

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7598740号
(P7598740)

(45)発行日 令和6年12月12日(2024.12.12)

(24)登録日 令和6年12月4日(2024.12.4)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全488頁)

(21)出願番号	特願2020-192183(P2020-192183)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年11月19日(2020.11.19)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-80951(P2022-80951A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和4年5月31日(2022.5.31)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年9月15日(2023.9.15)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	渡辺 剛史

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】

第1始動条件が成立したことにもとづいて第1識別情報の可変表示を行い、第2始動条件が成立したことにもとづいて第2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、

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と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出と、複数のキャラクタが移動する画像を表示する移動演出と、背景画像を表示する背景演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記移動演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、を含み、

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

可変表示の態様がリーチ態様となった後に特定リーチ演出が実行される特定可変表示パターンを含み、

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ときに制御される第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、を含む複数種類の前記示唆演出を、可変表示の態様がリーチ態様となる前において実行可能であり、

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、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が低く、

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特別状態におけるいずれの期間においても、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パターンを決定可能であり、

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せず、前記背景演出として、第1背景演出と、該第1背景演出とは背景画像が異なる第2背景演出と、を実行可能であり、

前記第1背景演出において前記移動演出を実行する場合、可変表示の開始から所定フレーム数日から該移動演出が開始するように、該移動演出を実行可能であり、

前記第2背景演出において前記移動演出を実行する場合、前記所定フレーム数日とは異なり可変表示の開始から特定フレーム数日から該移動演出が開始するように、該移動演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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、遊技機としてのパチンコ遊技機等において、例えば、通常大当たりが発生した後に、通常の遊技状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が1/300程度に設定され、実行された特図ゲームの回数が1000回に達しても大当たりが発生しないときには、遊技状態が天井確変状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が1/100程度に高められたもの等があった。また、通常の遊技状態で1000ゲーム大当たりが生じなかったときに、天井確変状態の代わりに時短状態を発生させてもよいことが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2005-95449号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1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。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 請求項1に記載の遊技機は、

第1始動条件が成立したことにもとづいて第1識別情報の可変表示を行い、第2始動条件が成立したことにもとづいて第2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、

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と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出と、複数のキャラクタが移動する画像を表示する移動演出と、背景画像を表示する背景演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記移動演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、を含み、

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

可変表示の態様がリーチ態様となった後に特定リーチ演出が実行される特定可変表示パターンを含み、

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ときに制御される第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、を含む複数種類の前記示唆演出を、可変表示の態様がリーチ態様となる前において実行可能であり、

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、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が低く、

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特別状態におけるいずれの期間においても、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パターンを決定可能であり、

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せず、前記背景演出として、第1背景演出と、該第1背景演出とは背景画像が異なる第2背景演出と、を実行可能であり、

前記第1背景演出において前記移動演出を実行する場合、可変表示の開始から所定フレーム数から該移動演出が開始するように、該移動演出を実行可能であり、

前記第2背景演出において前記移動演出を実行する場合、前記所定フレーム数目とは異なり可変表示の開始から特定フレーム数から該移動演出が開始するように、該移動演出を

10

20

30

40

50

実行可能である、

ことを特徴とする。

さらに、他の遊技機は、

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

非特別状態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、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

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、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

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

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

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

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

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になり、

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

前記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、

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とともに、より好適に群演出を実行することができるので、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。

10

20

30

40

50

- 【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。 10
- 【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。 20
- 【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。 30
- 【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。 40
- 【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。 50

【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。

【図11-44】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-45】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-46】(A)はリーチ予告実行決定テーブル、(B)～(E)はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-47】(A)～(D)はキャラクター予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-48】(A)～(D)は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-49】(A)～(D)は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-50】(A)～(C)は遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。

【図11-51】(A)は確変状態、時短状態Aのいずれ短縮非リーチ変動パターン、(B)は時短状態Bのい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】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】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】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】SPリーチE、SPリーチDの演出動作例である。

【図11-56】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図11-57】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図11-58】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図11-59】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図11-60】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図11-61】(A)～(C)はSPリーチE、C、Dにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。

【図11-62】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。

【図11-63】(A)～(C)は突入導入演出、(D)は時短突入演出Aの演出動作例を示す図である。

【図11-64】(A1)～(A4)は確変突入演出、(B1)～(B4)は時短突入演出Bの演出動作例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図11-65】特徴部069SGにおける実施の形態2としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図11-66】特徴部069SGにおける実施の形態2としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。

【図11-67】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-68】SPリーチDの演出動作例である。

【図11-69】遊技状態別の特徴を説明するための図である。

【図12-1】特徴部099SGにおいて、(A)は各乱数を示す説明図であり、(B1)、(B2)は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(C)は大当たり種別の説明図である。

10

【図12-2】(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12-3】可変表示結果に応じた変動パターンの説明図である。

【図12-4】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図12-5】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12-6】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12-7】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12-8】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12-9】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。

20

【図12-10】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12-11】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。

30

【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)はパチンコ遊技機の設計値の説明図である。

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【図13-10】SPリーチ演出Aの演出動作例を示す図である。

【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。

40

【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。

【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】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図15】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図16】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図17】枠ランプを説明するための図である。

50

- 【図 18】特図 L E D 基板および第 4 図柄ユニットを説明するための図である。
- 【図 19】遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。
- 【図 20】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。
- 【図 21】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。
- 【図 22】当り種別を説明するための図である。
- 【図 23】各乱数を説明するための図である。
- 【図 24】大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 25】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。
- 【図 26】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 27】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 28】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 29】大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 30】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 31】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 32】サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 33】各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。
- 【図 34】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 35】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 36】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 37】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】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 39】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 40】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 41】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 42】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 43】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 44】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 45】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 46】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 47】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 48】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 49】群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 50】群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 51】群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。
- 【図 52】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 53】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 54】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 55】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 56】6 人群予告の全体像を示す図である。
- 【図 57】群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。
- 【図 58】群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。
- 【図 59】群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。
- 【図 60】群予告演出の実行中に遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。
- 【図 61】爆チュー群予告の全体像を示す図である。
- 【図 62】群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。
- 【図 63】ステージ A における 6 人群予告の発生タイミングを説明するための図である。
- 【図 64】ステージ B における爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。

