ（RGB値）が「0、F、5」、グループ8のQデータ（RGB値）が「0、F、1」、グループ9のQデータ（RGB値）が「2、F、0」、グループ10のQデータ（RGB値）が「6、F、0」、グループ11のQデータ（RGB値）が「A、F、0」、グループ12のQデータ（RGB値）が「F、F、0」とすることで、枠LED9L1～9L12においてそれぞれ異なる発光色（発光順序3の発光色とも異なる）の発光を実現している。

40

【1315】

このように、短い切替単位発光時間 Δt_s で、枠LED9L1～9L12に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御するとともに、枠LED9L1～9L12

50

を消灯させる制御を間に挟むことで、人間の視覚的に、虹色で点滅しているかのように視認させることができる。なお、間に挟む態様は消灯に限らず、例えば、虹色を構成しない白色であってもよく、白色で発光させる場合には、虹色を構成する色の認識を阻害しないために「1、1、1」など輝度の低いRGB値を設定してもよい。

【1316】

図13-21は、枠LED9L1～9L12における虹色の点灯（なめらかレインボー発光、発光パターンLP3-1などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。

【1317】

図13-21に示す階調制御データでは、図13-21に示す階調制御データとは異なり、枠LED9L1～9L12を消灯させる制御が間に挟み込まれていない。そのため、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。階調制御データの発光順序1では、切替単位発光時間 Δt_n は40msであり、階調制御データの発光順序2と同じ発光色の発光を実現している。また、階調制御データでも、短い切替単位発光時間 Δt_s で枠LED9L1～9L12に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御することで、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。

【1318】

次に、図13-6（C）に示すように、SPリーチ演出A～EにおけるBGMや効果音の出力パターンについて説明する。また、以下に説明する各種音パターンは、音量、音質、リズム、テンポ、楽曲など複数の要素のうち少なくともいずれか1つが他の音パターンと異なっているものであり、各音パターンは種々に変更可能である。

【1319】

SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ $t_{a2} \sim t_{a3}$ ）において、SPリーチ演出Aでは、音パターンBP1-1にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Bでは、音パターンBP1-2にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Cでは、音パターンBP1-3にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Dでは、音パターンBP1-4にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Eでは、音パターンBP1-5にてBGMや効果音出力される。

【1320】

また、SPリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eで共通の音パターンBP2-1～4にて出力される。尚、音パターンBP2-2～4については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、音パターンBP2-2、BP2-3、BP2-4の順に期待度が高くなっている。

【1321】

また、SPリーチ演出における「可動体演出」及び「大当たり報知」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eでは、音パターンBP0-1～3にてBGMや効果音出力される。また、SPリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eでは、共通の音パターンBP3-1～3にて点灯される。

【1322】

また、事後演出Aにおける再抽選変動パート及び事後演出Bにおける予定出球加算パート（ $t_{a5} \sim t_{a6}$ ）において、SPリーチ演出A～Cでは、音パターンBP4-1にて出力され、SPリーチ演出D、Eでは、音パターンBP4-4にてBGMや効果音出力される。

【1323】

また、事後演出Aにおける再抽選結果パート及び事後演出Bにおける予定出球報知パート（ $t_{a6} \sim t_{a7}$ ）において、SPリーチ演出A～Cでは、音パターンBP4-2、または、音パターンBP4-3にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出D、Eでは、音パターンBP4-5、または、音パターンBP4-6にてBGMや効果音出力される。

【1324】

尚、上記音パターンBP1-1～4、BP2-1～4、BP0-1～3、BP3-1～3、BP4-1～4は、それぞれ音制御データに基づき、異なる態様にて音を出力させるパターンとされており、以下において各音パターンの概略を説明する。

【1325】

図13-7(B)に示すように、「ボーリング／バトル」において、音パターンBP1-1は、SPリーチ演出A用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ！」のボイス、SPリーチ演出AのBGMが出力されるパターンであり(図13-10参照)、音パターンBP1-2は、SPリーチ演出B用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出BのBGM、バトル効果音が出力されるパターンであり(図13-11(A2)参照)、音パターンBP1-3は、SPリーチ演出C用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-2のボイス、SPリーチ演出CのBGM、バトル効果音が出力されるパターンであり(図13-11(A3)参照)、音パターンBP1-4は、SPリーチ演出D用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出DのBGM、バトル効果音が出力されるパターンであり(図13-12(A4)参照)、音パターンBP1-5は、SPリーチ演出E用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出EのBGM、バトル効果音が出力されるパターンである(図13-12(A5)参照)。

【1326】

「当否ボタン演出」において、音パターンBP2-1は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ」のボイス、パワーレベル0の効果音が出力されるパターンであり、(図13-13参照)、音パターンBP2-2は、パワーレベル1の効果音が出力されるパターンであり、音パターンBP2-3は、パワーレベル2の効果音が出力されるパターンであり、音パターンBP2-4は、パワーレベル3(MAX)のボイス、パワーレベル3(MAX)の効果音が出力されるパターンである。

【1327】

「はずれ報知」において、音パターンBP3-1は、失敗の効果音が出力されるパターンであり(図13-16(H1)参照)、音パターンBP3-2は、味方A-1の敗北(残念)ボイス、バトル敗北のBGMが出力されるパターンであり(図13-16(H2)(H4)(H5)参照)、音パターンBP3-3は、味方A-2の敗北(残念)ボイス、バトル敗北のBGMが出力されるパターンである(図13-16(H3)参照)。

【1328】

「可動体演出&大当たり報知」において、音パターンBP0-1は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のBGMが出力されるパターンであり(図13-15(E1)参照)、音パターンBP0-2は、可動体演出の効果音、味方A-1の勝利ボイス、バトル勝利のBGMが出力されるパターンであり(図13-15(E2)(E4)(E5)参照)、音パターンBP0-3は、可動体演出の効果音、味方A-2の勝利ボイス、バトル勝利のBGMが出力されるパターンである(図13-15(E3)参照)。

【1329】

「再抽選変動／予定出球加算」において、音パターンBP4-1は、再抽選変動のBGMが出力されるパターンであり(図13-17(F1)参照)、音パターンBP4-4は、予定出球加算のBGM、予定出球加算の効果音(攻撃)、味方A-1の予定出球加算用ボイス、「押せ！」のボイスが出力されるパターンである(図13-18参照)。

【1330】

「再抽選結果／予定出球報知」において、音パターンBP4-2は、偶数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGMが出力されるパターンであり(図13-17(F2)、音パターンBP4-3は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGMが出力されるパターンであり(図13-17(F3)参照)、音パターンBP4-5は、予定出球報知のBGM、

750の効果音が出力されるパターンであり（図13-19（G1-3）～（G3）参照）、音パターンBP4-6は、予定出球報知のBGM、1500の効果音、MAXのボイスが出力されるパターンである（図13-19（G1-4）～（G4）参照）。

【1331】

また、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のSPリーチ演出A～Eでも共通である（音パターンBP0-1～3）ことで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1332】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンBP2-1～4である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音が出力されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより効果音を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【1333】

（SPリーチ演出A～Eの流れ）

次に、SPリーチ演出A～Eの流れについて、図13-8に基づいて説明する。図13-8は、SPリーチ演出A～Eの流れを示す樹形図である。

【1334】

図13-8に示すように、SPリーチ α 、 β 、 γ において、Nリーチ演出から発展してSPリーチ演出が發展されると、SPリーチ演出Aの場合は、（A1）に示すようにボーリングの開始画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、（A2）に示すように味方キャラクター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、SPリーチ演出Cの場合は、（A3）に示すように味方キャラクター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、SPリーチ演出Dの場合は、（A4）に示すように味方キャラクター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、SPリーチ演出Eの場合は、（A5）に示すように味方キャラクター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、SPリーチ演出A～Eにおける前半の演出態様は、SPリーチ演出A～E各々で異なる。

【1335】

次いで、SPリーチ演出の終盤における所定タイミングで当否ボタン演出が開始される。具体的には、（B1）に示すように、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する第1操作促進演出が開始された後、該第1操作促進演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、（B2）に示すように、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作を促進する第2操作促進演出が開始される。このように、当否ボタン演出における演出態様は、SPリーチ演出A～Eで共通とされている。

【1336】

次いで、可変表示結果が大当たりとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、（C）に示すように、ボーリングでは最後の一投、バトルでは最後の一撃を示す画像が表示される。

【1337】

次いで、SPリーチ演出Aの場合は、（D1）に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、ボールがピンに当たったことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、（D2）に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクターX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、SP

10

20

30

40

50

リーチ演出Cの場合は、(D3)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-2が攻撃されたことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、(D4)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、(D5)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-2が攻撃されたことを示す画像が表示される。このように、可動体演出の演出態様は、SPリーチ演出Aと、SPリーチ演出B、Dと、SPリーチ演出C、Eとで異なる。

【1338】

次いで、SPリーチ演出Aの場合は、(E1)に示すように、ピンが倒れたことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、(E2)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Cの場合は、(E3)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、(E4)に示すように、バトルBに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、(E5)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、SPリーチ演出A～E各々で異なる。

【1339】

次いで、SPリーチ演出A～Cの場合は、事後演出Aが開始され、(F1)に示す再抽選変動パートにおいて、(E1～E3)において仮停止表示された飾り図柄が再可変表示する画像が表示された後、(F2)(F3)に示す再抽選結果パートにおいて、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。

【1340】

また、SPリーチ演出Dの場合は、事後演出Bが開始され、(G1)に示す予定出球加算パートにおいて、(A4)において表示されていた味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を攻撃して予定出球が加算される画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、事後演出Bが開始され、(G2)に示す予定出球加算パートにおいて、(A5)において表示されていた味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を攻撃して予定出球が加算される画像が表示される。次いで、SPリーチ演出D、Eの場合は、(G3)(G4)に示す予定出球報知パートにおいて、予定出球数が表示される。

【1341】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間において押しボタン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、押しボタン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。

【1342】

次いで、SPリーチ演出A～Eの場合は、(I1)に示すように、大当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。

【1343】

(SPリーチ演出A～Eの演出動作例)

次に、演出制御用CPU120が実行するSPリーチ演出A～Eの演出動作例について、図13-9～図13-20に基づいて説明する。図13-9は、SPリーチα、β、γ

10

20

30

40

50

の可変表示が開始されてからSPリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図13-10は、SPリーチ演出Aの演出動作例を示す図である。図13-11は、SPリーチ演出B、Cの演出動作例を示す図である。図13-12は、SPリーチ演出D、Eの演出動作例を示す図である。図13-13は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図13-14は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図13-15は、SPリーチ演出A～Eの大当たり報知の演出動作例を示す図である。図13-16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13-17は、事後演出Aの演出動作例を示す図である。図13-18は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。図13-19は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。

【1344】

尚、以下の説明において、SPリーチ演出A～Eのうち共通に実行される演出動作についてはまとめて説明し、異なる演出動作については個別に説明するものとする。また、各コマに付された番号（例えば、A～I）の一部は、図13-8に示すコマに付された番号と対応しているものとする。

【1345】

図13-9（N1）に示すように、始動入賞の発生に伴い変動パターンとしてSPリーチα、β、γのいずれかが決定されたことに基づいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が開始される。

【1346】

尚、以下において、特徴部069SGのアクティブ表示領域069SG013に対応するアクティブ表示領域018SG013には、アクティブ表示069SG003に対応するアクティブ表示018SG003が表示され、第1保留表示領域069SG011に対応する第1保留表示領域018SG011には、保留表示069SG001に対応する保留表示018SG001が表示され、第2保留表示領域069SG012に対応する第2保留表示領域018SG012には、保留表示069SG002に対応する保留表示018SG002が表示されるものとする。

【1347】

可変表示が開始された後、図13-9（N2）に示すように、可変表示態様がリーチ態様となった場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出が開始される。図13-9（N3）に示すように、リーチ態様となってから所定時間が経過したタイミングにおいて、飾り図柄表示エリア5Cに、飾り図柄表示エリア5L、5Rに停止表示されている飾り図柄とは異なる数字の飾り図柄が仮停止表示した後、図13-9（N4）に示すように、飾り図柄表示エリア5Cの可変表示が再開されることで、SPリーチ演出に発展する。

【1348】

図13-10（A1）に示すように、SPリーチ演出Aに発展した場合、表示画面の中央に表示されていた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Aを開始することを示すリーチタイトル画像018SG01Aが表示される。リーチタイトル画像018SG01Aは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100（例えば、SPリーチ演出A）と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101（例えば、星の数など）と、ボーリングを表す内容表示018SG102と、を有する。

【1349】

次いで、図13-10（A1-1）に示すように、ボーリングのレーンにピンが並べられ、チャレンジが開始されることを示す画像018SG103が表示され、図13-10（A1-2）に示すように、ボールがピンに当たって倒された画像018SG104が表示された後、図13-10（A1-3）に示すように、ボーリングのレーンにピンが1本残る画像と、「残り1本！」の文字と、を有し、次の一投が最後の一投となることを示す画像018SG105が表示される。また、発光演出として、発光パターンLP1-1に基づいて可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯し、音

10

20

30

40

50

演出として、音パターンB P 1-1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。

【1350】

図13-11(A2)に示すように、S P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5 S Rに縮小表示されるとともに、S P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018 S G 01 Bが表示される。リーチタイトル画像018 S G 01 Bは、S Pリーチ演出の種別を示すタイトル表示018 S G 100(例えば、S Pリーチ演出B)と、大当たり期待度を示す期待度表示018 S G 101(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018 S G 102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 208や枠L E D 9 L 1~9 L 12、9 R 1~9 R 12が点灯し、音演出として、音パターンB P 1-2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。

10

【1351】

次いで、図13-11(A2-1)に示すように、街を表す背景画像018 S G 201と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018 S G A 1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018 S G X 1と、を有し、対決が開始されることを示す画像018 S G 202が表示され、図13-11(A2-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが戦っている画像018 S G 203が表示された後、図13-11(A2-3)に示すように、キャラクタ画像018 S G A 1とキャラクタ画像018 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018 S G 204が表示される。

20

【1352】

図13-11(A3)に示すように、S Pリーチ演出Cに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域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018 S G 01 Cが表示される。リーチタイトル画像018 S G 01 Cは、S Pリーチ演出の種別を示すタイトル表示018 S G 100(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018 S G 101(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018 S G 102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 208や枠L E D 9 L 1~9 L 12、9 R 1~9 R 12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。

30

【1353】

次いで、図13-11(A3-1)に示すように、街を表す背景画像018 S G 201と、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018 S G A 2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018 S G X 2と、を有し、対決が開始されることを示す画像018 S G 212が表示され、図13-11(A3-2)に示すように、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが戦っている画像018 S G 213が表示された後、図13-11(A3-3)に示すように、キャラクタ画像018 S G A 2とキャラクタ画像018 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018 S G 214が表示される。

40

【1354】

図13-12(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018 S G 01 Dが表示される。リーチタイトル画像018 S G 01 Dは、S Pリーチ演出の種別を示すタイトル表示018 S G 100(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018 S G 101(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018 S G 102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 208や枠L E D 9 L 1~9 L 12、9 R 1~9 R 12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

50

れる。

【1355】

次いで、図13-12(A4-1)に示すように、荒野を表す背景画像018SG221と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG222が表示され、図13-12(A4-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが戦っている画像018SG223が表示された後、図13-12(A4-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG224が表示される。

10

【1356】

図13-12(A5)に示すように、SPリーチ演出Eに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Eが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Eが表示される。リーチタイトル画像018SG01Eは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出E)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-3に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-5に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

20

【1357】

次いで、図13-12(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13-12(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13-12(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。

30

【1358】

次に、図13-13(B1)に示すように、当否ボタン演出が開始されると、プッシュボタン31Bを模したボタン画像018SG241と、例えば「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ!」などの操作促進表示018SG242と、が表示され、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する操作促進演出が開始される。また、発光演出として、発光パターンLP2-1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。

【1359】

次いで、図13-13(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。

40

【1360】

図13-13(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

50

、可変表示結果に応じてゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 が M A X 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。

【1 3 6 1】

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 1 3 - 1 3 (B 1 - 3) に示すように、操作促進表示 0 1 8 S G 2 4 2 が「放せ！」に切替表示され、遊技者にプッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が促されるとともに、ゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図 1 3 - 1 3 (B 1) ~ 図 1 3 - 1 3 (B 1 - 3) の演出動作は S P リーチ演出 A ~ E で共通である。

【1 3 6 2】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図 1 3 - 1 3 (B 1) ~ 図 1 3 - 1 3 (B 1 - 2) に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくてもよい。

【1 3 6 3】

そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図 1 3 - 1 4 に示す可動体演出が開始される。

【1 3 6 4】

可動体演出が開始されてから所定時間（例えば、1 ~ 3 秒など）が経過するまでの第 1 期間では、図 1 3 - 1 4 (C) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 が表示される。尚、攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 は、プッシュボタン 3 1 B の球状の操作部を模した物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、からなる。また、可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターン L P 3 - 2 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターン B P 0 - 1 ~ 3 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から効果音が出力され、振動演出として、振動モータ 6 1 によりプッシュボタン 3 1 B が振動する。

【1 3 6 5】

上記のように、可動体演出の第 1 期間では、S P リーチ演出 A ~ E で共通の態様の演出が実行されるが、第 1 期間が終了した後の第 2 期間では、以下のように、S P リーチ演出 A ~ E で異なる態様の演出が実行される。

【1 3 6 6】

図 1 3 - 1 4 (D 1) に示すように、S P リーチ演出 A の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B とを有し、物体が何かに当たった衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 が表示される。

【1 3 6 7】

尚、本実施の形態では、衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 では物体（ボール）が衝突した被衝突物（例えば、ピン）が表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。

【1 3 6 8】

また、図 1 3 - 1 4 (D 2) (D 4) に示すように、S P リーチ演出 B 及び S P リーチ演出 D の場合、第 2 期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、敵キャラクタ X 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、を有し、攻撃が敵キャラクタ X - 1 に当たったことを示す衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 2 が表示される。

【1 3 6 9】

また、図13-14(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X-2に当たったことを示す衝撃画像018SG253が表示される。

【1370】

また、図13-14(D1)～(D5)に示す可動体演出の第2期間においては、共通の表示演出、発光演出、音演出、振動演出が行われる。詳しくは、可動体32の振動に応じて、エフェクト画像018SG250Bの表示と非表示とが交互に行われ(可動体32が上方に移動したとき非表示、下方に移動したとき表示など)、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が基本的に可動体の背景及びエフェクト画像018SG250Bに合わせて、オレンジ色や赤色が可動体LED208から枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の順に外側方向に流れていく発光パターンで発光するとともに、エフェクト画像018SG250Bが表示されるときに激しく白でフラッシュする発光パターンで発光し、音演出として、音パターンBP0-1～3に基づいて、所定の効果音がスピーカ8L、8Rから出力され、振動演出として、振動モータ61によりプッシュボタン31Bが振動する。尚、図13-14(D1)～(D5)において、導光板表示装置を用いた表示等を行うようにしてもよい。

【1371】

尚、図13-14(D2～D5)において、可動体32の振動に応じて表示されるエフェクト画像018SG250Bは、同時期に表示されているキャラクタ画像018SGX1、018SGX2の表示色と共通または類似する表示色(例えば、同系色など)で表示されている。このようにすることで、敵キャラクタを示すキャラクタ画像018SGX1、018SGX2とエフェクト画像018SG250Bとの関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【1372】

そして、可動体演出が終了した後は、図13-15に示すように、大当たりとなることが報知される。具体的には、SPリーチ演出Aの場合は、図13-15(E1)に示すように、倒れたボーリングのピンを示す画像018SG261と、「成功!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、ボーリングチャレンジに成功したことを示すリザルト画像018SG260Aが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-1に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音出力され、振動演出は終了する。

【1373】

また、SPリーチ演出Bの場合は、図13-15(E2)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1Zと、「勝利!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Bが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX1Zは、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX1Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【1374】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図13-15（E3）に示すように、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Cが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-3に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX2Zは、倒された敵キャラクタX-2がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX2Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【1375】

また、SPリーチ演出Dの場合は、図13-15（E4）に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Dが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1376】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13-15（E5）に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Eが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1377】

そして、リザルト画像018SG260A～018SG260Eが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像018SG260A～018SG260Eが非表示となり、図13-15（E6）に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、666など）が仮停止表示されるとともに、「大当たり」の文字が表示されることにより、大当たりが確定したことを示す大当たり確定報知が実行される。

【1378】

一方、図13-13（B1）～図13-13（B1-3）に示す当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン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13-16に示すように、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【1379】

具体的には、図13-16（H1）に示すように、SPリーチ演出Aの場合、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、倒れずに残ったボーリングのピンを示す画像018SG271と、「失敗・・・」を示す文字表示018SG272と、を有し、ボーリングチャレンジに失敗したことを示すリザルト画像018SG270Aが表示される。ま

10

20

30

40

50

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。

【1380】

また、SPリーチ演出B及びSPリーチ演出Dの場合は、図13-16(H2)(H4)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。

10

【1381】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図13-16(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、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。

20

【1382】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13-16(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。

30

【1383】

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13-16(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。

40

【1384】

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13-17に示す事後演出Aが実行される。

【1385】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア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13-17(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、9R1~9

50

R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 1 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

【1 3 8 6】

そして、図 1 3 - 1 7 (F 2) に示す再抽選結果パートにおいて、大当り種別が大当り 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り組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ (例えば、6 6 6 など) 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 L P 4 - 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 4 - 2 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M が出力される。

10

【1 3 8 7】

また、図 1 3 - 1 7 (F 3) に示す再抽選結果パートにおいて、大当り種別が大当り B (確変) の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ (例えば、3 3 3 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 L P 4 - 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 4 - 3 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 3 8 8】

次に、S P リーチ演出 D、E において大当り確定報知が実行された場合は、図 1 3 - 1 8 に示す事後演出 B が実行される。

20

【1 3 8 9】

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 1 3 - 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。

30

【1 3 9 0】

次いで、S P リーチ演出 D の場合は、図 1 3 - 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 3 9 1】

また、S P リーチ演出 E の場合は、図 1 3 - 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。

40

【1 3 9 2】

そして、図 1 3 - 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

50

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。

【1393】

次いで、SPリーチ演出 D の場合は、図 13-19 (G1-3) に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 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、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 LP 4-5 に基づいて、可動体 LED 2 0 8 や枠 LED 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 BP 4-5 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から BGM や効果音

10

【1394】

一方、SPリーチ演出 E の場合は、図 13-19 (G1-4) に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 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、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 LP 4-6 に基づいて、可動体 LED 2 0 8 や枠 LED 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 BP 4-6 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から BGM や効果音や

20

【1395】

そして、図 13-19 (G1-5) に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 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 0 1 8 S G X Z と、が表示されるとともに、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 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「750」など）が停止表示される。

【1396】

図 13-19 (G3) に示すように、大当り B (6 R 大当り) の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 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。

30

【1397】

また、図 13-19 (G4) に示すように、大当り C (10 R 大当り) の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1500」など）に更新表示された後、大当り遊技状態に制御される。

【1398】

(SPリーチ演出種別決定テーブル)

次に、演出制御用 CPU 120 が図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 (ステップ S171) において、決定された変動パターンが SPリーチ変動パターンである場合に実行する SPリーチ演出種別決定処理において、SPリーチ演出種別を決定する際に用いる SPリーチ演出種別決定テーブルについて説明する。図 13-20 は、(A) は SPリーチ演出種別決定テーブル A、(B) は SPリーチ演出種別決定テーブル B、(C) は SPリーチ演出種別決定テーブル C を示す図である。

40

【1399】

SPリーチ演出種別決定処理では、例えば、SPリーチ演出種別決定用乱数 (0~99) を抽出するとともに、図 13-20 に示す SPリーチ演出種別決定テーブル A~C のいずれかをを用いて SPリーチ演出種別を決定する。

【1400】

SPリーチ演出種別決定テーブルにおいては、図 13-20 (A) ~ (C) に示すように、「大当り C (10 R)」、「大当り B (6 R)」、「大当り A (6 R)」、「はずれ

50

」のそれぞれに対して、ＳＰリーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図１３－２０（Ａ）～（Ｃ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【１４０１】

変動パターンがＳＰリーチαである場合は、図１３－２０（Ａ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＡが用いられる。具体的には、「大当たり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。「大当たりＡ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＡ－１」に１００個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＡ－２」に１００個の判定値が割り当てられている。

【１４０２】

変動パターンがＳＰリーチβである場合は、図１３－２０（Ｂ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＢが用いられる。具体的には、「大当たり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。「大当たり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。

【１４０３】

つまり、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場合において、大当たり種別が「大当たりＡ（６Ｒ）」よりも遊技者にとって有利な「大当たりＢ（６Ｒ）」のときは、ＳＰリーチ演出ＣがＳＰリーチ演出Ｂよりも高い割合で決定される。

【１４０４】

また、変動パターンがＳＰリーチγである場合は、図１３－２０（Ｃ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＣが用いられる。具体的には、「大当たり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。「大当たり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。

【１４０５】

つまり、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場合において、大当たり種別が「大当たりＢ（６Ｒ）」よりも遊技者にとって有利な「大当たりＣ（１０Ｒ）」のときは、ＳＰリーチ演出ＥがＳＰリーチ演出Ｄよりも高い割合で決定される。

【１４０６】

（作用・効果）

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Ｂ）と、敵キャラクタを表示することなく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Ａ）と、を実行可能であり、ＳＰリーチ演出において大当た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。

【１４０７】

10

20

30

40

50

このようにすることで、敵キャラクタが表示されるＳＰリーチ演出Ｂと敵キャラクタが表示されないＳＰリーチ演出Ａとで、可動体演出における可動体３２の動作態様と可動体ＬＥＤ２０８の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、可動体演出の実行期間における敵キャラクタの表示の有無によってＳＰリーチ演出と可動体演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【１４０８】

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。

10

【１４０９】

尚、本実施の形態では、第１特定演出としてＳＰリーチ演出Ｂを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＳＰリーチ演出Ｃ～Ｅのいずれかについても適用可能である。

【１４１０】

また、可動体演出の実行期間は、第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とを含み、第１期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで共通である一方で（図１３－１４（Ｃ）の攻撃画像０１８ＳＧ２５０は共通）、第２期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで異なる（図１３－１４（Ｄ１）に示す画像と、図１３－１４（Ｄ２～Ｄ５）に示す画像とは異なる）。このようにすることで、第１期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第１期間まではＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａのいずれであるのが不明となるので、ＳＰリーチ演出の演出興趣を向上できる。

20

【１４１１】

また、ＳＰリーチ演出として、敵キャラクタＸ－１とは異なる敵Ｘ－２を表示するＳＰリーチ演出Ｅを実行可能であり、大当たり状態に制御される割合は、ＳＰリーチ演出Ｂが実行されたときとＳＰリーチ演出Ｅが実行されたときとで異なる。つまり、低ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてＳＰリーチ演出Ｂを実行可能なＳＰリーチβ変動パターンの決定割合は３００／９９７であり、高ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてＳＰリーチ演出Ｅを実行可能なＳＰリーチγ変動パターンの決定割合は８００／９９７である。そして、ＳＰリーチ演出Ｃにおいては、大当たりが報知される場合に実行される可動体演出の実行期間において可動体３２の動作に応じたＳＰリーチ演出Ｂと共通のエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂが表示されるとともに敵キャラクタＸ２を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＸ２が表示され、ＳＰリーチ演出Ｃで実行される可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンは、ＳＰリーチ演出Ｂで実行される可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンと共通の発光パターンＬＰ３－２である。

30

【１４１２】

このようにすることで、可動体演出における可動体３２の動作態様と可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンとを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、大当たり状態に制御される割合が異なるＳＰリーチ演出を増やすことができ、いずれのＳＰリーチ演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【１４１３】

また、ＳＰリーチ演出Ｂで実行される可動体演出において表示される敵キャラクタＸ１は、エフェクト画像に類似した態様で表示されることで、敵キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【１４１４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出を、第１態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ

50

）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（ $t_{a2} \sim t_{a5}$ のうちの $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）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13-17参照）、SPリーチ演出Dの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出B（図13-18、図13-19参照）が実行される。

【1415】

このようにすることで、SPリーチ演出BとSPリーチ演出Dとで、敵キャラクタや可動体演出における可動体32の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の敵キャラクタX-1を異なる演出で表示することで、SPリーチ演出B、Dと可動体演出及びSPリーチ演出B、Dと事後演出A、Bとの関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【1416】

より詳しくは、SPリーチ演出で大当たり確定報知が行われた後の事後演出においても、SPリーチ演出にて表示されていたキャラクタを用いて飾り図柄の再変動結果報知や予定出球数報知が行われるので、SPリーチ演出の種別によらず、再変動結果報知や予定出球数報知などの報知を共通に行う一方で、表示内容はSPリーチ演出の種別に対応させることで、SPリーチ演出から事後演出までを一連の演出として見せることが可能となる。

【1417】

また、演出制御用CPU120は、SPリーチ演出で実行される可動体演出の後において、敵キャラクタX-1を特殊態様に変化させる特殊演出（例えば、敵キャラクタが消える態様の演出）を実行可能であり、SPリーチ演出Bでは、事後演出Aの前の大当たり報知において、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像018SGX1Zが表示され（図13-15（E2）参照）、SPリーチ演出Dでは、事後演出Bにおいて、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZが表示される（図13-19（G1-5）参照）。このようにすることで、SPリーチ演出の種別に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

【1418】

尚、本実施の形態では、特殊演出として、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となる演出や、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる演出等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、敵キャラクタがフレームアウト表示により非表示となる演出や、非表示となったことを示す画像（例えば、星やエフェクト画像など）を表示する演出であってもよい。また、キャラクタが非表示となるものでなく、透過率が高まるものや、輝度が低下するものや、画像が変形するもの等、非表示とならなくても態様に変化する演出であれば種々に変更可能である。

【1419】

また、低ベース状態においてSPリーチβ大当たり変動パターンが決定されたときにSPリーチ演出Bが実行された場合、「大当たりA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は30%であり、高ベース状態においてSPリーチγ大当たり変動パターンが決定されたときにSPリーチ演出Dが実行された場合、「大当たりB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は40%である。このようにすることで、SPリーチ演出B、Dのいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1420】

また、演出制御用CPU120は、敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とを表示し該敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出（例えば、SPリーチ演出D）と、敵キャラクタX-1とは異なる敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とを表示し該敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とを用いて大当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X-1と味方キャラクタA-1とを表示して動作させることにより、該SPリーチ演出Dにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行可能であり、SPリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに、該SPリーチ演出Eにて表示した敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とを表示して動作させることにより、該SPリーチ演出Eにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行可能であり、少なくとも味方キャラクタA-1の動作態様は、SPリーチ演出Dに対応する事後演出BとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）。

10

【1421】

このようにすることで、SPリーチ演出と事後演出において共通の味方キャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、SPリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

【1422】

また、宇宙を表す背景画像018SG280は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）ことで、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

20

【1423】

また、味方キャラクタA-1は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）ことで、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1424】

また、SPリーチ演出Dに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示され、SPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示される（図13-18～図13-19参照）ことで、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出Bの印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

30

【1425】

また、演出制御用CPU120は、事後演出として、SPリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Dに関連した演出態様の第1事後演出（例えば、事後演出B）と、SPリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Eに関連した演出態様の第2事後演出（例えば、事後演出B）と、SPリーチ演出Aにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Aに関連した演出態様の第3事後演出（例えば、事後演出A）を実行可能であり、第2有利状態に制御される割合は、SPリーチ演出DとSPリーチ演出EとSPリーチ演出Aのいずれが実行されるかによって異なる。

40

【1426】

つまり、高ベース状態においてSPリーチγ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Dが実行された場合は40%、SPリーチ演出Eが実行された場合は60%であり、低ベース状態においてSPリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Aが実行された場合で100%である。

50

【1427】

このようにすることで、SPリーチ演出により大当たりが報知されるだけでなく、いずれのSPリーチ演出が実行されるかによって第2有利状態に制御される割合が異なるため、SPリーチ演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【1428】

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。

【1429】

つまり、特定演出に関連した事後演出とは、特定演出における表示態様と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であれば、共通する演出態様は、キャラクタが表示されることまたはキャラクタが表示されないことが共通すれば、特定演出と事後演出とで表示されるキャラクタ種別は異なってもよい。また、4種類以上の特定演出及び事後演出を有してもよい。

【1430】

また、本実施の形態では、第1特定演出と第2特定演出は低ベース状態において実行可能であり、第3特定演出は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、遊技状態によらず決定可能な演出であればよい。

【1431】

また、第3特定演出として、高ベース状態にて行われる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、大当たり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において大当たりが報知された際に行われる事後演出C（第3事後演出）は、事後演出A、Bよりも演出期間が長くてもよい。

【1432】

また、上記SPリーチ演出Fにおいては、例えば、図13-6（B）に示す可動体演出の発光パターンは、SPリーチ演出A～Eと共通の発光パターンLP3-2であり、図13-6（C）に示す可動体演出の音パターンは、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。

【1433】

また、前記実施の形態では、第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態として、例えば、第1有利状態よりも大当た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大当たりC）や、第1有利状態よりも大当たり遊技状態後の制御状態が有利となる有利状態（例えば、大当たり終了後に確変状態に制御される大当たりBや大当たり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たり状態の制御期間、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、大当たり遊技状態や大当たり遊技状態の終了後の演出態様が遊技者に有利となる有利状態等であってもよい。

【1434】

また、特徴部018SGのパチンコ遊技機1を、特徴部069G、099Gのパチンコ遊技機1に適用する場合、例えば、特徴部018SGにおける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。

【1435】

(特徴部018SGの変形および応用に関する説明)

前記特徴部018SGでは、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態、時短状態（高ベース状態）、確変状態などを適用してもよい。

10

【1436】

また、前記特徴部018SGでは、可動体の一例として可動体32を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤に設けられた可動体32以外の可動体や、遊技機用枠3に設けられた可動体等を適用してもよい。

【1437】

また、前記特徴部018SGでは、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するSPリーチ演出A～Eを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出や事後演出等を適用してもよい。

20

【1438】

また、前記特徴部018SGでは、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタA-1、A-2と対決する敵キャラクタX-1、X-2を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【1439】

また、前記特徴部018SGでは、特別キャラクタとして敵キャラクタX-1、X-2と対決する味方キャラクタA-1、A-2を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

30

【1440】

また、前記特徴部018SGでは、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ（味方キャラクタ）と特定キャラクタや特殊キャラクタ（敵キャラクタ）とが対決するSPリーチ演出A～Eを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別キャラクタ、特定キャラクタ、特殊キャラクタは、対決せずに互いに共闘する複数の味方キャラクタまたは敵キャラクタまたは対決などしない複数のキャラクタを適用してもよい。

40

【1441】

また、前記特徴部018SGでは、可動体を動作させるとともに発光体を発光させる特別演出として可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体32以外の可動体を動作させる演出を適用してもよい。また、可動体32の動作態様は種々に変更可能である。

【1442】

また、前記特徴部018SGでは、可動体演出の実行時期は、SPリーチ演出A～Eの後段における大当り確定報知の前とされていたが、SPリーチ演出A～Eの中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者の押しボタン31Bの操作に応じて開始可能であったが、操作によらず所定のタイミングで開始されるものでもよい。

50

【1443】

また、前記特徴部018SGでは、可動体演出において、可動体32の動作に応じて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が発光し、効果音が出力され、押しボタン31Bが振動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体32の動作に応じて、導光板装置を用いた導光板発光演出を実行可能としてもよい。この場合、導光板装置の発光パターンは、LEDの発光パターンと同様にSPリーチ演出A～Eにおいて共通とすることが好ましい。

【1444】

また、前記特徴部018SGでは、可動体32の動作に関連したエフェクト画像として、「衝撃」を表すエフェクト画像018SG250Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体32の動作態様（例えば、振動）に関連した態様（例えば、衝撃を表す態様など）のエフェクト画像であってもよいし、振動している可動体32を強調する態様のエフェクト画像などであってもよい。

10

【1445】

また、前記特徴部018SGでは、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示を実行する事後演出Aと、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どを適用可能としてもよい。

20

【1446】

具体的には、前記実施の形態では、可変表示が終了する前に、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行していたが、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、遊技ラウンドの間のラウンドインターバルなどに、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出を実行可能としてもよい。

【1447】

また、前記特徴部018SGでは、事後演出Bにおいて、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。

30

【1448】

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。

40

【1449】

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

50

示態様などを、可変表示結果に応じて異ならせてもよく、このようにした場合でも、可動体演出における可動体 32 の動作態様やエフェクト画像 018SG250B の表示態様が共通とすることが好ましい。

【1450】

また、前記特徴部 018SG では、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、大当たり種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。

【1451】

また、前記特徴部 018SG では、SP リーチ演出 A～C は低ベース状態において実行可能であり、SP リーチ演出 D、E は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した各種特定演出（SP リーチ演出）は、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、いずれの種別の遊技状態において実行可能とされていてもよい。

【1452】

以上、本発明の実施の形態における特徴部 069SG、099SG、018SG を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1453】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【1454】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【1455】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【1456】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【1457】

以下、他の実施形態を説明する。上記実施形態では、通常状態において実行される SP リーチとして、SP リーチ A（ボーリング SP）、SP リーチ B（バトル SP）を説明したが、他の実施形態においては、通常状態において実行される SP リーチとして、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ δ 、スーパーリーチ ϵ 、スーパーリーチ ζ 、スーパーリーチ η 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ 、スーパーリーチ λ が実行されるものとして説明する。

【1458】

請求の範囲との対応関係は以下である。

非特別状態が通常状態（低確低ベースの状態）。第1特別状態は有利状態（大当たり）が終了した後に制御される時短状態。第2特別状態は有利状態に制御されることなくハズレの変動が所定回数実行されることで制御される時短状態。

【1459】

（本発明の実施の形態における特徴部029SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部029SGについて説明する。本特徴部029SGには、発明029SGと発明033SGとが含まれている。以下に説明する形態例においても、上記した形態例の図1～図10と同様の構成を有し、同様の制御が行われる。

【1460】

発明029SGの形態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、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出（例えば、リーチ演出A）、第2示唆演出（例えば、リーチ演出B）、第3示唆演出（例えば、リーチ演出F）、第4示唆演出（例えば、リーチ演出E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図14-8に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能（例えば、図14-8に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第1示唆演出よりも前記期待度の高い前記第3示唆演出を実行可能であり（例えば、図14-8に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Fが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第4示唆演出を実行可能であり（例えば、図14-8に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Eが実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図14-8及び図14-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7はリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長い部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第1次演出（例えば、図14-10及び図14-55に示すブラックアウト演出）と、該第1次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第2次演出（例えば、図14-10及び図14-55に示す前段演出）と、該第2次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出（例えば、図14-10及び図14-55に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの

10

20

30

40

50

期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図14-8及び図14-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さL13と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12とは、リーチ演出E発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さL11よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第4示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1461】

発明029SGの形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記第2示唆演出の演出期間は、前記第1示唆演出の演出期間よりも長い（例えば、図14-7に示すように、リーチ演出Bの実行期間の長さL2は、リーチ演出Aの実行期間の長さL1よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出よりも長期間にわたって第2示唆演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、第2示唆演出は、第1示唆演出とは異なり演出結果が報知されるよりも前から発展演出が実行されることがないので、特殊発展演出が実行されない場合であっても、該第2示唆演出の演出結果として有利状態に制御されることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることができる。

【1462】

発明029SGの形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図14-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図14-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記発展示唆演出実行手段は、

前記発展示唆演出として、前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出を、前記第1示唆演出の実行期間中と前記第2示唆演出の実行期間中とのいずれにおいても実行可能である（例えば、図14-7及び図14-8に示すように、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Aの実行中とリーチ演出Bの実行中にメータ演出を実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出の実行期間中と第2示唆演出の実行期間中とにおいて、特別発展示唆演出により遊技者の特別発展演出が実行されることに対する期待感を喚起することができる。

【1463】

発明029SGの形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記第1示唆演出及び前記第2示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第3発展パターンとして実行可能である（例えば、図14-9及び図14-25に

10

20

30

40

50

示すように、スーパーリーチ入の変動パターンの変表示では、リーチ演出 A やリーチ演出 B の実行を経由せずに第 2 タイミングで一気にメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が 5 段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出や第 2 示唆演出が実行されない場合であっても特別発展演出が実行されて期待度が高い特別示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1 4 6 4】

発明 0 2 9 S G の形態 5 の遊技機は、形態 4 に記載の遊技機であって、

前記特別発展演出が実行されてから前記特別示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間は、前記特別発展演出が実行されてから前記第 3 示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも長い（例えば、図 1 4 - 8 及び図 1 4 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 I の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さ L 1 3 は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ L 1 2 よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い特別発展演出が実行されたときの報知までの期間を長くすることで、有利状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

【1 4 6 5】

発明 0 2 9 S G の形態 6 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 4 - 2 3 に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図 1 4 - 2 6 に示すリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定したり、図 1 4 - 2 9 に示すリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定した後に、図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記発展示唆演出実行手段は、演出態様が段階的に変化することで前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、メータ演出）と、演出態様が段階的に変化することで前記特殊発展演出の実行を示唆する特殊発展示唆演出（例えば、リーチ演出 E 発展示唆演出）とを実行可能であり、

前記特別発展示唆演出において演出態様が特定段数に変化する割合は、前記特殊発展示唆演出において演出態様が前記特定段数に変化する割合よりも高い（例えば、図 1 4 - 2 4 及び図 1 4 - 5 4 に示すように、メータ演出はメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M の表示態様が 5 段階変化（メータ演出非実行の状態を入れれば 6 段階）するのに対して、リーチ演出 E 発展示唆演出はリーチ演出 E 発展示唆画像の表示態様が 2 段階変化する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別発展示唆演出が実行される第 1 示唆演出と特殊発展示唆演出が実行される第 2 示唆演出に遊技者を注目させることができるとともに、特別発展示唆演出においては特殊発展示唆演出よりも特定段数に変化し易くなるため、特定段数に変化す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。

【1 4 6 6】

発明 0 2 9 S G の形態 7 の遊技機は、形態 6 に記載の遊技機であって、

前記特別発展示唆演出が実行される期間は、前記特殊発展示唆演出が実行される期間よりも長い（例えば、図 1 4 - 7 ~ 図 1 4 - 9 に示すように、スーパーリーチ δ やスーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さ L 5 がリーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の長さ L 6 a よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、特別発展演出が実行された後に第1示唆演出よりも期待度の高い第3示唆演出が実行されることを、特殊発展演出の実行が示唆された後に第4示唆演出が実行されることよりも長期間にわたって示唆することができるので、特別発展示唆演出の演出興趣を向上できる。

【1467】

発明029SGの形態8の遊技機は、形態6または形態7に記載の遊技機であって、

前記発展示唆演出実行手段は、前記第2示唆演出が実行される場合にあっては、該第2示唆演出の演出結果が報知されるまでは前記特殊発展示唆演出を実行しない（例えば、リーチ演出E発展示唆演出は、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2示唆演出の実行中に特殊発展示唆演出が実行されることによって遊技者が該第2示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知されると認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

【1468】

発明029SGの形態9の遊技機は、形態1～形態8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出の実行中に該示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）であって、該有利結果示唆演出を構成する構成演出の実行回数によって前記示唆を行う有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記第3示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第1示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数よりも多く（例えば、図14-34に示すように、リーチ演出Fの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、操作促進画像としてスティックコントローラ31Aの画像の表示の計3個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンS、パターンT、パターンUにて実行可能）であるのに対して、リーチ演出Aの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作の計2個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンP、パターンQにて実行可能）である部分）、

前記第4示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第2示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数以下である（例えば、図14-34に示すように、リーチ演出Eの実行中はチャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作の計2個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンS、パターンQにて実行可能であるのに対して、リーチ演出Bの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示の計3個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンP、パターンQ、パターンRにて実行可能）である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出が実行されて更に第3示唆演出が実行される場合については、第1示唆演出が実行されているときよりも第3示唆演出が実行されているときの方が、構成演出の実行回数が増加することによって、第3示唆演出の演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができ、第2示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知された後に特殊発展演出が実行されて更に第4示唆演出が実行される場合について、第4示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数は、第2示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数以下であることによって、第4示唆演出の演出結果に対して遊技者を過度に注目させることを防止できるので、遊技興趣を向上できる。

【1469】

発明029SGの形態10の遊技機は、形態9に記載の遊技機であって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、共通の態様を含む複数の態様にて前記有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）を実行可能であり、

前記共通の態様の有利結果示唆演出が実行されても、該有利結果示唆演出が実行された前記示唆演出の種類によって前記期待度が異なる（例えば、変形例029SG-12に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との共通の演出がリーチ演出A～リーチ演出Fのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の態様数の増加を抑えつつ、共通の態様の有利結果示唆演出がいずれの示唆演出の実行中に実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1470】