10

20

30

40

50

る。

【図 6 5】群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 6 6】群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 6 7】群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 6 8】群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 6 9】群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 7 0】群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 1】群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 2】リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 3】リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

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

20

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

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

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

【図 7 8】リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

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

30

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

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

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

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

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

40

【図 8 5】背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 6】全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 7】PUSH演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。

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

【図 8 9】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 9 0】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

50

50

- [illegible]

【図168】ステージAにおいてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。

【図169】ステージAにおいてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。

【図170】変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図171】変形例に係る犬群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図172】変形例に係る犬群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図173】6人群予告と犬群予告の比較を説明するための図である。

【図174】リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図175】リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【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CP

10

20

30

40

50

U103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。

10

【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5L、5R、5Cに表示される飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

20

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

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、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味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）、

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、各列の装飾識別情報の可変表示

50

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味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）、

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）、

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。

【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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

10

【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、装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

前記第1特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行され、前記第2特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行されない（例えば、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない部分。図11-51～図11-54参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態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、

30

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）、

40

ことを特徴としている。

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

【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

50

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 $\{t1(ta6 \sim ta7) > t2(tb3 \sim tb4)\}$ 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、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（ $ta7 \sim ta8$ ）と、時短状態Bにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $tb4 \sim tb5$ ）と、は共通である部分。図11-51参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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）、

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、

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

10

20

30

40

50

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

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

を備え、

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

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

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。

【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）、

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、

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

10

20

30

40

50

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

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

を備え、

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定され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)、

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】

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)、

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

10

20

30

40

50

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、

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。

【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）、

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、

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、

10

20

30

40

50

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

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、

10

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。）、

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）、

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、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。

30

【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）、

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

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り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SP非経由）と、は共通である部分）、

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。

10

【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。

20

【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）、

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。

30

【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、

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、

40

50

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）、

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、

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、

10

20

30

40

50

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

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

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

【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)、

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、

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】

(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、

10

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、

20

を備え、

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

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

30

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

40

ことを特徴としている。

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

50

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 S P 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 S P リーチ D の変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される部分。図 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、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【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、

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

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 62 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、CPU 103 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、

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 CPU 120 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

10

20

30

40

50

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

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

10

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高い部分。図11-69参照）、

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、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、

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

ことを特徴としている。

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

40

【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、

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。

50

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な第2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】

(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、

10

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、

20

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

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

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、

30

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）、

40

ことを特徴としている。

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

50

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

10

20

30

40

50

)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、

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

を備え、

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

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

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

【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、

10

20

30

40

50

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

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

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当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、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、

10

20

30

40

50

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CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図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CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）である部分）、

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

【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、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、

10

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

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

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

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

20

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、

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）、

40

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない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

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为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

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、

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

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態において動作促進演出が実行されることに注目させて興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

10

20

30

40

50

、「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。

10

【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。

20

【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CPU120は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン31Bがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Aや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態Bにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましい）、

30

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、

40

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

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

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

50

を備え、

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

【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、

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）の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記演出実行手段が1の変表示において実行可能な前記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」

10

20

30

40

50

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。

10

【0068】

（SG2020-084）形態2-23の遊技機は、形態2-1～形態2-22のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

20

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

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、

30

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、90%）は、時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い部分。図11-69参照）、

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、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）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

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

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

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の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実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出（例えば、「一撃」操作の操作促進表示）と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出（例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示）と、があり、

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

【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、

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、プッシュセンサ35B）と、

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

を備え、

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

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）、

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、

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の変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第1

50

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。

10

【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、

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、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）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで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、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）、

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。

40

【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

50

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

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

前記第2特別状態における1の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、

特別識別情報の変表示に対応して装飾識別情報の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変表示を実行する部分)と、

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

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、

30

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

40

50

りも低い部分。図 1 1 - 5 0 参照)、
ことを特徴としている。

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

【 0 0 7 7 】

(S G 2 0 2 0 - 0 9 1) 形態 1 - 4 2 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 1 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 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄(特に第 2 特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 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 3 2)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 1 2 0 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、9 0 0 回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(例えば、時短状態 B)と、を含み、

前記演出実行手段が 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、9 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の「パターン A - 1」の実行割合(例えば、1 0 %)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、2 0 %)よりも高い部分。図 1 1 - 5 0 参照)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された場合は、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。

【 0 0 7 8 】

形態 1 - 4 3 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 2 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

10

20

30

40

50

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

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やや枠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）、

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、

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）、

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、

10

20

30

40

50

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）、

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】

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、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

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

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

動作可能な可動体（例えば、可動体32）と、

前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定

10

20

30

40

50

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態A」において可変表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。

【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、を含み、

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

10

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

20

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たり遊技状態に制御されることを報知した大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図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。

30

【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たりである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である部分。図11-59（D1）参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで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、

50

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。

10

【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、

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）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで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、

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

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

50

了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記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）、

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たり遊技状態に制御されることを報知した大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図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にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

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

を備え、

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

前記可変表示パターン決定手段は、

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

前記第2特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である（例えば、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（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にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

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

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、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、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 0 6 9 S G 4 7 0 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 0 6 9 S G 4 7 0 と確変用画像 0 6 9 S G 4 7 1 とからなる突入画像 0 6 9 S G 4 7 2 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 0 6 9 S G 4 7 0 と共通の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B を表示する部分。図 1 1 - 5 0、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 4 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 - 5 5 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 5 4 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、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 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、CPU 103 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

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 CPU 120 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】

(S G 2 0 2 0 - 0 9 8) 形態 2 - 3 0 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 2 9 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、

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 CPU 120 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、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

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

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

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

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

を備え、

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

10

20

30

40

50

(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 (6 R)、大当り B (6 R)) 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 (10 R)) 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、S P 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「大当り C (10 R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 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 (10 R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「S P 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 (10 R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「S P 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、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄 (特に第 2 特別図柄) の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分) と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段 (例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 SGS62 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、CPU 103 が、ステップ 069 SGS111 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 CPU 120 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

10

20

30

40

50

記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、
前記有利状態は、第1有利状態（例えば、大当りA（6R）、大当りB（6R））と、
該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態（例えば、大当りC（10R））と、を含み、