発明029SGの形態11の遊技機は、形態9または形態10に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出を実行する際に該示唆演出の前記期待度に対応する期待度対応画像を表示可能であるとともに、該期待度対応画像を前記有利結果示唆演出が実行されるときに異なる期待度対応画像に変化可能である（例えば、変形例029SG-5に示すように、チャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当たり期待度を示す期待度画像の表示態様を変化させる（期待度画像として表示されている星の数を増加させる）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の実行に伴って期待度対応画像が変化するため、期待度対応画像への注目を高めることが可能となるので、示唆演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

【1471】

発明029SGの形態12の遊技機は、形態1～形態11に記載の遊技機であって、

前記示唆演出とは異なる演出であって、前記示唆演出中において表示される特定画像（例えば、アクティブ表示）の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出（例えば、変形例029SG-1に示すアクティブ表示演出）を実行可能な特定画像示唆演出実行手段（例えば、変形例029SG-1として図14-57に示すように、画像表示装置5の表示領域に設けられたアクティブ表示エリア029SG005Fにてアクティブ表示を複数の表示態様のいずれで表示し、該アクティブ表示がいずれの表示態様で表示されたかに応じて大当たり期待度を異ならせる部分）を備え、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、異なる種類の前記示唆演出のいずれにおいても共通して共通特定画像示唆演出を実行可能であり（例えば、アクティブ表示を白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形で表示可能な部分）、

前記第1発展パターンにおいて前記特別発展演出の前に実行される前記第1示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第3示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも低く（例えば、変形例029SG-1として図14-58に示すように、リーチ演出Aの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され更にリーチ演出Fが実行されるスーパーリーチ η の変動パターンの可変表示において、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2が、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3よりも低い部分）、

前記第1発展パターンにおいて前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第3示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記第2発展パターンにおいて前記特殊発展演出が実行された後に実行される前記第4示唆演出の実行中に前

10

20

30

40

50

記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 として図 1 4 - 5 8 に示すように、スーパーリーチ η の変動パターンの可変表示におけるリーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 が、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行され更にリーチ演出 E が実行されるスーパーリーチ ζ の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 1 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 1 示唆演出が実行されて第 3 示唆演出が実行される場合は、特別発展演出の開始前から特定画像示唆演出が実行されることにより第 3 示唆演出が実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減でき、第 3 示唆演出と第 4 示唆演出とでは、期待度に応じて適切に共通特定画像示唆演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 4 7 2 】

発明 0 2 9 S G の形態 1 3 の遊技機は、形態 1 2 に記載の遊技機であって、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像の表示態様を第 1 態様（例えば、白色の丸形や青色の丸形）から該第 1 態様よりも前記期待度の高い第 2 態様（例えば、赤色の丸形）を含む複数の態様のいずれかに変化可能であり、

前記発展演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合は、前記発展演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合よりも低い（例えば、変形例 0 2 9 S G - 2 に示すように、スーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 を、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 2 よりも高く設定するとともに、スーパーリーチ ζ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 1 を、リーチ演出 B の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像の表示態様によって有利状態に制御される期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、特定画像の表示態様が発展演出の前に第 2 態様に変化することによって遊技者に予め期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減できる。

【 1 4 7 3 】

発明 0 2 9 S G の形態 1 4 の遊技機は、形態 1 2 または形態 1 3 に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記第 1 示唆演出及び前記第 2 示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第 3 発展パターンとして実行可能であり（例えば、図 1 4 - 9 に示すように、スーパーリーチ λ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A やリーチ演出 B が実行されていないリーチ前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、

前記第 3 発展パターンにおいて前記特別示唆演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合は、前記第 3 発展パターンにおいて前記特別示唆演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合よりも高い（例えば、変形例 0 2 9 S G - 3 に示すように、スーパーリーチ λ の変動パターンの可変表示においては、リーチ演出 I の開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 5 を、リーチ演出 I の開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 6 よりも高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出の前に特定画像の表示態様が第2態様に変化することによって、特別示唆演出が実行されることを遊技者に認識し易くできる。

【1474】

発明029SGの形態15の遊技機は、形態12～形態14のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

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が図14-14に示す始動入賞判定処理を実行する部分）と、

可変表示を開始するときに、前記発展演出が実行されることを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が図14-17に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記保留記憶に対応する可変表示について、前記決定手段の決定前に前記発展演出が実行されることを判定可能な判定手段（例えば、変形例029SG-4の入賞時乱数値判定処理において、CPU103が変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチα～スーパーリーチλのいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出A～リーチ演出Iのいずれを実行するのかを判定する部分）と、

を備え、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、前記判定手段の判定結果にもとづいて、前記特別発展演出が実行されることを示唆する演出と、前記特殊発展演出が実行されることを示唆する演出と、を実行可能である（例えば、変形例029SG-4において、保留記憶表表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iのいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の開始前から特定画像示唆演出に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1475】

また、発明033SGの形態1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、大当り遊技状態）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出I）と、該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出（例えば、リーチ演出C）、第2示唆演出（例えば、リーチ演出D）、特殊示唆演出（例えば、リーチ演出G）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図14-9に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出が実行されて演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能（例えば、図14-8に示すように、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第1発展パターンにおいて、前記特別発展演出が実行される前に所定演出（例えば、図14-9に示す前兆演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第1示唆演出と前記第2示唆演出とは前記期待度が異なり（例えば、図14-30（C）に示すように、リーチ演出Dはリーチ演出Cよりも大当たり期待度が高い部分）、
前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記特別示唆演出を実行可能であり（例えば、図14-9に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Iが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において、前記特殊示唆演出を実行可能であり（例えば、図14-8に示すように、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Gが実行される部分）、

前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されないときは、前記特別示唆演出と前記特殊示唆演出とは異なる特定示唆演出を実行可能であり（例えば、図14-9に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行されて更にリーチ演出Hが実行される部分）、

前記有利状態に制御されるときは、前記特殊発展演出が実行される割合よりも前記特別発展演出が実行される割合の方が高く（例えば、図14-6に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合、つまり、大当たり変動パターン判定テーブルの選択時には、可変表示中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチκ大当たりの変動パターン（PB1-9）の決定割合が、可変表示中にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチθ大当たりの変動パターン（PB1-7）の決定割合よりも高い部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7はリーチ演出G発展報知演出の実行期間の長さL8よりも長く設定されている部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第1次演出（例えば、図14-10及び図14-55に示すブラックアウト演出）と、該第1次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第2次演出（例えば、図14-10及び図14-55に示す前段演出）と、該第2次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出（例えば、図14-10及び図14-55に示す後段演出）と、を含み、

前記第1示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合と、前記第2示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合とが異なる（例えば、図14-30（A）～図14-30（C）に示すように、リーチ演出Cが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合は、リーチ演出Dが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出の種類と発展演出の種類との組み合わせによって演出を多様化できるとともに、示唆演出と発展演出とに所定の関係性を持たせることができるので、示唆演出と発展演出の演出興趣を向上できる。

【1476】

発明033SGの形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図14-9に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行される部分）、

前記特別発展演出または前記特定発展演出が実行されるよりも前に発展事前演出を実行可能な発展事前演出実行手段を備え（例えば、スーパーリーチⅠの変動パターンの可変表示においてリーチ演出H発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分と、スーパーリーチⅡの変動パターンの可変表示において高期待度リーチ演出発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分）、

前記発展事前演出実行手段は、前記特別発展演出が実行される場合と前記特定発展演出が実行される場合とにおいて共通の前記発展事前演出を実行可能である（例えば図14-51に示すように、スーパーリーチⅠの変動パターンの可変表示とスーパーリーチⅡの変動パターンの可変表示とは共通の態様の事前演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展事前演出が実行されることで発展演出への注目を高めつつ、発展演出として特別発展演出と特定発展演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【1477】

発明033SGの形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図14-9に示すように、スーパーリーチⅠの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行される部分）、

前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Zを表示するパターンZの分岐先示唆演出）と、前記特定発展演出の実行を示唆する特定発展示唆演出（例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Yを表示するパターンYの分岐先示唆演出）と、前記特別発展演出と前記特定発展演出のどちらの実行も示唆する共通発展示唆演出（例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Xを表示するパターンXの分岐先示唆演出）と、を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14-27に示す分岐先演出決定処理において分岐先示唆演出の実行を決定した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展示唆演出として特別発展示唆演出と特定発展示唆演出と共通発展示唆演出とのいずれの演出が実行されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1478】

発明033SGの形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される割合と前記第1発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される割合との差である第1差分よりも、前記第2発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される割合と前記第2発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される割合との差である第2差分の方が小さい（例えば、11-30（D）に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチⅡの変動パターンと、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチⅢの変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなるときには、スーパーリーチⅡの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が60%であるのに対して、スーパーリーチⅢの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が40%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示唆演出と第2示唆演出のいずれが実行されるかによって、特

10

20

30

40

50

別発展演出が実行される第1発展パターンであるのか、特殊発展演出が実行される第2発展パターンであるのかが推測できるようになるため、第1示唆演出と第2示唆演出のいずれが実行されるかに注目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。

【1479】

発明033SGの形態5の遊技機は、形態4に記載の遊技機であって、

前記第2発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される割合と前記第2発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される割合とが同一または略同一である（例えば、変形例029SG-10に示すように、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一とする部分）、ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第1示唆演出が実行される場合と第2示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行される第2発展パターンであることを期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【1480】

発明033SGの形態6の遊技機は、形態4または形態5に記載の遊技機であって、

前記第2発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される場合の前記期待度は、前記第2発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される場合の前記期待度と同一または略同一である（例えば、変形例029SG-11に示すように、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度とが同一である部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出が実行される場合と第2示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行されたときには、有利状態になることを同様に期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【1481】

発明033SGの形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出の実行中に該第1示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第1有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第2示唆演出の実行中に該第2示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第2有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

30

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図14-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図14-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

40

を備え、

前記第1発展パターンにて前記第1示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合は、前記第1発展パターンにて前記第2示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-6に示すように、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出とにおいて、特別発展演出の実行を示

50

唆する発展示唆演出の実行割合が異なるようになるため、発展示唆演出が実行されることの示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

【1482】

発明033SGの形態8の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出の実行中に該第1示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第1有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第2示唆演出の実行中に該第2示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第2有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

10

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図14-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図14-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

20

前記第1発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される場合に該第1示唆演出の実行中に前記第1有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される場合に該第2示唆演出の実行中に前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-13として図14-60に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンについては、リーチ演出Cの実行が決定されている場合とリーチ演出Dの実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出とにおいて、演出結果が有利な結果となることを示唆する第1有利結果示唆演出や第2有利結果示唆演出の実行割合が異なるようになるため、演出結果の示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

【1483】

発明033SGの形態9の遊技機は、形態7または形態8に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図14-9に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行される部分）、

40

前記第1有利結果示唆演出と前記第2有利結果示唆演出による示唆との関係度合は、該第1有利結果示唆演出または該第2有利結果示唆演出の実行後に前記特定発展演出または前記特殊発展演出が実行されることについての関係の方が、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行後に実行される前記示唆演出の演出結果についての関係よりも高い（例えば、図14-28（A）に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行された後にリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれに発展するかに応じて決定されるようになっている部分）、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別発展演出と第2特別発展演出による示唆が、該第1特別発展演出または該第2特別発展演出の実行時期に近い特定発展演出または特殊発展演出が実行されることに大きく関係するので、第1特別発展演出と第2特別発展演出の実行によって特定発展演出または特殊発展演出への注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【1484】

発明033SGの形態10の遊技機は、形態7～形態9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図14-9に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行される部分）、

10

前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行前と実行後とで異なる（例えば、変形例029SG-12に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との共通の演出がリーチ演出A～リーチ演出Fのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、好適に第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出を実行することで、第1発展パターンと第2発展パターンのいずれとなるのかへの注目度を高めることができる。

20

【1485】

発明033SGの形態11の遊技機は、形態7～形態10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出と前記第2示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第1報知態様（例えば、図14-7に示すように、スーパーリーチγの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第2報知態様（例えば、変形例029SG-7に示す、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当りであると報知する第2報知態様（所謂復活態様））とを有し、

30

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第1報知態様で報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第2報知態様で報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と同一である（例えば、変形例029SG-7に示すように、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一である部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出が第2報知態様にて報知されることによって遊技者に意外感を与えることができるとともに、第1示唆演出または第2示唆演出の演出結果が第1報知態様で報知される場合と第1示唆演出または第2示唆演出の演出結果が第2報知態様で報知される場合とで、第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出の実行を決定する処理を共通化できるので、該処理にかかるデータ量を抑えることができる。

【1486】

50

発明 0 3 3 S G の形態 1 2 の遊技機は、形態 7 ～形態 1 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第 1 報知態様（例えば、図 1 4 - 7 に示すように、スーパーリーチ γ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第 2 報知態様（例えば、変形例 0 2 9 S G - 7 に示す、リーチ演出 A ～リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知する第 2 報知態様（所謂復活態様））とを有し、

前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の演出結果が前記第 1 報知態様で報知された後に前記特殊発展演出が実行されたときに、該前記特殊発展演出後に実行される前記示唆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おいて前記第 1 有利結果示唆演出または前記第 2 有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の演出結果が前記第 2 報知態様で報知された場合において前記第 1 有利結果示唆演出または前記第 2 有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例 0 2 9 S G - 8 に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D が実行され、これらリーチ演出 C またはリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出とリーチ演出 G が実行され、該リーチ演出 G の演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチ θ 大当りの変動パターン（P B 1 - 7）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチ θ 大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果（可変表示結果）が第 2 報知態様に報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出または第 2 示唆演出が実行される場合において有利状態に制御されることが報知されるまでに特殊発展演出が実行されるか否かによって第 1 有利結果示唆演出または第 2 有利結果示唆演出が実行される割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 4 8 7 】

発明 0 3 3 S G の形態 1 3 の遊技機は、形態 7 ～形態 1 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、前記第 1 有利結果示唆演出と前記第 2 有利結果示唆演出とを含む複数の有利結果示唆演出（例えば、パターン X、パターン Y、パターン Z の分岐先示唆演出）を実行可能であり、

いずれの前記有利結果示唆演出が実行されるかに応じて前記特別発展演出の実行割合が異なり（例えば、図 1 4 - 2 8 に示すように、分岐先示唆演出がパターン X、パターン Y、パターン Z のいずれで実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行割合が異なる部分）、

前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の実行中に、最も前記特別発展演出の実行割合が高い特別有利結果示唆演出または前記特別示唆演出が実行されたときに前記特別発展演出が実行されなかった場合は、実行中の前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の演出結果が前記有利状態に制御されることを報知する演出結果となる（例えば、変形例 0 2 9 S G - 9 に示すように、分岐先示唆演出が演出パターン Z で実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出 I が実行される場合には、可変表示結果が大当たりとなることが報知される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に意外感を与えることができるとともに、特別有利結果示唆演出または特別示唆演出が実行された場合に特別発展演出が実行されるか否かに対して遊

技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1488】

図14-1(A)は、本特徴部029SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図14-1(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

【1489】

図14-1(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄(演出図柄ともいう)などの変動パターン(変動時間(可変表示時間))を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

【1490】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図14-1(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1491】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図14-1(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

30

40

【1492】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対

50

応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9503Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

【1493】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当たり遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【1494】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当たり状態や高速開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【1495】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【1496】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基ついで、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基ついで、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【1497】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【1498】

コマンド C 4 X X H およびコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【1499】

尚、図14-1（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにともづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【1500】

図14-2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14-2に示すように、本特徴部029SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1501】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、遊技制御カウンタ設定部029SG154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。

【1502】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【1503】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【1504】

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。

【1505】

図14-3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029SG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。

【1506】

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

10

20

30

40

50

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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【1507】

本特徴部029SG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、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1508】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部029SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部029SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部029SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【1509】

図14-4（A）は、ROM101に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部029SGにおける大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

【1510】

ここで、本特徴部029SGにおける大当たり種別について、図14-4（B）を用いて説明すると、本特徴部029SGでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当たりA」や「確変大当たりB」と、大当たり遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当たりC」と、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当たり」とが設定されている。

【1511】

「確変大当たりA」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たりB」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。「確変大当たりC」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが

10

20

30

40

50

2回（いわゆる2ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド（10R）確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド（5R）確変大当りと呼称し、「確変大当りC」を2ラウンド（2R）確変大当りと呼称する場合がある。

【1512】

確変大当りA～確変大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りA～確変大当りCのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【1513】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部029SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【1514】

図14-4（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【1515】

尚、図14-4（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【1516】

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当りC」に対する判定値の割り当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りA」に対する判定値の割り当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【1517】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てら

れるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

【1518】

図14-5は、本特徴部029SGにおける変動パターンを示している。本特徴部029SG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」となる場合に対応して、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。

【1519】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部029SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部029SGでは、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ δ 、スーパーリーチ ϵ 、スーパーリーチ ζ 、スーパーリーチ η 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ 、スーパーリーチ λ の11種類の変動パターンを設けているが、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12種類以上或いは10種類以下のみ設けてもよい。

【1520】

尚、本特徴部029SGにおけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ α の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-2）とはずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ β の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）と、スーパーリーチ γ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-4）とはずれとなる変動パターン（PA2-4）と、スーパーリーチ δ の変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン（PA2-5）と、スーパーリーチ ϵ の変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン（PA2-6）と、スーパーリーチ ζ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-5）とはずれとなる変動パターン（PA2-7）と、スーパーリーチ η の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-6）とはずれとなる変動パターン（PA2-8）と、スーパーリーチ θ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-7）とはずれとなる変動パターン（PA2-9）と、スーパーリーチ ι の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-8）とはずれとなる変動パターン（PA2-10）と、スーパーリーチ κ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-9）とはずれとなる変動パターン（PA2-11）と、スーパーリーチ λ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-10）とはずれとなる変動パターン（PA2-12）と、が設けられている。

【1521】

図14-5に示すように、本特徴部029SG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変動時間については、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。

【1522】

尚、本特徴部029SGでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、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においては一部の例外を除き特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【1523】

特に、スーパーリーチ β 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ α 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ γ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ β 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ δ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ γ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ ε 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ δ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ ζ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ ε 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ η 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ ζ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ θ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ η 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ ι 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ θ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ κ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ ι 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されている。

【1524】

尚、これらスーパーリーチ α 変動パターン～スーパーリーチ κ 変動パターンのうち、スーパーリーチ δ 変動パターンとスーパーリーチ ε 変動パターンについては可変表示結果が大当りとなる変動パターンが設けられていない。つまり、これらスーパーリーチ α 変動パターン～スーパーリーチ κ 変動パターンについては、スーパーリーチ δ 変動パターンとスーパーリーチ ε 変動パターンとを除外した変動パターンについて、スーパーリーチ α 変動パターンが最も特図変動時間が短く且つ大当り期待度が低く設定されているとともに、特図変動時間が長くなるにつれて大当り期待度が高まるように設定されている。

【1525】

更に、本特徴部029SGにおいては、スーパーリーチ κ 変動パターンよりも大当り期待度が高いスーパーリーチ変動パターンとして、スーパーリーチ λ 変動パターンが設けられている。該スーパーリーチ λ 変動パターンは、例外的に特図変動時間がスーパーリーチ ζ 変動パターンよりも長く且つスーパーリーチ η 変動パターンよりも短く設定されている。

【1526】

また、本特徴部029SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、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を決定するようにしてもよい。

【1527】

尚、図14-5及び図14-7(A)に示すように、スーパーリーチ α 変動パターン(PA2-2、PB1-2)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL1のリーチ演出Aを実行し、該リーチ演出Aの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。図14-5及び図14-7(B)に示すように、スーパーリーチ β 変動パターン(PA2-3、PB1-3)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL2(L2>L1)のリーチ演出Bを実行し、該リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。

【1528】

図14-7(A)及び図14-7(B)に示すように、スーパーリーチ α 変動パターンとスーパーリーチ β 変動パターンとは、可変表示開始タイミングからリーチ演出の終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)に亘って、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出を実行可能な変動パターンでもある。尚、前述したようにリーチ演出Bの実行期間の長さ L_2 はリーチ演出Aの実行期間の長さ L_1 よりも長期間に設定されているため、スーパーリーチ β 変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さ L_5 は、スーパーリーチ α 変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さ L_4 よりも長期間に設定されている($L_5 > L_4$)。

【1529】

図14-5及び図14-7(C)に示すように、スーパーリーチ γ 変動パターン(PA2-4、PB1-4)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。尚、リーチ演出Cとリーチ演出Dとはどちらも実行期間が長さ L_3 に設定されている。また、スーパーリーチ γ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知された後に更にリーチ演出Hが実行されることを報知するリーチ演出H発展報知演出と、リーチ演出Fとリーチ演出Iとのどちらかが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出と、のどちらが実行されるか(どちらの報知演出に分岐するか)を示唆する分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【1530】

図14-5及び図14-7(D)に示すように、スーパーリーチ δ 変動パターン(PA2-5)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さが L_2 のリーチ演出Bを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Eへの発展を示唆するリーチ演出E発展示唆演出を実行可能(リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さ: L_{6a})であり、最終的にリーチ演出Eに発展せずはずれを報知する変動パターンである。尚、スーパーリーチ δ 変動パターンは、スーパーリーチ β 変動パターンと同じく、可変表示の開始タイミングからリーチ演出の終了タイミングに亘ってメータ演出を実行可能(メータ演出実行可能期間の長さ: L_5)な変動パターンでもあり、メータ演出実行可能期間の長さ L_5 は、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さ L_{6a} よりも長く設定されている。

【1531】

図14-5及び図14-8(E)に示すように、スーパーリーチ ϵ 変動パターン(PA2-6)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出D(いずれのリーチ演出の実行期間の長さも L_3)を実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Gへの発展を示唆するリーチ演出G発展示唆演出を実行可能であり、最終的にリーチ演出Gに発展せずにはずれを報知する変動パターンである。また、スーパーリーチ ϵ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【1532】

図14-5及び図14-8(F)に示すように、スーパーリーチ ζ 変動パターン(PA2-7、PB1-5)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さが L_2 のリーチ演出Bを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出E発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Eに発展することを報知するリーチ演出E発展報知演出(リーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さ: L_{6b})を実行した後にリーチ演出Eを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ ζ 変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Bの終了タイミングに亘って、メータ演出を実行可能(メータ演出実行可能期間の長さ: L_5)な変動パターンでもある。メータ演出実行可能期間の長さ L_5 は、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さ L_{6a} よりも長く設定されている。尚、リーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さ L_{6b} は、メータ演出実行可能期間の長さ L_5 よりも短く設定されている。また、スーパーリー

チ ζ 変動パターンは、リーチ演出E発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さがL11に設定されている。

【1533】

図14-5及び図14-8（G）に示すように、スーパーリーチ η 変動パターン（PA2-8、PB1-6）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aを実行し、該リーチ演出Aの途中から該リーチ演出Aに替えて大当たり期待度が高いリーチ演出（本特徴部であれば後述するリーチ演出Fまたはリーチ演出I）に発展することを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出をリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長期間であるL7（ $L7 > L6b$ ）に亘って実行し、更にリーチ演出Fを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ η 変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Aが高期待度リーチ演出発展報知演出に切り替わるタイミングに亘って、メータ演出を実行可能（リーチ演出Aが途中で高期待度リーチ演出発展報知演出に切替わるので、メータ演出実行可能期間の長さはL4よりも短いL4'）な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ η 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチ ζ 変動パターンにおけるリーチ演出E発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミングまでの期間の長さL11よりも長いL12（ $L12 > L11$ ）に設定されている。

【1534】

図14-5及び図14-8（H）に示すように、スーパーリーチ θ 変動パターン（PA2-9、PB1-7）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出D（いずれのリーチ演出の実行期間の長さもL3）を実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dにて可変表示結果がはずれであることを報知した後リーチ演出G発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Gに発展することを報知するリーチ演出G発展報知演出を高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7よりも短期間であるL8（ $L7 > L8$ ）に亘って実行し、更にリーチ演出Gを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ θ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【1535】

図14-5及び図14-9（I）に示すように、スーパーリーチ ι 変動パターン（PA2-10、PB1-8）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの途中からリーチ演出Cまたはリーチ演出Dに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更にリーチ演出Hに発展することを報知するリーチ演出H発展報知演出を実行してリーチ演出Hを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ ι 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【1536】

図14-5及び図14-9（J）に示すように、スーパーリーチ κ 変動パターン（PA2-11、PB1-9）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの途中からリーチ演出Cまたはリーチ演出Dに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更に実行期間の長さがL7である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Iを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ κ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ κ 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチ η 変動パターンにおける高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12よりも長いL13（ $L13 > L12 > L11$ ）に設定されている。

【1537】

スーパーリーチ入変動パターン（PA2-12、PB1-10）は、可変表示中において他のスーパーリーチの変動パターンにおけるリーチよりも前のタイミングから実行期間の長さがL7である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Iを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ入変動パターンは、可変表示の開始タイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングに亘って、メータ演出を実行可能（リーチよりも前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、メータ演出実行可能期間の長さはL4'よりも更に短いL4''：L4>L4'>L4''）な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ入変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチKと同じくL13（L13>L12>L11）に設定されている。

10

【1538】

特に、図14-10（A）及び図14-10（B）に示すように、本特徴部029SGにおける高期待度リーチ演出発展報知演出としては、画像表示装置5の表示領域を暗転させることで該画像表示装置5に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出と、該ブラックアウト演出の後に画像表示装置5において前セリフを表示する前段演出と、該前段演出の後の切替演出と、該切替演出の後に画像表示装置5において後セリフを表示する後段演出と、該後段演出の後に可動体32を画像表示装置5の上方である原点位置から画像表示装置5の表示領域の前面略中央位置に重複する演出位置まで落下（動作）させる可動体演出と、が実行されるようになっている。

20

【1539】

前段演出は、図14-10（B）及び図14-55に示すように、画像表示装置5に表示されたキャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像029SG007として画像表示装置5の表示領域に表示するとともに、スピーカ8L、8Rから音声情報として出力する演出である。

【1540】

後段演出は、図14-10（B）及び図14-55に示すように、前段演出に続けて、キャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像029SG008として画像表示装置5の表示領域に表示するとともに、スピーカ8L、8Rから音声情報として出力する演出である。

30

【1541】

図14-10（B）に示すように、前段演出のセリフは「1人じゃない…みんなの力を見せてやる!」とされ、後段演出のセリフは、「ミラクルアタック!」とされている。

【1542】

より具体的には、前段演出は、第1期間と第2期間とから構成されており、第1期間においては、「1人じゃない…」のセリフがスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、画像表示装置5の表示領域において該「1人じゃない…」の7文字が表示される。そして、第2期間においては、「みんなの力を見せてやる!」のセリフがスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、画像表示装置5の表示領域において該「みんなの力を見せてやる!」の12文字が「1人じゃない…」の文字の下方に表示される。また、後段演出も、第1期間と第2期間とから構成されており、第1期間においては、「ミラクル」のセリフがスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、画像表示装置5の表示領域において該「ミラクル」の4文字が表示される。そして、第2期間においては、「アタック!」のセリフがスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、画像表示装置5の表示領域において該「アタック!」の5文字が「ミラクル」の文字の下方に表示される。

40

【1543】

つまり、本特徴部029SGにおける前段演出と後段演出とにおいては、前段演出の第1期間にて表示される文字数は、後段演出の第1期間にて表示される文字数よりも多く、前段演出の第2期間にて表示される文字数は、後段演出の第2期間にて表示される文字数よりも多い。

50

【1544】

また、図14-10(B)に示すように、前段演出におけるセリフの表示態様と、後段演出におけるセリフの表示態様とは異っており、特に、後段演出におけるセリフは、前段演出におけるセリフの表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示されるようになっている。

【1545】

例えば、前段演出では、画像表示装置5の背景画面及びキャラクタ画像が暗い態様で表示されるとともに、複数文字（例えば、「1人じゃない…」）からなる文字画像029SG007は、第1期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示され、次いで、複数文字（例えば、「みんなの力を見せてやる！」）からなる文字画像029SG007は、第2期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示される。また、文字画像029SG007（例えば、「1人じゃない…みんなの力を見せてやる！」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、漸次小さく、かつ、暗くなる態様（フェードアウト）にて表示され、最終的には消えていく。尚、文字画像029SG007はフェードインまたはフェードアウトしながら移動するようにしてもよい。

【1546】

一方、後段演出では、画像表示装置5の背景画面が前段演出よりも明るい態様で表示されるとともに、1文字からなる複数の文字画像029SG008（例えば、「ミ」「ラ」「ク」「ル」）は、第1期間において表示画面の右辺から順次中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）され、1文字からなる複数の文字画像029SG008（例えば、「ア」「タ」「ッ」「ク」「！」）は、第2期間において表示画面の下辺から中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）される。また、これら文字画像029SG008（例えば、「ミラクルアタック！」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、周囲に向けて放射状に広がるように移動した後、最終的には表示画面外へ消えていく態様（フレームアウト）にて表示される。

【1547】

図14-10(B)に示すように、前段演出の文字画像029SG007は、小さく、平面状（2次元）で、動き（フェードインによる表示態様の変化速度）は遅く、低い明度で表示される。一方、後段演出の文字画像029SG008は、前段演出の文字画像029SG007よりも、大きく、立体状（3次元）で、動き（フレームインによる表示態様の変化速度（移動速度））は速く、高い明度で表示される（図14-55参照）。

【1548】

尚、前段演出における文字画像029SG007の最大の大きさと明度よりも、後段演出における文字画像029SG008の最大の大きさと明度の方が大きく、明るくなっていれば、フェードインやフレームインの際の文字画像の一部の大きさと明度が逆の関係になっていてもよい。また、前段演出と後段演出とでセリフ内容は異なっているが、少なくとも一部の内容が共通であってもよい。

【1549】

このように、セリフを構成する文字画像の大きさは小さいものより大きい方が強調度合いが高く、形態は平面的より立体的の方が強調度合いが高く、動きは遅いより速い方が強調度合いが高く、明度は低いより高い方が強調度合いが高いと言える。尚、上記では、文字画像の大きさ、形態、動き、明度について後段演出の方が前段演出よりも強調度合いが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、後段演出の文字画像の大きさ、形態、動き、明度のうち少なくとも一の要素の強調度合いが前段演出の文字画像よりも高ければよい。また、上記以外にも、例えば、強調度合いは、文字の太さについては、細いものよりも太い方が高く、色については、彩度や明度が低いより高い方が高いもの等を含んでいてもよい。さらに、文字画像自体の表示態様だけでなく、文字画像の周囲にエフェクト画像などの特殊画像を表示することにより強調度合いを高めるようにしても

10

20

30

40

50

よい。

【1550】

図14-6は、本特徴部029SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部029SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【1551】

具体的には、図14-6に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチα大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチβ大当たりの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチγ大当たりの変動パターン）、PB1-5（スーパーリーチζ大当たりの変動パターン）、PB1-6（スーパーリーチη大当たりの変動パターン）、PB1-7（スーパーリーチθ大当たりの変動パターン）、PB1-8（スーパーリーチι大当たりの変動パターン）、PB1-9（スーパーリーチκ大当たりの変動パターン）、PB1-10（スーパーリーチλ大当たりの変動パターン）とから決定する。

【1552】

尚、大当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する場合は、PB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）の決定割合を最も低く設定し、PB1-2（スーパーリーチα大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチβ大当たりの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチγ大当たりの変動パターン）、PB1-5（スーパーリーチζ大当たりの変動パターン）、PB1-6（スーパーリーチη大当たりの変動パターン）、PB1-7（スーパーリーチθ大当たりの変動パターン）、PB1-8（スーパーリーチι大当たりの変動パターン）、PB1-9（スーパーリーチκ大当たりの変動パターン）、PB1-10（スーパーリーチλ大当たりの変動パターン）の順に決定割合を高めるように設定すればよい（大当たり変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合：PB1-2<PB1-3<PB1-4<PB1-5<PB1-6<PB1-7<PB1-8<PB1-9<PB1-10）。

【1553】

尚、本特徴部029SGでは、可変表示結果が大当たりであれば大当たり種別にかかわらず同一の大当たり用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、PB1-1、PB1-2、PB1-3のうちいずれかの決定割合が異なる大当たり用変動パターン判定テーブルを複数設け、少なくとも2以上の大当たり変動パターンの決定割合が異なる大当たり用変動パターン判定テーブルを複数設け、大当たり種別に応じて異なる大当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。このようにすることで、大当たり種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当たりとなったかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【1554】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

【1555】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

10

【1556】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

20

【1557】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

30

【1558】

つまり、本特徴部029SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

40

【1559】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いて変動パターンを決定する場合は、非リーチはずれの変動パターン（はずれ用変動パターン判定テーブルAであればPA1-1、はずれ用変動パターン判定テーブルBであればPA1-2、はずれ用変動パターン判定テーブルCであればPA1-3、はずれ用変動パターン判定テーブルDであればPA

50

1-4)の決定割合を最も高く設定し、PA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)、PA2-2(スーパーリーチαはずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチβはずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチγはずれの変動パターン)、PA2-5(スーパーリーチδはずれの変動パターン)、PA2-6(スーパーリーチεはずれの変動パターン)、PA2-7(スーパーリーチζはずれの変動パターン)、PA2-8(スーパーリーチηはずれの変動パターン)、PA2-9(スーパーリーチθはずれの変動パターン)、PA2-10(スーパーリーチιはずれの変動パターン)、PA2-11(スーパーリーチκはずれの変動パターン)、PA2-12(スーパーリーチλはずれの変動パターン)の順に決定割合を低めるように設定すればよい(はずれ変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合: PA2-12 < PA2-11 < PA2-10 < PA2-9 < PA2-8 < PA2-7 < PA2-6 < PA2-5 < PA2-4 < PA2-3 < PA2-2)。

10

【1560】

以上のように各変動パターン判定テーブルにおける各変動パターンの決定割合を設定することによって、スーパーリーチ変動パターンについては、スーパーリーチα変動パターンの大当たり期待度が最も低く設定されており、スーパーリーチβ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチα変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチγ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチβ変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチζ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチγ変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチη変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチζ変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチθ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチη変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチι変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチθ変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチκ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチι変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチλ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチκ変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されている。尚、スーパーリーチδ変動パターンとスーパーリーチε変動パターンについては、前述したように可変表示結果はずれとなる場合の変動パターンしか設けられていないので、大当たり期待度は0となっている。

20

30

【1561】

次に本特徴部029SGにおける画像表示装置5について説明する。画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rが配置されている。また、画像表示装置5の表示領域の下部の左右2箇所には、第1保留記憶表示エリア029SG005D、第2保留記憶表示エリア029SG005Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア029SG005D、第2保留記憶表示エリア029SG005Uでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数(特図保留記憶数)を特定可能に表示する保留記憶表示の表示が行われる。本特徴部029SGでは、これら保留表示を複数の表示態様にて表示可能となっており、いずれの表示態様で保留記憶表示が表示されるかに応じて該保留記憶表示に対応する可変表示において大当たり遊技状態に制御される割合(大当たり期待度)を異ならせる先読み予告演出(保留表示予告演出ともいう)を実行可能となっている。

40

【1562】

更に、本特徴部029SGにおける画像表示装置5の右部では、前述したメータ演出として表示態様を5段階(メータ演出非実行の状態を入れれば6段階)に変化可能なメータ029SG005Mが表示されている。

【1563】

本特徴部029SG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14-12に示すような遊技制御用データ保持エリア029SG150が設けられている。図14

50

ー 1 2 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 2 9 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 2 9 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 2 9 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 5 5 とを備えている。

【 1 5 6 4 】

第 1 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【 1 5 6 5 】

第 2 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B 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 4 B 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 0 2 9 S G 1 5 1 B 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

30

【 1 5 6 6 】

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。

【 1 5 6 7 】

普図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 C は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 C は、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【 1 5 6 8 】

遊技制御フラグ設定部 0 2 9 S G 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 0 2 9 S G 1 5 2 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を

50

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。

【1569】

遊技制御タイマ設定部029SG153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029SG153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。

【1570】

遊技制御カウンタ設定部029SG154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029SG154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029SG154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。

【1571】

遊技制御カウンタ設定部029SG154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。

【1572】

遊技制御バッファ設定部029SG155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029SG155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。

【1573】

図3に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図14-13(A)に示すような演出制御用データ保持エリア029SG190が設けられている。図14-13(A)に示す演出制御用データ保持エリア029SG190は、演出制御フラグ設定部029SG191と、演出制御タイマ設定部029SG192と、演出制御カウンタ設定部029SG193と、演出制御バッファ設定部029SG194とを備えている。

【1574】

演出制御フラグ設定部029SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部029SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1575】

演出制御タイマ設定部029SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部029SG192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。

【1576】

演出制御カウンタ設定部029SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部029SG193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。

10

20

30

40

50

【1577】

演出制御バッファ設定部029SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部029SG194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。

【1578】

本特徴部029SGでは、図14-13(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部029SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域)と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域)と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

【1579】

これら格納領域(エントリ)の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶(バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」)の可変表示が開始されるときに、後述するように1つつつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【1580】

更に、本特徴部029SGの始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aには、先読予告設定処理(図14-20)において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶表示の表示パターン(表示態様)に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域(エントリ)毎に確保されている。

【1581】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様(例えば、白抜き○)の保留記憶表示が画像表示装置5の下部に設けられている第1保留記憶表示エリア029SG5D、第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様(例えば、青色の○や赤色の○)の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」(青色の○)または「2」(赤色の○)がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア029SG5D、第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示に

において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【1582】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【1583】

図14-13（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図14-13（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【1584】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部029SGの始動入賞判定処理について、図14-14にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS101a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ029SGS101a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ029SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ029SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ029SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ029SGS103）。

【1585】

ステップ029SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ029SGS101a；N）、ステップ029SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ029SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS101b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（

ステップ029SGS101b; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ029SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ029SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ029SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップ029SGS106)。

【1586】

ステップ029SGS103, ステップ029SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップ029SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップ029SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

【1587】

ステップ029SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部029SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(ステップ029SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(ステップ029SGS110)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部029SG151Aに乱数値MR1~MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部029SG151Bに乱数値MR1~MR3を示す数値データが格納される。

【1588】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ029SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【1589】

ステップ029SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(ステップ029SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動

10

20

30

40

50

口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1590】

ステップ029SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ029SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1591】

ステップ029SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ029SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ029SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ029SGS115）、ステップ029SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ029SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ029SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【1592】

図14-15（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図14-14のステップ029SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部029SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図6のステップS22、図14-16）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図6のステップS23、図14-17）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ029SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【1593】

図14-15（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部029SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ029SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【1594】

ステップ029SGS121の処理に続いて、図14-3に示す表示結果判定テーブル

を選択してセットする（ステップ029SGS122）。その後、図14-14のステップ029SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ029SGS123）。大当たり判定範囲には、ステップ029SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

【1595】

ステップ029SGS123にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当たりとならないと判定された場合（ステップ029SGS123；N）、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ029SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ029SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ029SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ029SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【1596】

また、ステップ029SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ029SGS123；Y）、図14-15（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ029SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【1597】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ029SGS133）、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ029SGS135）、ステップ029SGS138に進む。

【1598】

ステップ029SGS130、ステップ029SGS131、ステップ029SGS135の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ029SGS138）。本特徴部029SGでは、図14-15（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「

非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【1599】

その後、ステップ029SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ029SGS139）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【1600】

図14-16は、特別図柄通常処理として、図6のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14-16に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【1601】

ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ029SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ029SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1602】

ステップ029SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ029SGS143）。

【1603】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ029SGS144）、ステップ029SGS149に移行する。

【1604】

一方、ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ029SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ029SGS145の処理は、ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【1605】

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ものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決

10

20

30

40

50

定できればよい。

【1606】

ステップ029SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ029SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ029SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1607】

ステップ029SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ029SGS147）。

【1608】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（ステップ029SGS148）、ステップ029SGS149に移行する。

【1609】

ステップ029SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図14-3に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ029SGS150a）。尚、このステップ029SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【1610】

このように、ステップ029SGS149で選択される特図表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ029SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

【1611】

ステップ029SGS150aにて「大当たり」と判定された場合には（ステップ029SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部029SG152に大当たりフラグをオン状態とする（ステップ029SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図14-4（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ029SGS154）。

【1612】

ステップ029SGS154の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ029SGS155）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当りAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当りBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当りCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

10

【1613】

ステップ029SGS155の終了後、または、ステップ029SGS150aにて「大当り」ではないと判定された場合（ステップ029SGS150a；N）は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ029SGS150aにて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ029SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

20

【1614】

ステップ029SGS156にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ029SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

30

【1615】

尚、ステップ029SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ029SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ029SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

40

【1616】

図14-17は、変動パターン設定処理として、図6のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14-17に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ029SGS161）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ029SGS161；Y）、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS164）。

【1617】

ステップ029SGS161における判定において、大当りフラグがオン状態にされて

50

いなければ（ステップ029SGS161；N）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ029SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ029SGS168；Y）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ029SGS169）。

【1618】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ029SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する（ステップ029SGS170）。

【1619】

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合（ステップ029SGS170；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（ステップ029SGS171）。

【1620】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には（ステップ029SGS170；N）、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する（ステップ029SGS172）。

【1621】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合（ステップ029SGS172；Y）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ029SGS173）。

【1622】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合（ステップ029SGS172；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ029SGS174）、ステップ029SGS175に進む。

【1623】

ステップ029SGS164、ステップ029SGS169、ステップ029SGS171、ステップ029SGS173、ステップ029SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA～Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ029SGS175）。

【1624】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ029SGS175の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ029SGS170の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【1625】

ステップ029SGS175にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ029SGS176）。一

10

20

30

40

50

例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【1626】

ステップ029SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【1627】

ステップ029SGS177の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ029SGS178）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ029SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

【1628】

ステップ029SGS177でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【1629】

図14-18は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ029SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ029SGS181）。

【1630】

そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ029SGS182）。大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ029SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ029SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当りA）、当り開始2指定コマンド（確変大当りB）、当り開始3指定コマンド（確変大当りC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ029SGS185）。

【1631】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS186）。

【1632】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ029SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りAの場合には10回、確変大当りBの場合には5回、確変大当りCの場合には2回）をセットする（ステップ029SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新し（ステップ029SGS189）、当該特別図柄停止処理を終了する。

【1633】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ029SGS182；N）、ステップ029SGS190においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ029SGS190；Y）には、ステップ029SGS196に進む。

【1634】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ029SGS190；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（ステップ029SGS191）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ029SGS193）、「0」でない場合（ステップ029SGS193；N）にはステップ029SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ029SGS193；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ029SGS194）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース状態）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ029SGS195）、ステップ029SGS196に進む。

【1635】

ステップ029SGS196では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【1636】

図14-19は、大当り終了処理として、図6のS117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。

【1637】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ029SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ029SGS201；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ029SGS202）、処理を終了する。

【1638】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ029SGS201；Y）

10

20

30

40

50

には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ029SGS203）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ029SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

【1639】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ029SGS204；Y）、CPU103は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ029SGS205）。

【1640】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ029SGS205；N）には、確変フラグをオン状態にし（ステップ029SGS207）、時短フラグをオン状態にし（ステップ029SGS208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ029SGS209）、ステップ029SGS213に進む。

【1641】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ029SGS205；Y）には、ステップ029SGS211とステップ029SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ029SGS213に進む。

【1642】

ステップ029SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ029SGS214）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ029SGS215）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ029SGS216）。

【1643】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図14-20は、先読予告設定処理として、図6のステップS161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14-20に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aをチェックし（ステップ029SGS241）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有るか否かにより判定する（ステップ029SGS242）。

【1644】

保留表示フラグの値がセットされていないエントリが無い場合は（ステップ029SGS242；N）、先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有る場合は（ステップ029SGS242；Y）、さらに、該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ029SGS243）。図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンド以外である場合、つまり、大当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ029SGS243；N）、可変表示結果が大当りであることに基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ029SGS245）。

【1645】

ステップ029SGS245においては、例えば、図14-21（A）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が青色の丸形で第1保留記憶表示エリア029SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示され、先読予告演出の表示パタ

10

20

30

40

50

ーン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が赤色の丸形で第1保留記憶表示エリア029SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示される。

【1646】

ステップ029SGS245では、図14-21（A）に示すように、例えば、先読み予告演出の非実行を5%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を30%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を65%の割合で決定すればよい。

【1647】

また、ステップ029SGS243において、保留表示フラグの値がセットされていないエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示す図柄指定コマンドである場合は（ステップ029SGS243；Y）、当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ029SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【1648】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部029SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ029SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ029SGS248）。

【1649】

ステップ029SGS248においては、例えば、図14-21（B）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図14-21（B）に示す決定割合の設定例では、ステップ029SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【1650】

ステップ029SGS247では、図14-21（B）に示すように、例えば、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を95%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を5%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「その他」である場合は、先読み予告演出の非実行を75%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を20%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を5%の割合で決定する。そして、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を65%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を25%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を10%の割合で決定する。

【1651】

このような設定により、先読み予告演出の実行が決定された場合は、先読み予告演出の非実行が決定された場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象である可変表示に遊技者を注目させることが可能となる。更に、先読み予告演出が実行されるときについては、該先読み予告演出が表示パターンβで実行される場合の方が表示パターンαで実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象となっている保留記憶表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

【1652】

10

20

30

40

50

尚、本特徴部 029SG では、可変表示結果が大当たりであれば大当たり種別にかかわらず同一割合で先読み予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり種別に応じて先読み予告演出の実行の有無や表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、先読み予告演出が実行されるか否かやいずれの表示パターンにて保留記憶表示が表示されるかによっていずれの大当たり種別の大当たり遊技状態に制御されるかに遊技者を注目させることが可能となる。