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、100%）は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD（全回転）」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチ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）、

10

20

30

40

50

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、

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、

10

20

30

40

50

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。

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。

【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、

20

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

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

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

30

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

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）、

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。

【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

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 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 α は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 ν よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【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、

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

ことを特徴としている。

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

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

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、

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

10

20

30

40

50

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）、

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】

（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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

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、遊技媒体が進入可能な第1状態(例えば、開状態)と該第1状態よりも遊技媒体が進入し難い第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

10

20

30

40

50

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）、

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、

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）、

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

10

20

30

40

50

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）、

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）、

10

前記第1特別状態の期間値は、前記第1回数と前記割合aと前記平均可変表示期間Aとを乗算した保留0対応値と、前記第1回数と前記割合bと前記平均可変表示期間Bとを乗算した保留1対応値と、前記第1回数と前記割合cと前記平均可変表示期間Cとを乗算した保留2対応値と、前記第1回数と前記割合dと前記平均可変表示期間Dとを乗算した保留3対応値と、の合計値である（例えば、期間値αは、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される部分）、

ことを特徴としている。

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

20

【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）、

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）、

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）、

50

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

10

20

30

40

50

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）、

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】

20

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）、

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2回数に占める割合が割合b'であり（例えば、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、b'は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの可変表示が該時短状態Aの1100回の可変表示に占める割合である部分）、

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

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

50

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 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 F であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合 f' であり（例えば、 F は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 f' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの可変表示が該時短状態 B の 1100 回の可変表示に占める割合である部分）、

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

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

前記第 2 特別状態の期間値は、前記第 2 回数と前記割合 e' と前記平均可変表示期間 E とを乗算した保留 0 対応値と、前記第 2 回数と前記割合 f' と前記平均可変表示期間 F とを乗算した保留 1 対応値と、前記第 2 回数と前記割合 g' と前記平均可変表示期間 G とを乗算した保留 2 対応値と、前記第 2 回数と前記割合 h' と前記平均可変表示期間 H とを乗算した保留 3 対応値と、の合計値である（例えば、期間値 β' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第 2 特別状態の期間値を得ることができる。

【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、

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

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

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 2 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 K であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合 k' であり (例えば、K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 k' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの可変表示が該確変状態の 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（ $t a 2 \sim t a 5$ のうちの $t a 3 \sim t a 4$ ）において可動体演出を実行可能な部分）、

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

10

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018SG250B）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13-14（D1）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LP3-2）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13-6（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。

20

【0128】

形態3-2の遊技機は、形態3-1に記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される割合は、前記第2特定演出が実行されたときよりも前記第1特定演出が実行されたときの方が高い（例えば、スーパーリーチ α の変動パターンよりもスーパーリーチ β の変動パターンの方が大当たり期待度は高いので、SPリーチ演出AよりもSPリーチ演出BやSPリーチ演出Cの方が大当たり期待度は高い（大当たり期待度：SPリーチ演出A<SPリーチ演出B<SPリーチ演出C）部分）、

30

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。

【0129】

形態3-3の遊技機は、形態3-1または形態3-2に記載の遊技機であって、

前記特別演出の実行期間は、前記第1特定演出と前記第2特定演出とで共通である（例えば、SPリーチ演出A～Eにおける「決め演出」の実行期間（ $t a 3 \sim t a 4$ ）は、SPリーチ演出A～Eにおいて共通とされている（ $t a 3 \sim t a 4$ ；SPリーチ演出A=SPリーチ演出B=SPリーチ演出C=SPリーチ演出D=SPリーチ演出E）部分）、

40

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。

【0130】

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

50

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部分）、

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。

【0131】

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、SPリーチ演出E）を実行可能であり、

前記有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出が実行されたときと前記第3特定演出が実行されたときとで異なり（例えば、低ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてSPリーチ演出Bに対応するSPリーチβ変動パターンの決定割合は300/997であり、高ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてSPリーチ演出Eに対応するSPリーチγ変動パターンの決定割合は800/997である部分）、

前記第3特定演出においては、前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される前記特別演出の実行期間において前記可動体の動作に応じた前記第1特定演出と共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像018SG250B）が表示されるとともに前記特別キャラクタ（例えば、キャラクタ画像018SGX2）が表示され、

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

【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（大当たり報知）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

10

20

30

40

50

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、S P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）、

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、いずれの種類の前記S Pリーチ演出A～Eでも共通である（音パターンBP0-1～3）部分。図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BP2-1～4である部分）、

ことを特徴としている。

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

【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、

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

10

20

30

40

50

）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（t a 2～t a 5のうちのt a 3～t a 4）において可動体演出を実行可能な部分）、

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

前記特定演出が前記第1態様にて実行された場合に該第1態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行されず、前記特定演出が前記第2態様にて実行された場合に、該第2態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行される（例えば、S Pリーチ演出Bの場合、S P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）、S Pリーチ演出Dの場合、S P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変化させる特殊演出を実行可能であり、

前記特定演出が前記第2態様にて実行されたときの前記特殊演出は、前記事後演出の後に実行される（例えば、S P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）、S P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、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 a 0～t a 7）において、S P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t a 5から、予め定められた大当たり組合せ

10

20

30

40

50

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、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（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）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 t_{a5} 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 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（ $t_{a0} \sim t_{a7} : SPリーチ\gamma < SPリーチ\beta$ ）、SPリーチ γ において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）は、SPリーチ β において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）よりも長い（ $t_{a4} \sim t_{a7} ; SPリーチ\gamma > SPリーチ\beta$ ））、

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、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部018SGのパチンコ遊技機1）であって、

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

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタX-1）と特別キャラクタ（味方キャラクタA-1）とを表示し該特定キャラクタと特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出（例えば、SPリーチ演出D）と、前記特定キャラクタとは異なる特殊キャラクタ（敵キャラクタX-2）と前記特別キャラクタ（味方キャラクタA-1）とを表示し該特殊キャラクタと該特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、SPリーチ演出E）と、を実行可能であり、

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

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

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

10

20

30

40

50

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、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、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。