【1653】

ステップ 029SGS248 の実行後、演出制御用 CPU120 は、ステップ 029SGS247 において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターン α と表示パターン β のいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ 029SGS249）。

10

【1654】

ステップ 029SGS245 の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ 029SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ 029SGS246）。具体的には、ステップ 029SGS245 またはステップ 029SGS248 において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を青色の丸形で示す表示パターン α であれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ 029SGS245 またはステップ 029SGS248 において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を赤色の丸形で示す表示パターン β であれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ 029SGS252 に進む。

20

【1655】

また、ステップ 029SGS249 において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ 029SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の丸形を示す「0」をセットした後（ステップ 029SGS250）、ステップ 029SGS252 に進む。

【1656】

尚、ステップ 029SGS246 またはステップ 029SGS250 実行後、演出制御用 CPU120 は、始動入賞時受信コマンドバッファ 029SG194A の記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ 029SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ 029SG194A に新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。

30

【1657】

図 14-22 は、可変表示開始設定処理として、図 10 のステップ S171 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 14-22 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU120 は、先ず、まず、第 1 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 029SGS271）。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 029SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 029SG194A 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 029SGS272）。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。

40

【1658】

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマ

50

ンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【1659】

また、ステップ029SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ029SGS271；N）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ029SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ029SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ029SGS274）。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。

【1660】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【1661】

ステップ029SGS272またはステップ029SGS274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029SGS275）。

【1662】

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029SGS276）。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。

【1663】

尚、本特徴部029SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たり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3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合や、確変大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が揃わない飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）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り且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【1664】

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。

【1665】

次いで、演出制御用CPU120は、メータ演出の実行の有無と演出パターンを決定するメータ演出決定処理を実行し（ステップ029SGS277）、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS278）。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かは、ステップ029SGS275の処理で読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターンであるか否かにより判定すればよい。

10

【1666】

当該可変表示の変動パターンが非リーチやノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS278；N）はステップ029SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS278；Y）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ε 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ のいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS280）。

20

【1667】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ δ 、スーパーリーチ ζ 、スーパーリーチ η 、スーパーリーチ λ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS280；N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ δ またはスーパーリーチ ζ の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS281）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ δ またはスーパーリーチ ζ の変動パターンである場合（ステップ029SGS281；Y）はリーチ演出E発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出E発展示唆演出決定処理を実行してステップ029SGS283に進み（ステップ029SGS282）、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ η 、スーパーリーチ λ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS281；N）は、リーチ演出E発展報知演出決定処理を実行せずにステップ029SGS283に進む。

30

【1668】

尚、ステップ029SGS283の処理において演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ029SGS289に進む。

【1669】

そして、ステップ029SGS280において、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ε 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS280；Y）は、分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンを決定する分岐先示唆演出決定処理を実行する（ステップ029SGS284）。そして、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ε またはスーパーリーチ θ の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS285）。

40

【1670】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS285；N）はステップ029SGS289に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ε またはスーパーリーチ θ の変動パターンである場合（ステップ029SGS285；Y）は、リーチ演出G発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出G発展示唆演出決定処理を実行する（ステップ029SGS286）。そして、演出制御用CPU120は、可変表示結果

50

と変動パターンとに応じて、可変表示中に実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出Cとリーチ演出Dとから決定し（ステップ029SGS287）、該決定したリーチ演出と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択してステップ029SGS289に進む（ステップ029SGS288）。

【1671】

ステップ029SGS287の処理では、可変表示結果が大当たりである場合は、図14-30（A）に示すように、変動パターンがスーパーリーチγ（PB1-4）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を50%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を50%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチθ（PB1-7）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を30%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を70%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチι（PB1-8）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を0%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を100%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチκ（PB1-9）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を20%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を80%の割合で決定する。

【1672】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図14-30（B）に示すように、変動パターンがスーパーリーチγ（PA2-4）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を90%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を10%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチε（PA2-6）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を80%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を20%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチθ（PA2-9）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を70%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を30%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチι（PA2-10）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を0%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を100%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチκ（PA2-11）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を60%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を40%の割合で決定する。

【1673】

図14-30（A）及び図14-30（B）に示すように可変表示結果が大当たりである場合とはずれである場合とで変動パターンに応じてリーチ演出Cとリーチ演出Dとの実行を異なる割合で決定することによって、図14-30（C）に示すように、全体的な大当たり期待度としては、リーチ演出Dの方がリーチ演出Cよりも高く設定されている。

【1674】

また、可変表示結果にかかわらず、スーパーリーチιの変動パターン（事前演出及び前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出及びリーチ演出Hが実行される変動パターン）にて可変表示が実行される場合については、必ずリーチ演出Dの実行が決定されるようになっている。一方で、スーパーリーチκの変動パターン（事前演出及び前兆演出の実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出及びリーチ演出Iが実行される変動パターン）にて可変表示が実行される場合については、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とがある。

【1675】

つまり、本特徴部029SGにおいて、可変表示中に事前演出及び前兆演出が実行される変動パターン（スーパーリーチιの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターン）について、事前演出及び前兆演出の実行後に本特徴部029において高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合（最も大当たり期待度の高いリーチ演出Iが実行される割合）は、リーチ演出Cの実行が決定される場合の方がリーチ演出Dの実行が決定される場合よりも高く設定されている。このため、本特徴部029SGにおいては、可変表示中にリーチ演出Dよりも大当たり期待度が低いリーチ演出Cが実行される場合であっても、該リーチ演出Cの後に事前演出と前兆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、リーチ演出Cが実行された時点で大当たり期待度が低いと遊技者に認識されてしま

10

20

30

40

50

い該リーチ演出Cの実行中に遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【1676】

更には、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして可変表示結果が一旦報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチθの変動パターンと、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中からこれらリーチ演出Cやリーチ演出Dに替えて事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、を比較すると、図14-30(D)に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合については、スーパーリーチθの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は40%であるのに対して、スーパーリーチκの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は60%に設定されている。また、図14-30(E)に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、スーパーリーチθの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は40%であるのに対して、スーパーリーチκの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は20%に設定されている。

【1677】

このため、可変表示結果が大当たりとなる時、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示とスーパーリーチκの変動パターンの可変表示とについては、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかによって、該可変表示がリーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出報知演出が実行されるスーパーリーチκの可変表示であるか、リーチ演出Cやリーチ演出Dとして一旦可変表示結果(はずれ)が報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチθの可変表示であるかが推測することが可能となるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dとのどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上可能となっている。

【1678】

図14-22に戻り、ステップ029SGS289において演出制御用CPU120は、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなる割合(大当たり期待度)が上昇したことを示唆するチャンスアップ演出の実行の有無及び該チャンスアップ演出の演出パターンを決定するチャンスアップ演出決定処理を実行する(ステップ029SGS289)。

【1679】

チャンスアップ演出決定処理を実行した演出制御用CPU120は、次に、ステップ029SGS283またはステップ029SGS288の処理で選択したプロセスタイマに応じたプロセスタイマをスタートさせる(ステップ029SGS290)。

【1680】

尚、各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。

【1681】

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213SGS288)。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(ステップ029SGS290)。

【1682】

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029SGS292）。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029SGS293）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（ステップ213SGS291）。

10

【1683】

尚、可変表示中演出処理において演出制御用CPU120は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を-1していき、該プロセスタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。そして、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセスタイマの内容に従って演出装置の制御を実行し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスタイマの切り替えを行い、次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセスタイマの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。このようにすることで、本特徴部029SGにおける飾り図柄の可変表示が実行される。

【1684】

20

図14-23は、メータ演出決定処理として、図14-22のステップS029SGS277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14-23に示すメータ演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS301）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS301；Y）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、短縮非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS301；N）は、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS302）。

30

【1685】

当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS302；Y）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS302；N）、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じてメータ演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ029SGS303）。

40

【1686】

具体的には、図14-24（A）に示すように、変動パターンが非リーチ（短縮なし非リーチ）の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を90%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を10%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を20%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を25%の割合で決定し、メータ演

50

出のパターンBでの実行を50%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

【1687】

また、変動パターンがスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ δ 、スーパーリーチ ζ のいずれかの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を10%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を15%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を40%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を30%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

10

【1688】

また、変動パターンがスーパーリーチ η の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を95%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

20

【1689】

また、変動パターンがスーパーリーチ λ の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を100%の割合で決定する。

【1690】

尚、図14-24(B)及び図14-25に示すように、メータ演出におけるパターンAは、可変表示開始からリーチまでの期間(短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間)中の第1タイミングにおいてメータ029SG005Mが1段階増加する演出パターンであり、パターンBは、第1タイミングと可変表示開始からリーチまでの期間(短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間)中における該第1タイミングよりも後の第2タイミングとでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する(合計2段階増加する)演出パターンであり、パターンCは、第1タイミングと第2タイミング、そして、リーチからスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの期間(ノーマルリーチの変動パターンであればリーチから可変表示結果報知までの期間)中における第3タイミングでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する(合計3段階増加する)演出パターンである。

30

【1691】

また、パターンDは、第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、そして、リーチ演出Aまたはリーチ演出Bの実行中である第4タイミングでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する(合計4段階増加する)演出パターンである。また、パターンEは、第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミング、そして、リーチ演出Aの実行中であり第4タイミングよりも後の第5タイミング(高期待度リーチ演出発停報知演出の開始タイミングよりも前のタイミング)でメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する(合計5段階増加する)演出パターンである。パターンFは、第2タイミングでメータ029SG005Mが5段階増加する演出パターンである。

40

【1692】

図14-23に戻り、演出制御用CPU120は、029SGS303の処理を実行した後、メータ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS304)。

50

メータ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS304；N）はメータ演出決定処理を終了し、メータ演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS304；Y）は、決定したメータ演出の演出パターンを記憶し（ステップ029SGS305）、変動パターンに応じたメータ演出開始待ちタイマをセットしてメータ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS306）。

【1693】

尚、メータ演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出開始待ちタイマの値を－1し、メータ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、メータ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定したメータ演出の演出パターンに応じたメータ演出用プロセステーブルを選択するとともに、メータ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出用プロセスタイマの値を－1していき、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該メータ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてメータ演出を実行することができる。

【1694】

以上のように、本特徴部029SGでは、可変表示中にメータ演出を実行することによって、メータ029SG005Mが5段階まで増加するか否か及び該メータ029SG005Mが5段階まで増加することにより高期待度リーチ演出発展演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることが可能となっている。

【1695】

図14-26は、リーチ演出E発展示唆演出決定処理として、図14-22のステップS029SGS282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14-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出E発展示唆演出の実行の有無を決定する（ステップ029SGS311）。例えば、図14-26（B）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチδの変動パターンである場合は、リーチ演出E発展示唆演出の非実行を50%の割合で決定し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を50%の割合で決定する。一方で、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチζの変動パターンである場合は、リーチ演出E発展示唆演出の非実行を20%の割合で決定し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を80%の割合で決定する。

【1696】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS311の処理でリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS312）。リーチ演出E発展示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS312；N）はリーチ演出E発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を決定している場合（ステップ029SGS312；Y）は、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出E発展示唆演出決定処理を終了する（ステップ029SGS313）。

【1697】

尚、リーチ演出E発展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマの値を－1し、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出E発展示唆演出の用プロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマの値を－1していき、リーチ演出E発展示唆

10

20

30

40

50

演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出 E 発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出 E 発展示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演出 E 発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出 E 発展示唆演出を実行することができる。

【1698】

特に本特徴部 029SG では、リーチ演出 E 発展報知演出が実行されないスーパーリーチ δ の変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出 E 発展報知演出が実行されるスーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出 E 発展示唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチ δ やスーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出 B の実行後にリーチ演出 E 発展示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【1699】

図 14-27 は、分岐先示唆演出決定処理として、図 14-22 のステップ S029SGS284 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 14-27 に示す分岐先示唆演出決定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、当該可変表示の変動パターンに応じて分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ 029SGS321）。

【1700】

具体的には、図 14-28 (A) に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 90% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 10% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 0% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 0% の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ε の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 70% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 30% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 0% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 0% の割合で決定する。

【1701】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ θ の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 50% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 30% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 15% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 5% の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ι の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 10% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 10% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 70% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 10% の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ κ の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 10% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 30% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 20% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 40% の割合で決定する。

【1702】

尚、図 14-28 (B) に示すように、分岐先示唆演出のパターン X は、画像表示装置 5 において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行期間中にリーチ演出 H 発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆する分岐先示唆画像 X を表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターン Y は、画像表示装置 5 において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行期間中にリーチ演出 H 発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像 Y を表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターン Z は、画像表示装置 5 において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行期間中に高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像 Z を表示する演出パターンである。

【1703】

尚、本特徴部029SGにおいて、パターンX～パターンZのうち、パターンZは、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合に、パターンXやパターンYよりも高い割合で実行が決定される、つまり、パターンZはパターンXやパターンYよりも高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度：パターンZ＞パターンY、パターンZ＞パターンX）。また、パターンYは、リーチ演出H発展報知演出が実行される場合に、パターンXやパターンZよりも高い割合で実行が決定される、つまり、パターンYはパターンXやパターンZよりもリーチ演出H発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである（リーチ演出H発展報知演出の実行期待度：パターンY＞パターンZ、パターンY＞パターンX）。

10

【1704】

尚、図14-28（A）に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行された後にリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれに発展するかに応じて決定されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンと可変表示結果の両方に応じて決定割合が異なってもよいし、可変表示結果のみに応じて決定割合が異なってもよい。

20

【1705】

図14-27に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS321の処理で分岐先示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS232）。分岐先示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS232；N）は分岐先示唆演出決定処理を終了し、分岐先示唆演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS232；Y）は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンを記憶し（ステップ029SGS323）、分岐先示唆演出開始待ちタイマをセットして分岐先示唆演出決定処理を終了する（ステップ029SGS324）。

【1706】

尚、分岐先示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出開始待ちタイマの値を－1し、分岐先示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、分岐先示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンに応じた分岐先示唆演出用プロセステーブルを選択するとともに、分岐先示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出用プロセスタイマの値を－1していき、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該分岐先示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中において分岐先示唆演出を実行することができる。

30

40

【1707】

特に本特徴部029SGでは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において画像表示装置5において分岐先示唆画像X、分岐先示唆画像Y、分岐先示唆画像Zのいずれかが表示されることによって、リーチ演出Cやリーチ演出Dとして可変表示結果が報知されることなく事前演出に切替わることに對して遊技者を注目させることが可能となっている。更には、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において画像表示装置5において分岐先示唆画像X、分岐先示唆画像Y、分岐先示唆画像Zのいずれが表示されるかに応じて、事前演出及び前兆演出の後にリーチ演出H発展報知演出が実行される割合と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合とが異なっているので、画像表示装置5に分岐先

50

示唆画像 X、分岐先示唆画像 Y、分岐先示唆画像 Z のいずれが表示されるかにも遊技者を注目させることができ、遊技興趣が向上できるようになっている。

【1708】

図14-29は、リーチ演出G発展示唆演出決定処理として、図14-22のステップS029SGS286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14-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出G発展示唆演出の実行の有無を決定する。

【1709】

具体的には、図14-29(B)に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεの変動パターンである場合には、リーチ演出G発展示唆演出の非実行を50%の割合で決定し、リーチ演出G発展示唆演出の実行を50%の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθの変動パターンである場合には、リーチ演出G発展示唆演出の非実行を20%の割合で決定し、リーチ演出G発展示唆演出の実行を80%の割合で決定する。

【1710】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS331の処理でリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS332)。リーチ演出G発展示唆演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS332;N)はリーチ演出G発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出G発展示唆演出の実行を決定している場合(ステップ029SGS332;Y)は、リーチ演出G発展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出G発展示唆演出決定処理を終了する(ステップ029SGS333)。

【1711】

尚、リーチ演出G発展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出G発展示唆演出開始待ちタイマの値を-1し、リーチ演出G発展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出G発展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出G発展示唆演出用のプロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出G発展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出G発展示唆演出用プロセスタイマの値を-1していき、リーチ演出G発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出G発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出G発展示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演出G発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出G発展示唆演出を実行することができる。

【1712】

特に本特徴部029SGでは、リーチ演出G展報知演出が実行されないスーパーリーチε変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出G報知演出が実行されるスーパーリーチθ変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出E発展示唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチεやスーパーリーチθ変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行後にリーチ演出G発展示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【1713】

図14-31は、チャンスアップ演出決定処理として、図14-22のステップS029SGS289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14-31に示すチャンスアップ演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ029SGS340)。当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノ

10

20

30

40

50

ーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS340；Y）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS341）。

【1714】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンである場合（ステップ029SGS341；Y）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンではない場合（ステップ029SGS341；N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS342）。

10

【1715】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS342；N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチαまたはスーパーリーチηの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS343）。当該可変表示変動パターンがスーパーリーチαまたはスーパーリーチηの変動パターンである場合（ステップ029SGS343；Y）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出A実行中におけるチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS344）。

20

【1716】

ここで、本特徴部029SGにおけるリーチ演出A～リーチ演出Iにおける演出内容について図14-32（A）～図14-32（E）にもとづいて説明する。図14-32（A）～図14-32（I）に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Iは、いずれも画像表示装置5において各リーチ演出のタイトルを表示するリーチタイトル表示期間と、その後の画像表示装置5において味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を表示するバトル演出実行期間と、から構成されている。

【1717】

これら各リーチ演出A～リーチ演出Iのリーチタイトル表示期間においては、チャンスアップ演出の一部として、リーチタイトルを赤色表示可能となっている（図14-33（A）参照）。

30

【1718】

また、リーチ演出A～リーチ演出Dのバトル演出実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分において可動体32を動作可能な可動体動作可能期間と画像表示装置5においてカットイン画像を表示可能なカットイン画像表示可能期間とが設けられており、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体32の動作とカットイン画像表示可能期間におけるカットイン画像の表示とを実行可能となっている（図14-33（A）参照）。

【1719】

尚、リーチ演出Cとリーチ演出Dのバトル演出実行期間については、これら可動体動作可能期間とカットイン画像表示可能期間との後に分岐先示唆演出実行可能期間が設けられている。

40

【1720】

また、リーチ演出Eとリーチ演出Fのバトル実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分には可動体動作可能期間が設けられており、該バトル演出実行期間の後半部分（バトル演出の終了タイミングの近傍）には、画像表示装置5においてプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作に応じて可変表示結果を報知するために遊技者に対してこれらプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を促す操作促進画像を表示する操作促進画像表示期間が設けられている。尚、操作促進画像表示期間は、通常はプッシュボタン31Bの画像が表示される期間である。

50

【1721】

本特徴部029SGでは、リーチ演出Eとリーチ演出Fのバトル実行期間においては、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体の動作と、操作促進画像表示期間におけるスティックコントローラ31Aの画像の表示とを実行可能となっている（図14-33（B）参照）。

【1722】

尚、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iについては、可動体動作可能期間、カットイン画像表示期間、操作促進画像表示期間が設けられていない。つまり、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iは、チャンスアップ演出が実行されることがないリーチ演出となっている。

【1723】

図14-31のステップ029SGS344に戻り、演出制御用CPU120は、図14-34（A）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。

【1724】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出A実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS345）。リーチ演出A実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS345；N）はステップ029SGS347に進み、リーチ演出A実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS345；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出A用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ029SGS347に進む（ステップ029SGS346）。

【1725】

ステップ029SGS347において演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ η の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS347）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ α の変動パターンである場合（ステップ029SGS347；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ η の変動パターンである場合（ステップ029SGS347；Y）は、可変表示結果に応じてリーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS348）。

【1726】

具体的には、図14-34（B）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を10%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を40%の割合で決定する。

【1727】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS349）。リーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS349；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行を

10

20

30

40

50

決定している場合（ステップ029SGS349；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出F用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS350）。

【1728】

また、ステップ029SGS343において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζのいずれかである場合（ステップ029SGS343；N）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS351）。

【1729】

具体的には、図14-34（C）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を10%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を40%の割合で決定する。

【1730】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS352）。リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS352；N）はステップ029SGS354に進み、リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS352；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出B用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ029SGS354に進む（ステップ029SGS353）。

【1731】

ステップ029SGS354において演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチζの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS354）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβまたはスーパーリーチδの変動パターンである場合（ステップ029SGS354；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチζの変動パターンである場合（ステップ029SGS354；Y）は、可変表示結果に応じてリーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS355）。

【1732】

具体的には、図14-34（D）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を0%の割合で決定する。

【1733】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS356）。リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS356；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定している場合（ステップ029SGS356；Y）は、決定した演出パターンを記憶

10

20

30

40

50

するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出E用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS357）。

【1734】

また、ステップ029SGS342の処理において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ϵ 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンのいずれかである場合（ステップ029SGS342；Y）、演出制御用CPU120は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ とスーパーリーチ ϵ の変動パターンのいずれかであるか否かを判定する（ステップ029SGS358）。

【1735】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンのいずれかである場合（ステップ029SGS358；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ またはスーパーリーチ ϵ の変動パターンである場合（ステップ029SGS358；Y）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS359）。

【1736】

具体的には、図14-34（A）に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Cであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。

【1737】

一方で、図14-34（C）に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Dであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を10%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を40%の割合で決定する。

【1738】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS360）。リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS360；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS360；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出Cまたはリーチ演出D用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS361）。

【1739】

尚、チャンスアップ演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出開始待ちタイマの値を-1し、チャンスアップ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、チャンスアップ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、チャンスアップ演出用のプロセステーブルを選択するとともに、チャンスアップ演出用プロセスタイマをスタートさせ

10

20

30

40

50

る。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出用プロセスタイマの値を－1していき、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該チャンスアップ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてチャンスアップ演出を実行することができる。

【1740】

特に本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出が実行されるか否かや、リーチ演出の実行期間中におけるチャンスアップ演出の実行回数に応じて大当たり期待度が異なるので、チャンスアップ演出が実行されるか否かにチャンスアップ演出の実行回数に対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【1741】

更に、リーチ演出A～リーチ演出D等の比較的大当たり期待度の低いリーチ演出においては最大で3回のチャンスアップ演出が実行されるので、リーチ演出A～リーチ演出Dの実行中においてチャンスアップ演出の実行回数に応じて効果的に可変表示結果が大当たりとなることを遊技者に対して示唆することができる。

【1742】

一方で、リーチ演出G～リーチ演出I等の大当たり期待度の高いリーチ演出においては、リーチ演出中に実行可能なチャンスアップ演出が1回のみとなっているので、徒にチャンスアップ演出が複数回実行されることによって大当たり期待度の高いリーチ演出の演出興趣が低下してしまうことが防止されている。

【1743】

尚、図14-34(E)に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンPは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体32の動作とカットイン画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンQは、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作を実行するがカットイン画像を表示しない演出パターンであり、パターンRは、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【1744】

更に、図14-34(F)に示すように、リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンSは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体32の動作とスティックコントローラ31Aの画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンQは、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作を実行するがスティックコントローラ31Aの画像を表示しない演出パターンであり、パターンRは、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、スティックコントローラ31Aの画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【1745】

以上、本特徴部029SGのチャンスアップ演出としては、図14-34(A)～図14-34(D)に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターンPで実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターンQで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンPで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターンRで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンQで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている（リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の大当たり期待度：パターンR>パターンQ>パターンP>非実行）。

【1746】

また、リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出全体としては、チャ

10

20

30

40

50

ンスアップ演出が非実行である場合が最も大当り期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターンSで実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当り期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターンTで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンSで実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターンRUで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンTで実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている（リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の大当り期待度：パターンU＞パターンT＞パターンS＞非実行）。

【1747】

ここで、リーチ演出A～リーチ演出Dが実行される場合とリーチ演出Eまたはリーチ演出Fが実行される場合とで比較すると、リーチ演出A～リーチ演出Dでは、パターンPとパターンQとが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターンRは、リーチ演出Bまたはリーチ演出Dが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作は、リーチ演出A～リーチ演出Dのいずれでも実行され得る演出である一方で、カットイン画像029SG200の表示はリーチ演出Bとリーチ演出Dでのみ実行され得る演出である。

【1748】

また、リーチ演出Eが実行される場合とリーチ演出Fが実行される場合とで比較すると、リーチ演出Eとリーチ演出Fでは、パターンSとパターンTとが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターンUは、リーチ演出Fが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作は、リーチ演出Eとリーチ演出Fのいずれでも実行され得る演出である一方で、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示はリーチ演出Fでのみ実行され得る演出である。

【1749】

次に、本特徴部029SGにおけるスーパーリーチの可変表示の演出態様について、図14-35～図14-56に基づいて説明する。まず、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aが実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ029SG005Mは、1段階も増加していない状態として表示されている。図14-35（A）～図14-35（D）に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定（本特徴部029SGではパターンDまたはパターンEでの実行が決定された場合を開示）されると、リーチ前のタイミングである第1タイミング、第2タイミングとリーチ後の第3タイミングにてメータ029SG005Mがそれぞれ1段階ずつ増加する。

【1750】

図14-35（E）及び図14-35（F）に示すように、リーチ演出Aが開始されると、まず画像表示装置5において該リーチ演出Aのタイトル画像と該リーチ演出Aの大当り期待度を示す期待度画像029SG251が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Aのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG161Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Aのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG161Bが表示される。

【1751】

そして、リーチ演出Aのタイトル画像の表示が終了すると、図14-35（G）に示すように、味方キャラクタAと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。尚、図14-36（H）に示すように、バトル演出中においても、第4タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に1段階増加する。

【1752】

また、該バトル演出中は、パターンQまたはパターンRの演出パターンにてチャンスア

10

20

30

40

50

アップ演出の実行が決定されている場合は、図14-36(I)に示すように、可動体32の原点位置から演出位置に向けての動作が実行される。尚、チャンスアップ演出としての可動体32の動作は、原点位置から演出位置に向けての移動であるが、該可動体32の移動は、原点位置と演出位置との中間位置で終了する。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【1753】

更にパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図14-36(J)及び図14-36(K)に示すように、画像表示装置5においてカットイン画像029SG200の表示が実行される。

【1754】

そして、当該可変表示がスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)の可変表示である場合は、図14-36(L)及び図14-36(M)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出A)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【1755】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)の可変表示である場合は、図14-36(N)及び図14-36(O)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタAに勝利する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、バトル演出(リーチ演出A)の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【1756】

また、当該可変表示がスーパーリーチηの可変表示である場合は、図14-37(P)及び図14-37(Q)に示すように、カットイン画像表示可能期間終了後の第5タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に1段階増加(5段階まで増加)して満タンになる。そして、画像表示装置5の表示領域の下部においてメータ029SG005Mが5段階まで増加した(満タンになった)旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像029SG005Tが表示される。

【1757】

次いで、図14-37(R)に示すように、バトル演出が途中で中断され、該バトル演出に替えて高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置5において高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180の表示が実行される。そして、リーチ演出Fが開始される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図14-55にて後述する。

【1758】

図14-37(S)及び図14-37(T)に示すように、リーチ演出Fが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Fのタイトル画像と該リーチ演出Aの大当り期待度を示す期待度画像029SG256が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Fのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG166Aが表示される一方で、パターンS、パターンT、パターンUのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Fのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG166Bが表示される。

【1759】

そして、リーチ演出Fのタイトル画像の表示が終了すると、図14-37(U)に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタBとによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターンTまたはパターンUの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図14-36(V)及び図14-36(W)に示すように、可動体32の原点位置から中間位置に向けての動作(移動)が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【1760】

バトル演出が進行すると、図14-38(X)、図14-38(Y)、図14-38(Z)に示すように、画像表示装置5の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターンUの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン31Bの画像が表示される一方で、パターンUの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ31Aの画像が表示される。

【1761】

画像表示装置5にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31A等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

【1762】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチηはずれの変動パターン(PA2-8)である場合は、図14-39(a)及び図14-39(b)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタBに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出F)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【1763】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチη大当りの変動パターン(PB1-6)の可変表示である場合は、図14-39(c)及び図14-39(d)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタBに勝利する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、バトル演出(リーチ演出F)の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【1764】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Bが実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ029SG005Mは、1段階も増加していない状態として表示されている。図14-40(A)~図14-40(D)に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定(本特徴部029SGではパターンDまたはパターンEでの実行が決定された場合を開示)されると、リーチ前のタイミングである第1タイミング、第2タイミングとリーチ後の第3タイミングにてメータ029SG005Mがそれぞれ1段階ずつ増加する。

【1765】

図14-40(E)及び図14-40(F)に示すように、リーチ演出Bが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Bのタイトル画像と該リーチ演出Bの大当り期待度を示す期待度画像029SG252が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Bのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG162Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Bのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG162Bが表示される。

【1766】

そして、リーチ演出Bのタイトル画像の表示が終了すると、図14-40(G)に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。尚、図14-41(H)に示すように、バトル演出中においても、第4タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に1段階増加する。

【1767】

また、該バトル演出中は、パターンQまたはパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図14-41(I)に示すように、可動体32の原点位置から中間位置への動作(移動)が実行される。その後、可動体32は、中間位

10

20

30

40

50

置から原点位置に戻る。

【1768】

更にパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図14-41(J)及び図14-41(K)に示すように、画像表示装置5においてカットイン画像029SG200の表示が実行される。

【1769】

そして、当該可変表示がスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)の可変表示である場合は、図14-41(L)及び図14-41(M)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出B)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

10

【1770】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)の可変表示である場合は、図14-41(N)及び図14-41(O)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタAに勝利する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、バトル演出(リーチ演出B)の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【1771】

また、当該可変表示がスーパーリーチδまたはスーパーリーチζの可変表示である場合は、図14-42(P)及び図14-42(Q)に示すように、カットイン画像表示可能期間の終了後において味方キャラクタBが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

20

【1772】

そして、バトル演出(リーチ演出B)の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出E発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図14-42(R)に示すように、リーチ演出E発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示が行われる。

【1773】

尚、当該可変表示がスーパーリーチδの変動パターンの可変表示である場合は、図14-42(S)に示すように、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチζの変動パターンの可変表示である場合は、図14-42(T)に示すように、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出E発展報知演出としてリーチ演出E発展報知画像029SG181の表示が行われる。そして、リーチ演出Eが開始される。

30

【1774】

図14-42(U)及び図14-42(V)に示すように、リーチ演出Eが開始されると、まず画像表示装置5において該リーチ演出Eのタイトル画像と該リーチ演出Eの大当り期待度を示す期待度画像029SG255が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Eのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG165Aが表示される一方で、パターンS、パターンT、パターンUのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Eのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG165Bが表示される。

40

【1775】

そして、リーチ演出Eのタイトル画像の表示が終了すると、図14-42(W)に示すように、味方キャラクタAと敵キャラクタBとによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターンTまたはパターンUの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図14-43(X)及び図14-43(Y)に示すように、可動

50

体 3 2 の原点位置から中間位置に向けての動作（移動）が実行される。その後、可動体 3 2 は、中間位置から原点位置に戻る。

【 1 7 7 6 】

バトル演出が進行すると、図 1 4 - 4 3 (Z)、図 1 4 - 4 3 (a)、図 1 4 - 4 3 (b) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターン U の演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン 3 1 B の画像が表示される一方で、パターン U の演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ 3 1 A の画像が表示される。

10

【 1 7 7 7 】

画像表示装置 5 にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン 3 1 B またはスティックコントローラ 3 1 A 等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

【 1 7 7 8 】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 7 はずれの変動パターン (P A 2 - 7) である場合は、図 1 4 - 4 4 (c) 及び図 1 4 - 4 4 (d) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 E) の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

20

【 1 7 7 9 】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 7 大当りの変動パターン (P B 1 - 5) の可変表示である場合は、図 1 4 - 4 4 (e) 及び図 1 4 - 4 4 (f) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に勝利する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、バトル演出 (リーチ演出 E) の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【 1 7 8 0 】

ここで、図 1 4 - 4 2 (Q) ~ 図 1 4 - 4 2 (T) にかけてのリーチ演出 E 発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【 1 7 8 1 】

まず、図 1 4 - 4 5 (A) ~ 図 1 4 - 4 5 (B) に示すように、リーチ演出 E 発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出 E 発展示唆演出として、画像表示装置 5 の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の 1 段階目の表示が行われる。尚、該 1 段階目のリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

30

【 1 7 8 2 】

そして、リーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の 1 段階目の表示期間が終了した後は、図 1 4 - 4 5 (C) ~ 図 1 4 - 4 5 (D) に示すように、一旦リーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の 2 段階目の表示が行われる。尚、該 2 段階目のリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 は、1 段階目のリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 よりも明度が高い、表示色が多い等の 1 段階目のリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

40

【 1 7 8 3 】

そして、当該可変表示がスーパーリーチ 8 の変動パターンによる可変表示である場合は、図 1 4 - 4 5 (E) に示すように、リーチ演出 E 発展報知演出として画像表示装置 5 におけるリーチ演出 E 発展報知画像 0 2 9 S G 1 8 1 の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチ

50

この変動パターンによる可変表示である場合は、図14-45(F)に示すように、リーチ演出E発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出E発展報知画像029SG181が表示されてリーチ演出Eが実行される。

【1784】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行される場合について説明する。尚、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行される場合は、メータ演出が実行されることが無いので、可変表示開始からリーチまでの期間の説明は省略する。

【1785】

リーチ演出Cが実行される場合については、図14-46(A)～図14-46(C)に示すように、リーチ演出Cが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Cのタイトル画像と該リーチ演出Cの大当たり期待度を示す期待度画像029SG253が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Cのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG163Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Cのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG163Bが表示される。

【1786】

そして、リーチ演出Cのタイトル画像の表示が終了すると、図14-46(C)に示すように、味方キャラクタCと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。

【1787】

一方で、リーチ演出Dが実行される場合については、図14-46(D)～図14-46(F)に示すように、リーチ演出Dが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Dのタイトル画像と該リーチ演出Dの大当たり期待度を示す期待度画像029SG254が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Dのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG164Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Dのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG164Bが表示される。

【1788】

そして、リーチ演出Dのタイトル画像の表示が終了すると、図14-46(F)に示すように、味方キャラクタDと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。

【1789】

また、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dのバトル演出中は、パターンQまたはパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図14-47(G)及び図14-47(H)に示すように、可動体32の原点位置から中間位置への動作(移動)が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【1790】

更にパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図14-47(I)及び図14-47(J)に示すように、画像表示装置5においてカットイン画像029SG200の表示が実行される。

【1791】

また、図14-47(K)～図14-47(M)に示すように、分岐先示唆演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dのバトル演出中のカットイン画像表示可能期間の後に、分岐先示唆演出として画像表示装置5にリーチ演出H発展報知演出(リーチ演出H)が実行されることと高期待度リーチ演出発展報知演出(リーチ演出I)が実行されることの両方を示唆する分岐先示唆画像X(分岐先示唆画像029SG005X)、リーチ演出H発展報知演出(リーチ演出H)が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Y(分岐先示唆画像029SG005Y)、高期待度リーチ演出発展報知演出(リーチ演出I)が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Z(分岐先示唆画像02

10

20

30

40

50

9 S G 0 0 5 Z) のいずれかが表示される。

【1792】

分岐先示唆演出実行可能期間の後は、当該可変表示がスーパーリーチγはずれの変動パターン(PA2-4)での可変表示である場合は、図14-48(N)～図14-48(P)に示すように、リーチ演出Cの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクターCが敵キャラクターAに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知され、リーチ演出Dの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクターDが敵キャラクターAに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知される。そして、バトル演出(リーチ演出Cまたはリーチ演出D)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

10

【1793】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチγ大当りの変動パターン(PB1-4)での可変表示である場合は、図14-48(Q)～図14-48(S)に示すように、リーチ演出Cの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクターCが敵キャラクターAに勝利することにより可変表示が大当りであることが報知され、リーチ演出Dの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクターDが敵キャラクターAに勝利することにより可変表示が大当りであることが報知される。そして、バトル演出(リーチ演出Cまたはリーチ演出D)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【1794】

また、当該可変表示がスーパーリーチεまたはスーパーリーチθの可変表示である場合は、図14-49(T)～図14-49(V)に示すように、分岐先示唆演出実行可能期間の終了後において味方キャラクターCまたは味方キャラクターDが敵キャラクターAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

20

【1795】

そして、バトル演出(リーチ演出Cまたはリーチ演出D)の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出G発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図14-49(W)に示すように、リーチ演出G発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出G発展示唆画像029SG171の表示が行われる。

【1796】

尚、当該可変表示がスーパーリーチεの変動パターンの可変表示である場合は、図14-49(X)に示すように、リーチ演出G発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチθの変動パターンの可変表示である場合は、図14-49(Y)に示すように、リーチ演出G発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出G発展報知演出としてリーチ演出G発展報知画像029SG182の表示が行われる。そして、リーチ演出Gが開始される。

30

【1797】

図14-50(Z)に示すように、リーチ演出Gが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Gのタイトル画像029SG167と該リーチ演出Gの大当り期待度を示す期待度画像029SG257が表示される。

40

【1798】

そして、リーチ演出Gのタイトル画像029SG167の表示が終了すると、図14-50(a)及び図14-50(b)に示すように、味方キャラクターCと敵キャラクターBとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθはずれの変動パターン(PA2-9)である場合は、図14-50(c)及び図14-50(d)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクターCが敵キャラクターBに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出G)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【1799】

50

一方で、当該可変表示がスーパーリーチθ大当りの変動パターン（PB1-7）の可変表示である場合は、図14-50（e）及び図14-50（f）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタCが敵キャラクタBに勝利する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、バトル演出（リーチ演出G）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【1800】

ここで、図14-49（V）～図14-49（Y）にかけてのリーチ演出G発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【1801】

まず、図14-54（A）～図14-54（B）に示すように、リーチ演出G発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出G発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出G発展示唆画像029SG171の1段階目の表示が行われる。尚、該1段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【1802】

そして、リーチ演出G発展示唆画像029SG171の1段階目の表示期間が終了した後は、図14-54（C）～図14-54（D）に示すように、一旦リーチ演出G発展示唆画像029SG171の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出G発展示唆画像029SG171の2段階目の表示が行われる。尚、該2段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171は、1段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171よりも明度が高い、表示色が多い等の1段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

【1803】

そして、当該可変表示がスーパーリーチεの変動パターンによる可変表示である場合は、図14-45（E）に示すように、リーチ演出G発展報知演出として画像表示装置5におけるリーチ演出G発展報知画像029SG182の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチθの変動パターンによる可変表示である場合は、図14-54（F）に示すように、リーチ演出G発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出G発展報知画像029SG182が表示されてリーチ演出Gが実行される。

【1804】

また、当該可変表示がスーパーリーチιの変動パターンまたはスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図14-51（g）～図14-51（h）に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中における分岐先示唆演出実行可能期間後において、事前演出として画像表示装置5の表示領域にてシャッタ画像029SG006が表示され（表示領域の左右から該表示領域の中央部に向けてシャッタ画像029SG006の移動表示が行われて）、画像表示装置5に表示されていた演出画像が該シャッタ画像029SG006によって一時的に視認不能な状態となる。

【1805】

そして、所定期間が経過したことにもとづいて事前演出の実行期間が終了すると、前兆演出としてシャッタ画像029SG006が画像表示装置5の表示領域の中央部から左右側方に向けて退避していくとともに、該シャッタ画像029SG006の退避に応じて画像表示装置5の表示領域にてキャラクタCの画像の遊技者から視認可能となる。

【1806】

そして、当該可変表示がスーパーリーチιの変動パターンでの可変表示である場合は、図14-51（i）に示すように、リーチ演出H発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出H発展報知画像029SG183が表示された後にリーチ演出Hが実行される。また、当該可変表示がスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は

10

20

30

40

50

、図14-51(j)に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置5において高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示された後リーチ演出Iが実行される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図14-55にて後述する。

【1807】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチiの変動パターンでの可変表示である場合は、図14-52(k)に示すように、リーチ演出Hが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Hのタイトル画像029SG168と該リーチ演出Hの大当たり期待度を示す期待度画像029SG258が表示される。

【1808】

そして、リーチ演出Hのタイトル画像029SG168の表示が終了すると、図14-52(l)及び図14-52(m)に示すように、味方キャラクタDと敵キャラクタCとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチiはずれの変動パターン(PA2-10)である場合は、図14-52(n)及び図14-52(o)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタDが敵キャラクタCに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【1809】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチi大当たりの変動パターン(PB1-8)の可変表示である場合は、図14-52(p)及び図14-52(q)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタDが敵キャラクタCに勝利することにより可変表示結果が大当たりであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示される。

【1810】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチkの変動パターンでの可変表示である場合は、図14-53(r)～図14-53(s)に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出中にリーチ演出Iが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Iのタイトル画像029SG169と該リーチ演出Iの大当たり期待度を示す期待度画像029SG259が表示される。このとき、画像表示装置5には、リーチ演出Iのタイトル画像029SG169と期待度画像029SG259の後方においてキャラクタA～キャラクタCの画像が共に表示されることによって、当該リーチ演出Iが他のスーパーリーチのリーチ演出よりも大当たり期待度が高いことによる特別感を演出する。

【1811】

そして、リーチ演出Iのタイトル画像029SG169の表示が終了すると、図14-53(t)及び図14-53(u)に示すように、味方キャラクタA～味方キャラクタDと敵キャラクタCとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチkはずれの変動パターン(PA2-11)である場合は、図14-53(v)及び図14-53(w)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタA～味方キャラクタDが敵キャラクタCに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【1812】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチk大当たりの変動パターン(PB1-9)の可変表示である場合は、図14-53(x)及び図14-53(y)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタA～味方キャラクタDが敵キャラクタCに勝利することにより可変表示結果が大当たりであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示される。

【1813】

ここで、図14-37(R)～図14-37(T)、図14-53(r)～図14-53(s)にかけての高期待度リーチ演出発展報知演出についてより詳細に説明する。

10

20

30

40

50

【1814】

先ず、図14-55(A)～図14-55(B)に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されると、画像表示装置5の表示領域においてリーチ演出Fまたはリーチ演出Iが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示される。更に、高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示された後は、画像表示装置5の表示領域を暗転させることで該画像表示装置5に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出が実行される。

【1815】

尚、ブラックアウト演出においては、画像表示装置5に暗転した画像が表示されることによって他の演出画像（飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等）の視認を困難とし、且つ、表示画面自体の輝度を低下させるとともに、スピーカ8L、8Rから出力されていた演出音の音量が高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下する。更に、遊技領域、可動体32、ガラス扉枠や遊技機用枠3に設けられている各種発光手段（例えば、LEDなど）の演出光の光量を、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下させることで、他の演出画像（飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等）の視認をより一層困難とする。

【1816】

そして、ブラックアウト演出の実行後は、図14-55(C)に示すように、前段演出として、キャラクタCの画像が表示される。前段演出では更に、該キャラクタCが喋るセリフ内容が、文字画像029SG007として画像表示装置5の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ8L、8Rから音声情報として出力される。

【1817】

図14-55(D)及び図14-55(E)に示すように、前段演出の終了後は切替演出が実行され、該切替演出の終了後に後段演出が実行される。切替演出としては、前段演出において表示されたキャラクタCの画像とは異なる画像が表示される。尚、本特徴部029SGでは、切替演出として表示される画像を1つのみとする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能としてもよい。尚、このように切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能とする場合は、いずれの画像が表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

【1818】

後段演出では、前述したようにキャラクタの喋るセリフが文字画像029SG008として画像表示装置5の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ8L、8Rから音声情報として出力される。このとき表示される文字画像029SG008は、前段演出時に表示された文字画像029SG007よりも文字数が少ない一方で、一文字あたりの大きさは文字画像029SG007よりも大きく且つ明度の高い（図14-10参照）。

【1819】

図14-55(F)に示すように、後段演出の終了後は、可動体演出が実行される。該可動体演出としては、可動体32が画像表示装置5の上方位置である原点位置から画像表示装置5の表示領域の前面側略中央位置に重複する演出位置まで落下する。尚、演出位置まで落下した可動体32は、図示しない駆動モータの駆動等により原点位置まで移動する。

【1820】

そして可動体演出が終了した後は、図14-55(G)に示すように、各変動パターンに応じたリーチ演出（該可変表示がスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示であればリーチ演出F、該可変表示がスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示であればリーチ演出I）が実行される。

【1821】

次に、スーパーリーチλの変動パターンでの可変表示について説明する。図14-56(A)～図14-56(D)に示すように、該スーパーリーチλの変動パターンでの可変表示では、先ず、可変表示が開始されると、リーチ前の第2タイミングにおいてメータ0

10

20

30

40

50

29SG005Mが一気に5段階目まで増加して満タンになる。次に、画像表示装置5の表示領域の下部においてメータ029SG005Mが5段階まで増加した（満タンになった）旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像029SG005Tが表示される。

【1822】

そして、リーチとなったりリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されることなく高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される。尚、該高期待度リーチ演出発展報知演出の演出態様は、図14-55にて前述した演出態様と同一である。高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後は、図14-53に示すように、リーチ演出Iが実行されて最終的に可変表示結果がはずれまたは大当りであることが報知される。

10

【1823】

以上、本特徴部029SGにおけるパチンコ遊技機1においては、図14-8及び図14-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7は、リーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長く設定されているとともに、リーチ演出E発展報知演出が開始されてからリーチ演出Eが実行されて該リーチ演出Eの演出結果として可変表示結果が大当りであると報知されるまでの期間の長さL11は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Fが実行されて該リーチ演出Fの演出結果として可変表示結果が大当りと報知されるまでの期間の長さL12と、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Iが実行されて該リーチ演出Iの演出結果として可変表示結果が大当りと報知されるまでの期間の長さL13と、よりも短く設定されているので、リーチ演出E発展報知演出の実行後においてリーチ演出Eが実行される場合については、可変表示結果が大当りとなることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができる。また、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後においてリーチ演出Iが実行される場合については、可変表示結果が大当りであると報知されるまでに好適に遊技者を該リーチ演出I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

【1824】

また、図14-7に示すように、リーチ演出Bの実行期間の長さL2は、r-値演出Aの実行期間の長さL1よりも長く設定されているので、リーチ演出Aよりも長期間に亘ってリーチ演出Bに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。また、リーチ演出Bは、図14-7～図14-9に示すように、リーチ演出Aとは異なり演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前から発展報知演出が実行されることがないので、リーチ演出E発展報知演出が実行されない場合であっても該リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が大当りであることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることが可能となっている。

30

【1825】

また、図14-7～図14-9に示すように、リーチ演出Aやリーチ演出Bの実行中は、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出が実行される場合があるので、該メータ演出の実行によって高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を喚起することができる。

40

【1826】

また、本特徴部029SGでは、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該メータ演出に替えて、或いは加えて、スピーカ8L、8Rからの音の出力態様、遊技効果ランプ9の発光態様等によって高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆してもよい。

【1827】

また、本特徴部029SGでは、リーチ演出Aやリーチ演出Bを実行する場合のみメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cやリーチ演出Dを実行する場合においてもメータ演出を実行可能としてもよい。特

50

にリーチ演出Cやリーチ演出Dの途中から事前演出と前兆演出が実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iとが実行されるスーパーリーチKの変動パターンでの可変表示においては、事前演出や前兆演出を契機としてメータ029SG005Mが5段階目まで増加する（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を報知する表示態様に变化する）場合を設けてもよい。このようにすることで、スーパーリーチIの変動パターンの可変表示とスーパーリーチKの変動パターンの可変表示とで、事前演出や前兆演出の実行中にメータ029SG005Mが5段階目まで増加するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1828】

また、図14-9及び図14-25に示すように、スーパーリーチ入の変動パターンの可変表示では、リーチ演出Aの実行を経由せずに第2タイミングで一気にメータ029SG005Mが5段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、リーチ演出Aが実行されない場合であっても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Iが実行されることに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1829】

尚、本特徴部029SGでは、図14-7～図14-9に示すように、リーチ演出Bが実行される場合は、高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Iが実行されることがない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Bの実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Iが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、リーチ演出Bが実行される場合においても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Iが実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1830】

また、本特徴部029SGでは、メータ演出としてメータ029SG005Mが第1タイミング～第5タイミングで1段階ずつ増加する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなくメータ029SG005Mが、いずれかのタイミングで2段階以上増加する場合を設けてもよい。更に、このように第1タイミング～第5タイミングのいずれかで2段階以上メータ029SG005Mが増加するタイミングを設けるときは、リーチ演出Aやリーチ演出Bが開始されるよりも前のタイミングでメータ029SG005Mが5段階目まで増加した場合とリーチ演出Aやリーチ演出Bが開始された後のタイミングでメータ029SG005Mが5段階目まで増加した場合とで、リーチ演出Iに発展する割合が異なってもよい。また、本特徴部029SGではメータ演出としてメータ029SG005Mの表示態様を5段階目まで変化可能な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、メータ演出としては、メータ029SG005Mの表示態様を4段階以下または6段階以上変化可能としてもよい。

【1831】

また、図14-8及び図14-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Iが実行されて該リーチ演出Iの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL13は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Fが実行されて該リーチ演出Fの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL12よりも長く設定されているので、より大当たり期待度の高いリーチ演出Iが実行されたときの演出結果が報知されるまでの期間を長くすることで、大当たり遊技状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

【1832】

また、図14-23～図14-25に示すように、本特徴部029SGにおいて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出は、可変表示の第1タイミング～第5タイミングにかけて最大で5段階（メータ演出非実行の状態を入れれば6段階）にかけて段階的に表示態様が変化していく演出である。一方で、図14-45に示すように、本特徴部029SGにおいてリーチ演出Eの実行を示唆するリーチ演出E発展示唆演出は

、２段階に亘ってリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様が変化していく演出である。つまり、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ演出としては、メータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様が５段階まで変化可能であるが、リーチ演出Ｅ発展示唆演出としては、リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様は２段階までしか変化することがない。このため、メータ演出においてはリーチ演出Ｅ発展示唆演出よりも演出対象の画像（メータ０２９ＳＧ００５Ｍ）が５段階目まで変化し易いため、メータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階目まで増加するか否に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【１８３３】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ演出としてメータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様を５段階目まで変化可能とする一方で、リーチ演出Ｅ発展示唆演出としてリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様を２段階目までしか変化できない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｅ発展示唆演出としてリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様を５段階目まで変化可能としてもよい。尚、このように、リーチ演出Ｅ発展示唆演出としてリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様を５段階目まで変化可能とする場合は、リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様が５段階目まで変化する割合をメータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様が５段階目まで変化する割合よりも低く設定すればよい。

【１８３４】

また、図１４－７～図１４－９に示すように、スーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さＬ５がリーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６よりも長く設定されているので、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された後にリーチ演出Ａよりも大当たり期待度の高いリーチ演出Ｆが実行されることを、リーチ演出Ｅ発展報知演出の実行が示唆された後にリーチ演出Ｅが実行されることよりも長期間に亘って示唆することができるので、遊技興趣を向上できる。

【１８３５】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ演出実行可能期間の長さＬ５がリーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６よりも長く設定されてい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、メータ演出実行可能期間の長さＬ５がリーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６よりも短く設定されていてもよい。

【１８３６】

また、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ０２９ＳＧ００５Ｍをメータ演出の実行が決定された場合以外においても画像表示装置５に表示可能な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、メータ０２９ＳＧ００５Ｍはメータ演出の実行が決定された場合のみ画像表示装置５に表示するようにしてもよい。更には、メータ０２９ＳＧ００５Ｍは、１段階目の増加タイミングで初めて画像表示装置５に表示されるようにしてもよい。

【１８３７】

更に、リーチ演出Ｅ発展示唆演出は、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている演出であるので、リーチ演出Ｂの実行中にリーチ演出Ｅ発展示唆演出が実行されることによって、遊技者がリーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果が大当たりであると報知されないと認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

【１８３８】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ｂからリーチ演出Ｅに発展するパターンとしては、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果が報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出とリーチ演出Ｅとが実行されるパターン（図１－８（Ｆ）参照）のみが開示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｂからリーチ演出Ｅに発展するパターンとしては、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出Ｅ発展報知演出とリーチ演出Ｅとが実行される場合を設けてもよい。この

ように、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出E発展報知演出とリーチ演出Eとが実行される場合を設けるときは、リーチ演出Bの実行中にリーチ演出E発展示唆演出を実行可能としてもよい。

【1839】

また、図14-31～図14-34に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Fの実行中は、チャンスアップ演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにてチャンスアップ演出が実行されるかに応じて大当たり期待度が異なっている。

【1840】

特にリーチ演出Aの後にリーチ演出Fを実行するスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Aの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との計2回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Fの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作及び操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像表示の計3回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Aの実行中よりもリーチ演出Fの実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が増加することによって、リーチ演出Fの演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができる。

【1841】

更には、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出Eを実行するスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とカットイン画像029SG200の表示との計3回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Eの実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との計2回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中よりもリーチ演出Eの実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が少ないことによって、リーチ演出Eの演出結果に対して遊技者を過度に注目させることが防止できるので、遊技興趣を向上できる。

【1842】

尚、本特徴部029SGでは、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出Eを実行するスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とカットイン画像029SG200の表示との計3回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Eの実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との計2回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出Eを実行するスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出をリーチ演出Eの実行中と同数実行可能としてもよい。

【1843】

尚、本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技効果ランプ9の特定パターンでの発光、スピーカ8L、8Rからの特定音の出力、導光板の発光、画像表示装置5での導光板（擬似導光板）の表示、画像表示装置5自体の動作等を、チャンスアップ演出を構成する演出に含んでもよい。

【1844】

また、本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示、操作促

10

20

30

40

50

進画像としてのスティックコントローラ 3 1 A の画像の表示等のいずれも遊技者の操作にかかわらず実行される演出（能動的演出）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、チャンスアップ演出を構成する演出としては、遊技者がプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A 等の操作手段を操作することによって遊技効果ランプ 9 の発光色が変化する（所謂裏ボタン）等の遊技者による操作が行われることではじめて実行される演出（能動的演出）を含んでいてもよい。

【1 8 4 5】

また、図 1 4 - 7 ~ 図 1 4 - 9、図 1 4 - 3 0 に示すように、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ϵ 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出 C と該リーチ演出 C よりも大当たり期待度の高いリーチ演出 D とから決定可能となっている。そして、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つ高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された場合はリーチ演出 I が実行され、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出が実行された場合はリーチ演出 I よりも大当たり期待度の低いリーチ演出 G が実行される。

【1 8 4 6】

更に、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つリーチ演出 H 発展報知演出が実行された場合はリーチ演出 I よりも大当たり期待度が低いリーチ演出 H が実行されるようになっているので、リーチ演出の種類と発展報知演出との組み合わせによって演出を多様化することができる。

【1 8 4 7】

特に、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ϵ 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示については、図 1 4 - 3 0 (A) 及び図 1 4 - 3 0 (B) に示す割合にてリーチ演出 C とリーチ演出 D とのどちらを実行するかを決定することによって、リーチ演出 C の実行が決定された場合の方がリーチ演出 D の実行が決定された場合よりも前兆演出が実行された後にリーチ演出 I（高期待度リーチ演出発展報知演出）が実行される割合を高く設定されているので、実行されるリーチ演出と高期待度リーチ演出発展報知演出とに所定の関係を持たせることができ、リーチ演出と発展報知演出の演出興趣を向上できる。

【1 8 4 8】

また、本特徴部 0 2 9 S G では、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ϵ 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出をリーチ演出 C とリーチ演出 D とから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、可変表示中にリーチ演出 C を実行する変動パターンと、可変表示中にリーチ演出 D を実行する変動パターンと、を個別に設けてもよい。

【1 8 4 9】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、図 1 4 - 3 4 に示すように、チャンスアップ演出の実行の有無や演出パターンを可変表示結果に応じて異なる割合にて決定する、つまり、チャンスアップ演出は、リーチ演出の演出結果として可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D の演出期間中に実行可能なチャンスアップ演出については、リーチ演出 E ~ リーチ演出 I のいずれかが実行されること（リーチ演出 E ~ リーチ演出 I のいずれかに発展すること）を示唆する演出として実行可能としてもよい。

【1 8 5 0】

更には、チャンスアップ演出としては、可変表示結果が大当たりとなることやリーチ演出 E ~ リーチ演出 I のいずれかが実行されることの他に、可変表示結果が大当たりとなった場合の大当たり遊技のラウンド数が 1 0 ラウンドであること、大当たり遊技終了後に確変状態に制御されること等を示唆可能としてもよい。

【1851】

また、図14-9に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合と、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行された後にリーチ演出H発展報知演出が実行される場合とでは、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dと発展報知演出との間の期間にて共通の事前演出を実行可能であることにより、事前演出が実行されることで発展報知演出への遊技者の注目を高めつつ、発展報知演出として高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出H発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【1852】

また、図14-7～図14-9及び図14-27～図14-28に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行期間中においては、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行後にリーチ演出H発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のうちどちらが実行されるかの示唆、及びリーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆可能な分岐先示唆演出を実行可能となっているので、発展先示唆演出が実行されることで発展報知演出が実行されることへの遊技者の注目を高めつつ、リーチ演出H発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【1853】

また、本特徴部029SGでは、発展先示唆演出として、リーチ演出H発展報知演出が実行されることと、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを示唆可能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、発展先示唆演出としては、リーチ演出G発展報知演出が実行されることを示唆可能としてもよい。

【1854】

また、本特徴部029SGでは、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行する変動パターンの可変表示にて発展先示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Aを実行する変動パターンの可変表示やリーチ演出Bを実行する変動パターンの可変表示においても発展先示唆演出を実行可能としてもよい。

【1855】

また、図14-30(D)に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなるときには、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が60%であるのに対して、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が40%であるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかによって、リーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示であるのか、リーチ演出Hが実行されるスーパーリーチθの変動パターンの可変表示であるのかが推測できるようになるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【1856】

尚、本特徴部029SGでは、スーパーリーチκの変動パターンと、スーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差よりも小さく設定されてい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、可変表示結果がはずれとなる場合について、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリ

10

20

30

40

50

ーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差よりも小さく設定されていてもよい。

【1857】

以上、本発明の実施例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。

【1858】

例えば、前記特徴部029SGでは、画像表示装置5の表示領域の下部に保留記憶表示を表示可能な、第1保留記憶表示エリア029SG005Dと第2保留記憶表示エリア029SG005Uとを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-1として図14-57に示すように、画像表示装置5の表示領域の所定位置（例えば、画像表示装置5の表示領域の下部の中央）に、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示可能なアクティブ表示エリア029SG005Fを設けてもよい。

【1859】

また、このようにアクティブ表示を表示可能とする場合は、前述した先読み予告演出と同様に、アクティブ表示の表示態様を複数設け、いずれの表示態様でアクティブ表示が表示されているかに応じて大当たり期待度が異なるアクティブ表示演出を実行可能としてもよい。例えば、アクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の3種類を設け、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形で表示されている場合が最も大当たり期待度が高く、白色の丸形で表示されている場合が最も大当たり期待度が低く設定されていればよい（アクティブ表示の表示態様の大当たり期待度：赤色>青色>白色）。

【1860】

更に、アクティブ表示の表示態様を可変表示中に白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化可能とし、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形の変化したことによって実行中の可変表示の大当たり期待度が上昇したことを示唆可能としてもよい。

【1861】

このようにアクティブ表示の表示態様を可変表示中に変化可能とする場合は、図14-58（A）及び図14-58（B）に示すように、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Eが実行されるスーパーリーチζの変動パターンの可変表示について、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合をP1する。

【1862】

また、リーチ演出Aの実行中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されて更にリーチ演出Fが実行されるスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合をP2、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合をP3とする。

【1863】

このとき、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合であるP3を、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合であるP1や、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合であるP2よりも高く設定してもよい。

【1864】

このようにすることで、スーパーリーチηの変動パターンにて可変表示が実行される場合（リーチ演出Aが実行されてリーチ演出Fが実行される場合）は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始前からアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することによりリーチ演出Fが実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減できる。また、リーチ演出Eが実行される場合とリーチ演出Fが実行される場合とでは、リーチ演出Eよ

りも大当たり期待度が高いリーチ演出Fにおいてより高い割合でアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することで、大当たり期待度に応じて適切にアクティブ表示の表示態様を赤色の丸形に変化させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1865】

また、前記変形例029SG-1では、スーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3が、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2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、変形例029SG-2として、前記変形例029SG-1と同じくスーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3を、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2よりも高く設定するとともに、スーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P1を、リーチ演出Bの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定してもよい。

【1866】

このように、アクティブの表示態様として複数の態様を設け、いずれの表示態様でアクティブ表示が表示されるかに応じて大当たり期待度が異なることにより、大当たり期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、アクティブ表示の表示態様がリーチ演出E発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前に赤色の丸形に変化することによって遊技者に予め大当たり期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減することができる。

【1867】

また、前記特徴部029SGでは、リーチ演出Aやリーチ演出B等のリーチ演出を経由せずに高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されてリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチ λ の変動パターンが設けられているが、変形例029SG-3として、該スーパーリーチ λ の変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも高く設定してもよい。このようにリーチ演出Iの実行前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化することによって予め遊技者にリーチ演出Iが実行されることを認識させ易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【1868】

尚、本変形例029SG-3では、スーパーリーチ λ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも高く設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、スーパーリーチ λ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも低く設定してもよい。このようにすることで、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化していないにも関わらず他のリーチ演出を経由せずにリーチ演出Iが実行される状況を作り出すことができるので、遊技に意外性を付与することができ、遊技興趣を向上できる。

【1869】

また、前記特徴部029SGや変形例029SG-1～変形例029SG-3では、保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の3種類を設け、保留記憶表示やアクティブ表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて

大当たり期待度を異なら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、これら保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様の数としては、２種類のみや４種類以上であってもよい。

【１８７０】

更に、前記変形例０２９ＳＧ－１～変形例０２９ＳＧ－３では、リーチ演出の実行中にアクティブ表示の表示態様が変化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、アクティブ表示態様の变化タイミングはリーチ演出の実行中以外のタイミング、例えば、発展示唆演出や発展報知演出の実行中、可変表示の開始タイミング等を含んでいてもよい。更に、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能とする場合は、仮停止や再可変表示のタイミングでアクティブ表示の表示態様を

10

【１８７１】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、保留記憶表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の３種類を設け、保留記憶表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当たり期待度を異なら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、変形例０２９ＳＧ－４として、保留記憶表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出Ｅ、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｈ、リーチ演出Ｉのいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能としてもよい。尚この場合、ＣＰＵ１０３は、入賞時乱数値判定処理を実行して変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチα～スーパーリーチλのいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｉのいずれを実行するのか）を判定し、該判定に応じたスーパーリーチの変動カテゴリコマンド（いずれのスーパーリーチの変動パターンを実行するかの情報を含む変動カテゴリコマンド）を演出制御基板１２に対して送信すればよい。このようにすることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信したスーパーリーチの変動カテゴリコマンドに基づいて保留記憶表示の表示態様を丸形、三角形、四角形、星形等をから決定すればよい。また、可変表示の開始前から保留記憶表示の形状に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

20

【１８７２】

また、本変形例０２９ＳＧ－４では、保留記憶表示の形状によって発展するリーチ演出を示唆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、例えば、保留記憶表示の色によって大当たり期待度を示唆するとともに、該保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を更に示唆可能としてもよい。このようにすることで、保留記憶表示の色と形状の両方に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【１８７３】

また、本変形例０２９ＳＧ－４では、保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を示唆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、保留記憶表示の形状によって発展先を示唆可能なリーチ演出はリーチ演出Ｅ、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｈ、リーチ演出Ｉの一部のみ（例えば、リーチ演出Ｅとリーチ演出Ｉのみ）であってもよい。

40

【１８７４】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、チャンスアップ演出として、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｆの開始時にリーチタイトル画像の文字を赤色で表示可能な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、変形例０２９ＳＧ－５として、チャンスアップ演出としては、黒色で表示されているリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化可能としてもよい。特に、このようにチャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当たり期待度を示す期待度画像の表示態様を変化可能とする（例えば、期待度画像として表示されている星の数を増加させる等）ようにしてもよい。このようにすることで、リーチタイトル画像の文字の色の黒色から赤色への変化に伴って期待度画像の表示態様が変化するため

50

、期待度画像への注目を高めることができるので、実行するリーチ演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

【1875】

また、前記特徴部029SGでは、図14-28に示すように、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで同一割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

10

【1876】

具体的には、変形例029SG-6として図14-59に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中にこれらリーチ演出Cやリーチ演出Dとして可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出が実行されるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Cに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を15%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を20%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を35%の割合で決定する。また、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Dに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を20%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を40%の割合で決定する。

20

【1877】

特に、本変形例029SG-6では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている（分岐先示唆演出の非実行の決定割合が低く設定されている）ので、可変表示の実行中においてリーチ演出H発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆を好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

30

【1878】

尚、本変形例029SG-6では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されてい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、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が低く設定されていてもよい。

【1879】

加えて、本変形例029SG-6では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZ（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出パターン）での実行決定割合が高く設定されているので、可変表示の実行中においてリーチ演出H発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆をより一層好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

40

【1880】

尚、変形例029SG-6では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表

50

示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZでの実行決定割合が高く設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチkの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチkの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZでの実行決定割合が低く設定されていてもよい。

【1881】

また、本変形例029SG-6では、図14-59に示すように、スーパーリーチkの変動パターンの可変表示において、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能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、スーパーリーチθ、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示についても、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

【1882】

また、本変形例029SG-6では、リーチ演出Cの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明033SGにおける第1有利結果示唆演出）とリーチ演出Dの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明033SGにおける第2有利結果示唆演出）とを同一の演出態様の演出として実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とリーチ演出Dの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とは、異なる演出態様の演出として実行可能としてもよい。

【1883】

また、前記特徴部029SGでは、図14-5～図14-9に示すように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される報知態様（第1報知態様）が例示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-7として、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、前記第1報知態様に加えて、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様（所謂復活態様）を設けてもよい。

【1884】

尚、このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一であってもよい。

【1885】

このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第2報知態様を設けることで、一旦可変表示結果がはずれと報知されたにもかかわらず改めて可変表示結果が大当たりであると報知されることによって遊技者に意外感を与えることができる。更に、リーチ演出Cとリーチ演出Dを実行する場合の演出結果（可変表示結果）が第1報知態様で報知される場合と第2報知態様で報知される場合とで、分岐先示唆演出の実行を決定する処理を共通化することができるので、該処理に要するデータ量を抑えることができる。

【1886】

尚、本変形例029SG-7では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が異なってもよい。

10

【1887】

また、前記変形例029SG-7では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される第1報知態様と、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様と、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、変形例029SG-8として、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行され、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行され、該リーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチθ大当りの変動パターン（PB1-7）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なってもよい。このようにすることで、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行される場合において可変表示結果が大当たりであると報知されるまでにリーチ演出Gが実行されるか否かによってチャンスアップ演出の実行割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

30

【1888】

更に、本変形例では、スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合は、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と同一であってもよい。

40

【1889】

また、前記特徴部029SGでは、図14-27に示すように、複数の演出パターンにおいて分岐先示唆演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにて分岐先示唆演出が実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が異なる形態を例示した。特に前記特徴部029SGでは、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行された場合が最も高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が高い形態として例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたときは、極めて高い割合（例えば、99%の割合）で高期待度リーチ演出発展報知演

50

出が実行されるようにしてもよい。

【1890】

特に、このように、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたときに極めて高い割合で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにする場合については、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Iが実行される場合（所謂演出矛盾のパターン）を設けてもよい。尚、このような演出矛盾のパターンを設ける場合は、可変表示結果が大当たりであると報知される場合においてのみ該演出矛盾のパターンにて演出パターンZでの分岐先示唆演出やリーチ演出Iを実行することによって、遊技者に意外感を与えることができるとともに、パターンZにて分岐先示唆演出が実行された場合やリーチ演出Iが実行された場合に、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【1891】

また、前記特徴部029SGでは、図14-30に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-10として、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一としてもよい。このようにすることで、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

20

【1892】

尚、本変形例029SG-10では、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一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、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが小さい差（例えば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合の差が1%～5%程度、つまり、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが略同一）で異なっていてもよい。

30

【1893】

また、前記特徴部029SGでは、図14-30に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度がリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度よりも小さい形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-11として、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度は同一であってもよい。このようにすることで、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Gが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出G発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

40

【1894】

50

尚、本変形例 029SG-11 では、スーパーリーチ θ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 C の実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出 D の実行が決定された場合の大当たり期待度が同一となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 C が実行される場合とリーチ演出が実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出 G 発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出 G の演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出 C の大当たり期待度とリーチ演出 D の大当たり期待度が小さい差（例えば、リーチ演出 C の大当たり期待度とリーチ演出 D の大当たり期待度の差が 1%～5% 程度、つまり、リーチ演出 C の大当たり期待度とリーチ演出 D の大当たり期待度が略同一）で異なってもよい。

10

【1895】

また、前記特徴部 029SG では、図 14-34 に示すように、チャンスアップ演出を構成する演出としてリーチタイトルの赤色表示、可動体 32 の動作、カットイン画像 029SG200 の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ 31A の画像の表示を実行可能とし、リーチ演出 E 発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出 A～リーチ演出 D と、リーチ演出 E 発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出 E 及びリーチ演出 F でリーチタイトルの赤色表示と可動体 32 の動作とを共通の演出とし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、変形例 029SG-12 として、これらリーチタイトルの赤色表示と可動体 32 の動作との共通の演出がリーチ演出 A～リーチ演出 F のいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、チャンスアップ演出として実行可能な演出数（チャンスアップ演出の演出パターン数）の増加を抑えつつ、リーチタイトルの赤色表示と可動体 32 の動作とがいずれのリーチ演出の実行中にじっこうされるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【1896】

また、前記特徴部 029SG では、図 14-34 に示すように、可変表示結果が大当たりである場合とはずれである場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無と該チャンスアップ演出の演出パターン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、チャンスアップ演出の実行の有無や該チャンスアップ演出の演出パターンは、リーチ演出 E～リーチ演出 I のいずれかが実行されるか否かに応じて異なる割合で決定してもよい。

30

【1897】

特に、変形例 029SG-13 として図 14-60 に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出 I が実行されるスーパーリーチ κ の変動パターンについては、リーチ演出 C の実行が決定されている場合とリーチ演出 D の実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能としてもよい。特にスーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示では、リーチ演出 D の実行が決定されている場合はリーチ演出 C の実行が決定されている場合よりも高い割合でチャンスアップ演出の実行が決定されるので、リーチ演出 D の実行が決定された場合は大当たり期待度が高いことを遊技者に対して分かり易く示唆することができ、遊技興趣を向上できる。

40

【1898】

また、前記変形例 029SG-7 では、リーチ演出 A～リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第 2 報知態様（所謂復活態様）を設ける形態を例示したが、該第 2 報知態様としては、変形例 029SG-14 として図 14-61（A）に示すように、一旦可変表示結果がはずれであると報知されてから可変表示の停止タイミングとの間において可変表示結果が大当たりであることを報知する復活演出を実行してもよい。

【1899】

50

特に、リーチ演出 A ～リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される場合（スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ γ のいずれかの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）については、図 1 4 - 6 1 (A) ～図 1 4 - 6 1 (C) に示すように、復活演出の演出期間の長さ $L 2 1$ を、リーチ演出 B の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 E 発展報知演出、リーチ演出 E が実行される場合（スーパーリーチ ζ の変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出 E 発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さ $L 2 2$ や、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出 G 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展報知演出、リーチ演出 G が実行される場合（スーパーリーチ θ の変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出 G 発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出 G の終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さ $L 2 3$ よりも短く設定することで、演出が冗長になってしまうことによる遊技興趣の低下を防止できるようにしてもよい（ $L 2 2 > L 2 1$ 、 $L 2 3 > L 2 1$ ）。

【1900】

更には、図 1 4 - 6 1 (A) ～図 1 4 - 6 1 (C) に示すように、復活演出の演出期間の長さ $L 2 1$ を、リーチ演出 E 発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出 E 発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さ $L 3 2$ や、リーチ演出 G 発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出 G 発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さ $L 3 3$ よりも短く設定することで、可変表示結果がはずれであると報知したことに対して意外性を付与することができる。

【1901】

また、本変形例 0 2 9 S G - 1 4 では、リーチ演出 A ～リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される形態について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出 F が実行される場合（スーパーリーチ η の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行中から事前演出、前兆演出、リーチ演出 H 発展報知演出、リーチ演出 H が実行される場合（スーパーリーチ i の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行中から事前演出、前兆演出、高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出 I が実行される場合（スーパーリーチ k の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）についても、復活演出が実行される場合を設けてもよい。

【1902】

尚、前記特徴部 0 2 9 S G に示したように、リーチ演出 A ～リーチ演出 D が実行されて大当たりとなる割合（大当たり期待度）は、リーチ演出 F、リーチ演出 G、リーチ演出 I が実行されて大当たりとなる割合（大当たり期待度）よりも低く設定されているので、可変表示結果が大当たりとなる場合については、リーチ演出 A ～リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される割合を、リーチ演出 F、リーチ演出 G、リーチ演出 I が実行されて大当たりとなる割合よりも高く設定することによって、リーチ演出 A ～リーチ演出 D が実行されて可変表示結果がはずれであると報知された場合であっても復活演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

【1903】

尚、リーチ演出 B がリーチ演出 B の演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 E 発展報知演出、リーチ演出 E が実行されて大当たりとなる場合（スーパーリーチ ζ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）や、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出 G 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展報知演出、リーチ演出 G が実行されて大当たりとなる場合（スーパーリーチ θ の変動パターンにて

可変表示が実行されて大当たりとなる場合)についても復活演出が実行される場合を設けてもよいが、これらスーパーリーチ ζ やスーパーリーチ θ の変動パターンにて可変表示が実行される場合については、復活演出前に一度可変表示結果がはずれとなることが報知されるので、リーチ演出の演出結果として可変表示結果がはずれとなることが2回以上報知されることにより演出が冗長となってしまう遊技興趣の低下を招いてしまう虞を抑えるためにも、スーパーリーチ ζ やスーパーリーチ θ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合については、復活演出を実行しない、あるいは、スーパーリーチ α ～スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ η 、スーパーリーチ ι スーパーリーチ κ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合よりも引く割合で復活演出が実行されるようにしてもよい。

10

【1904】

また、前記特徴部029SGでは、大当たり遊技終了後に時短状態に制御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、可変表示の実行回数が特定回数(例えば、900回等)に達したことに応じて時短状態に制御可能としてもよいし、また、可変表示結果がはずれとなる場合について、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御可能としてもよい。

【1905】

特に、このように、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合については、前記特徴部029SGに示した高期待度リーチ演出発展報知演出や、前記変形例029SG-14に示した復活演出を実行した後に時短状態に制御される旨を報知する演出を実行してもよい。このようにすることで、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合について、高期待度リーチ演出発展報知演出や復活演出を実行することで時短状態に制御されるのか、可変表示結果が大当たりであることが報知されるのか、リーチ演出I等の期待度の高いリーチ演出が実行されるのかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【1906】

また、前記特徴部029SGとしては、発明029SGと発明033SGとの両方を実施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、発明029SGと発明033SGのいずれか一方のみを実施するようにしてもよい。

30

【1907】

また、前記特徴部029SGでは、本発明をパチンコ遊技機1に適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はスロットマシンに適用してもよい。

【1908】

(特徴部029SGと特徴部069SGおよび特徴部099SGの関連づけに係る説明)
上記特徴部029SGにおいては、低ベース状態中(非特別状態中)に実行されるSPリーチについての種々の特徴点を展開した。特徴部069SGおよび特徴部099SGに記載された時短状態Bに制御されるまでの低ベース状態(非特別状態)において、上記特徴部029SGにおいて開示された特徴点を持ったSPリーチを行うことで遊技者の気分を高めることができるが、その反面、時短状態Bに制御されるまでには、幾度となく、SPリーチによりハズレが報知されてしまうこととなり、低ベース状態においてそれなりに時間を費やすこととなる。それらを考慮し、特徴部069SGおよび特徴部099SGのように、時短状態Bの変動効率を上げることで、時短状態Bにおける興趣の低下を防ぐこととしている。

40

また、時短状態B中においては、変動効率を上げるために特徴部029SGにおいて開示された特徴点を持ったSPリーチを行わないようにしてもよい。

また、時短状態Bに制御される変動(低ベース状態における900回目の変動)においては特徴部029SGにおいて開示された特徴点を持ったSPリーチを行わないようにす

50

る方が好ましい。その理由としては、非特別状態で大当たりとなるよりも時短状態 B に制御されてから大当たりとなる方が遊技者にとって有利となる設計であるため、900 回目の変動において、SP リーチが実行されることで、残念感を与えてしまう演出となってしまう可能性があるからであり、そのことを考慮し、900 回目の変動においては SP リーチを実行しないようにすることで遊技者の興趣の低下を防ぐという効果を奏する。

【符号の説明】

【1909】

1	パチンコ遊技機
4 A	第 1 特別図柄表示装置
4 B	第 2 特別図柄表示装置
5	画像表示装置
100	遊技制御用マイクロコンピュータ
120	演出制御用 CPU

10

20

30

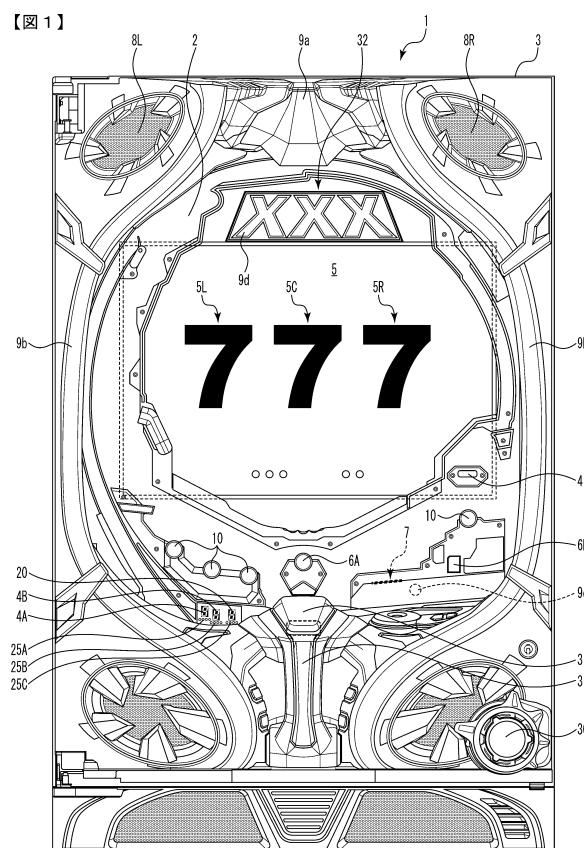
40

50

【図面】

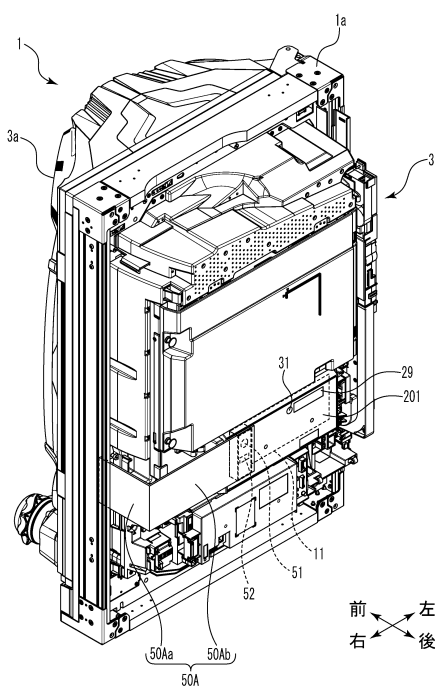
【図 1】

【图 1】



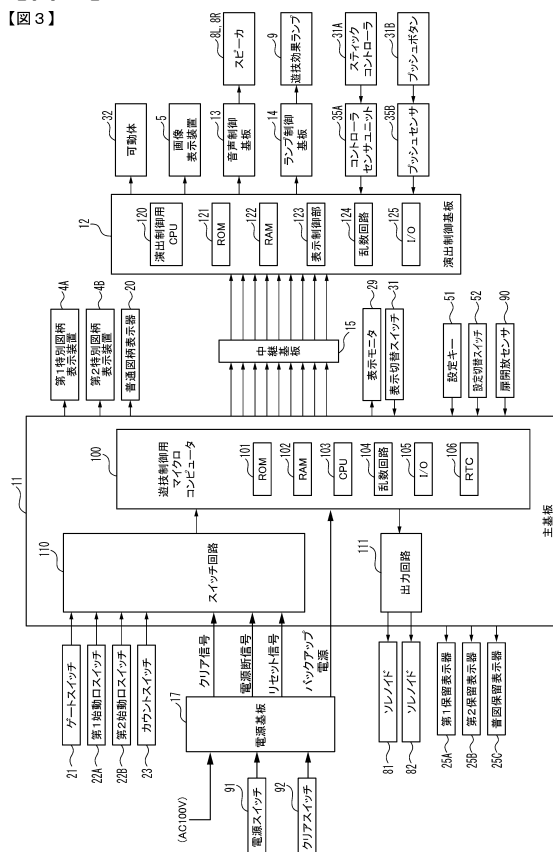
【図 2】

【図 2】



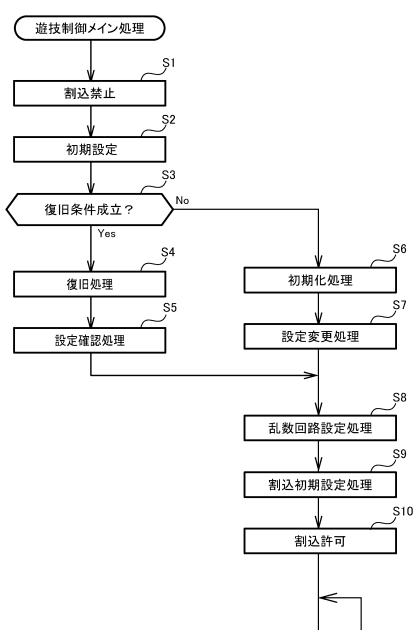
【図 3】

【図 3】



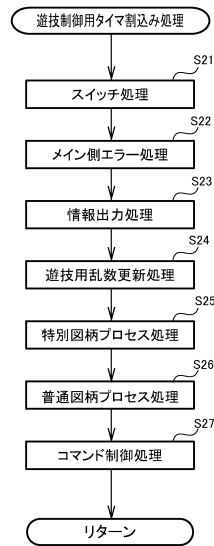
【図 4】

【图 4】



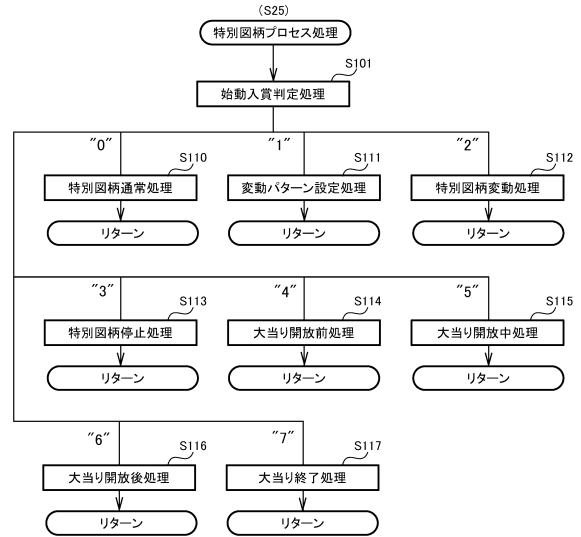
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【圖 7】

【図 7】

遊技状態	特選表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	大当り	1020→1237 (確率1/3000)	1020→1253 (確率1/2800)	1020→1272 (確率1/2600)	1020→1282 (確率1/2400)	1020→1317 (確率1/2200)	1020→1346 (確率1/2000)
通常状態	時短付き はずれ	633→6535 (確率1/3000)	633→6535 (確率1/3000)	633→6535 (確率1/3000)	633→6535 (確率1/3000)	633→6535 (確率1/3000)	633→6535 (確率1/3000)
また短時間状態	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
大当り	大当り	1020→1346 (確率1/2000)	1020→1383 (確率1/1800)	1020→1429 (確率1/1600)	1020→1457 (確率1/1400)	1020→1556 (確率1/1200)	1020→1674 (確率1/1000)
増量状態	時短付き はずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

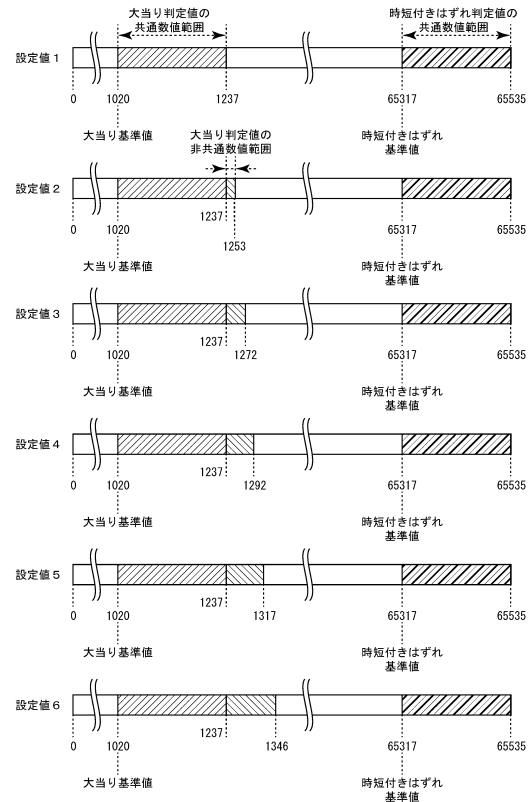
(B)第2特図用表示結果判定テーブル

[illegible]

【図 8】

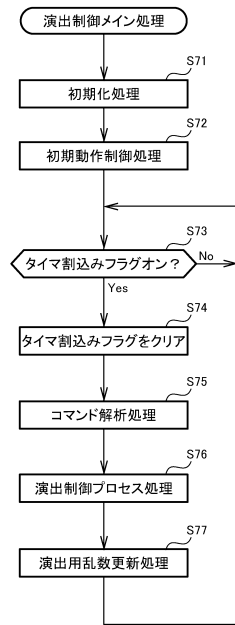
【図 8】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



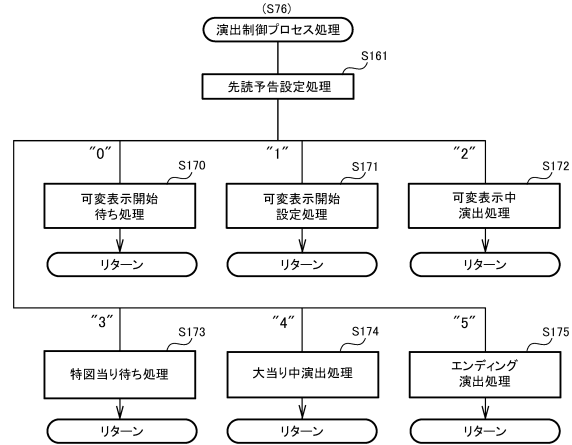
【図 9】

【図 9】



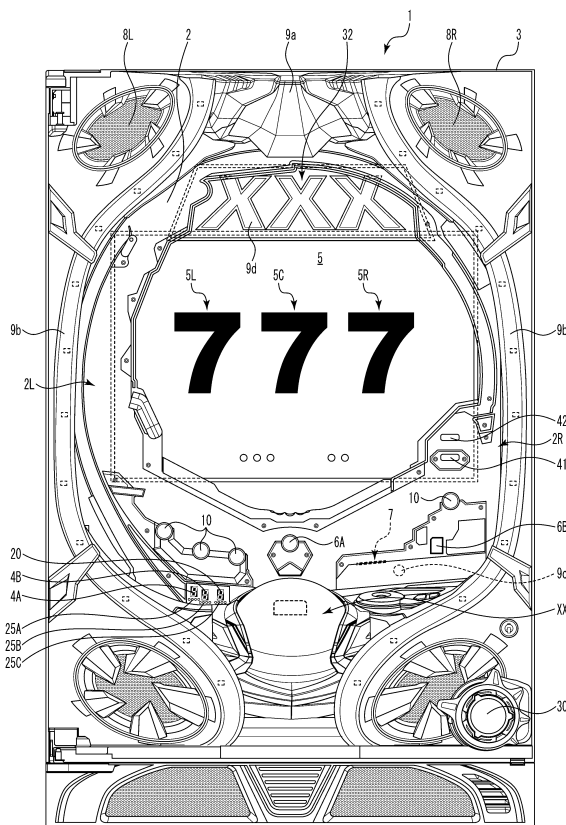
【図 10】

【図 10】

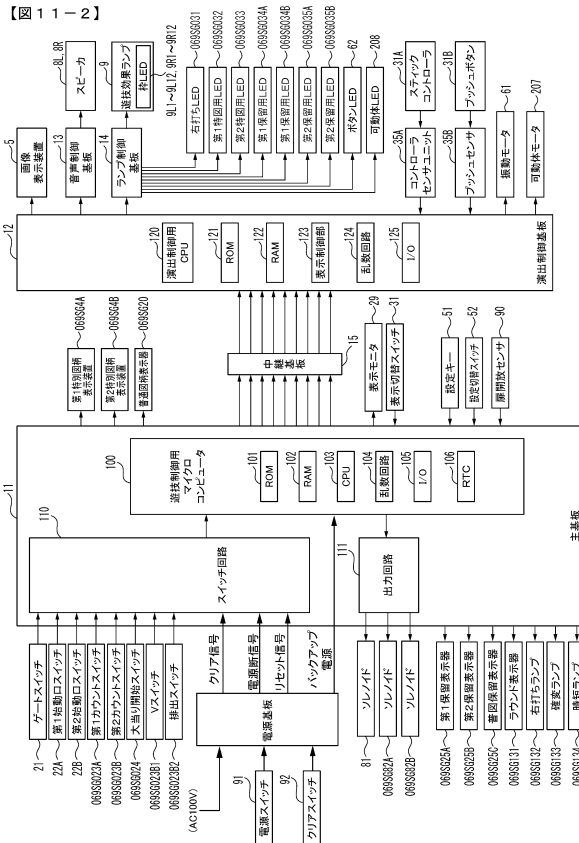


【図 11-1】

【図 11-1】 特徴部 069SG



【図 11-2】



10

20

30

40

50

【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

(C2) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

(D) 大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

通常状態

(A) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0～2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	－
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
非リーチB	12000	－
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C) 大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	110回
大当りB	110回
大当りC	110回
900回変動 (救済時短)	1100回