10

【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、

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。

20

【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。

30

【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））、

40

50

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

10

20

30

40

50

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 S P 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 (6 R)」(第 1 有利状態) よりも遊技者にとって有利な「大当り C (10 R)」(第 2 有利状態) に制御される割合は、S P リーチ演出 D が実行された場合は 40%、S P 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 S P 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 (6 R)」(第 1 有利状態) よりも遊技者にとって有利な「大当り B (6 R)」(第 2 有利状態) に制御される割合は、S P 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】

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、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 a 5 ~ t a 7) 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 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、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E に対応する事後演出 B の予定出球報知パートにおける可動体 L E D 208 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターン（発光パターン L P 4-5、L P 4-6）は共通である一方、S P リーチ演出 A に対応する事後演出 A の可動体 L E D 208 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターン（発光パターン L P 4-2、L P 4-3）と、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E に対応する事後演出 B における可動体 L E D 208 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターン（発光パターン L P 4-5、L P 4-6）と、は異なる部分。図 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。

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。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。

【 0 1 5 8 】

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。

【 0 1 5 9 】

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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。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。

【 0 1 6 0 】

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。

【 0 1 6 1 】

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。

【 0 1 6 2 】

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 1 6 3 】

画像表示装置 5 の下方には入賞球装置 6 A が設けられており、該入賞球装置 6 A の右側

10

20

30

40

50

方には、可変入賞球装置 6 B が設けられている。

【0164】

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

【0165】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（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 6 B 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 8 1 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 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【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 6 B 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 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0167】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2（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 8 2 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 8 2 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 1 4 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 1 0 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 1 0 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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 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、普通図柄保留表示器25Cが設けられている。普通図柄保留表示器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通図ゲームの数である普通図柄保留記憶数を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の近傍位置にはアタッカランプ9c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32が設けられている。また、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。該可動体ランプ9dと前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c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9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d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。

【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31Aが取付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図3参照）により検出される。

【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31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図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31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【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

10

20

30

40

50

能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取付けられてもよい。

【0183】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 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 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 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 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【0184】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 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 2 9 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 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 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 3 a が回転可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a 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 3 a 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、縦長の方角枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【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 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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 6 B 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 6 A 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 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0190】

可変入賞球装置 6 B 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 4 B 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。

10

【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として大当り遊技状態に制御される。

【０１９４】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

20

【０１９５】

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

【０１９６】

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

30

【０１９７】

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

【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。

40

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

【０２００】

50

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。

【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。

10

【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、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

20

【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】

30

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

【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たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

40

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

【0208】

50

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

【0209】

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

【0210】

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。

10

【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】

CPU 103 は、ROM 101 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、ROM 101 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、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 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、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

20

【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、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

30

【0221】

I/O 105 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。

【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。

40

【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

50

となる。

【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。

【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、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0233】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音

10

20

30

40

50

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

【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 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

10

【0236】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 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/O 125 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。

20

【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、CPU 103 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 CPU 103 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。

30

【0241】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 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、RAM 102 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 RAM 102 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。

40

【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

50

実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 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った場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【 0 2 4 4 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、R A M 1 0 2 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。

10

【 0 2 4 5 】

ステップ S 5 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 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。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。

【 0 2 4 6 】

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。

20

【 0 2 4 7 】

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。

30

【 0 2 4 8 】

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。

【 0 2 4 9 】

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。

40

【 0 2 5 0 】

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、

50

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 12 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。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 17 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 90 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S6 の初期化处理とともにステップ S7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S4 の復旧処理とともにステップ S5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 51 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【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 S8）。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 S9）、割込みを許可する（ステップ S10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（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 S21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（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 S23）。

【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 S24）。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 S25）。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 S26）。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

10

20

30

40

50

く) 普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【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 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する(ステップ S 2 7)。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

【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 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップ S 1 0 1)。

【0259】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

20

【0260】

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

30

【0261】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 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)。

40

【0262】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル(乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル)が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

50

【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。

【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。

10

【0265】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

20

【0266】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」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。

【0267】

30

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【0268】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

40

【0269】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大

50

当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 2 7 0 】

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

【 0 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。

【 0 2 7 2 】

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。

【 0 2 7 3 】

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。

【 0 2 7 4 】

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MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図7（B）に示す通りである。

【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。

【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。

【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。

【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ているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【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。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【0286】

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。

40

【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。

【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

50

るとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値 6 の大当たり判定値の範囲（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たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【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たりを判定するための大当た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 65317～65535 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 65317～65425 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である 65317 から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関する CPU103 の処理負荷を低減することができるようになっている。

【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】

大当たり種別は、大当た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、大当たり種別は、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。

【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 CPU120 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 CPU120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S71）、RAM122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S72）。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行される。

【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 S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰返し実行して待機する。【0 2 9 5】

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

【0 2 9 6】

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

【0 2 9 7】

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

【0 2 9 8】

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

【0 2 9 9】

図 1 0 は、演出制御プロセス処理として、図 9 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【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。

10

【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123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【0303】

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

30

【0304】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態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。

40

【0305】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容

50

に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出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。

【0306】

ステップ S175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

【0307】

（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】

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

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

。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11-64に基づいて説明する。尚、本特徴部069SGにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「069SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部069SG、099SG、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、大当た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、大当たり確率が約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、大当たり発生後に、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た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たりが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、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、複数種類の大当たりのうち大当たり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、複数種類の大当たりのうち大当たりBまたは大当たり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及び大当たり開始ゲート０６９ＳＧ０４２に内蔵されている大当たり開始スイッチ０６９ＳＧ０２４が接続されている。

【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、大当たり遊技中に当該大当たり遊技のラウンド数（大当たり種別）を表示可能なラウンド表示器０６９ＳＧ１３１、大当たり遊技状態、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たりとなった場合は、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。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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、ROM 101には、CPU 103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、ROM 101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部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。

10

【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。

【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、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

20

【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069SG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。

30

【0338】

ROM 101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)に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図11-3(C2)に示す大当た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。

40

【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たりの当選確率（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たりの当選確率（出球率）が変わる構成としてもよい。

【0340】

（大当たり種別判定テーブル）

図11-3(C1)及び図11-3(C2)は、ROM 101に記憶されている大当たり

50

種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当た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）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図11-3（C1）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）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【0341】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たり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。

10

【0342】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、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。

【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。

20

【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。

30

【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。

【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。

40

【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】

50

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。

【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。

【0350】

本例では、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。

【0351】

尚、本実施の形態では、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。

【0352】

また、本実施の形態では、例えば、第2特別図柄用の大当たり種別として、大当た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たり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、大当た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)行われる大当たりD等を設けてもよく、このようにすることで、ほぼ次回大当たり濃厚であるため興趣向上するとともに、大当たりDの終了後、110回の確変状態において大当た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)で大当たりが発生せずに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。

【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、大当たり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、低確状態で大当たり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、低確状態で大当たり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。

【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、大当た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。

10

【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。救済時短を経由した時短状態は、大当た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＝大当たり確率、ｎ＝可変表示回数）

【０３５７】

20

具体的には、例えば、本実施の形態における大当たり確率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、大当た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、大当た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の場合の大当た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。

30

【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。

40

【０３６１】

一方、図１１－５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当た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の場合の大当た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。

50

【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。

【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。

【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。

【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。

【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 $\{(7s \times 95) + (50s \times 5)) \div 100 = 9.15\}$ 、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。

【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 $\{(9.15 + (5.55 \times 109)) \div 110 = 5.58\}$ 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 $\{(22s \times 5) + (55s \times 95)) \div 100 = 62.85\}$ 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 $\{(7s \times 97) + (25s \times 3)) \div 100 = 7.54\}$ 、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。

【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 $\{(7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985\}$ 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】

10

20

30

40

50

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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

の時短状態であって、第1時短状態と第2時短状態とにおける1の可変表示期間は、本実施の形態の時短状態Bにおける1の可変表示期間よりも短いことが好ましい。

【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「大当たり」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たりとなる大当たり用の非リーチ変動パターンである。

10

【0392】

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。

20

【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た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た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「大当たり」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。

30

【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。

40

【0395】

また、スーパーリーチ大当たり変動パターン(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と、

50

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。

【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。

【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。

【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「大当り」であるか（「時短付きはずれ」であるか）の決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当りとなる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【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「大当り」で大当り種別が「大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りC」となる

10

20

30

40

50

旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

【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。

【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。

10

【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と、（ii）大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合とで、救済時短到達変動において異なるEXTデータが設定された図柄確定指定コマンドが送信される。具体的には、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドが送信される。また、（ii）大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が2.0秒となる図柄確定B指定コマンドが送信される。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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

50

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たりが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。尚、本例では、ステップS9において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「900」）とが対応しているため、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

10

【0419】

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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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、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

10

【0427】

（特別図柄通常処理）

図11-11および図11-12は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ069SGS51）。具体的には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ069SGS52）。具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップ069SGS53）。第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップ069SGS54）。

20

【0428】

本実施の形態では、ステップ069SGS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示に対して、第2特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の可変表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の可変表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

30

【0429】

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。

【0430】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する（ステップ069SGS55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

40

【0431】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ069SGS56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保

50

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。

【0432】

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

10

【0433】

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

【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】

20

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ことに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、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大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

30

【0436】

大当りとすること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、大当りとすることに決定しなかった場合には（ステップ069SGS63；No）、ステップ069SGS66に移行する。

40

【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

50

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に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「110」をセット（ステップ069SGS172参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「111」をセットするように構成してもよい。

【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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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、大当りBとすることに決定した場合には特

50

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「ー」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069SGS132）。

【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、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS133）。大当た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）。

【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、大当た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、大当た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たりが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。

【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、大当たりとなった場合に、その大当たりのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「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、大当た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、大当たり遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【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、大当たり開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ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たり開放前処理（ステップS144）に対応した値に更新する（ステップ069SGS140）。

10

20

30

40

50

【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）。

【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か

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

10

20

30

40

50

変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 A において、大当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、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 B において、大当りが発生することなく 1100 回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（P）（P-1）RAM クリア処理後や、（P-2）確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 900 回に到達した場合、又は（Q）（Q-1）時短状態 A における 110 回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 790 回に到達した場合）には時短状態 B（救済時短経由の時短状態）に制御される。

【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、「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。

【0478】

また、図11-17(A)～(D)に示すように、遊技者は、大当たりの終了後から「遊タイム」に制御されるまでの期間にわたり、大当たりがない状態で遊技を続けており(「はまっている」)、その期間には様々な予告演出が実行されて煽られ続けている。また、900回の可変表示となると、例えば、大当たり終了後から可変表示が第1回数(例えば、105回)実行されたとき(図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、506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れられてかなり気が減入っているので、「遊タイム」においても煽り演出が頻発すると遊技意欲が低下してしまう。

【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)実行されることで、時短状態Bに制御されている期間に大当た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た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た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た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=0～110)が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。

【0484】

このとき、第2特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域069SG013にアクティブ表示069SG003が表示されており、第2保留記憶数の値が4であることに対応して、第2保留表示領域069SG012に第2保留表示069SG002が4つ表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数(例えば、数字の「0」など)、第2保留記憶数(例えば、数字の「4」など)及び飾り図柄に対応する小図柄(例えば、矢印「↓↓↓」)を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【0485】

尚、上記第1保留記憶数、第2保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機1に生じたエラー状態を示すエラー表示(図示略)や、時短残表示069SG201、右打ち報知画像069SG400などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側(上位レイヤー)に表示することで、演出画像が重複して第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側(下位レイヤー)に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【0486】

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5SLに表示される小図柄など参照)。第4図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体32が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPUは、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPUは、第2可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。

【0487】

また、第1特図用LED069SG032や第2特図用LED069SG033など、画像表示装置5以外の個所(例えば、遊技盤2の所定個所である特別可変入賞球装置7など)に設けた第4図柄表示装置にて表示される図柄を第4図柄とも言う。

【0488】

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

10

20

30

40

50

る場合に、飾り図柄の背景画像として昼の街の風景をあらわした第1背景画像069SG310が表示され、画像表示装置5の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲーム0回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面上部の演出モード表示069SG221、画像表示装置5の画面左下部の時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0～100）、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

【0489】

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、XX=1～300）が表示される。

【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の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第2保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【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の画面右下部の右打ち報知画像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