10

20

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

確変状態

(A) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C) 大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

30

40

50

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチE(ハバトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	－

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(ハバトル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(ハバトルSP)	50000+15000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	－

【図 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	－
非リーチA	7000	97
SPリーチE(ハバトル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(ハバトルSP)	50000	－
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	－
SPリーチE(ハバトルSP)	50000+15000	－
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

10

【図 1 1 - 9】

【図 1 1 - 9】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	抽り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報等を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることを指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモ表示を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

(C)

MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	図柄確定A指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定B指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

(D)

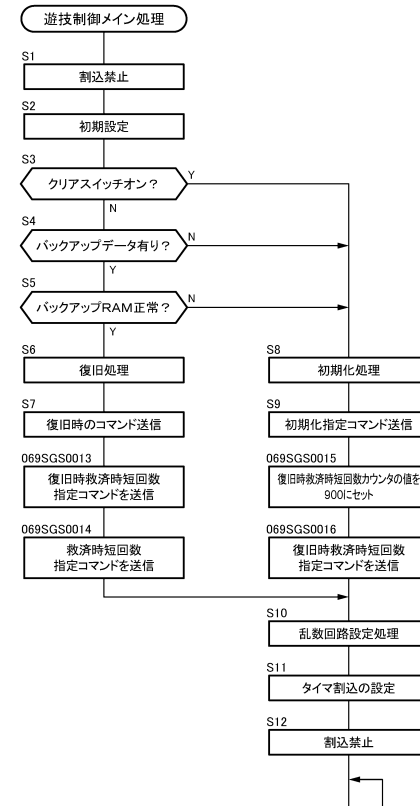
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00～0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10～1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20～2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30～3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(E)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1～125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図 1 1 - 10】

【図 1 1 - 10】



20

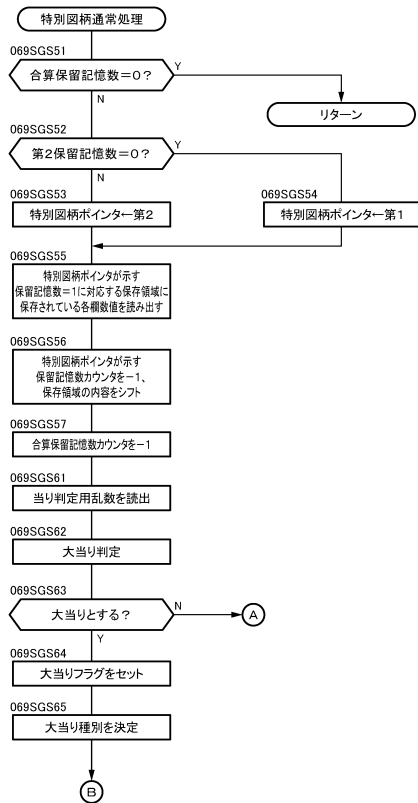
30

40

50

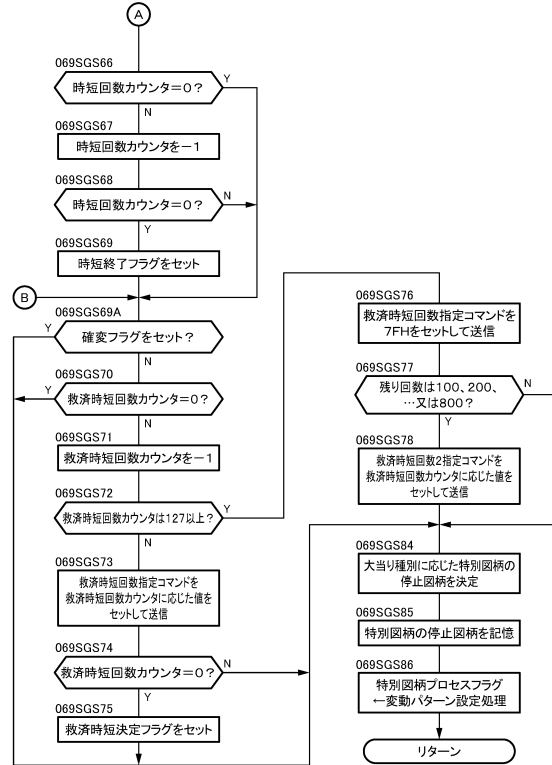
【図 11-11】

【図 11-11】



【図 11-12】

【図 11-12】

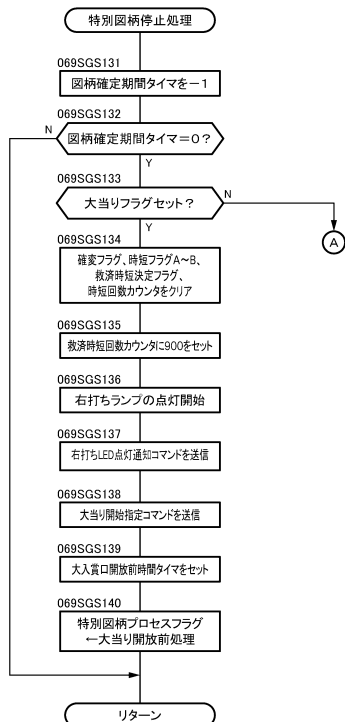


10

20

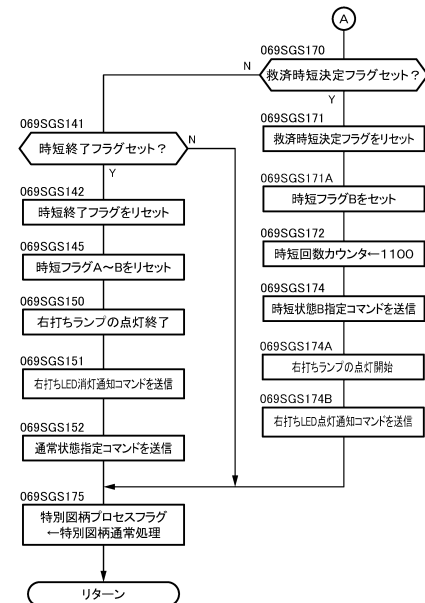
【図 11-13】

【図 11-13】



【図 11-14】

【図 11-14】



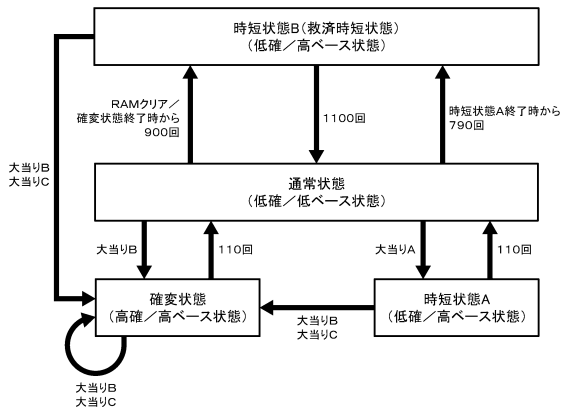
30

40

50

【図 1 1 - 1 5】

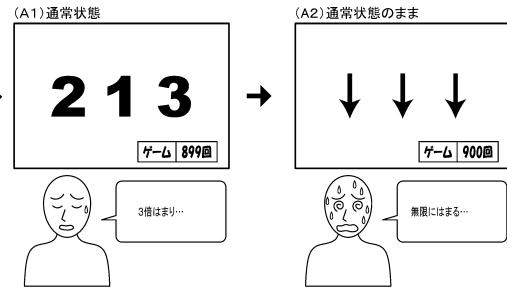
【图 11-15】



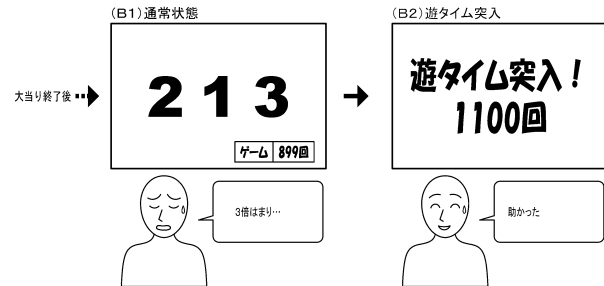
【図 11-16】

【図 11-16】 遊タイムの説明[1/3]

遊タイム非搭載の場合



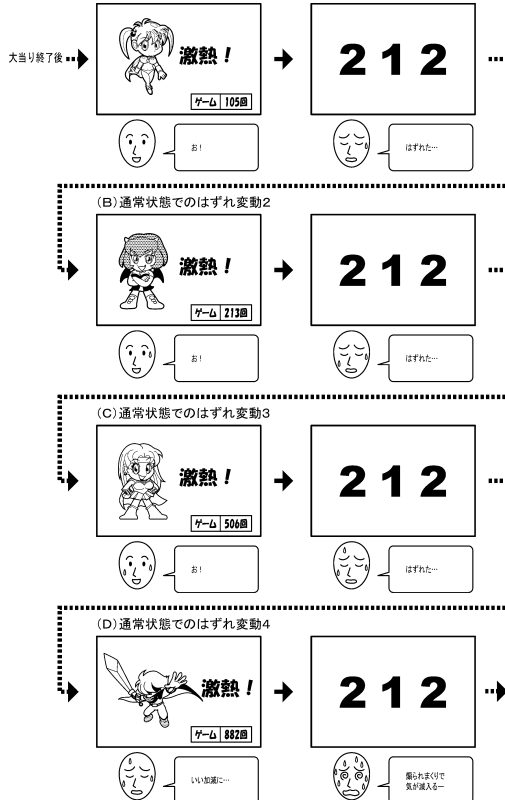
遊タイム搭載の場合



【図 11-17】

【図 11-17】 遊タイムの説明[2/3]

(A)通常状態でのはずれ変動1



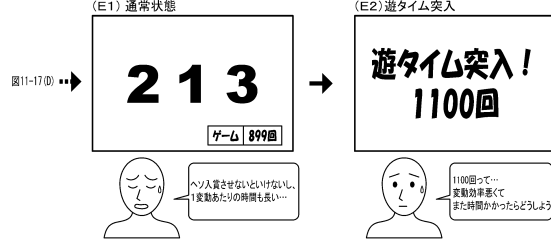
【図 11-18】

【図 11-18】 遊タイムの説明[3/3]

変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの場合
(一) 通常状態

状态

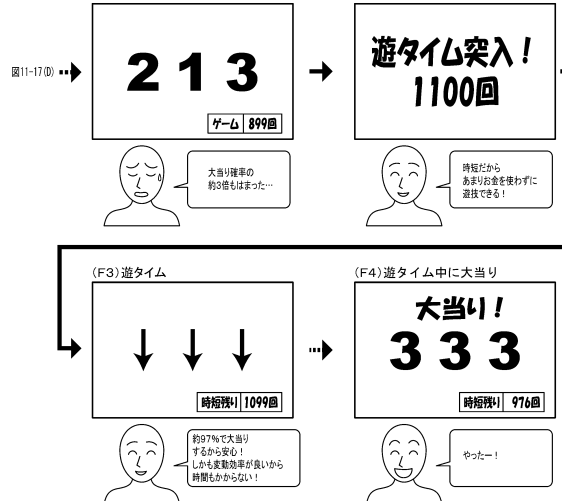
(E2)遊タイム突入



変動効率が通常状態よりも良い本件の遊タイムの場合

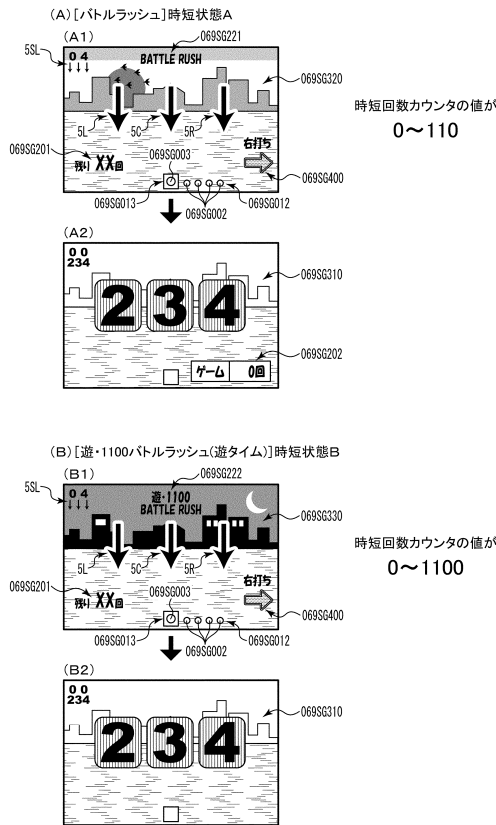
狀態

(F2)遊タイム突入



【図 11-19】

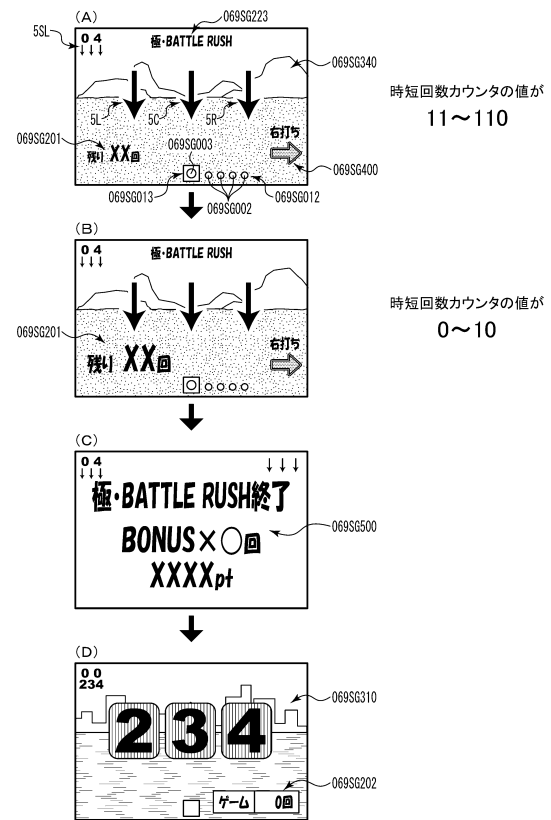
【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】

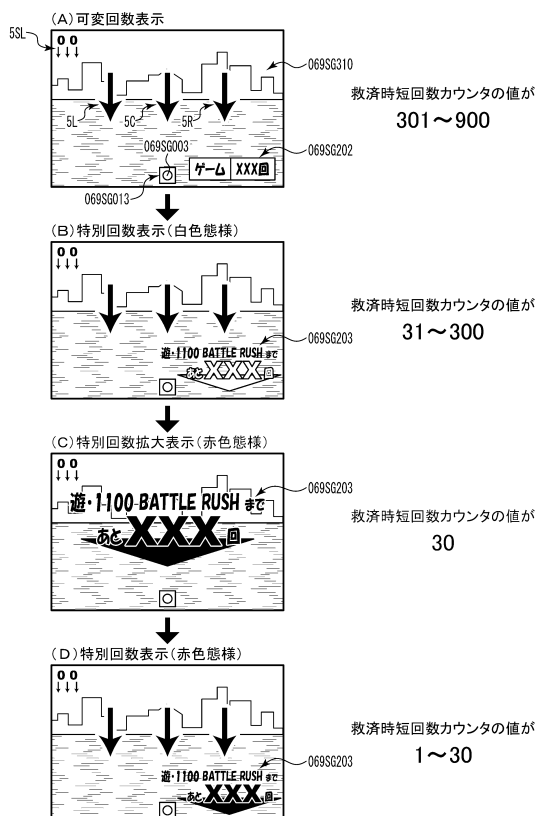
[極・バトルラッシュ]確変状態



【図 11-21】

【図 11-21】

[通常]低確低B

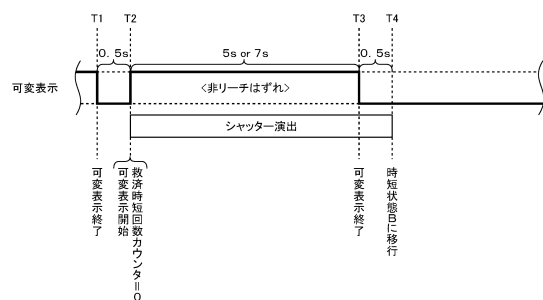


【図 11-22】

【図 11-22】

[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

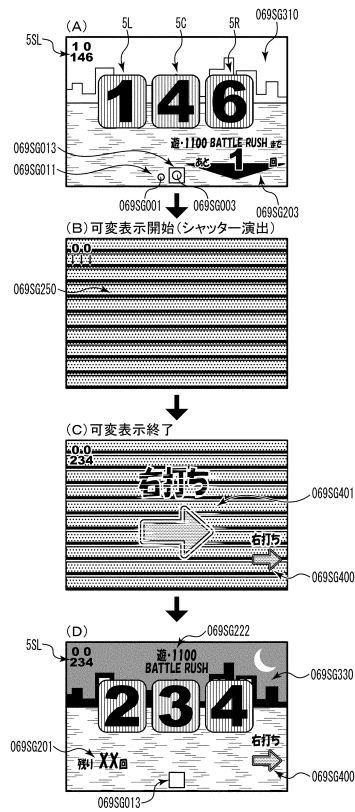
30

40

50

【図 11-23】

【図 11-23】 [RAMクリア後に時短状態B到達時]
非リーチはずれ(短縮変動・通常変動)

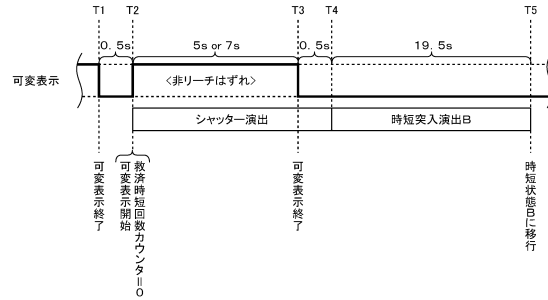


【図 11-24】

【図 11-24】

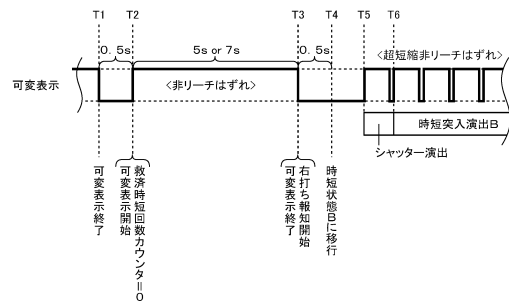
(A) [大当り後、900回の可変表示で時短状態B到達時のタイムチャート]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



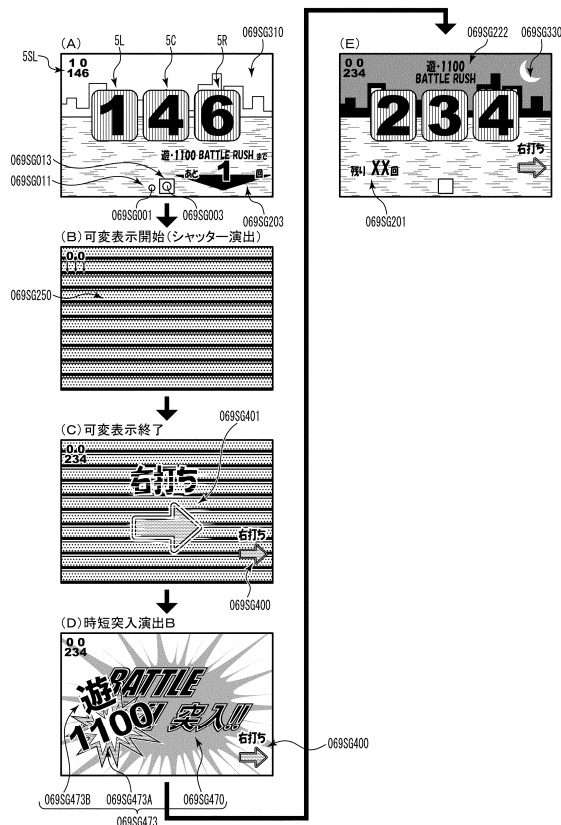
(B) [時短状態B到達時のタイムチャートの変形例]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



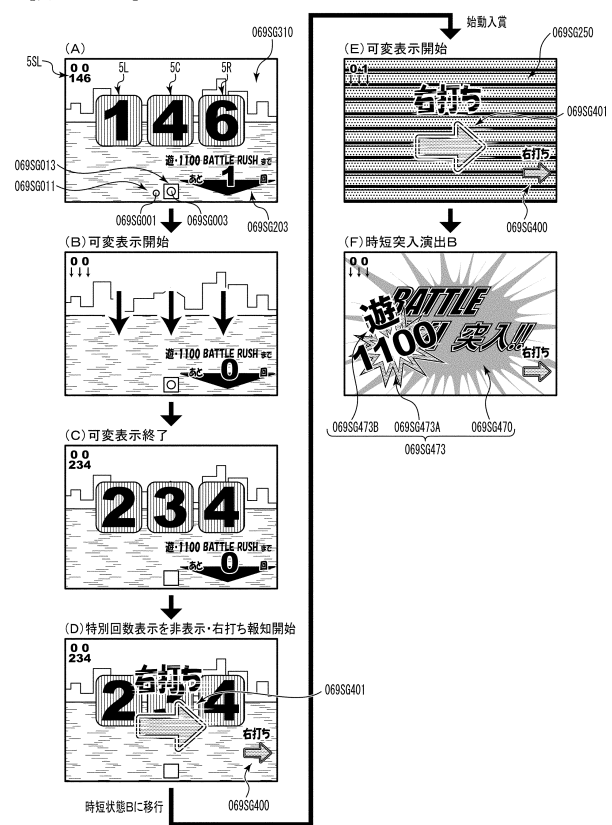
【図 11-25】

【図 11-25】 [大当り後、900回の可変表示で時短状態B到達時]



【図 11-26】

【図 11-26】



10

20

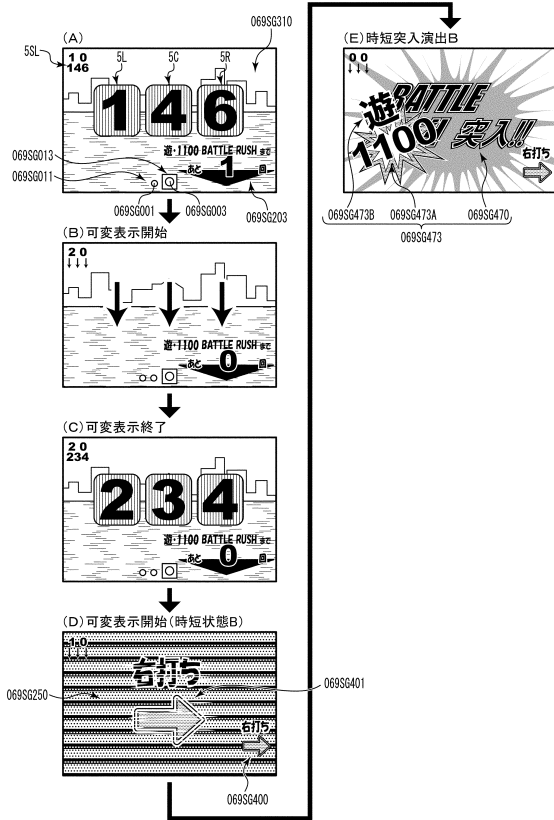
30

40

50

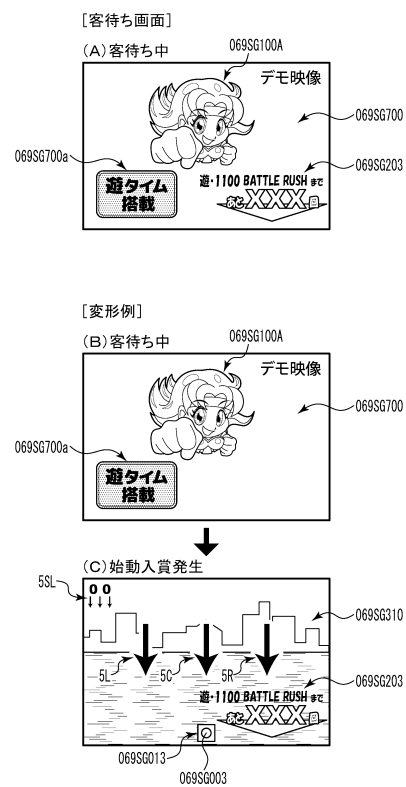
【図 11-27】

【図 11-27】



【図 11-28】

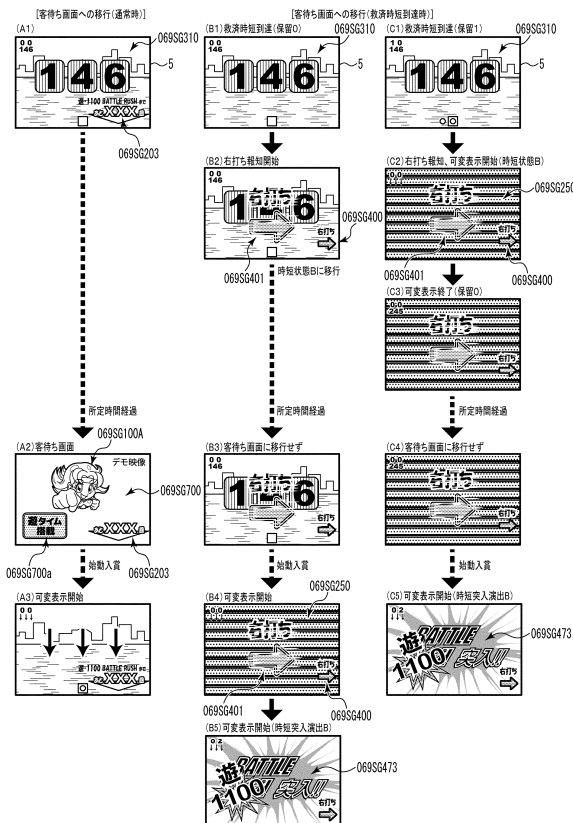
【図 11-28】



【図 11-29】

【図 11-29】

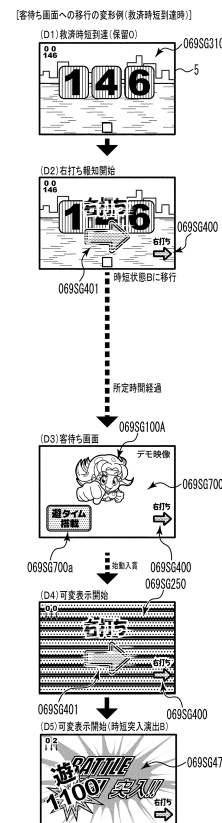
特徴部 069SG 変形例 1



【図 11-30】

【図 11-30】

特徴部 069SG 変形例 1



10

20

30

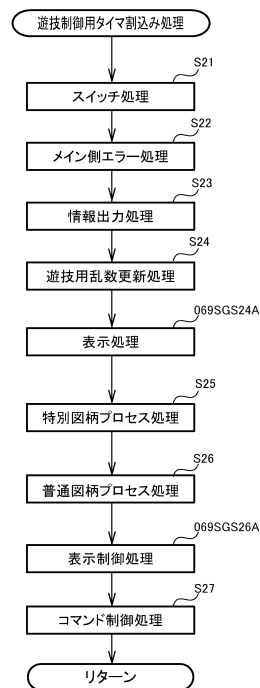
40

50

【図 11-31】

【図 11-31】

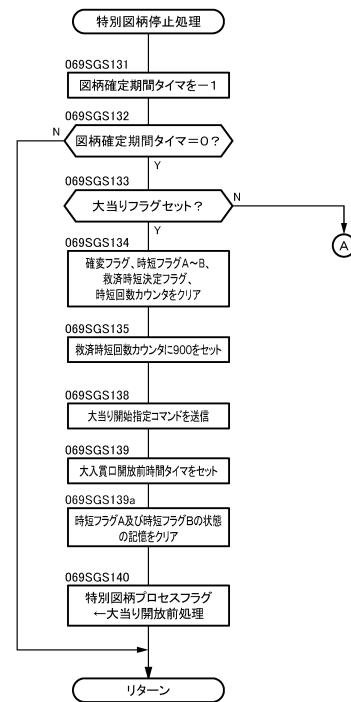
特徴部 069SG 変形例 2



【図 11-32】

【図 11-32】

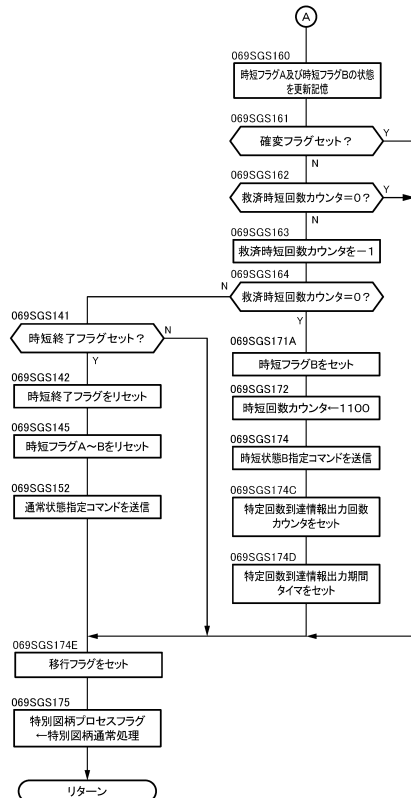
特徴部 069SG 変形例 2



【図 11-33】

【図 11-33】

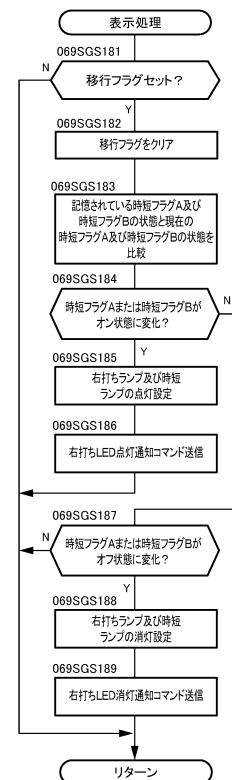
特徴部 069SG 変形例 2



【図 11-34】

【図 11-34】

特徴部 069SG 変形例 2



10

20

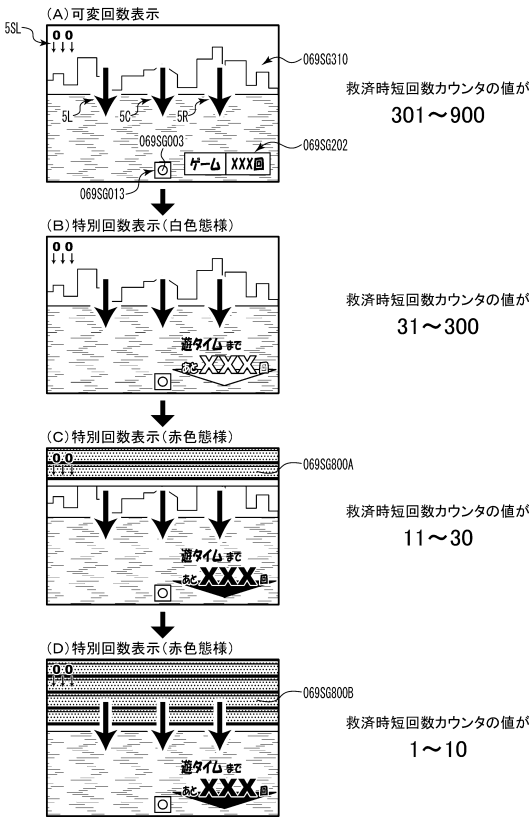
30

40

50

【図 1 1 - 3 5】

【図 1 1 - 3 5】 特徴部 0 6 9 S G 変形例 3



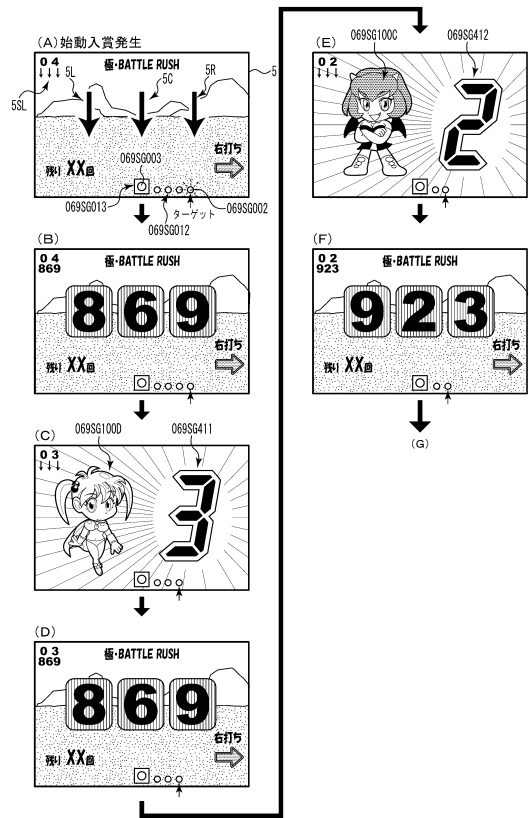
【図 1 1 - 3 6】

【図 1 1 - 3 6】 演出一覧

種別	内容	演出種別／期待度
先読み予告	カウントダウン予告	可変表示を開始するごとに3〜2〜1〜0の順にカウントダウン。3で終了<2で終了<1で終了<0まで
	保留変化予告	保留表示が青色、緑色、赤色、金色に変化。青色<緑色<赤色<金色
	図柄チャンス目予告	はずれ図柄が偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せで停止表示。台座部の表示色。偶数図柄<奇数図柄 青色<緑色<赤色<金色
	エフェクト表示予告	図柄停止時に可動体の下方にエフェクト画像が表示。青色<緑色<赤色<金色
予告演出	可動体予告	可変表示の開始時に可動体が振動。振動(小)<振動(大)
	キャラクタ予告 (リーチ偏り)	キャラクタが出現してリーチ態様になるか否かを偏る。セリフ(リーチ)<セリフ(リーチかも)
	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め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めるボタン操作を促す。ボタン白色<ボタン赤色
	可動体演出	可動体が落下した場合は「大当たり」。可動体が落下しない場合は「はずれ」。
事後演出		大当たりになった場合、大当たり中の予定出球数を報知。
突入演出	突入導入演出	確変突入演出、時短突入演出Aの開始前に実行。
	確変突入演出	確変状態の制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出A	時短状態Aの制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出B	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。
	シャッター演出	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。救済時短到達変動において実行される。

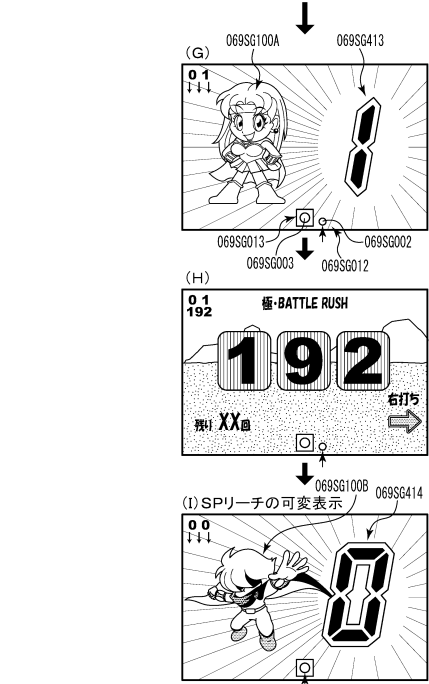
【図 1 1 - 3 7】

【図 1 1 - 3 7】 カウントダウン予告



【図 1 1 - 3 8】

【図 1 1 - 3 8】



10

20

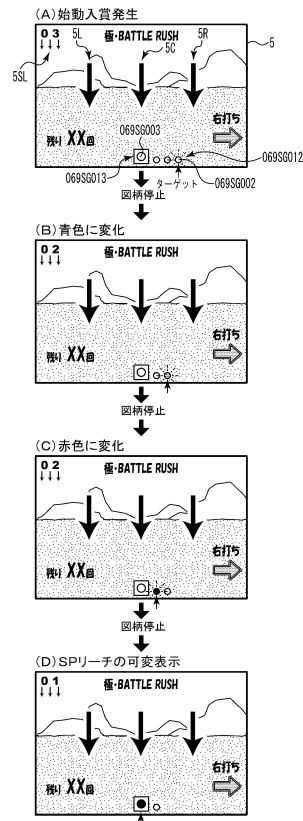
30

40

50

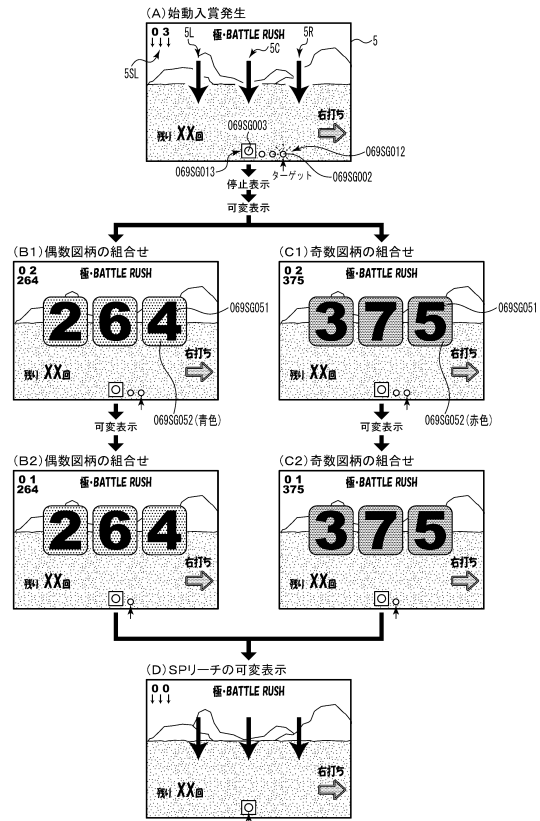
【図 11-39】

【図 11-39】 保留変化予告



【図 11-40】

【図 11-40】 図柄チャンス目予告

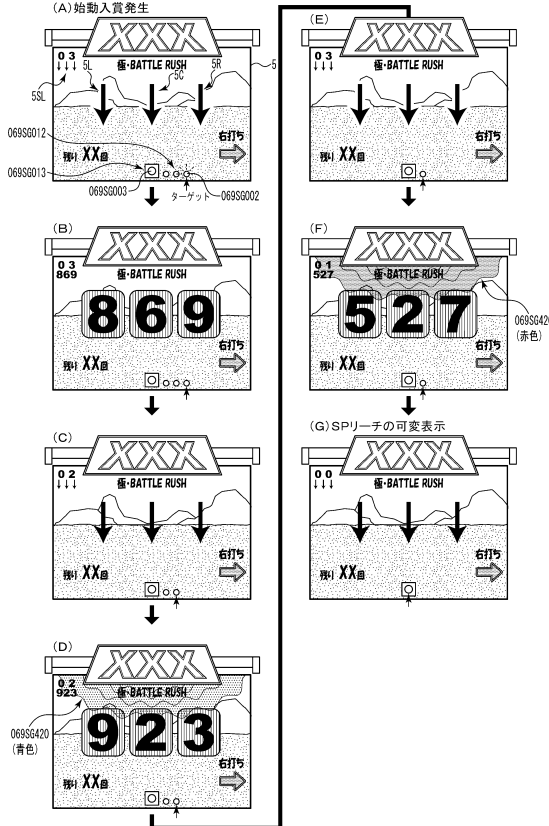


10

20

【図 11-41】

【図 11-41】 エフェクト表示予告



【図 11-42】

【図 11-42】

(A) 先読み予告演出種別決定テーブルA(通常状態)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	20	50
カウントダウン	20	10
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(B) 先読み予告演出種別決定テーブルB(確変状態)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	20	60
カウントダウン	20	5
保留変化	20	5
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(C) 先読み予告演出種別決定テーブルC(時短状態A)

演出種別	大当たり	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	大当たり	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 1 1 - 4 3】

【図 1 1 - 4 3】

(A) 演出パターン決定テーブルA

(保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告)(通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(B) 演出パターン決定テーブルB

(保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告)(確変状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(C) 演出パターン決定テーブルC

(保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告)(時短状態A)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	70
緑色	20	20
赤色	70	10
金色	-	-

(数値は判定値数)

(D) 演出パターン決定テーブルD(図柄チャンス目予告)(時短状態B)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	-	-
緑色	-	-
赤色	90	-
金色	10	-

(数値は判定値数)

※保留変化予告、エフェクト表示予告は非実行

(E) 演出パターン決定テーブルE

(カウントダウン予告)(通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
3	5	65
2	5	20
1	20	10
0	70	5

(数値は判定値数)

(F) 演出パターン決定テーブルF

(カウントダウン予告)(確変状態)

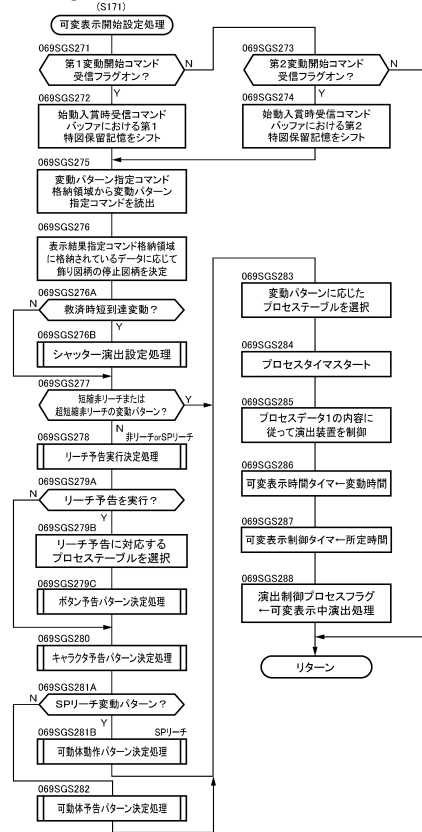
演出パターン	大当り	はずれ
3	5	50
2	5	20
1	20	20
0	70	10

(数値は判定値数)

※時短状態A、時短状態Bはカウントダウン予告は非実行

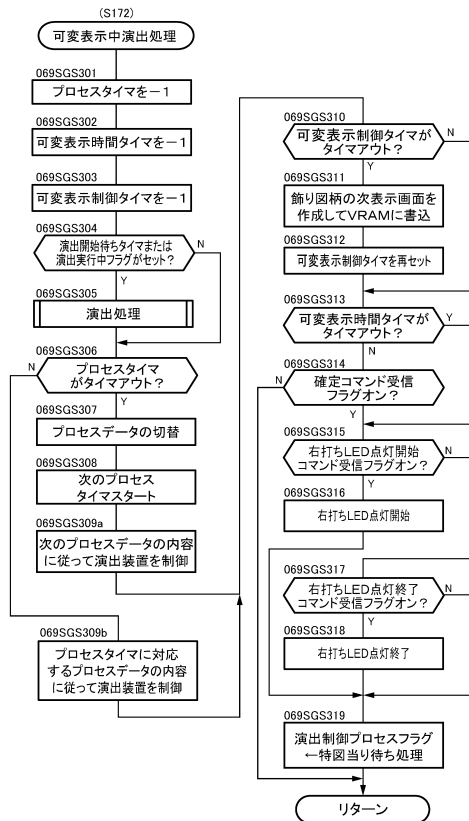
【図 1 1 - 4 4】

【図 1 1 - 4 4】



【図 1 1 - 4 5】

【図 1 1 - 4 5】



【図 1 1 - 4 6】

【図 1 1 - 4 6】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外で決定

(A) リーチ予告実行決定テーブル

	通常状態	確変状態	時短状態A	時短状態B
非実行	50	50	60	80
実行	50	50	40	20

(数値は判定値数)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定

(B) ボタン予告パターン決定テーブルA(通常状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(C) ボタン予告パターン決定テーブルB(確変状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(D) ボタン予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	80	80
一撃	40	10	5
連打	20	5	5
長押し	20	5	10

(数値は判定値数)

(E) ボタン予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	はずれ(保留の変動)
非実行	90	95	100
一撃	10	5	-
連打	-	-	-
長押し	-	-	-

(数値は判定値数)

10

20

30

40

50

【図 1 1－4 7】

【図 1 1－4 7】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外において決定

(A) キャラクタ予告パターン決定テーブルA(通常状態)			
演出	大当たり	はずれ	
非実行	20	70	
セリフA(リーチ?)	30	20	
セリフB(リーチかも!)	50	10	

(数値は判定値数)

(B) キャラクタ予告パターン決定テーブルB(確変状態)			
演出	大当たり	はずれ	
非実行	20	70	
セリフA(リーチ?)	30	20	
セリフB(リーチかも!)	50	10	