10

20

30

40

50

右下部に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 が表示されるようになっていて、時短状態 B において大当たりが発生せずに 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後は、画像表示装置 5 に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 が表示されないようにしている。このようにすることで、時短状態 B において大当たりが発生せずに 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに 9 0 0 回の可変表示が実行されれば時短状態 B に制御されるとおわせてしまうことを防止できる。

【0 4 9 5】

また、本実施の形態では、図 1 1 - 1 9 (B 1) 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 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、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 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、時短回数が残りが 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、大当たり B 又は大当たり C 経由の確変状態に制御される場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御される。図 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

10

20

30

40

50

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。

【0501】

次いで、図 11-20 (B) に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されており、時短回数カウンタの値が 0～10 である場合に、画像表示装置 5 の画面左下部に、時短回数カウンタの値が 11～110 であった場合の時短残表示 069SG201 よりも拡大した態様の強調時短残表示 069SG201 (本例では、「残り XX 回」の文字、XX=0～10) が表示されている。尚、強調時短残表示 069SG201 は、時短残表示 069SG201 を拡大した態様に限らず、時短残表示 069SG201 の表示色を変えたり、時短残表示 069SG201 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 069SG201 から強調時短残表示 069SG201 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。

10

【0502】

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 (XXX X は付与された遊技球の総数) とが含まれている。

20

【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。

30

【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 8 L、8 R から「左打ちしてください」の音声再生出力される。

40

【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 110 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 069S

50

G202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。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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別回数表示の表示態様を変化可能である。図11-21は、可変表示回数表示又は特別回数表示が表示されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0517】

図11-21（A）に示すように、救済時短回数カウンタの値が301～900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069SG202（本例では、「ゲームXXX回」の文字、XXX=0～699など）が表示される。可変表示回数表示069SG202の数字（XXX）は、可変表示が実行されるごとに加算表示される。

20

【0518】

図11-21（B）に示すように、救済時短回数カウンタの値が31～300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069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の白色文字、及び白色の三角形のオブジェクト、XXX=31～300）が表示される。

【0519】

図11-21（C）に示すように、救済時短回数カウンタの値が30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069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、XXX=30）が所定期間（例えば、約3秒）拡大表示された後、図11-21（D）に示すように、画像表示装置5の画面右下部に移行して縮小表示される。そして、救済時短回数カウンタの値が1～30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069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、XXX=1～30）が表示される。

30

【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069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSH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。

40

【0521】

また、本実施の形態では、特別回数表示069SG203が表示されている期間においては、可変表示回数表示069SG202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069SG202を表示したまま特別回

50

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。

【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。

【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、（i i）大当たり後、9 0 0 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 2 0 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（i i）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。

【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 1 1 - 2 2 ~ 図 1 1 - 2 5 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

10

20

30

40

50

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。

【0528】

先ず、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、CPU103が第1特別図柄の可変表示 (救済時短回数カウンタの値が1である場合の可変表示) を終了させるタイミングで (図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CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組合せ (本例では、「146」) を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せを確定停止させる。

【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であることに基づいて、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づいて、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11-22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特別図柄の可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、可変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興味が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像069SG400を表示した後、右打ち報知画像069SG401をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

【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

10

20

30

40

50

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。

【0535】

（(ii)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。

10

20

30

40

50

【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、小図柄表示領域において直前に実行された小図柄の組合せ(本例では、「234」)を表示させる。

【0541】

尚、図11-24(A)及び図11-25の例では、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)が経過して遊技状態が時短状態Bに制御されるタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示される例を示しているが、このような形態に限らず、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)が経過して遊技状態が時短状態Bに制御されるタイミングとは異なるタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。例えば、遊技状態が時短状態Bに制御された後、(A)客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B)時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されたタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。また、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)のうち、0.5秒が経過したタイミング(本例では図柄確定A指定コマンドにより指定される図柄確定期間)が経過したタイミング(本例では、T4のタイミング)で、時短突入演出B(図11-25(D))が実行されることなく、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。

【0542】

また、図11-23(B)や図11-25(B)においてシャッター画像069SG250を表示するときに、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069SG250を共通に表示する場合において、区別しやすくなる。

【0543】

また、本実施の形態では、図11-22~図11-25で説明したように、(i)RAMクリア後に救済時短に到達するときと、(ii)大当たり後、900回の可変表示で救済時短に到達するときとで、演出態様が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記(i)のときと前記(ii)のときとで共通の態様の演出が実行されるようにしてもよい。つまり、前記(i)のときと前記(ii)のときとで時短突入演出Bを実行するようにしてもよいし、前記(i)のときと前記(ii)のときとで時短突入演出Bを実行しないようにしてもよい。また、前記(i)のときと前記(ii)のとき

とで、態様が異なる時短突入演出Bを実行するようにしてもよい。

【0544】

また、図11-24(A)及び図11-25の例では、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)に時短突入演出Bを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時短状態Bに制御されてから時短突入演出Bを開始するようにしてもよい。以下、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングの変形例について、図11-24(B)及び図11-26、図11-27に基づいて説明する。

【0545】

図11-24(B)は、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングを示す変形例としてのタイムチャートである。図11-26は、救済時短に到達したときに保留記憶数が0の場合の演出動作例を示す説明図である。

【0546】

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、CPU103が第1特別図柄の可変表示(救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示)を開始させるタイミングで(図11-24(B)に示すT2のタイミングで)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の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、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11-26(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。

【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(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。

10

【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。

【0553】

まず、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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示する例を示している。ここで、演出制御用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。

20

【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B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。

30

40

【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

50

またはS PリーチBはずれ」に決定されたときは、S Pリーチ種別に対応するS Pリーチ演出（例えば、S PリーチAであればボーリング演出、S P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。

【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）が大当たりである場合、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たり用変動パターン「S PリーチB（バトルS P）」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、S Pリーチ演出Bに発展するタイミング（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、S P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「S PリーチB（バトルS P）」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S P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

10

20

30

40

50

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。

【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場合にも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、救済時短のみを目的とする遊技者の遊技を抑制することができる。また、電源投入時にRAMクリア処理が実行されている場合に、電断時の救済時短回数カウンタの値が301以上のときと、300以下のときの何れの場合にも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、遊技者の遊技の敬遠を抑制することができる。

【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

10

20

30

40

50

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】

10

20

30

40

50

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069SG250の手前側に表示した状態を維持する(図11-29(C2)参照)。

【0586】

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069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する(図11-29(C3)参照)。

【0587】

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3000ms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(C4)参照)。

【0588】

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(図11-29(C5)参照)。

【0589】

このように、特徴部069SG変形例1においては、演出制御用CPU120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069SG400や右打ち報知画像069SG400よりも大きく表示される右打ち報知画像069SG401の表示が消えることがないため、図11-29(A2)に示すように、デモ画像069SG700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。

【0590】

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、CPU103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。

【0591】

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。

【0592】

図11-30(D1)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11-30(D2)参照)。

10

【0593】

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3000ms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)。

20

【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。

30

【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)。

【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。

40

【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。

50

【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。

【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・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)の実行後に右打ちランプ069SG132を点灯・消灯するための設定処理や、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信処理を含む表示処理(ステップ069SGS24A)を実行するとともに、普通図柄プロセス処理(ステップS26)の実行後に表示処理にて行った設定処理に従って右打ちランプ069SG132を点灯・消灯する表示制御処理(ステップ069SGS26A)を実行すればよい。

【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、まず、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】

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0

10

20

30

40

50

69SGS184; 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】

まず、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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【0625】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートの終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートにて事後演出を実行可能である。

【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、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶されるとともに、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドが送信される。

【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

10

20

30

40

50

、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た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」のいずれにするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成する後述する台座表示部069SG052の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【0642】

例えば、図11-40（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、図柄チャンス目予告の実行及び演出パターンが決定された場合、当該可変表示が終了して、次の可変表示から図柄チャンス目予告を開始する。

【0643】

はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」に決定され、台座表示部069SG052が「青色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「246」の偶数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部069SG052が「青色」で表示される（図11-40（B1）（B2）参照）。一方、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」で台座表示部069SG052が「赤色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「375」の奇数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部069SG052が「赤色」で表示される（図11-40（C1）（C2）参照）。

【0644】

尚、本実施の形態では、飾り図柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示部069SG051と、数字表示部069SG051よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部069SG052と、から構成される。台座表示部069SG052は、数字表示部069SG051に表示される「1」～「9」の数字の周囲を囲むように略四角形状に形成され、所定の表示色（例えば、白色など）にて表示されており、全ての数字（「1」～「9」）に共通な表示態様とされている。

【0645】

尚、図柄チャンス目予告の演出パターン数は任意であり、図柄の組合せ数や台座表示部069SG052の表示色などは5種類以上のパターンを有していてもよい。尚、台座表示部069SG052には、キャラクタ画像や装飾画像などが表示されていてもよい。また、例えば、数字（「1」～「9」）各々に対応した個別のキャラクタ画像が表示されていてもよい。

【0646】

「エフェクト表示予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示が開始されるときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域にエフェクト画像が表示される演出である。

【0647】

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」）。

【0648】

例えば、図11-41（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、エフェクト表示予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、当該可変表示が終了し（図11-41（B）参照）、次の可変表示が開始された後（図11-41（C）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域に「青色」のエフェクト画像069SG420が表示される（図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CPU120が、ステップS161の先読み予告設定処理において、主基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶について大当た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「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」である場合、「非実行」に40個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に10個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に10個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に10個の判定値が割り当てられている。

10

【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「大当たり」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に30個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に100個の判定値が割り当てられている。

20

【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。

30

【0657】

まず、可変表示結果が「大当たり」である場合における先読み予告演出の実行割合は、確変状態では80%、時短状態Aでは60%、時短状態Bでは30%とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では40%、時短状態Aでは30%、時短状態Bでは0%（非実行）とされている。

【0658】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類（非実行）」とされている。

40

【0659】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当たり」となる場合に「図柄チャンス目予告」が実行可能とされているだけで、他の先読み予告演出が実行されることはなく、また、可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも先読み予告演出の実行割合が低く、かつ、決定可能な演出種別数が少ない。

【0660】

50

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变化を見逃しやすくなる。また、「カウントダウン予告」は複数の可変表示にて実行されるが、1 の可変表示においてカウントを表示する期間が短いためカウントの変化に気が付きにくい。これに対し「図柄チャンス目予告」は、複数の可変表示にて実行されるとともに、飾り図柄と台座部の表示色の变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、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルEでは、可変表示結果が「大当たり」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。

【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）。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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 CPU 120 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 11-57（A1）（B1）参照）。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、上下の振動幅が振動（小）よりも大きい「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

【0675】

尚、可動体 32 は、画像表示装置 5 の表示画面上方の原点位置と、表示画面略中央の演出位置と、の間で上下方向に移動可能であり、原点位置から演出位置までは自重により落下可能とされている。可動体予告における振動は、原点位置と、該原点位置と演出位置との間の所定位置との間で可動体 32 を上下に振動させる演出とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3 種類以上設定してもよい。

【0676】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるまでの期間に所定のキャラクタが出現し、該キャラクタのセリフが表示されるとともに、スピーカ 8L、8R から表示されたセリフの音声が出力されることによりリーチ態様となるか否かを煽る演出である（図 11-57（A2）（B2）参照）。リーチ予告の演出パターンは、キャラクタのセリフが「リーチ？」の「セリフ A パターン」と、キャラクタのセリフが「リーチかも！！」の「セリフ B パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「セリフ A パターン」、「セリフ B パターン」のいずれかが決定される。セリフ内容は任意であり、上記以外のセリフとしてもよい。

【0677】

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。

【0678】

「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア 5L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5R に停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である（図 11-57（A3～A5）、（B3～B5）参照）。

【0679】

具体的には、左飾り図柄表示エリア 5L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、可変表示されている右飾り図柄表示エリア 5R における停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア 5L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図 11-57（A4）、（B4）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア 5

10

20

30

40

50

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11-57(A5)、(B5)参照)、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される。

【0680】

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、大当たり表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ(例えば、「333」など)のうちの飾り図柄(例えば、中図柄など)を除く飾り図柄(例えば、左図柄と右図柄など)を停止表示した状態で該一の飾り図柄(例えば、中図柄など)の可変表示を行う態様(リーチ演出とも言う)である。