(数値は判定値数)

(C) キャラクタ予告パターン決定テーブルC(時短状態A)			
演出	大当たり	はずれ	
非実行	20	80	
セリフA(リーチ?)	30	10	
セリフB(リーチかも!)	50	10	

(数値は判定値数)

(D) キャラクタ予告パターン決定テーブルD(時短状態B)				
演出	大当たり	はずれ	はずれ(保留0変動)	
非実行	90	100	100	
セリフA(リーチ?)	5	—	—	
セリフB(リーチかも!)	5	—	—	

(数値は判定値数)

【図 1 1－4 8】

【図 1 1－4 8】

※SPリーチ変動において決定

(A) 可動体動作パターン決定テーブルA(通常状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当たり	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	20	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(B) 可動体動作パターン決定テーブルB(確変状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当たり	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	20	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(C) 可動体動作パターン決定テーブルC(時短状態A)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当たり	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	80	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	80
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	10
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(D) 可動体動作パターン決定テーブルD(時短状態B)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当たり	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	90	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	5	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	5	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	100
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	—
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	—

(数値は判定値数)

※パターン「A-3」「B-3」では、「当否ボタン演出」において、演出ボタンLED62が赤色発光、ボタン画像が赤色表示

【図 1 1－4 9】

【図 1 1－4 9】

※非リーチにおいて決定

(A) 可動体予告パターン決定テーブル(通常状態)			
動作態様	大当たり	はずれ	
非実行	10	60	
振動(小)	30	30	
振動(大)	60	10	

(数値は判定値数)

(B) 可動体予告パターン決定テーブル(確変状態)			
動作態様	大当たり	はずれ	
非実行	10	60	
振動(小)	30	30	
振動(大)	60	10	

(数値は判定値数)

(C) 可動体予告パターン決定テーブル(時短状態A)			
動作態様	大当たり	はずれ	
非実行	10	70	
振動(小)	30	20	
振動(大)	60	10	

(数値は判定値数)

(D) 可動体予告パターン決定テーブル(時短状態B)			
動作態様	大当たり	はずれ(保留0変動)	
非実行	—	100	
振動(小)	—	—	
振動(大)	—	—	

(数値は判定値数)

※はずれ保留0の場合のみ非リーチ決定可能

【図 1 1－5 0】

【図 1 1－5 0】

(A) 遊技状態別の変動動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
A1	決定可能なはずれ変動パターン数	2個	4個	3個
A2	はずれ可変表示平均時間	短(2.2秒)	中(4.83秒)	長(5.58秒)
A3	決定可能な大当たり変動パターン数	1個	3個	2個
A4	大当たり可変表示平均時間	短(40秒)	中(51.1秒)	長(62.8秒)
A5	非リーチはずれの決定割合	高(97%)	低(95%)	低(95%)

(B) 遊技状態別の演出動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)	
B1	保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、キャラクタ予告)の実行割合	非実行(0%)	高(40%,30%)	中(30%,20%)	※カッコ内は 可動体、キャラ
B2	はずれの場合に決定可能な先読み予告の種類数	0個	4個	3個	
B3	はずれの場合の先読み予告の実行割合	非実行(0%)	高(40%)	中(30%)	
B4	一変動あたりの動作促進演出(ボタン予告)の実行割合	低(10%,5%)	高(80%,30%)	中(80%,20%)	※カッコ内は 大当たり、はずれ
B5	ボタン予告の第1操作促進(一撃)と第2操作促進(連打・長押し)の実行態様	「一撃」のみ	「一撃」と「連打・長押し」	「一撃」と「連打・長押し」	
B6	一変動あたりの可動体予告の実行割合	非実行(0%,0%)	高(90%,40%)	中(90%,30%)	※カッコ内は 大当たり、はずれ
B7	一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告(リーチ振り)の実行割合	低 キャラ(10%,5%) リーチ(20%)	高 キャラ(80%,30%) リーチ(50%)	中 キャラ(80%,20%) リーチ(40%)	※カッコ内は 大当たり、はずれ
B8	当り報知の時は可動体落下させず、当り報知のときに可動体落下させる動作パターン(パターンA-1)の実行割合	高(90%)	中(20%)	低(10%)	
B9	事後演出の演出態様	共通			
B10	突入演出の表示態様	「BATTLE RUSH 突入!」 +「選+100」			

(C) 各状態の特徴

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
C1	1 の可変表示の平均消化速度	高速	中速	低速
C2	予告演出の実行割合	低	高	中
C3	特 徴	変動の消化速度が速く、 多彩な演出と実行しない	大当たり確率が高いため、 予告は多め、可変表示は 時短状態Aより速い	確変状態に突入するかを 知るために長めの可変 表示が多い

10

20

30

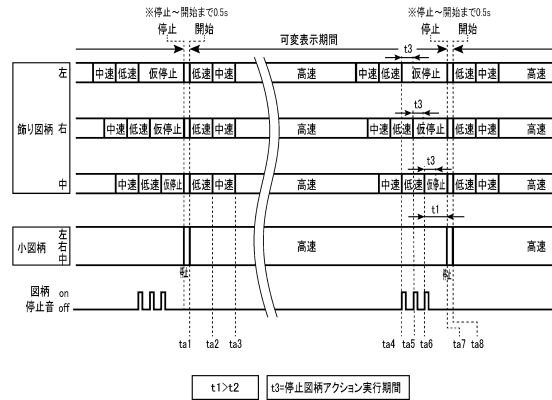
40

50

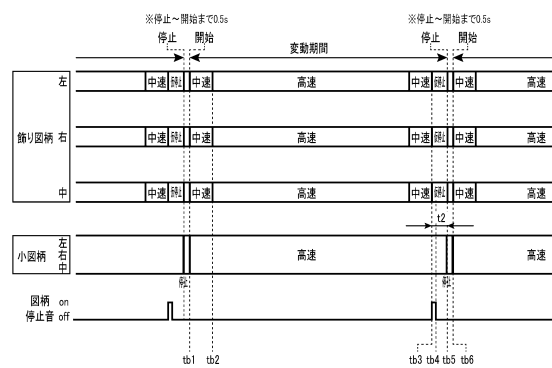
【図 1 1 - 5 1】

【图 1 1—5 1】

(A) 短縮非リーチAはずれ(確変状態・時短状態A)

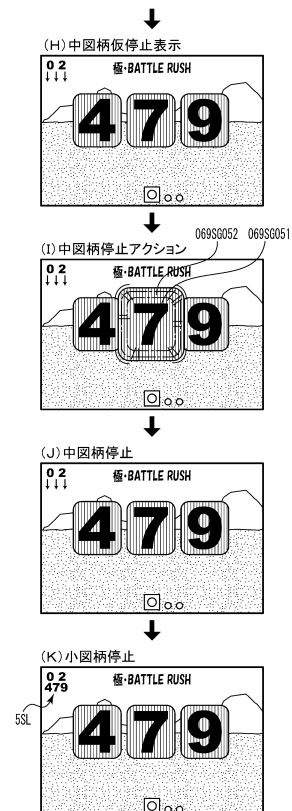


(B) 超短縮非リーチAはずれ (時短状態B)



【図 1 1 - 5 3】

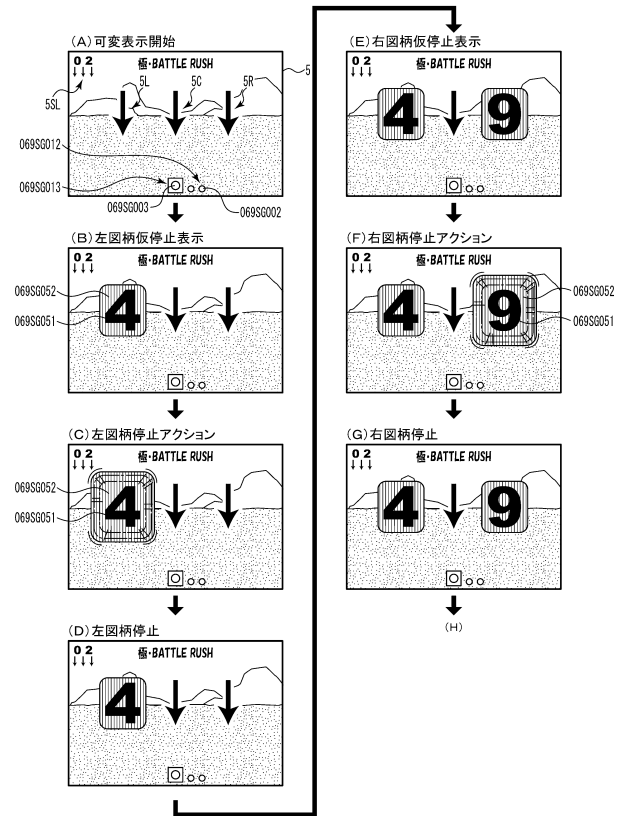
【图 11-53】



【図 1 1 - 5 2】

【图 1 1-5 2】

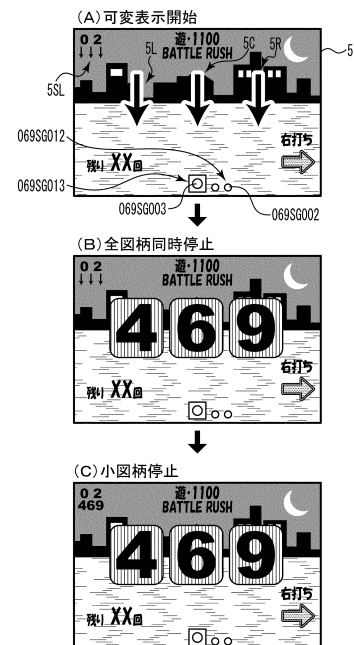
確変状態の短縮非リーチはずれ



【図 1 1 - 5 4】

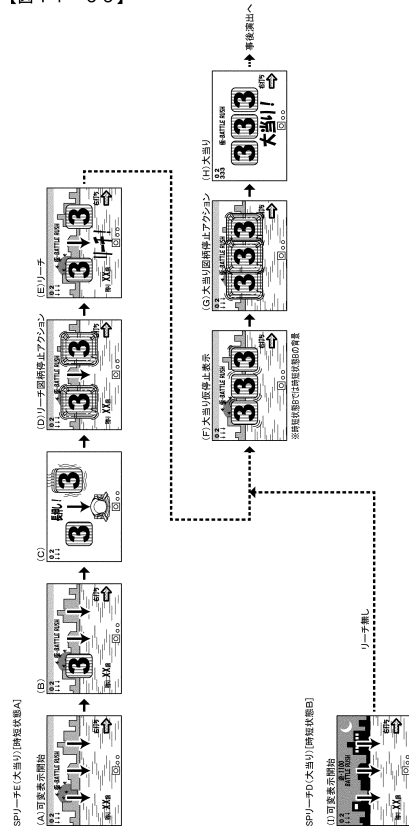
【图 11-54】

時短状態Bの超短縮非リーチはずれ



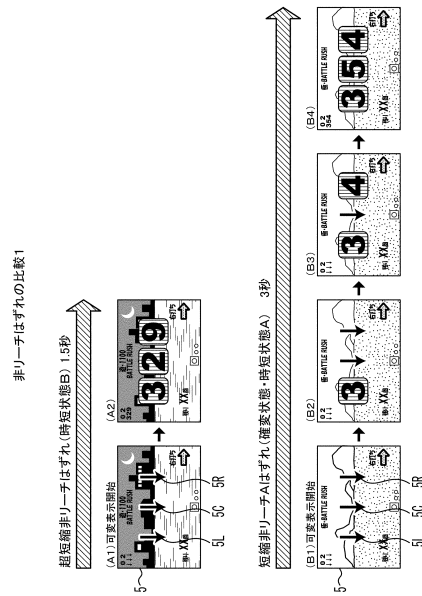
【図 11-55】

【図 11-55】



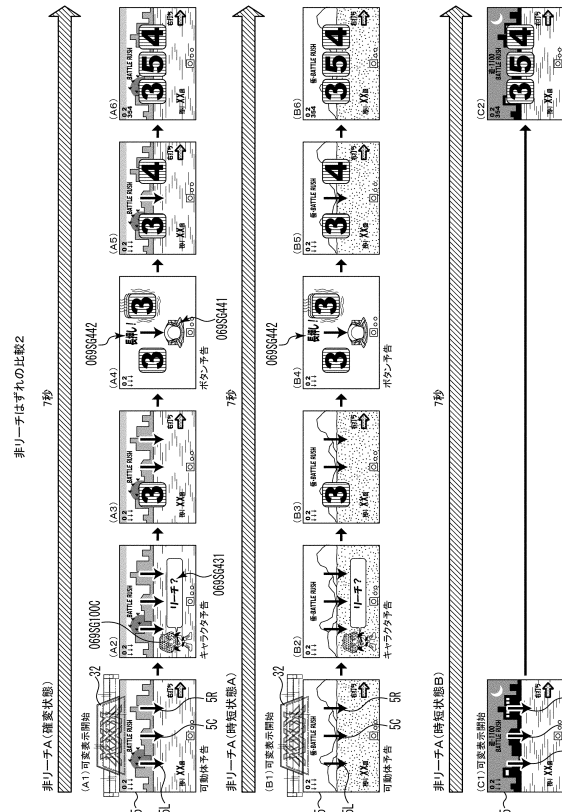
【図 11-56】

【図 11-56】



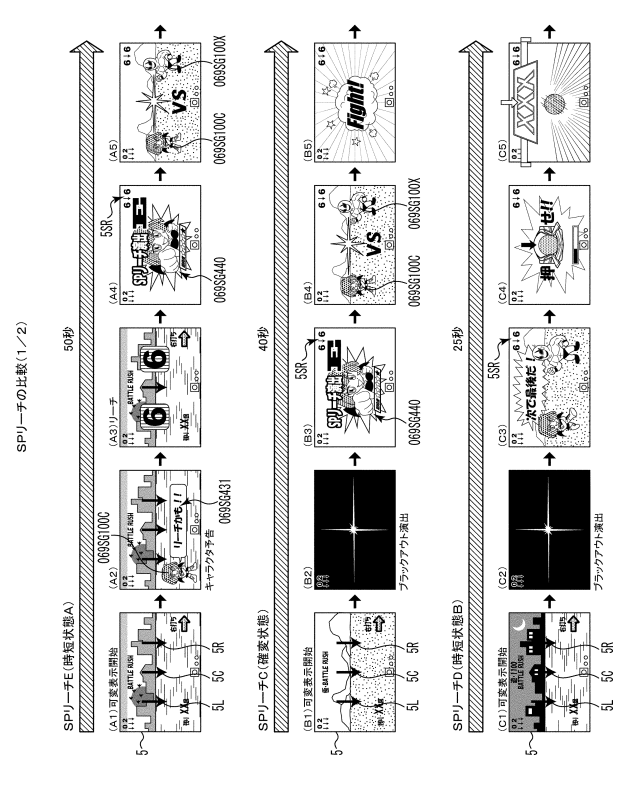
【図 11-57】

【図 11-57】



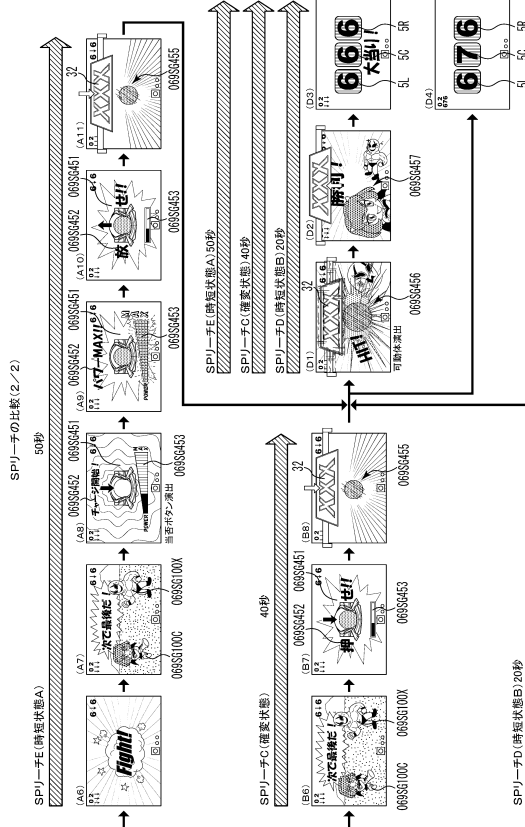
【図 11-58】

【図 11-58】



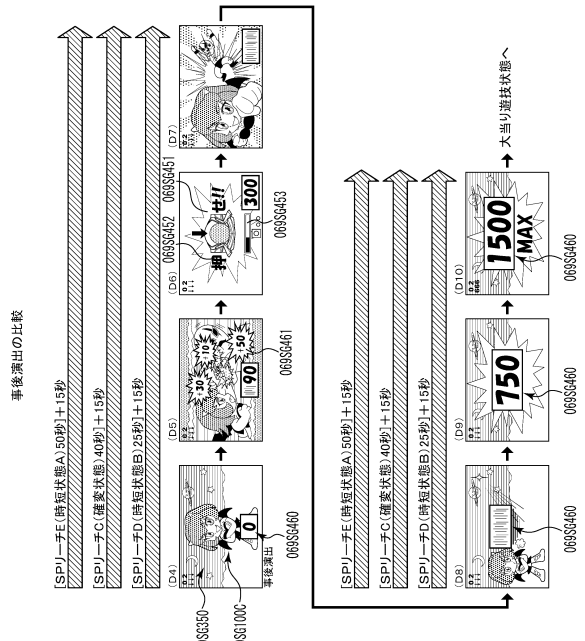
【図 11-59】

【図 11-59】



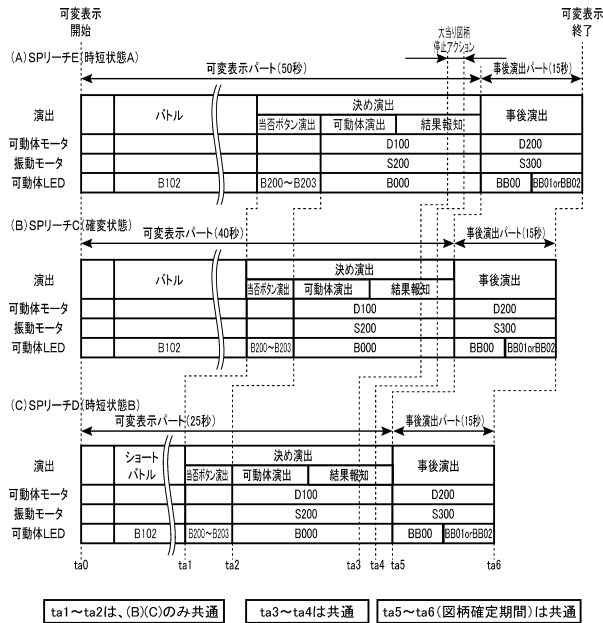
【図 11-60】

【図 11-60】



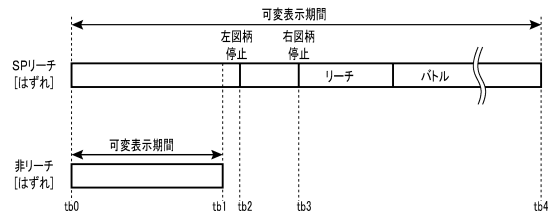
【図 11-61】

【図 11-61】



【図 11-62】

【図 11-62】



ta1~ta2は、(B)(C)のみ共通 ta3~ta4は共通 ta5~ta6(図柄確定期間)は共通

10

20

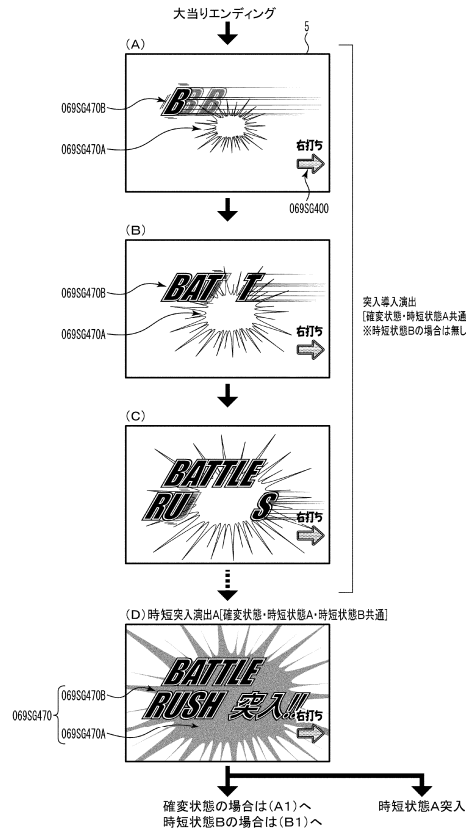
30

40

50

【図 1 1 - 6 3】

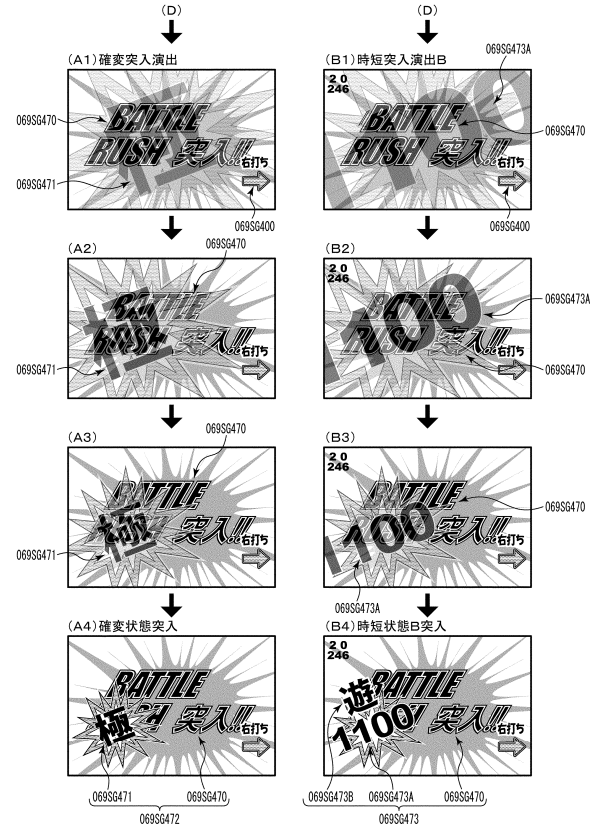
【图 11-63】



【図 11-64】

【图 11-64】

突入演出



【図 11-65】

【図 11—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 (即当たり・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]

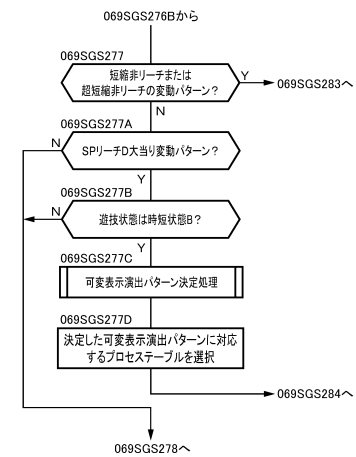
変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当たり・全回転[非リーチ])	25000	-

(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(ハバルSP)	50000+15000	10
SPリーチD (即当たり・全回転[非リーチ])	25000+15000	90

【図 11-66】

【図 11-66】



【図 1 1 - 6 7】

【図 1 1 - 6 7】

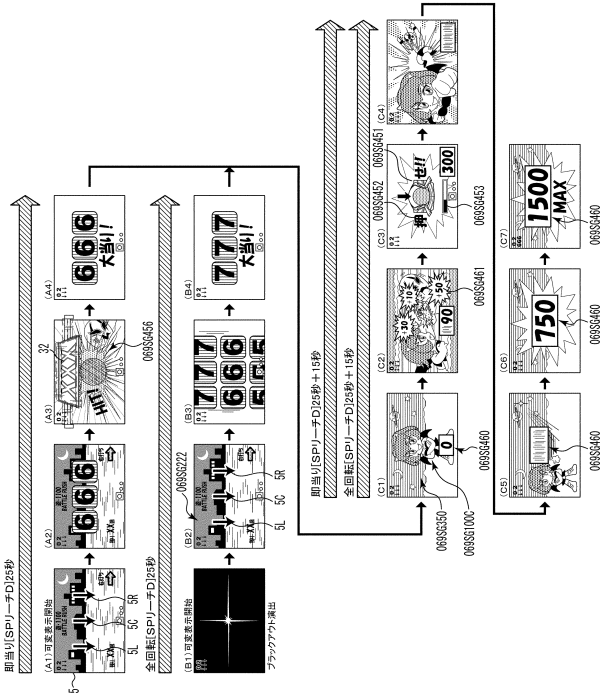
可変表示演出パターン決定テーブル[時短状態B]

演出態様	大当りC(10R)	大当りA、B(6R)
即当り演出	10	70
全回転演出	90	30

(数値は判定値数)

【図 1 1 - 6 8】

【図 1 1 - 6 8】



【図 1 1 - 6 9】

【図 1 1 - 6 9】

遊技状態別の各種動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
D1	リーチ態様を經由しない 大当り変動パターンの決定割合	高(90%)	低(5%)	低(5%)
D2	「当否ボタン演出」なく「可動体演出」を 実行するSPリーチD(即当り・全回転) 大当り変動パターンの実行割合	高(90%)	低(0%)	低(0%)
D3	保留0の場合における短縮変動パターンの 決定割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)
D4	大当りC(10R)の場合における 「全回転演出」の実行割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)

【図 1 2 - 1】

【図 1 2 - 1】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0~99	変動パターン判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0~149
大当りB	150~299

(C2) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0~99
大当りC	100~299

(D) 大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 2】

【図 1 2 - 2】

(A) 普通図柄当り判定テーブル(通常状態)

判定結果	MR2
当り	3
はずれ	4~13

(B) 普通図柄当り判定テーブル(時短状態A・時短状態B・確変状態共通)

判定結果	MR2
当り	3~12
はずれ	13

(C) 普通図柄の可変表示期間

遊技状態	変動時間
通常状態	60秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	0.1秒

(D) 普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間

遊技状態	開放時間
通常状態	0.1秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	3秒

【図 1 2 - 3】

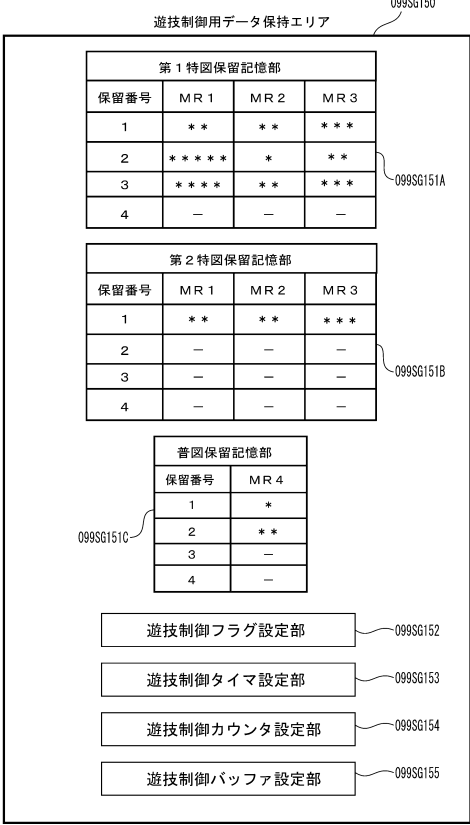
【図 1 2 - 3】

可変表示結果	変動パターン	変動時間(ms)
はずれ	超短縮非リーチ	1500
	短縮非リーチA	3000
	短縮非リーチB	5000
	非リーチA	7000
	非リーチB	12000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000
	SPリーチB(バトルSP)	80000
	SPリーチC(バトルSP)	40000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000
	SPリーチE(バトルSP)	50000
大当り	SP非経由A	7000+15000
	SP非経由B	12000+15000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000
	SPリーチB(バトルSP)	80000+15000
	SPリーチC(バトルSP)	40000+15000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000
	SPリーチE(バトルSP)	50000+15000

10

【図 1 2 - 4】

【図 1 2 - 4】



【図 1 2 - 5】

【図 1 2 - 5】

通常状態

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA[保留0~2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C) 大当り用変動パターン判定テーブルA[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

20

30

40

50

【図 1 2－6】

【図 1 2－6】

確定状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	80
非リーチA	7000	15
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルE[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルF[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

【図 1 2－8】

【図 1 2－8】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルG[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルH[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルI[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルJ[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	5

【図 1 2－7】

【図 1 2－7】

確定状態

大当り用変動パターン判定テーブルB[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

【図 1 2－9】

【図 1 2－9】

時短状態A

大当り用変動パターン判定テーブルC[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 1 0】

【図 1 2 - 1 0】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルK[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	5000	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルL[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルM[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	99
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	1

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルN[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100

【図 1 2 - 1 2】

【図 1 2 - 1 2】

(A)通常状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(左打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	5.5%
第2始動入賞口	—

※1:ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

(B)確変状態・時短状態・救済時短状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(右打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	—
第2始動入賞口	55%

※2:ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

【図 1 2 - 1 1】

【図 1 2 - 1 1】

時短状態B(救済時短状態)

大当り用変動パターン判定テーブルD[保留0〜3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

【図 1 2 - 1 3】

【図 1 2 - 1 3】

(A)

期間値 $\alpha = A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$

(B)

期間値 $\beta = E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$

(C)

期間値 $\gamma = I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\alpha > \beta$ 且つ $\gamma > \beta$

α : 時短状態Aにおける1変動の平均変動時間

β : 時短状態Bにおける1変動の平均変動時間

γ : 確変状態における1変動の平均変動時間

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 1 4】

【図 1 2 - 1 4】

(A)

$$\alpha' = A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$$

(B)

$$\beta' = E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$$

(C)

$$\gamma' = I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\alpha' > \beta' \quad \text{且つ} \quad \gamma' > \beta'$$

α' : 時短状態 A における 1 変動の平均変動時間

β' : 時短状態 B における 1 変動の平均変動時間

γ' : 確変状態における 1 変動の平均変動時間

【図 1 2 - 1 6】

【図 1 2 - 1 6】

(A)

$$\delta' = D \times 1100$$

(B)

$$\varepsilon' = H \times 1100$$

(C)

$$\zeta' = L \times 1100$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\delta' > \varepsilon' \quad \text{且つ} \quad \zeta' > \varepsilon'$$

δ' : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε' : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ' : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2 - 1 8】

【図 1 2 - 1 8】

(A)

$$\eta' = C \times 1100$$

(B)

$$\theta' = G \times 1100$$

(C)

$$\iota' = K \times 1100$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\eta' > \theta' \quad \text{且つ} \quad \iota' > \theta'$$

η' : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ' : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι' : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2 - 1 5】

【図 1 2 - 1 5】

(A)

$$\delta = D \times 1100$$

(B)

$$\varepsilon = H \times 1100$$

(C)

$$\zeta = L \times 1100$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\delta > \varepsilon \quad \text{且つ} \quad \zeta > \varepsilon$$

δ : 時短状態 A において 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 1 2 - 1 7】

【図 1 2 - 1 7】

(A)

$$\eta = C \times 1100$$

(B)

$$\theta = G \times 1100$$

(C)

$$\iota = K \times 1100$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\eta > \theta \quad \text{且つ} \quad \iota > \theta$$

η : 時短状態 A において 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

【図 1 2 - 1 9】

【図 1 2 - 1 9】

(A)

$$\kappa = B \times 1100$$

(B)

$$\lambda = F \times 1100$$

(C)

$$\mu = J \times 1100$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\kappa > \lambda \quad \text{且つ} \quad \mu > \lambda$$

κ : 時短状態 A において 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

20

30

40

50

【図 1 2－2 0】

【図 1 2－2 0】

(A)
期間値 κ' = B × 1 1 0 0

(B)
期間値 λ' = F × 1 1 0 0

(C)
期間値 μ' = J × 1 1 0 0

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、
 $\kappa' > \lambda'$ 且つ $\mu' > \lambda'$

κ' : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2－2 2】

【図 1 2－2 2】

(A)
期間値 ν' = A × 1 1 0 0

(B)
期間値 ξ' = E × 1 1 0 0

(C)
期間値 π' = I × 1 1 0 0

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、
 $\nu' > \xi'$ 且つ $\pi' > \xi'$

ν' : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2－2 1】

【図 1 2－2 1】

(A)
期間値 ν = A × 1 1 0 0

(B)
期間値 ξ = E × 1 1 0 0

(C)
期間値 π = I × 1 1 0 0

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、
 $\nu > \xi$ 且つ $\pi > \xi$

ν : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2－2 3】

【図 1 2－2 3】

代数	説明
A	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
B	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
C	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
D	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
E	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
F	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
G	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
H	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
I	確変状態において第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
J	確変状態において第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
K	確変状態において第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
L	確変状態において第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
a	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
b	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
c	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
d	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
e	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
f	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
g	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
h	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
i	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
j	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
k	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
l	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
a'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
b'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
c'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
d'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
e'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
f'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
g'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
h'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
i'	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
j'	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
k'	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
l'	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 2 4】

【図 1 2 - 2 4】

(A) パチンコ遊技機の 10 時間分の実射値 ※ 1

	通常状態※ 2	時短状態 A※ 3	時短状態 B※ 3	確変状態※ 3
試射試験時間	3 4 6 . 0 8 分	7 7 . 0 0 分	1 4 . 9 6 分	1 1 6 . 0 0 分
発射遊技球数	3 4 5 8 0 個	7 6 7 6 個	1 4 9 4 個	1 1 5 1 5 個
特図 1 始動口入賞回数	1 9 3 9 回	0 回	0 回	0 回
特図 2 始動口入賞回数	0 回	4 3 7 1 回	8 2 1 回	6 5 5 6 回
特図 1 変動表示回数	1 8 8 3 回	0 回	0 回	0 回
特図 2 変動表示回数	0 回	6 5 8 回	5 9 4 回	9 8 7 回
特図 1 変動時間 (合計)	2 3 8 4 0 秒	0 秒	0 秒	0 秒
特図 2 変動時間 (合計)	0 秒	3 5 4 8 秒	9 5 4 秒	4 3 8 7 秒

※ 1 : 試射試験時間の残り時間は大当り遊技状態

※ 2 : ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

※ 3 : ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

(B) パチンコ遊技機的设计値

	通常状態	時短状態 A	時短状態 B	確変状態
1 分あたりの発射遊技球数	9 9 . 9 個 / 分			
特図 1 入賞率	5 . 6 個 / 分	0	0	0
特図 2 入賞率	0	5 6 . 7 個 / 分	5 4 . 8 個 / 分	5 6 . 7 個 / 分
特図 1 変動時間 (平均)	1 2 . 6 6 1 秒	0	0	0
特図 2 変動時間 (平均)	0	5 . 3 9 3 秒	1 . 6 0 7 秒	4 . 4 4 5 秒

【図 1 2 - 2 5】

【図 1 2 - 2 5】

通常状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 1 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
5000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=6550 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	割合
0	1 0 %
1	4 0 %
2	4 0 %
3	1 0 %

(C) (A) と (B) より算出した通常状態における平均変動時間

13340 (ms) *10/100+13340 (ms) *40/100+13340 (ms) *40/100+6550 (ms) *10/100=12661 (ms)

【図 1 2 - 2 6】

【図 1 2 - 2 6】

時短状態 A における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 A
7000 (ms) *95/100+50000 (ms) *5/100=9150 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 B
3000 (ms) *85/100+7000 (ms) *10/100+50000 (ms) *5/100=5750 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 C
3000 (ms) *90/100+7000 (ms) *5/100+50000 (ms) *5/100=5550 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 D
3000 (ms) *95/100+50000 (ms) *5/100=5350 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	1 1 0 回・1 1 0 0 回の変動における割合
0	a、a'	0 . 9 0 9 0 9 0 9 %
1	b、b'	0 . 9 0 9 0 9 0 9 %
2	c、c'	2 . 7 2 7 2 7 2 7 %
3	d、d'	9 5 . 4 5 4 5 4 5 5 %

(C) (A) と (B) より算出した時短状態 A における平均変動時間 α 、 α'

9150 (ms) *0 . 9090909/100+5750 (ms) *0 . 9090909/100+5550 (ms) *2 . 7272727/100+5350 (ms) *95 . 4545455/100
=5393 . 636 (ms)

【図 1 2 - 2 7】

【図 1 2 - 2 7】

時短状態 B における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 E
5000 (ms) *97/100+25000 (ms) *3/100=5600 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 F
1500 (ms) *97/100+25000 (ms) *3/100=2205 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 G
1500 (ms) *99/100+25000 (ms) *1/100=1735 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 H
1500 (ms) *100/100=1500 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	1 1 0 回・1 1 0 0 回の変動における割合
0	e、e'	0 . 9 0 9 0 9 0 9 %
1	f、f'	1 . 8 1 8 1 8 1 8 %
2	g、g'	2 4 . 5 4 5 4 5 4 5 %
3	h、h'	7 2 . 7 2 7 2 7 2 7 %

(C) (A) と (B) より算出した時短状態 B における平均変動時間 β 、 β'

5600 (ms) *0 . 9090909/100+2205 (ms) *1 . 8181818/100+1735 (ms) *24 . 5454545/100+1500 (ms) *72 . 7272727/100
=1607 . 773 (ms)

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 2 8】

【図 1 2 - 2 8】

確変状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 I
 $7000\text{ (ms)} \times 95/100 + 40000\text{ (ms)} \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 8200\text{ (ms)}$
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 J
 $3000\text{ (ms)} \times 80/100 + 7000\text{ (ms)} \times 15/100 + 40000 \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 5000\text{ (ms)}$
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 K
 $3000\text{ (ms)} \times 90/100 + 7000\text{ (ms)} \times 5/100 + 40000 \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 4600\text{ (ms)}$
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 L
 $3000\text{ (ms)} \times 95/100 + 40000 \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 4400\text{ (ms)}$

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	110 回・1100 回の変動における割合
0	i、i'	0.9090909%
1	j、j'	0.9090909%
2	k、k'	2.7272727%
3	l、l'	95.4545455%

(C) (A) と (B) より算出した確変状態における平均変動時間 γ 、 γ'

$8200\text{ (ms)} \times 0.9090909/100 + 5000\text{ (ms)} \times 0.9090909/100 + 4600\text{ (ms)} \times 2.7272727/100 + 4400\text{ (ms)} \times 95.4545455/100 = 4445.455\text{ (ms)}$

【図 1 2 - 3 0】

【図 1 2 - 3 0】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の 110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi = \alpha \text{ (または } \alpha') \times 110 = 5393.633\text{ (ms)} \times 110$	593299.63ms
時短状態 B	$\psi = \beta \text{ (または } \beta') \times 110 = 1607.773\text{ (ms)} \times 110$	176855.03ms
確変状態	$\omega = \gamma \text{ (または } \gamma') \times 110 = 4445.455\text{ (ms)} \times 110$	489000.05ms

上記から $\chi > \psi$ 且つ $\omega > \psi$

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の 1100 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi' = \alpha \text{ (または } \alpha') \times 1100 = 5393.633\text{ (ms)} \times 1100$	5932996.3ms
時短状態 B	$\psi' = \beta \text{ (または } \beta') \times 1100 = 1607.773\text{ (ms)} \times 1100$	1768550.3ms
確変状態	$\omega' = \gamma \text{ (または } \gamma') \times 1100 = 4445.455\text{ (ms)} \times 1100$	4890000.5ms

上記から $\chi' > \psi'$ 且つ $\omega' > \psi'$

【図 1 2 - 2 9】

【図 1 2 - 2 9】

時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間

遊技状態	代数	平均変動時間
時短状態 A	α 、 α'	5393.636ms
時短状態 B	β 、 β'	1607.773ms
確変状態	γ 、 γ'	4445.455ms

10

【図 1 2 - 3 1】

【図 1 2 - 3 1】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta = D \times 110 = 5350\text{ (ms)} \times 110$	588500ms
時短状態 B	$\varepsilon = H \times 110 = 1500\text{ (ms)} \times 110$	165000ms
確変状態	$\zeta = L \times 110 = 4400\text{ (ms)} \times 110$	484000ms

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta' = D \times 1100 = 5350\text{ (ms)} \times 1100$	5885000ms
時短状態 B	$\varepsilon' = H \times 1100 = 1500\text{ (ms)} \times 1100$	1650000ms
確変状態	$\zeta' = L \times 1100 = 4400\text{ (ms)} \times 1100$	4840000ms

20

30

40

50

【図 1 2－3 2】

【図 1 2－3 2】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\eta = C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110$	610500ms
時短状態B	$\theta = G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110$	190850ms
確変状態	$\iota = K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110$	506000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\eta' = C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100$	6105000ms
時短状態B	$\theta' = G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100$	1908500ms
確変状態	$\iota' = K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100$	5060000ms

【図 1 2－3 4】

【図 1 2－3 4】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\nu = A \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110$	1006500ms
時短状態B	$\xi = E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110$	616000ms
確変状態	$\pi = I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110$	902000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\nu' = A \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100$	10065000ms
時短状態B	$\xi' = E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100$	6160000ms
確変状態	$\pi' = I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100$	9020000ms

【図 1 2－3 3】

【図 1 2－3 3】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\kappa = B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110$	632500ms
時短状態B	$\lambda = F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110$	242550ms
確変状態	$\mu = J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110$	550000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\kappa' = B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100$	6325000ms
時短状態B	$\lambda' = F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100$	2425500ms
確変状態	$\mu' = J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100$	5500000ms

【図 1 2－3 5】

【図 1 2－3 5】

代数	説明	計算値
α	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5393.636ms
β	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1607.773ms
γ	確変状態における1変動の平均変動時間	4445.455ms
δ	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	588500ms
ε	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	165000ms
ζ	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	484000ms
η	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	610500ms
θ	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	190850ms
ι	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	506000ms
κ	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	632500ms
λ	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	242550ms
μ	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	550000ms
ν	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	1006500ms
ξ	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	616000ms
π	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	902000ms
χ	時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	593299.63ms
ψ	時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	176855.03ms
ω	確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	489000.05ms

10

20

30

40

50

【図 12-36】

【图 12-36】

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	5 39 3 . 6 3 6 m s
β'	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1 6 0 7 . 7 7 3 m s
γ'	確実状態Cにおける1変動の平均変動時間	4 4 4 5 . 4 5 5 m s
δ'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特因保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 8 8 5 0 0 0 m s
ε'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特因保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 6 5 0 0 0 0 m s
ζ'	確実状態Cにおいて1100回の変動を毎変動、第2特因保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	4 8 4 0 0 0 0 m s
η'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特因保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 0 5 0 0 0 m s
θ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特因保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 9 0 8 5 0 0 m s
ι'	確実状態Cにおいて1100回の変動を毎変動、第2特因保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 0 6 0 0 0 0 m s
κ'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特因保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 3 2 5 0 0 0 m s
λ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特因保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	2 4 2 5 5 0 0 m s
μ'	確実状態Cにおいて1100回の変動を毎変動、第2特因保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 5 0 0 0 0 0 m s
ν'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特因保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 0 0 6 5 0 0 0 m s
ξ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特因保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 6 0 0 0 0 m s
π'	確実状態Cにおいて1100回の変動を毎変動、第2特因保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	9 0 2 0 0 0 0 m s
χ'	時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	5 9 3 2 9 9 6 . 3 m s
ψ'	時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	1 7 6 8 5 5 0 . 3 m s
ω'	確実状態C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	4 8 9 0 0 0 0 . 5 m s

【図 13-1】

【図 13-1】 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(大当り)
PB1-2	55000	スーパーリーチ α (低ベース大当り)
PB1-3	90000	スーパーリーチ β (低ベース大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ γ (高ベース大当り)

10

【図 13-2】

【図 13-2】

(A) 通常状態(低ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンテーブルA	はずれ用変動パ ターンテーブルB	はずれ用変動パ ターンテーブルC
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	600	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-	700
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	-	-
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	300	200
PA2-2(スーパーリーチ α はずれ)	-	90	90
PA2-3(スーパーリーチ β はずれ)	-	7	7
PA2-4(スーパーリーチ γ はずれ)	-	-	-
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	-	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	600	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	300	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	-	-	-

(数値は判定値数)

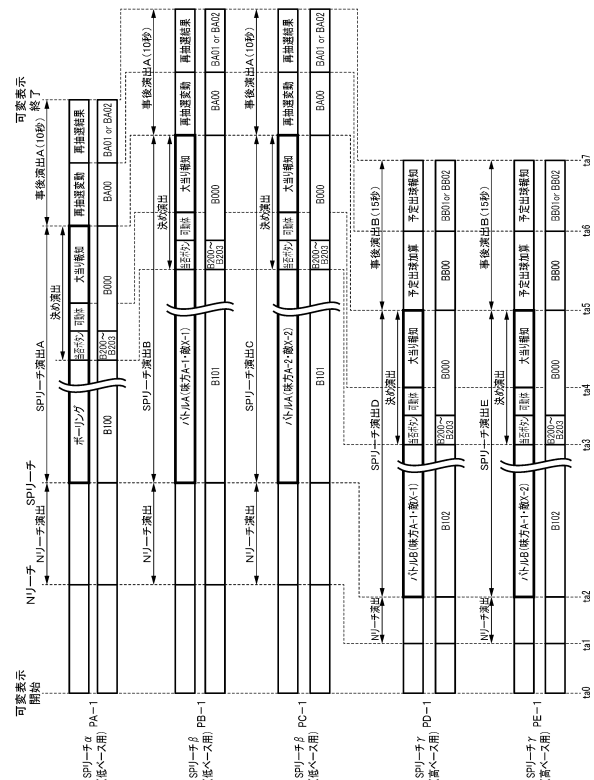
(B) 時短状態A、確変状態、時短状態B(高ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り変動時の 変動パターンβ	はずれ変動時の 変動パターンα
PA1-1(非リーチははずれ短縮なし)	-	-
PA1-2(非リーチははずれ短縮1)	-	-
PA1-3(非リーチははずれ短縮2)	-	-
PA1-4(非リーチははずれ時短)	-	800
PA2-1(ノーマルリーチははずれ)	-	100
PA2-2(スーパーリーチαははずれ)	-	-
PA2-3(スーパーリーチβははずれ)	-	-
PA2-4(スーパーリーチγははずれ)	-	97
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	197	-
PB1-2(スーパーリーチα大当り)	-	-
PB1-3(スーパーリーチβ大当り)	-	-
PB1-4(スーパーリーチγ大当り)	800	-

(数値は判定値数)

【図 13-3】

【图 13-3】



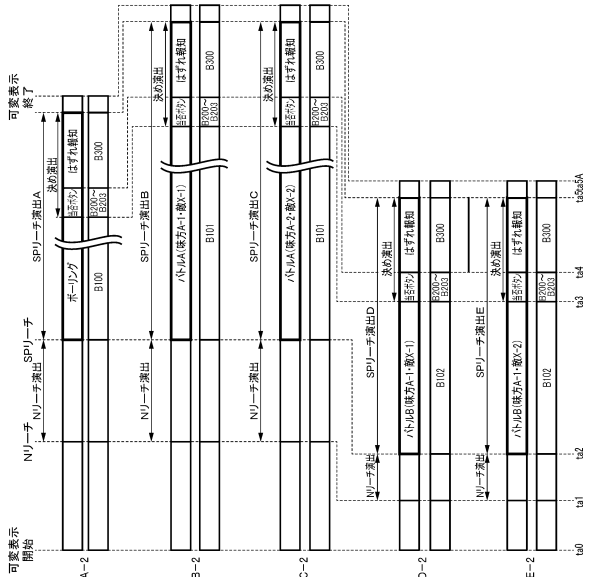
20

30

40

【図 1 3 - 4】

【図 1 3 - 4】



【図 1 3 - 6】

【図 1 3 - 6】

SPI-1 演出及び事後演出における動作態様			
演出種別	演出内容	演出結果	演出結果
SPI-1 演出A (PA-1)	演出内容	演出結果	演出結果
SPI-1 演出B (PB-1)	演出内容	演出結果	演出結果
SPI-1 演出C (PC-1)	演出内容	演出結果	演出結果
SPI-1 演出D (PD-1)	演出内容	演出結果	演出結果
SPI-1 演出E (PE-1)	演出内容	演出結果	演出結果

※括弧内の数字は拡張コマンド

【図 1 3 - 6】

【図 1 3 - 6】

【図 1 3 - 5】

【図 1 3 - 5】

演出種別	内容	キャラクタ	説明
SPI-1 演出A (低ベース用)	SPI-1 演出A (PA-1~2)	ホーリング	表示なし
SPI-1 演出B (低ベース用)	SPI-1 演出B (PB-1~2)	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを通知。バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
SPI-1 演出C (低ベース用)	SPI-1 演出C (PC-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りになるか否かを通知。バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
SPI-1 演出D (高ベース用)	SPI-1 演出D (PD-1~2)	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを通知。バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
SPI-1 演出E (高ベース用)	SPI-1 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りになるか否かを通知。バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
決め演出	当否ボタン演出	操作促進表示	表示なし
決め演出	可動体演出	可動体の落下 (PA-1~2は無し)	バトルしていた敵 (PA-1~2は無し) 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-1, PB-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りの確定を通知。
事後演出B (高ベース用) (PD-1, PE-1)	大当り種別の通知	味方A-1 vs 敵X-1 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより、予定出球数を加算表示。敵キャラクタを倒して加算表示を終了し、大当り時の予定出球数を通知。

(B) キャラクタ種別

味方キャラクタ		敵キャラクタ	
味方A-1	味方A-2	敵X-1	敵X-2

【図 1 3 - 7】

【図 1 3 - 7】

SPI-1 演出及び事後演出における動作態様			
演出種別	演出内容	演出結果	演出結果
SPI-1 演出A (PA-1)	演出内容	演出結果	演出結果
SPI-1 演出B (PB-1)	演出内容	演出結果	演出結果
SPI-1 演出C (PC-1)	演出内容	演出結果	演出結果
SPI-1 演出D (PD-1)	演出内容	演出結果	演出結果
SPI-1 演出E (PE-1)	演出内容	演出結果	演出結果

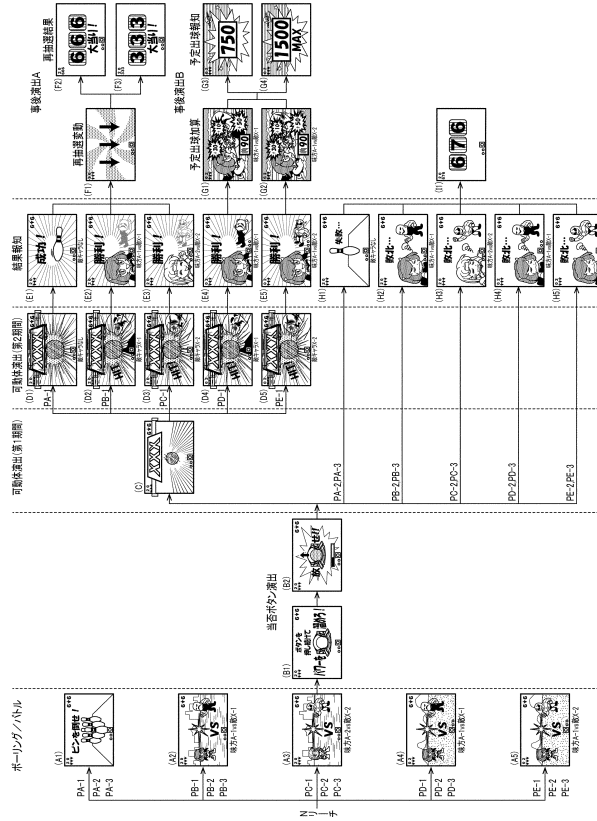
※括弧内の数字は拡張コマンド

(B) 敵キャラクタの種別

(B) 敵キャラクタの種別

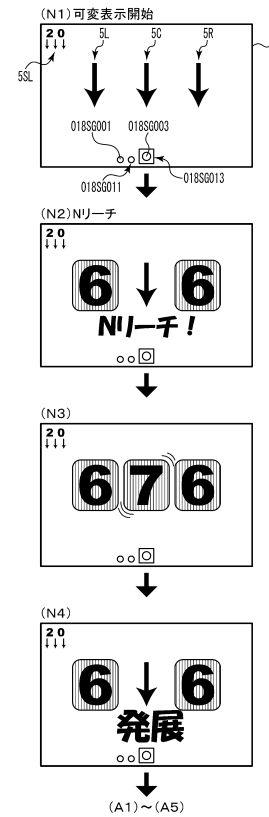
【図 13-8】

【図 13-8】



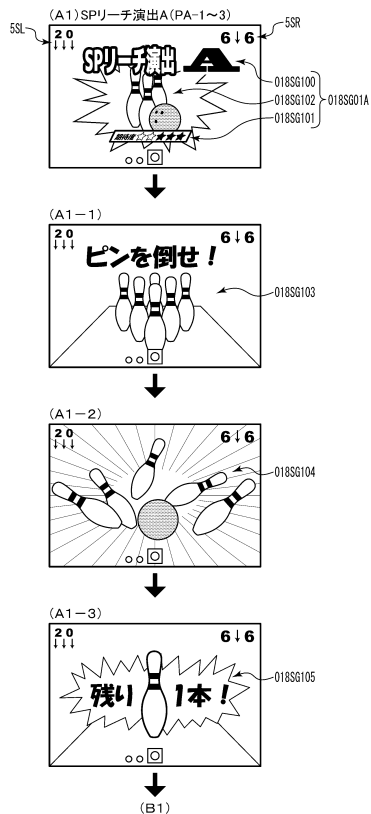
【図 13-9】

【図 13-9】 SPリーチα, β, γの演出動作例



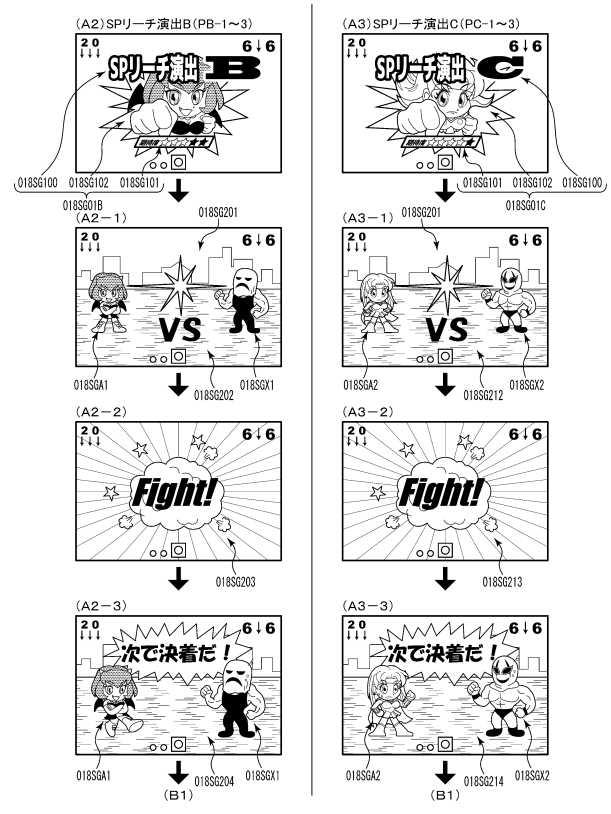
【図 13-10】

【図 13-10】 SPリーチの演出動作例



【図 13-11】

【図 13-11】 SPリーチの演出動作例



10

20

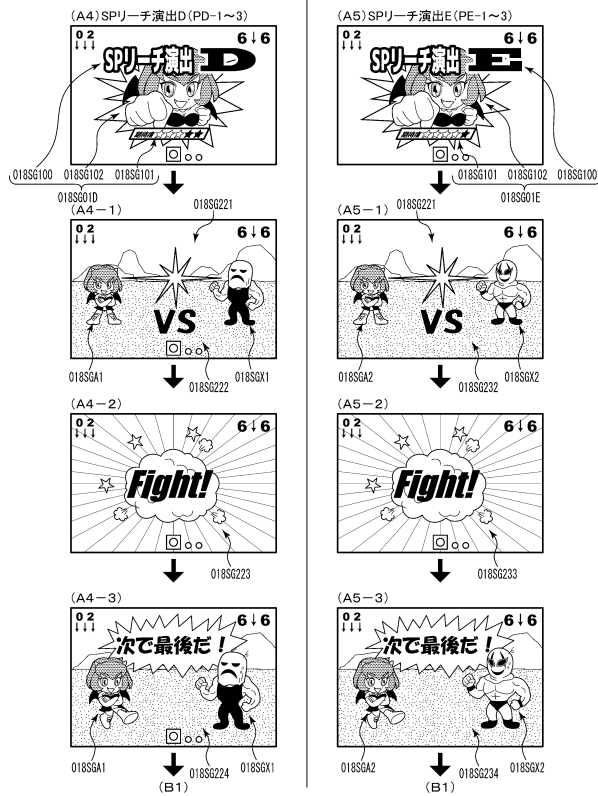
30

40

50

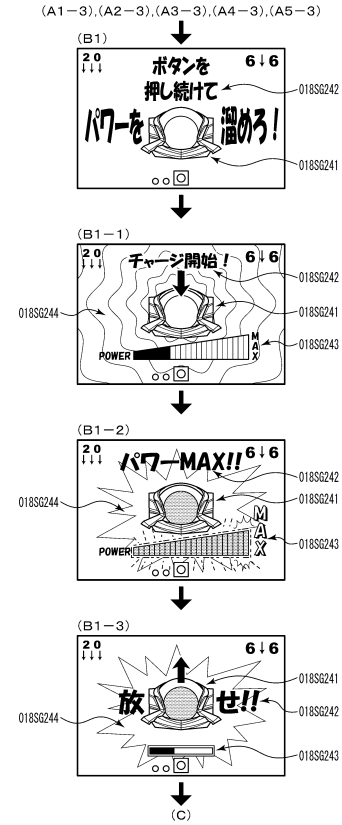
【図 13-12】

【図 13-12】 SPリーチの演出動作例



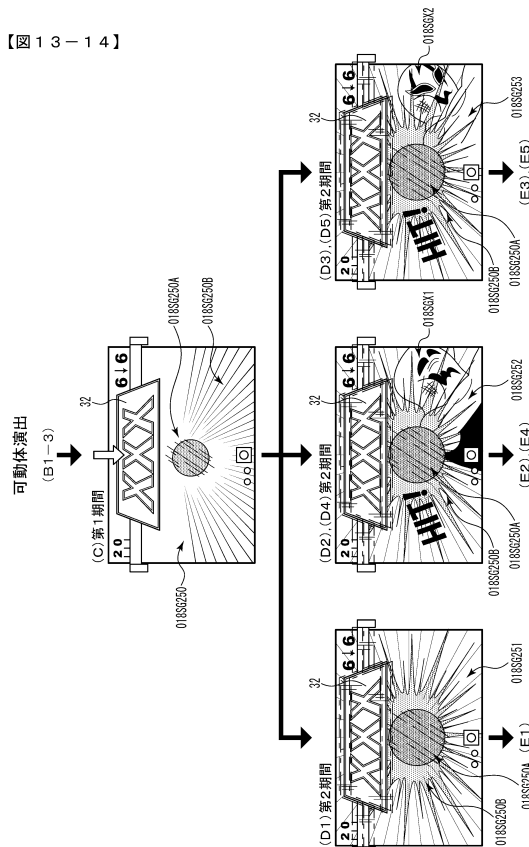
【図 13-13】

【図 13-13】 当否ボタン演出



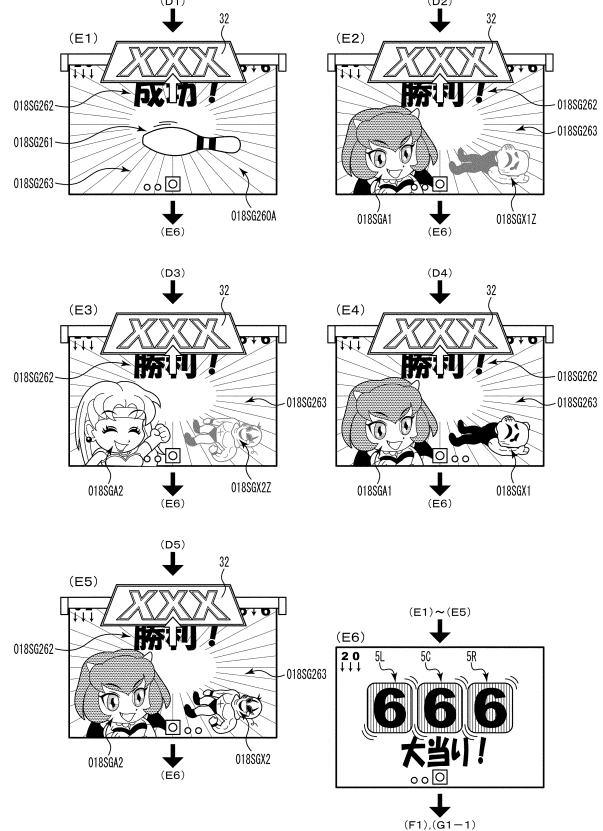
【図 13-14】

【図 13-14】



【図 13-15】

【図 13-15】



10

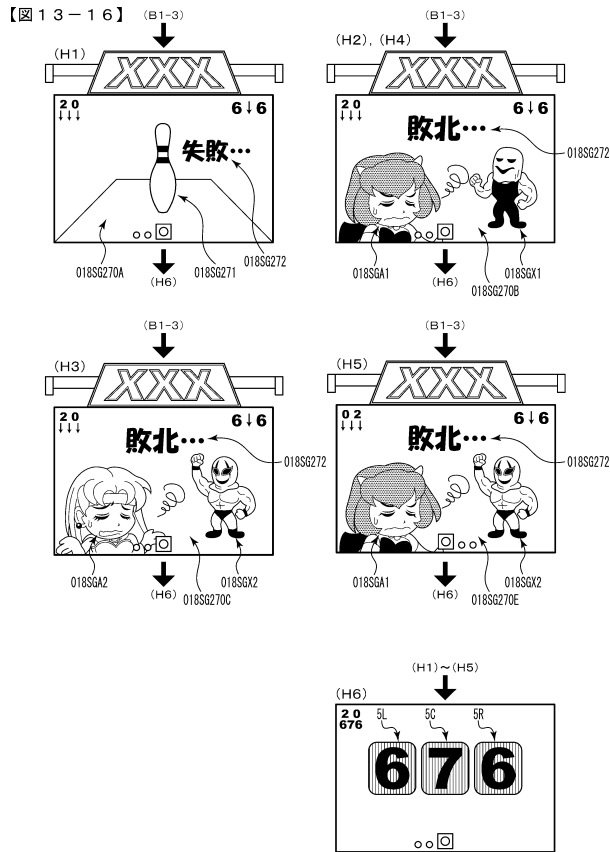
20

30

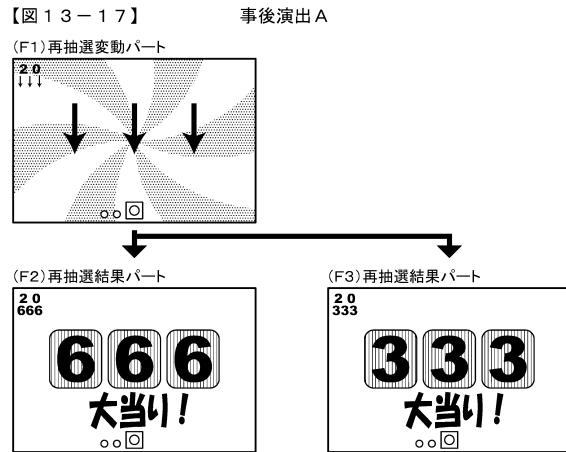
40

50

【図 13-16】



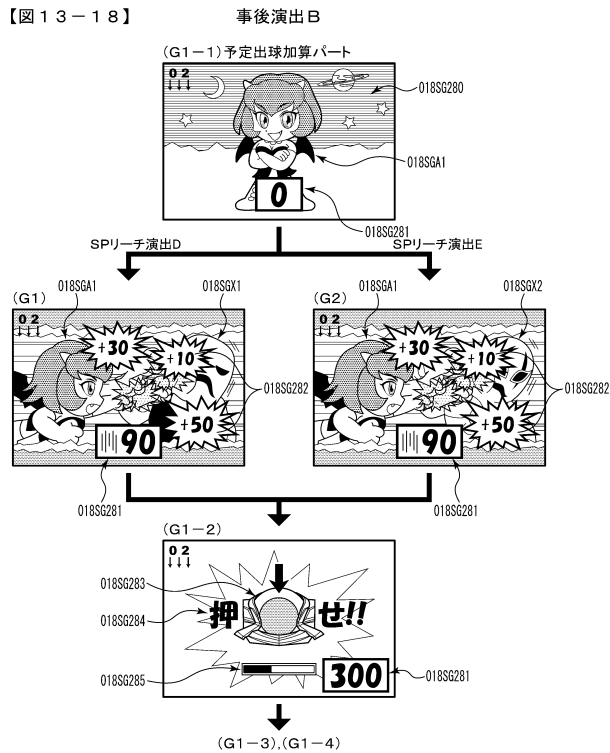
【図 13-17】



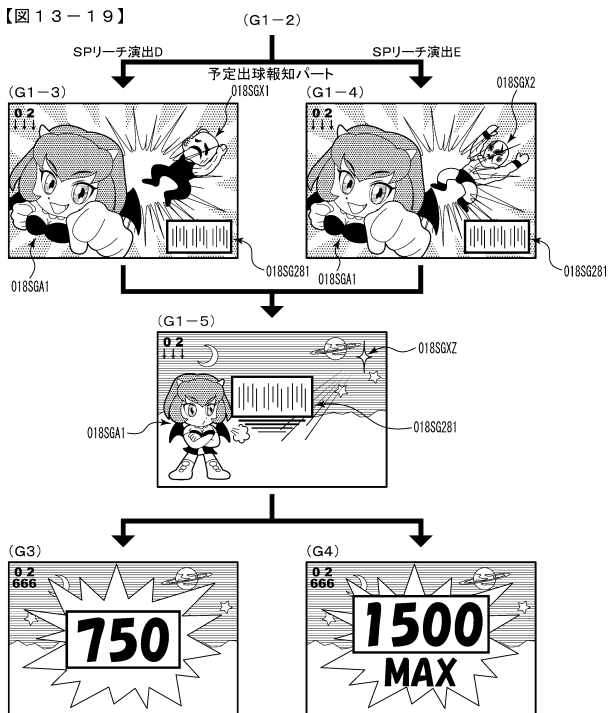
10

20

【図 13-18】



【図 13-19】



30

40

50

【図 13-20】

【図 13-20】

(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) SPリーチ演出種別決定テーブルB(SPリーチβ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PB-1	—	30	70	—
PC-1	—	70	30	—
PB-2	—	—	—	70
PC-2	—	—	—	30
PB-3	—	—	—	—
PC-3	—	—	—	—

(数値は判定値数)

(C)SPリーチ演出種別決定テーブルC(SPリーチγ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PD-1	40	60	—	—
PE-1	60	40	—	—
PD-2	—	—	—	60
PE-2	—	—	—	40
PD-3	—	—	—	—
PE-3	—	—	—	—

(数値は判定値数)

【図 13-22】

【図 13-22】 レインボーフラッシュ発光

[illegible]

【図 13-21】

【図 13-21】

※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

		格上ラシンの輝度データ							
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	0x080FCF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0x0AFFF0	0x0F0FB0		
40	0x060F8F	0x0A0FFF	0x0FB0F7	0x03F0F0	0x04F0F0	0x0CF0FD	0x09F0F5		
40	0x080F8F	0x0CF0DF	0x09F0F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0x0FF0FB	0x0F70F3		
40	0x0A0FAF	0x0F0FBF	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0x0FD0F9	0x0F50F1		
40	0x0C0FCF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0x0AFFF0	0x0FB0F7	0x0F30F0		
40	0x0F0FFF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x04F0F0	0x0CF0FD	0x09F0F5	0x0F10F2		
40	0x0FD0FD	0x09F0F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F00F4		
40	0x0F08FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x0F20F6		
40	0x0F09F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0x0AFFF0	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x0F40F8		
40	0x0F70F7	0x0F30F0	0x04F0F0	0x0CF0FD	0x09F0F5	0x0F10F2	0x0F60FA		
40	0x0F0F5F	0x0F12F0	0x6F0AF0	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F00F4	0x0F80FC		
40	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8F0CF0	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x0F20F6	0x0FA0FF		
40	0x0F10F1	0x2F06F0	0x0AFFF0	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x0F40F8	0x0F06FA		
40	0x0F00F0	0x04F0F0	0x0CF0FD	0x09F0F5	0x0F10F2	0x0F60FA	0x0F80FC		
40	0x2F02F0	0x6F0AF0	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F00F4	0x0F80FC	0x0F06FA		
40	0x4F04F0	0x8F0CF0	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x0F20F6	0x0FA0FF	0x0F06FA		
40	0x6F06F0	0xA0FFF0	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x0F40F8	0x0C0D0F	0x09F0F5		
40	0x8F08F0	0x0CF0FD	0x09F0F5	0x0F10F2	0x0F60FA	0x0FB0FB	0x0D0F9F		
40	0xA0FA0F	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F00F4	0x0F80FC	0x0D0F9F	0x09F0F5		
40	0xC0FC0F	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x0F20F6	0x0FA0FF	0xB0F70F	0x30F00F		
40	0xFF0F0F	0xFB0F70	0xF30F00	0xF040F8	0xF0C0FD	0x90F50F	0x10F02F		
40	0xF0D0FD	0xF90F50	0xF10F20	0xF060FA	0xF0FB0F	0x70F30F	0x020F4F		
40	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF080FC	0xD0F90F	0x50F10F	0x0F06FA		
40	0xF90F90	0xF50F10	0xF020F6	0xF0A0FF	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F0F8		
40	0xF70F70	0xF30F00	0xF040F8	0xF0C0FD	0x90F50F	0x0F10F2	0x0F60FA		
40	0x50F50F	0x10F02F	0x060FAF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x0F20F6		
40	0x30F30F	0x00F4F0	0x080FCF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x0F20F6	0x0F06FA		
40	0x10F10F	0x0206F0	0x0A0FFF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x0F40F8	0x0F06FA		
40	0x00F00F	0x0408FB	0x0CF0FD	0x09F0F5	0x0F12F0	0x0F60FA	0x0F06FA		
40	0x0202F2	0x060FAF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x0F06FA	0x0F06FA		

【圖 14-1】

【图14-1】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
G6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たり(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たり(確変A)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たり(確変B)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当たり(確変C)

【図 1 4 − 2】

【図 14−2】

乱数値	範囲	用途
MR1	1〜65536	特図表示結果判定用
MR2	1〜100	大当り種別判定用
MR3	1〜997	変動パターン判定用
MR4	3〜13	普図表示結果判定用

【図 1 4 − 3】

【図 14−3】

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	1〜219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000〜12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図 1 4 − 4】

【図 14−4】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1〜50	非確変
	51〜80	確変A
	81〜95	確変B
	96〜100	確変C
第2特図	1〜50	非確変
	51〜100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2(通常開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

【図 1 4 − 5】

【図 14−5】

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	50000	スーパーリーチ α (リーチ演出A(はずれ))
PA2-3	60000	スーパーリーチ β (リーチ演出B(はずれ))
PA2-4	65000	スーパーリーチ γ (リーチ演出CまたはD(はずれ))
PA2-5	70000	スーパーリーチ δ (リーチ演出B(はずれ)→リーチ演出E発展示唆演出(はずれ))
PA2-6	75000	スーパーリーチ ε (リーチ演出CまたはD(はずれ)→リーチ演出G発展示唆演出(はずれ))
PA2-7	80000	スーパーリーチ ζ (リーチ演出B(はずれ)→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出E発展報知演出→リーチ演出E(はずれ))
PA2-8	90000	スーパーリーチ η (リーチ演出C→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出F(はずれ))
PA2-9	95000	スーパーリーチ θ (リーチ演出CまたはD(はずれ)→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出G(はずれ))
PA2-10	100000	スーパーリーチ ι (リーチ演出CまたはD(はずれ)→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出H(はずれ))
PA2-11	105000	スーパーリーチ κ (リーチ演出CまたはD(はずれ)→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I(はずれ))
PA2-12	85000	スーパーリーチ λ (高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I(はずれ))
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチ α (リーチ演出A大当り)
PB1-3	60000	スーパーリーチ β (リーチ演出B大当り)
PB1-4	65000	スーパーリーチ γ (リーチ演出CまたはD大当り)
PB1-5	80000	スーパーリーチ ζ (リーチ演出B(はずれ)→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出E発展報知演出→リーチ演出E大当り)
PB1-6	90000	スーパーリーチ η (リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出F大当り)
PB1-7	95000	スーパーリーチ θ (リーチ演出CまたはD大当り→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出G発展報知演出→リーチ演出G大当り)
PB1-8	100000	スーパーリーチ ι (リーチ演出CまたはD大当り→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出H大当り)
PB1-9	105000	スーパーリーチ κ (リーチ演出CまたはD大当り→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I大当り)
PB1-10	85000	スーパーリーチ λ (高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I大当り)

10

20

30

40

50

【図 1 4 - 6】

【図 14-6】

可変表示結果	大当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	はずれ変動パターンA	はずれ変動パターンB	はずれ変動パターンC	はずれ変動パターンD	はずれ変動パターンE
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	○	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	○	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	○	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	○
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-2(スーパーRαはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-3(スーパーRβはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-4(スーパーRγはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-5(スーパーRδはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-6(スーパーRεはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-7(スーパーRζはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-8(スーパーRηはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-9(スーパーRθはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-10(スーパーRιはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-11(スーパーRκはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-12(スーパーRλはずれ)	-	○	○	○	○
PB1-1(ノーマルR大当り)	○	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα大当り)	○	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRβ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRγ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRδ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-6(スーパーRε大当り)	○	-	-	-	-
PB1-7(スーパーRζ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-8(スーパーRη大当り)	○	-	-	-	-
PB1-9(スーパーRκ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-10(スーパーRλ大当り)	○	-	-	-	-

・大当り変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$$\alpha < \beta < \gamma < \zeta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$$

・はずれ変動パターン判定テーブルA～D選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$$\alpha > \beta > \gamma > \delta > \varepsilon > \zeta > \eta > \theta > \iota > \kappa > \lambda$$

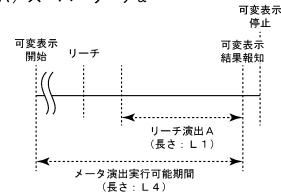
・各スーパーリーチの変動パターンの大当り期待度

$$\alpha < \beta < \gamma < \zeta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$$

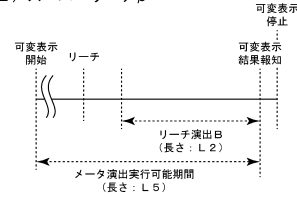
【図 1 4 - 7】

【図 14-7】

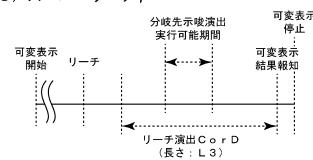
(A) スーパーリーチα



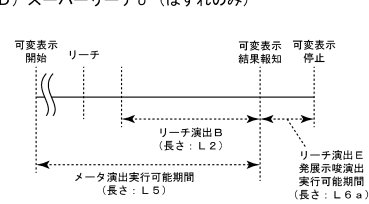
(B) スーパーリーチβ



(C) スーパーリーチγ



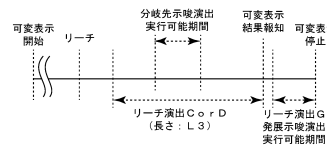
(D) スーパーリーチδ (はずれのみ)



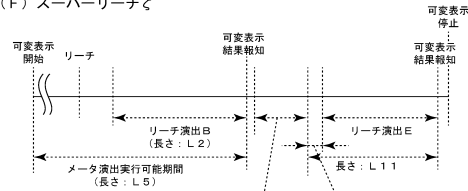
【図 1 4 - 8】

【図 14-8】

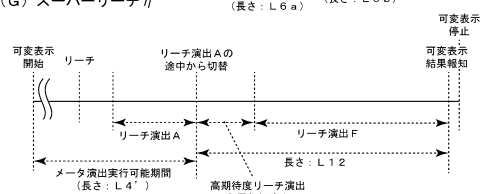
(E) スーパーリーチε (はずれのみ)



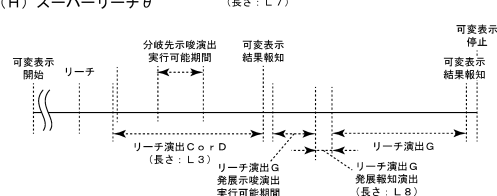
(F) スーパーリーチζ



(G) スーパーリーチη



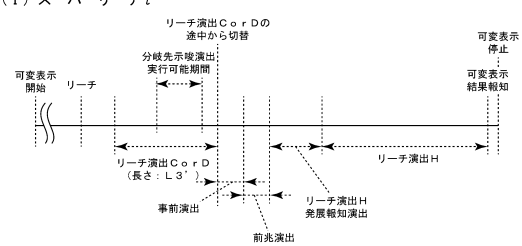
(H) スーパーリーチθ



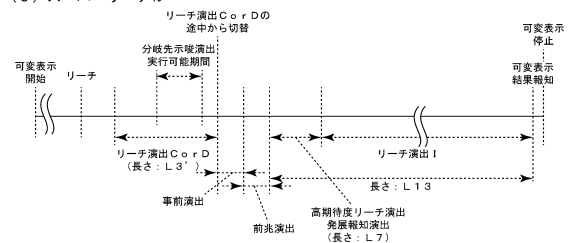
【図 1 4 - 9】

【図 14-9】

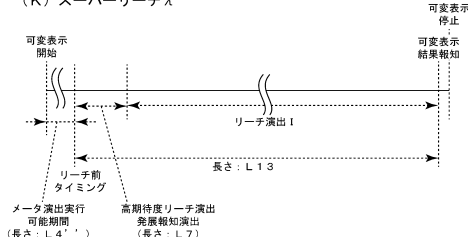
(I) スーパーリーチι



(J) スーパーリーチκ



(K) スーパーリーチλ



10

20

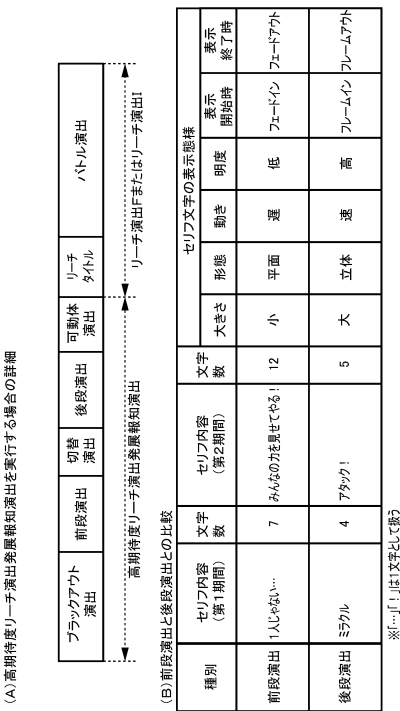
30

40

50

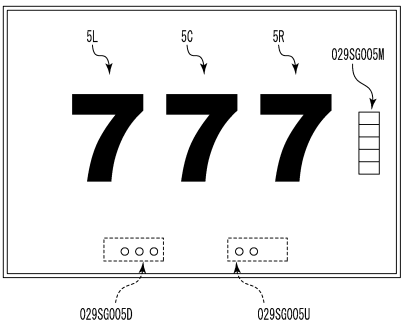
【図 1 4 - 1 0】

【図14-10】



【図 1 4 - 1 1】

【図14-11】

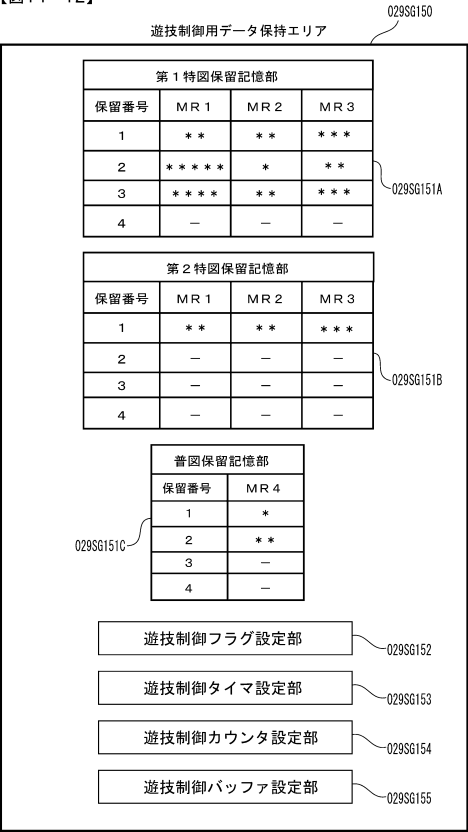


10

20

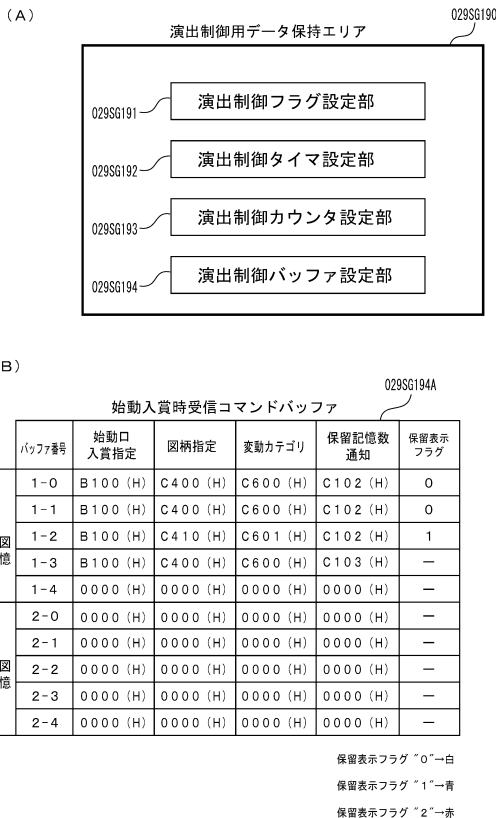
【図 1 4 - 1 2】

【図14-12】



【図 1 4 - 1 3】

【図14-13】



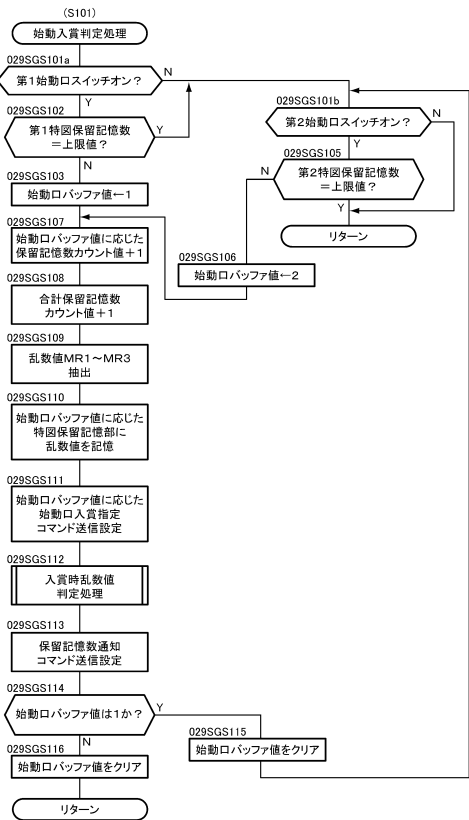
30

40

50

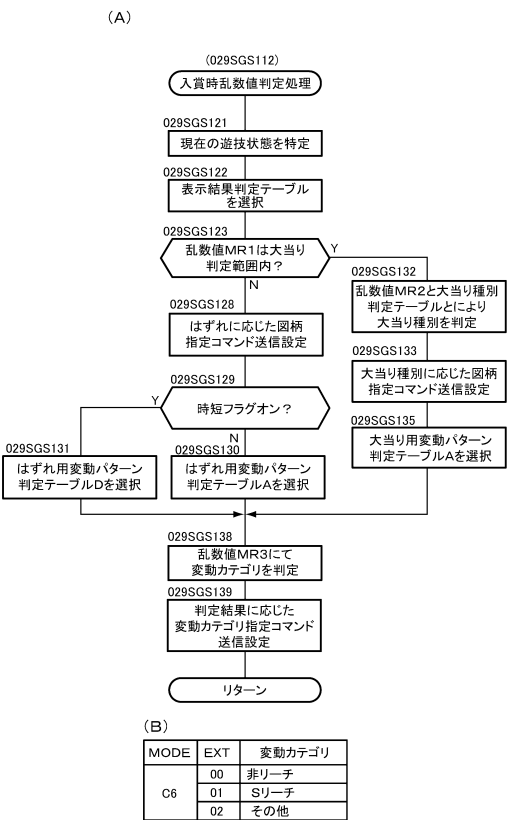
【図 14-14】

【図 14-14】



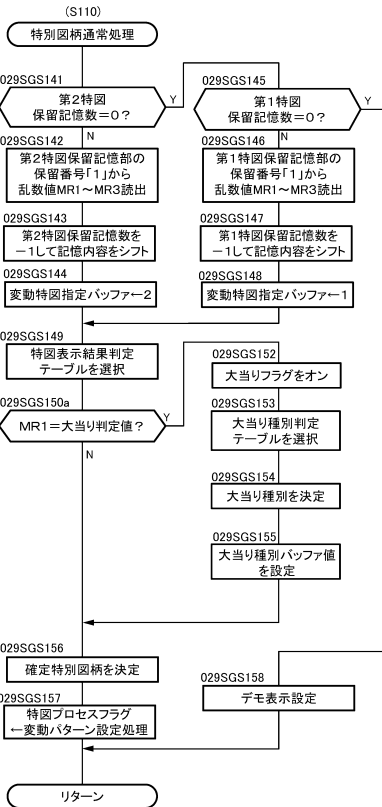
【図 14-15】

【図 14-15】



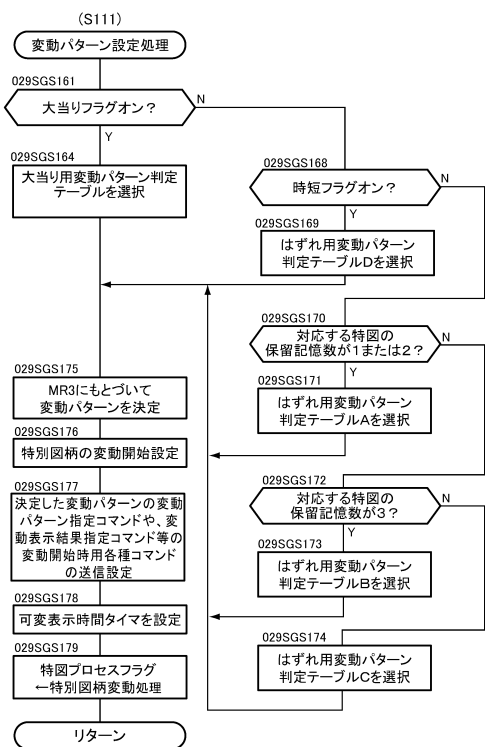
【図 14-16】

【図 14-16】



【図 14-17】

【図 14-17】



10

20

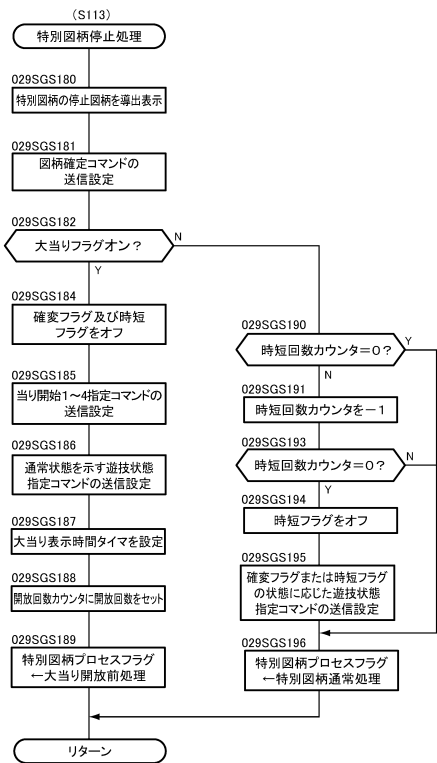
30

40

50

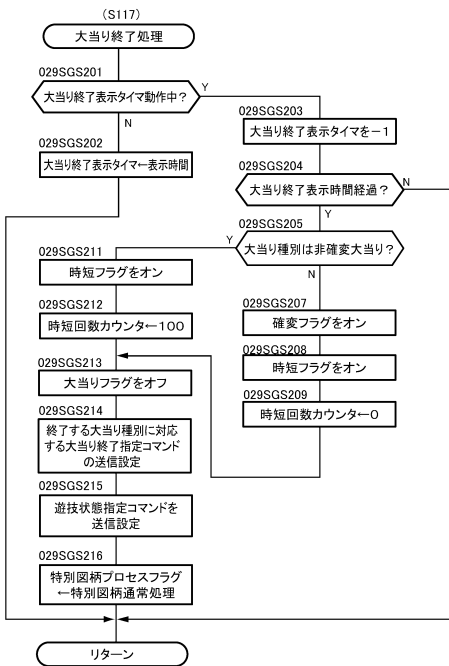
【図 1 4 - 1 8】

【図 14-18】



【図 1 4 - 1 9】

【図 14-19】

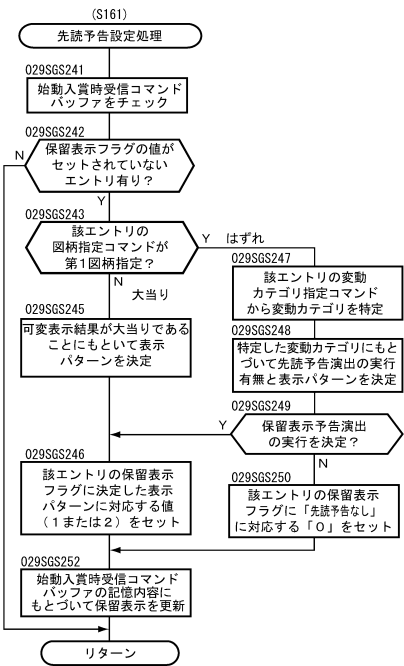


10

20

【図 1 4 - 2 0】

【図 14-20】



【図 1 4 - 2 1】

【図 14-21】

(A) 0 2 9 S G S 2 4 5 における決定割合

可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
大当り	白色	青色	赤色
	5%	30%	65%

30

(B) 0 2 9 S G S 2 4 8 における決定割合

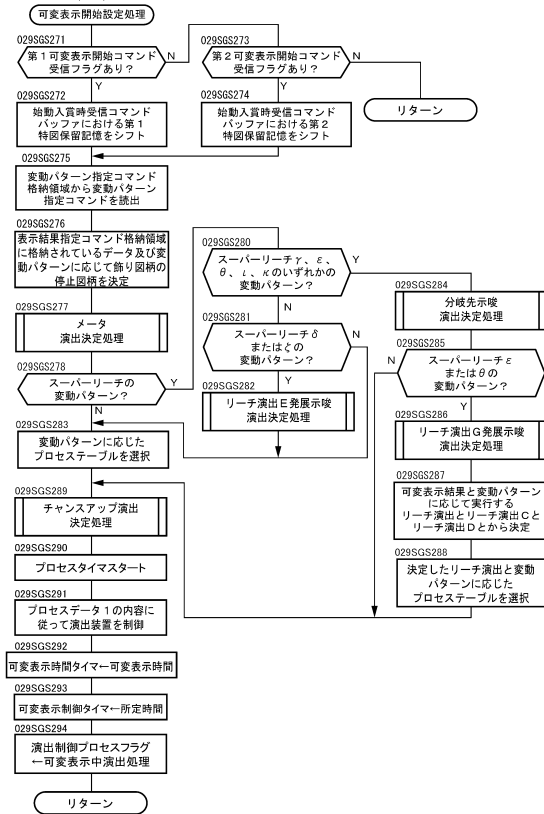
可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
はずれ (非リーチ)	白色	青色	赤色
	95%	5%	0%
はずれ (その他)	白色	青色	赤色
	75%	20%	5%
はずれ (Sリーチ)	白色	青色	赤色
	65%	25%	10%

40

50

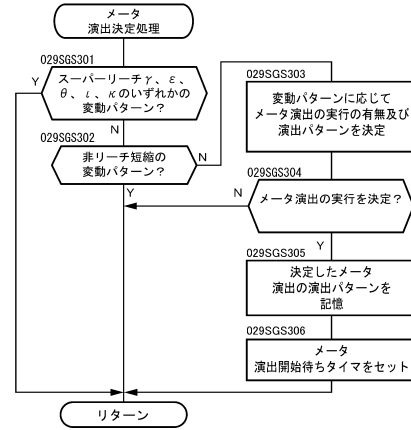
【図 14-22】

【図14-22】
(S171)



【図 14-23】

【图14-23】



10

20

【図 14-24】

【例 14-24】
(A)

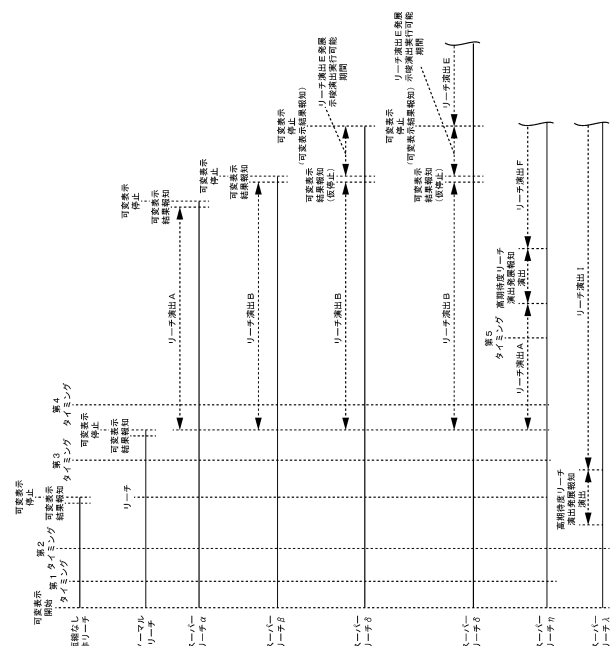
変動パターン	非実行	パターンA	パターンB	パターンC	パターンD	パターンE	パターンF
短縮なし非リーチ	9 0 %	1 0 %	5 %	0 %	0 %	0 %	0 %
ノーマルリーチ	2 0 %	2 5 %	5 0 %	5 %	0 %	0 %	0 %
スーパーリーチ α、β、δ、ζ、	1 0 %	5 %	1 5 %	4 0 %	3 0 %	0 %	0 %
スーパーリーチη	5 %	0 %	0 %	0 %	0 %	9 5 %	0 %
スーパーリーチξ	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	1 0 0 %

(B) メータ演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンA	第1タイミングでメータ1段階増加
パターンB	第1タイミングと第2タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンC	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンD	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンE	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミング、第5タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンF	第2タイミングでメータを5段階増加

【図 14-25】

【图14-25】



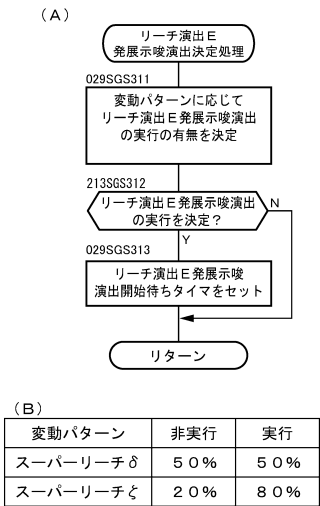
30

40

50

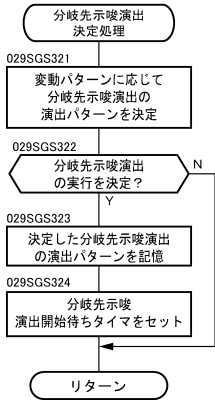
【図 1 4 - 2 6】

【図14-26】



【図 1 4 - 2 7】

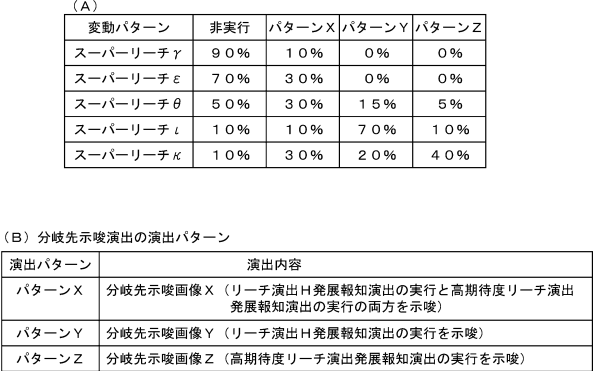
【図14-27】



10

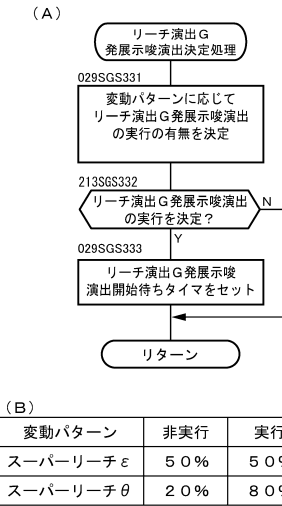
【図 1 4 - 2 8】

【図14-28】



【図 1 4 - 2 9】

【図14-29】



20

30

40

50

【図 1 4 - 3 0】

【図 14-30】

(A) 大当り時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出 C	リーチ演出 D
スーパーリーチ γ	5 0 %	5 0 %
スーパーリーチ θ	3 0 %	7 0 %
スーパーリーチ l	0 %	1 0 0 %
スーパーリーチ κ	2 0 %	8 0 %

(B) はずれ時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出 C	リーチ演出 D
スーパーリーチ γ	9 0 %	1 0 %
スーパーリーチ ε	8 0 %	2 0 %
スーパーリーチ θ	7 0 %	3 0 %
スーパーリーチ l	0 %	1 0 0 %
スーパーリーチ κ	6 0 %	4 0 %

(C) リーチ演出 C とリーチ演出 D との比較

リーチ演出	大当り期待度	前兆演出実行時の高期待度リーチ演出発展報知演出実行割合
リーチ演出 C	低	高 (確定)
リーチ演出 D	高	低

(D) 大当り時のスーパーリーチ θ とスーパーリーチ κ との比較

変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチ θ	リーチ演出 C	3 0 %	4 0 %
	リーチ演出 D	7 0 %	
スーパーリーチ κ	リーチ演出 C	2 0 %	6 0 %
	リーチ演出 D	8 0 %	

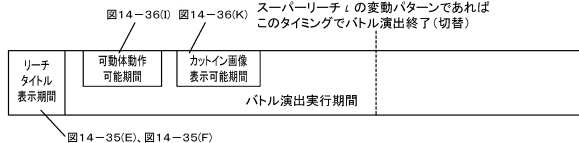
(E) はずれ時のスーパーリーチ θ とスーパーリーチ κ との比較

変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチ θ	リーチ演出 C	7 0 %	4 0 %
	リーチ演出 D	3 0 %	
スーパーリーチ κ	リーチ演出 C	6 0 %	2 0 %
	リーチ演出 D	4 0 %	

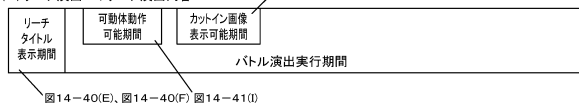
【図 1 4 - 3 2】

【図 14-32】

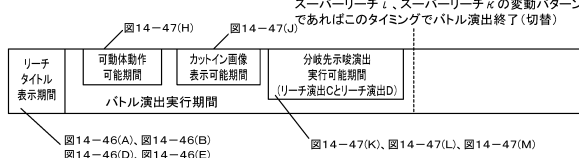
(A) リーチ演出 A のリーチ演出内容



(B) リーチ演出 B のリーチ演出内容



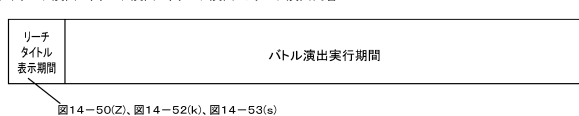
(C) リーチ演出 C、リーチ演出 D のリーチ演出内容



(D) リーチ演出 E、リーチ演出 F のリーチ演出内容

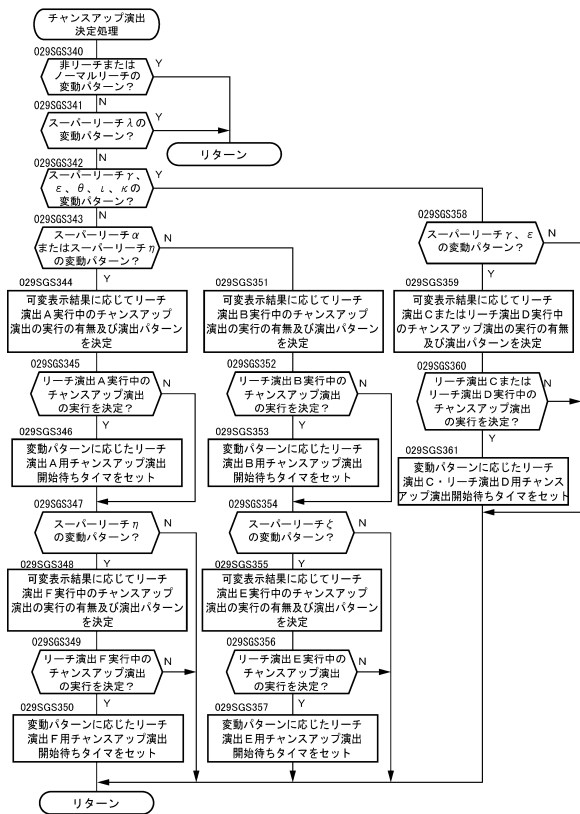


(E) リーチ演出 G、リーチ演出 H、リーチ演出 I のリーチ演出内容



【図 1 4 - 3 1】

【図 14-31】



【図 1 4 - 3 3】

【図 14-33】

(A) リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D におけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
カットイン画像表示可能期間	カットイン画像非表示	カットイン画像表示

(B) リーチ演出 E、リーチ演出 F、リーチ演出 G、リーチ演出 H におけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
操作促進画像表示期間	ブッシュボタン画像表示	スティックコントローラ画像表示

10

20

30

40

50

【図14-34】

【図14-34】

(A) リーチ演出A及びリーチ演出Cの実行におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	60%	35%	5%	0%
大当たり	5%	35%	60%	0%

(B) リーチ演出F実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンU
はずれ	40%	30%	20%	10%
大当たり	10%	20%	30%	40%

(C) リーチ演出B及びリーチ演出Dの実行におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	40%	30%	20%	10%
大当たり	10%	20%	30%	40%

(D) リーチ演出E実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンU
はずれ	60%	35%	5%	0%
大当たり	5%	35%	60%	0%

(E) リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

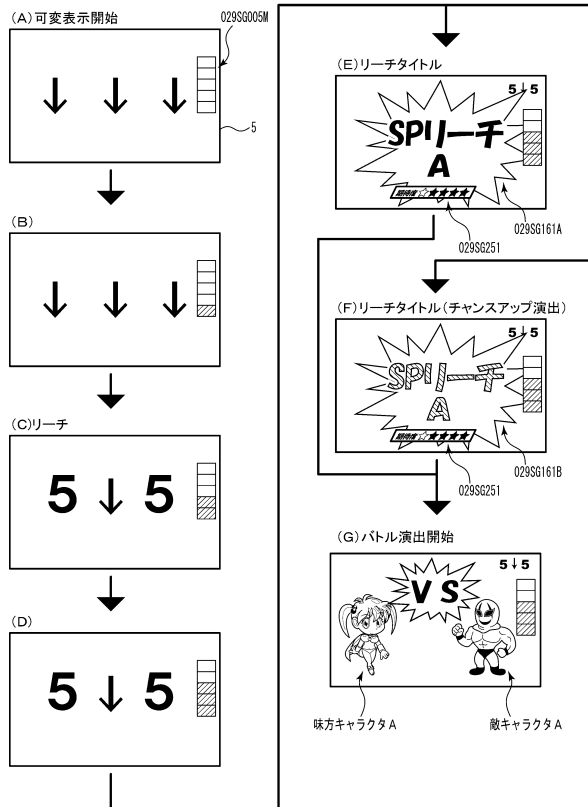
演出パターン	リーチタイトル 赤色表示	可動体動作	カットイン画像 表示
パターンP	実行	非実行	非実行
パターンQ	実行	実行	非実行
パターンR	実行	実行	実行

(F) リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

演出パターン	リーチタイトル 赤色表示	可動体動作	スティック コントローラ 画像表示
パターンS	実行	非実行	非実行
パターンT	実行	実行	非実行
パターンU	実行	実行	実行

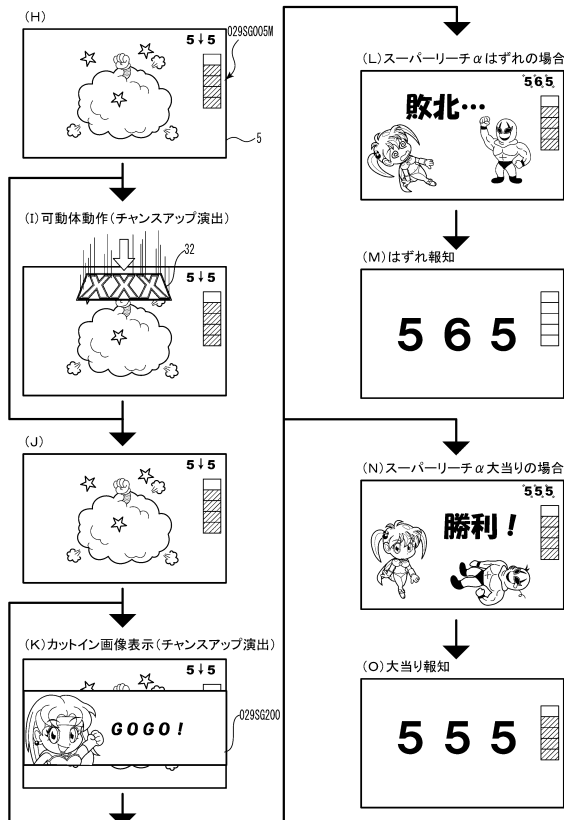
【図14-35】

【図14-35】



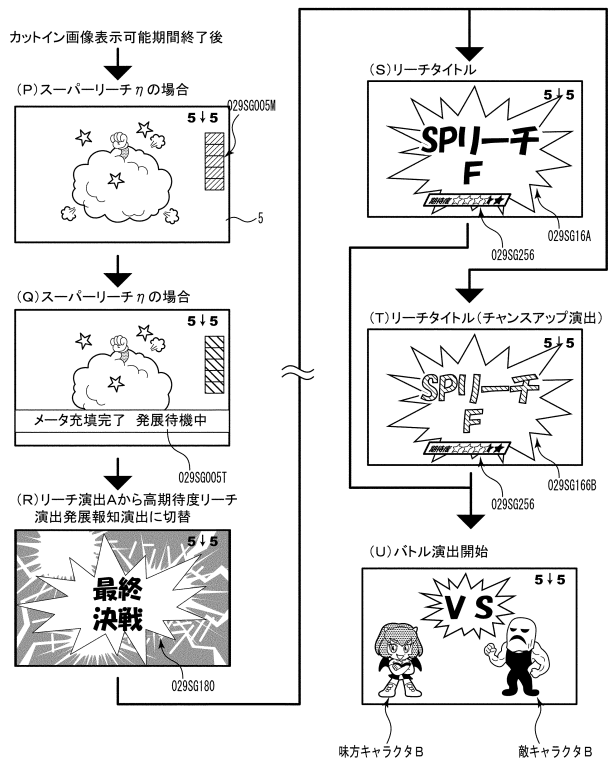
【図14-36】

【図14-36】



【図14-37】

【図14-37】



10

20

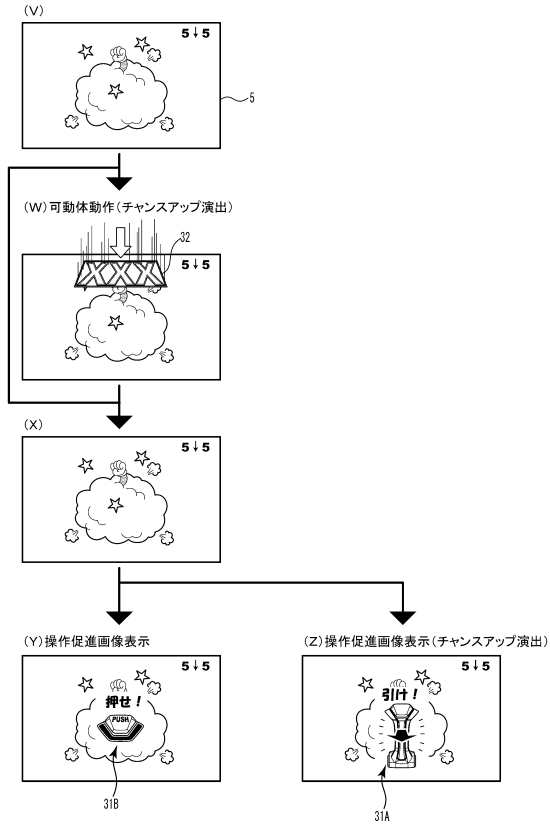
30

40

50

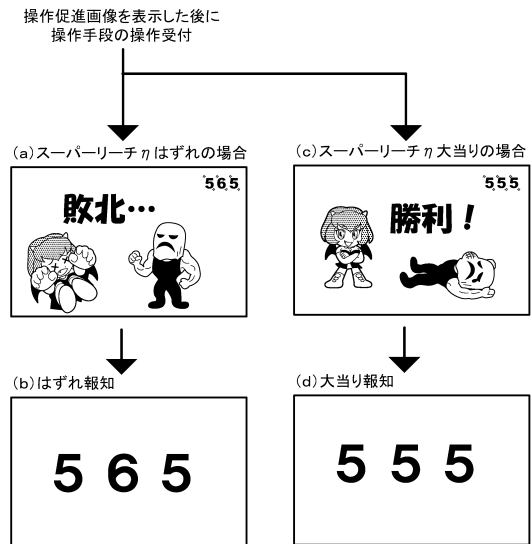
【図 14-38】

【図14-38】



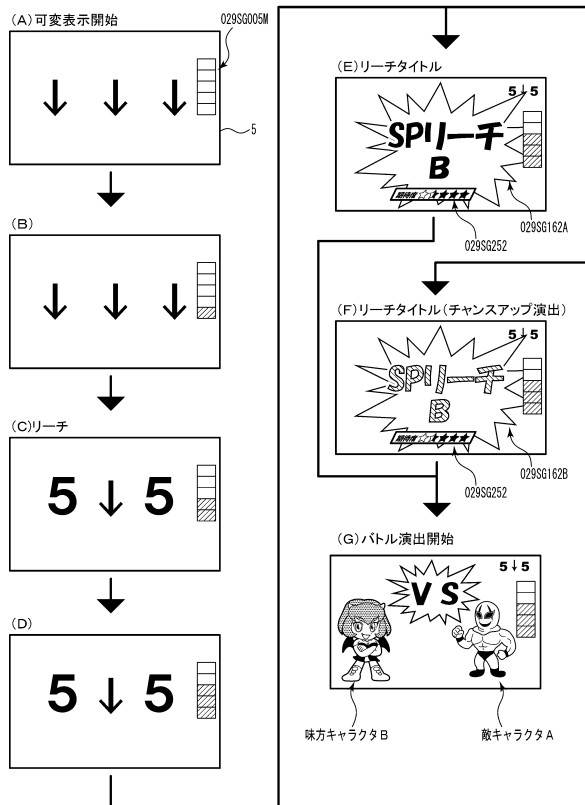
【図 14-39】

【図14-39】



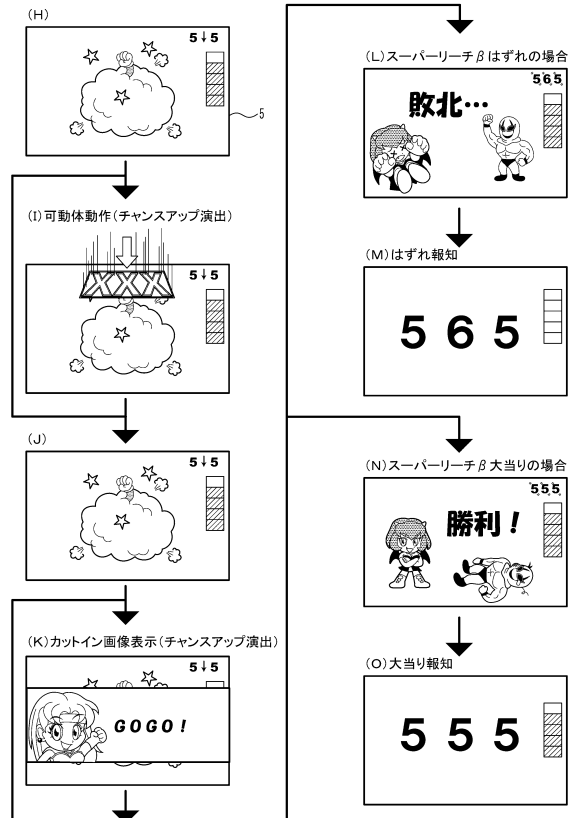
【図 14-40】

【図14-40】



【図 14-41】

【図14-41】



10

20

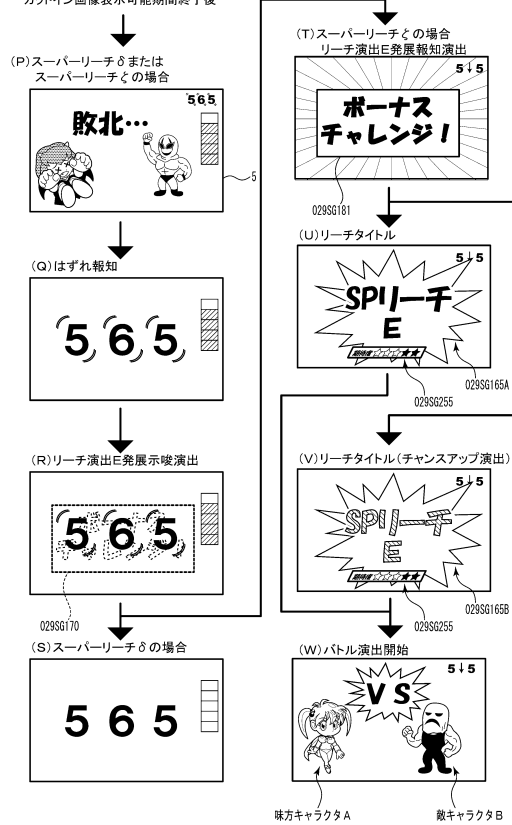
30

40

50

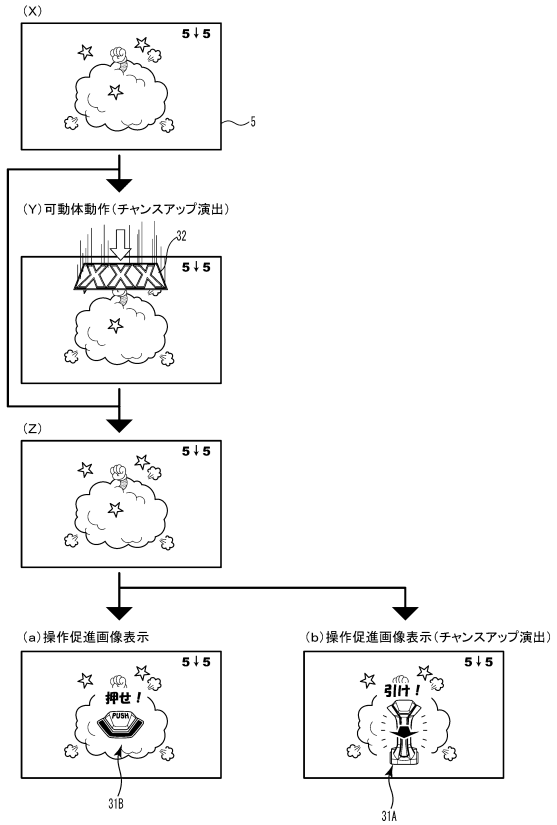
【図 14-42】

【図 14-42】
カットイン画像表示可能期間終了後



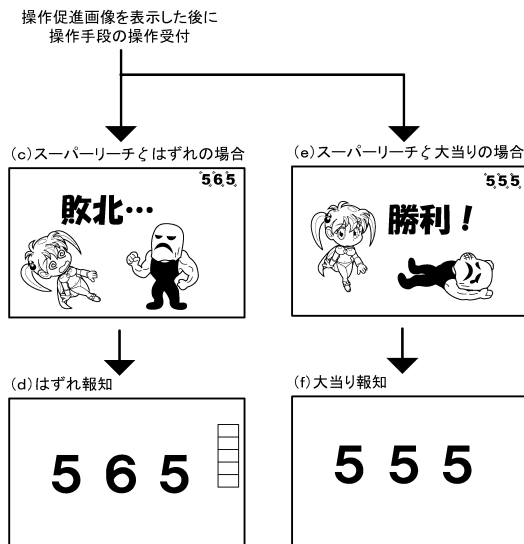
【図 14-43】

【図 14-43】
(X)



【図 14-44】

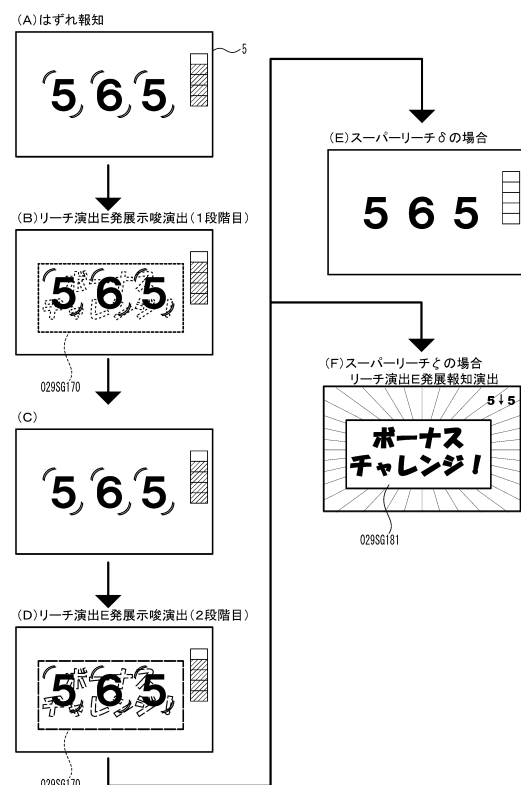
【図 14-44】



【図 14-45】

【図 14-45】

(Q)~(T)における詳細



10

20

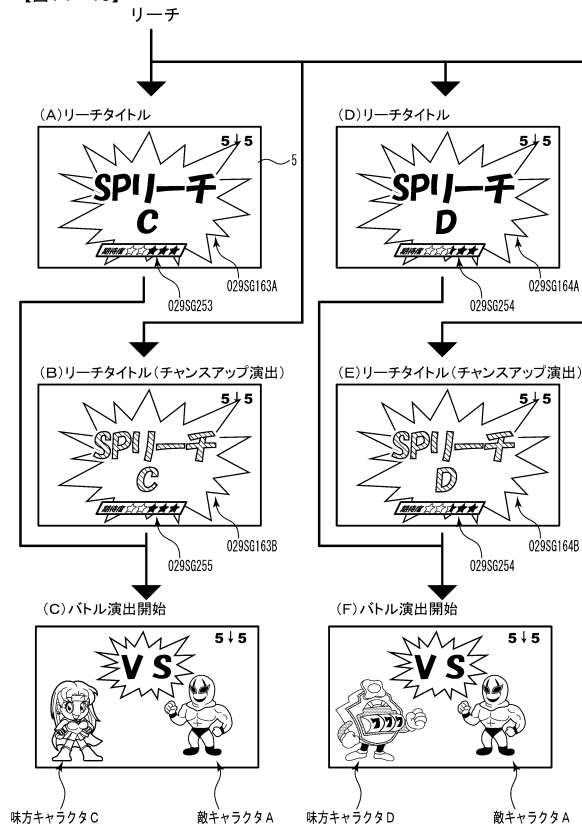
30

40

50

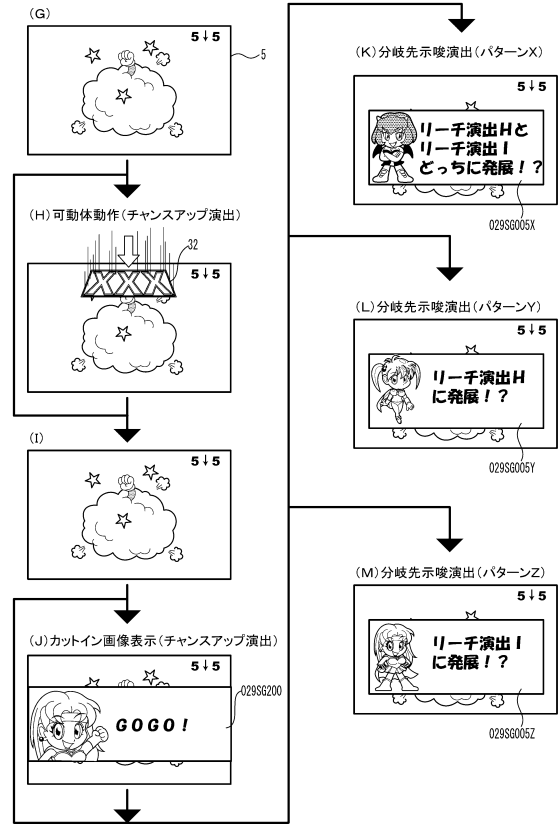
【図 14-46】

【図14-46】



【図 14-47】

【図14-47】



【図 14-48】

【図14-48】

分岐先示唆演出実行可能期間後

(N) スーパーリーチαはずれの場合



(O) スーパーリーチαはずれの場合



(P) はずれ報知



分岐先示唆演出実行可能期間後

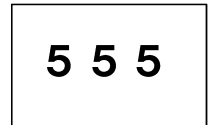
(Q) スーパーリーチα大当りの場合



(R) スーパーリーチα大当りの場合



(S) 大当り報知



【図 14-49】

【図14-49】

分岐先示唆演出実行可能期間後

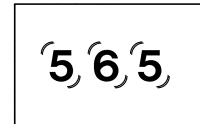
(T) スーパーリーチαはずれの場合



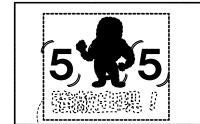
(U) スーパーリーチαはずれの場合



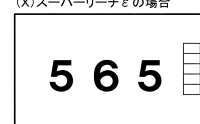
(V) はずれ報知



(W) リーチ演出G発展示唆演出



(X) スーパーリーチεの場合



(Y) スーパーリーチθの場合
リーチ演出G発展報知演出



10

20

30

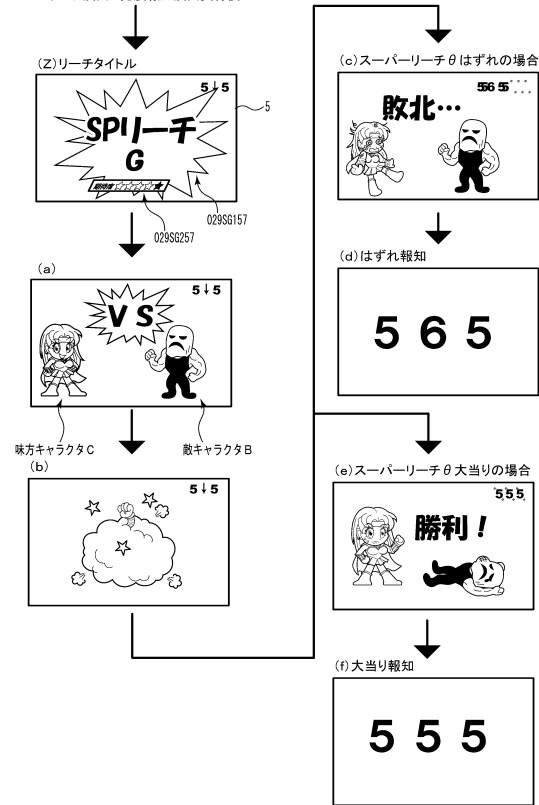
40

50

【図 14-50】

【図14-50】

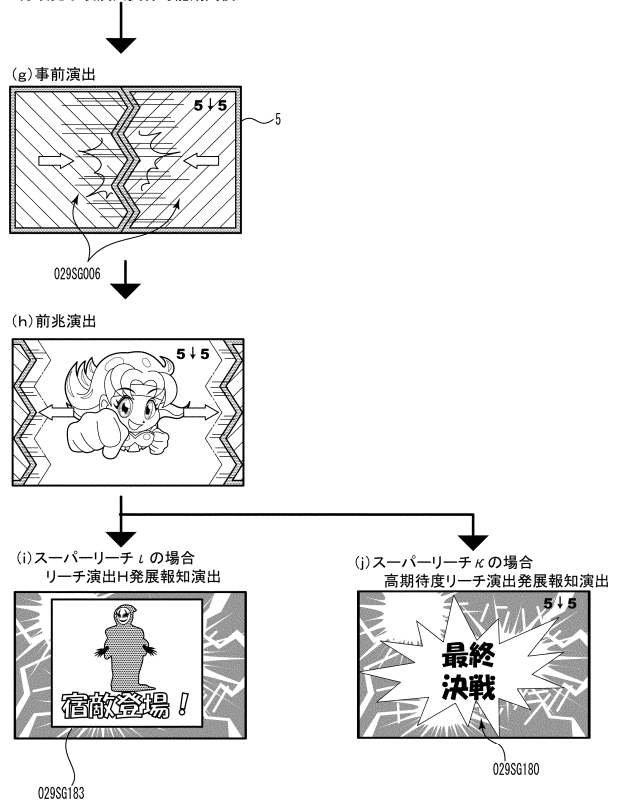
リーチ演出G発展報知演出実行後



【図 14-51】

【図14-51】

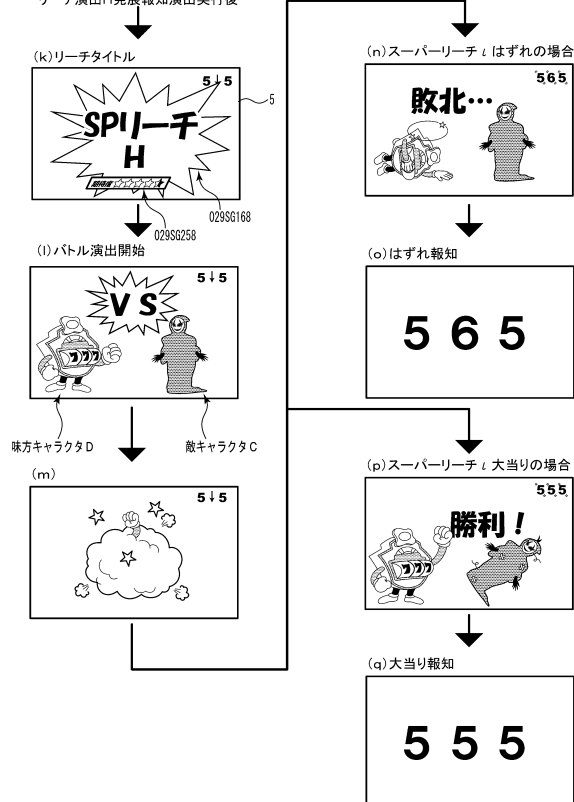
分岐先示唆演出実行可能期間後



【図 14-52】

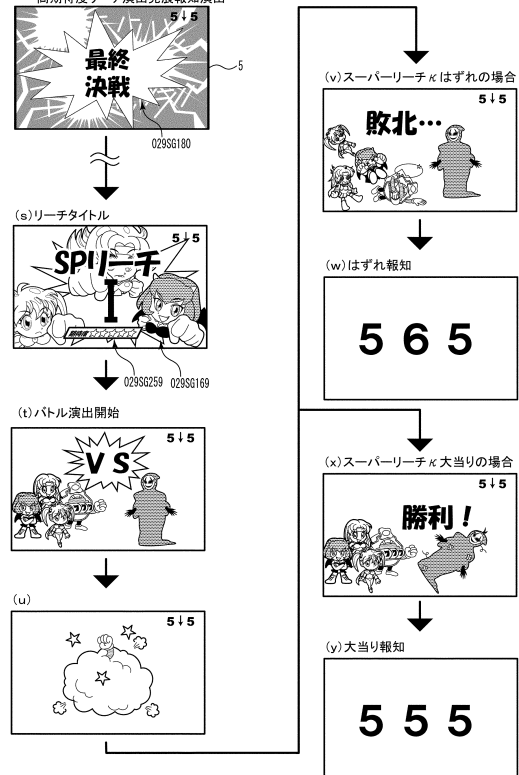
【図14-52】

リーチ演出H発展報知演出実行後



【図 14-53】

【図14-53】

(r)スーパーリーチκの場合
高期待度リーチ演出発展報知演出

10

20

30

40

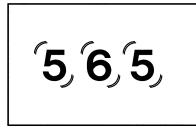
50

【図 14-54】

【図14-54】

(V)~(Y)の詳細

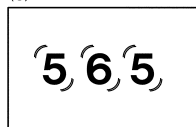
(A)はずれ報知



(B)リーチ演出G発展示唆演出(1段階目)



029SG171

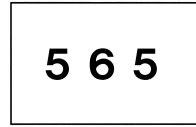


(D)リーチ演出G発展示唆演出(2段階目)



029SG171

(E)スーパーリーチεの場合

(F)スーパーリーチθの場合
リーチ演出G発展報知演出

029SG182

【図 14-55】

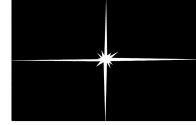
【図14-55】

図14-37(R)~図14-37(S)、
図14-53(r)~(s)の詳細

(A)高期待度リーチ演出発展報知演出



(B)ブラックアウト演出



(C)前段演出



029SG007

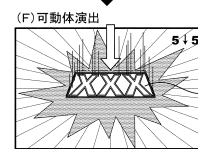
(D)切替演出



(E)後段演出



029SG008



(G)各変動パターンに応じたリーチタイトル



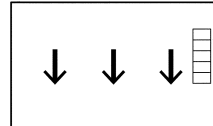
029SG259

029SG169

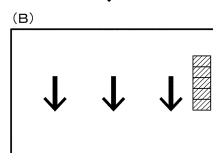
【図 14-56】

【図14-56】

(A)可変表示開始



029SG005M



(D)高期待度リーチ演出発展報知演出

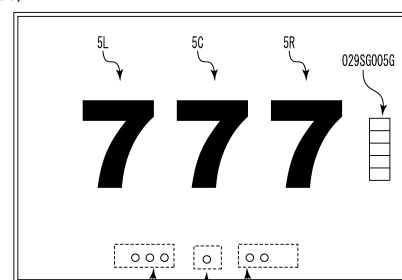


リーチ演出Iへ

【図 14-57】

【図14-57】 変形例029SG-1

(A)



029SG005D

029SG005F

029SG005U

10

20

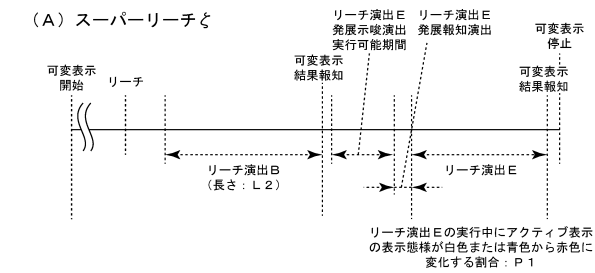
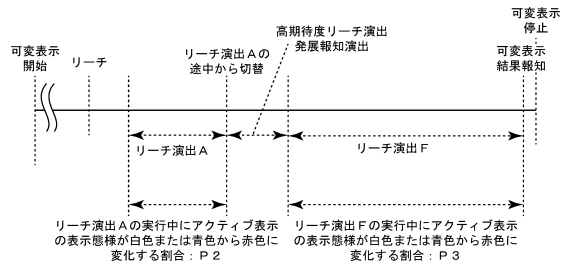
30

40

50

【図 14-58】

【図14-58】 変形例029SG-1

(B) スーパーリーチ η (A)、(B) のとき、 $P3 > P1$ 且 $P3 > P2$

【図 14-59】

【図14-59】 変形例029SG-6

スーパーリーチ κ の変動パターンにてリーチ演出Cの実行が決定された場合とリーチ演出Dの実行が決定された場合での分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターンX	パターンY	パターンZ
スーパーリーチ κ	リーチ演出C	15%	30%	20%	35%
	リーチ演出D	10%	30%	20%	40%

10

20

【図 14-60】

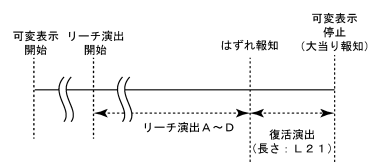
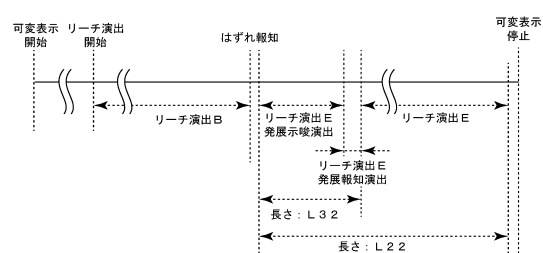
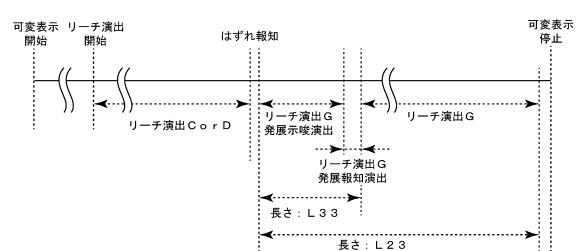
【図14-60】 変形例029SG-13

スーパーリーチ κ の変動パターンにてリーチ演出Cの実行が決定された場合とリーチ演出Dの実行が決定された場合でのチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
スーパーリーチ κ	リーチ演出C	40%	30%	20%	10%
	リーチ演出D	10%	20%	30%	40%

【図 14-61】

【図14-61】

(A) スーパーリーチ α 、 β 、 γ 大当り(B) スーパーリーチ ξ (C) スーパーリーチ θ 

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-042603 (JP, A)
特開 2017-209196 (JP, A)
特開 2019-098039 (JP, A)
特開 2016-165632 (JP, A)
特開 2018-051357 (JP, A)
特開 2019-000505 (JP, A)
特開 2013-215326 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02