10

【0681】

演出制御用CPU120は、変動パターンが非リーチまたはSPリーチの場合、後述するステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理において、可変表示結果が大当た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。

20

【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。

30

【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)

40

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

50

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。

10

【0688】

「可動体演出」は、可動体32を原点位置から演出位置に落下させるか否かにより大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出である。具体的には、「当否ボタン演出」において操作有効期間内に押しボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに実行され、可動体32が原点位置から演出位置に落下した場合には大当たり遊技状態に制御されることが報知され、可動体32が原点位置から演出位置に落下しない場合には大当た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 11-58（C6）、図 11-59（D1）参照）。

20

【0689】

尚、可動体32が落下したときは、可動体32に内蔵された可動体LED208や遊技効果ランプ9が所定態様で点灯するとともに、画像表示装置5の表示画面に、敵キャラクタが倒される画像や、可動体32を強調するエフェクト画像などが表示され、可動体32が落下しないときは、可動体LED208や遊技効果ランプ9の点灯、敵キャラクタが倒される画像やエフェクト画像の表示などは実行されない。

【0690】

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。

30

【0691】

（事後演出）

次に、事後演出について説明する。図 11-36に示すように、事後演出は、スーパーリーチ大当た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た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、該大当た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 11-60（D4～D10）参照）である。

【0692】

可変表示パートは、スーパーリーチ大当た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た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た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、大当た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た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。

40

【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、大当た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

50

、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31B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、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、1000または1500など）が表示され、大当たり中の予定出球数が報知される。そして、事後演出の終了後、大当たり遊技状態が開始される。

【0694】

（突入演出）

次に、突入演出について説明する。図11-36に示すように、突入演出は、「確変突入演出」及び「時短突入演出A」の開始前に実行される「突入導入演出」と、大当たり遊技状態の終了後に確変状態の制御が開始されるときに実行される「確変突入演出」と、大当たり遊技状態の終了後に時短状態Aの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出A」と、低確状態において大当たり遊技状態に制御されることなく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、大当たり遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出B」は、時短状態Bの制御の開始条件が成立する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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【0704】

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】

40

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。

【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

50

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りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が揃いとなる飾り図柄を決定する。

10

【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。

20

【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。

30

【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）。

40

【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】

50

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）。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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。

10

【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!!）」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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

【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

50

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 S P 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。

【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】

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「大当たり」の場合については、「パターンA-1」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【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「大当たり」の場合については、「パターンA-1」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【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。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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。

【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。

【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）。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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。

【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テータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ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、各プロセステータ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、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ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

10

20

30

40

50

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、プロセステ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テータの内容（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）。

【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）。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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LED069SG031の点灯を終了するとともに、右打ち報知画像069SG400などを非表示として右打ち報知を終了した後（ステップ069SGS318）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。また、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS317；No）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。

【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数(例えば、2個)は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターン数(例えば、3個)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン数(例えば、4個)よりも少ない。

10

【0778】

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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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 と確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【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】

50

「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。

【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

10

20

30

40

50

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「大当たり」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチ D」）と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチ D」）と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【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たり示唆演出としての「可動体予告」、「キャラクタ予告」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 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、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が 0 のときに決定可能な変動パターン（例えば、短縮非リーチ以外の「非リーチ」や「SPリーチ」）の可変表示において、可動体予告やキャラクタ予告によりいたずらに煽られることがないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【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

10

20

30

40

50

いることはあっても、第2保留記憶に保留記憶がないことが考えられる。つまり、初当りで確変状態や時短状態Aが開始されるときや、900回の可変表示の実行により時短状態Bの制御が開始されるときは、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐために、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ変動パターンは、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が25秒や40秒のSPリーチなど）が決定される割合が高い。そして、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターンが決定された場合、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行可能となる。

【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、大当た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、大当た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た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

10

20

30

40

50

トダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「4個」であり、「時短状態A」では、図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。

10

【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、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、1種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【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CPU120が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

20

【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。

30

【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。

【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。

40

【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。

50

【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。

【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CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図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CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0826】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0827】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態A及び確変状態双方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0828】

<項目B4>

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-46（E）に示すように、大当たりの場合は「10%」、はずれの

10

20

30

40

50

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。

10

【０８３０】

項目（Ｂ４）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Ｂでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、１の可変表示において遊技者にプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出であるボタン予告の実行回数が少ないので、好適な時短状態Ｂを提供することができる。

【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。

20

【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Ｂ５>

ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第１動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第２動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態Ｂ」では、図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。

30

【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。

40

【０８３６】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「確変状態」及び「時短状態Ａ」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態Ｂ」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。

【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

50

あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで20%）よりも低いとともに、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで17.5%）よりも低い。

【0838】

項目（B5）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、操作有効期間に亘って遊技者がプッシュボタン31Bを操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【0839】

尚、本実施の形態では、演出制御用CPU120は、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」における「一撃パターン」の決定割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における「一撃パターン」の決定割合よりも低ければ、「一撃パターン」を実行可能としてもよい。

【0840】

また、時短状態Bにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、10%）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5%）よりも高いことで、時短状態Bにおいて「ボタン予告」が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。

20

【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り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、10%）は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低い、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Bにおいて動作促進演出が実行される場合は「一撃」パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

30

【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CPU120は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン31Bがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Aや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態Bにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましく、このようにすることで、開発コストを低減できるとともに、「ボタン予告」が実行されることを好適に報知することができる。

40

【0844】

<項目B6>

大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としての「可動体予告」の1の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態B」では、図11-49（D）に示すよう

50

に、大当たり、はずれの場合は0%（非実行）であり、「確変状態」では、図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。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

(例えば、大当たり10%、はずれ5%)は、「時短状態A」における1の変表示あたりの「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。

【0852】

また、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。

【0854】

項目(B7)によれば、所定回数の変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、リーチが成立するか否かが煽られるリーチ予告やボタン予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0855】

尚、本実施の形態では、「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、変表示結果が大当たりである場合における「パターンA-1」の実行割合について、「時短状態B」では、図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」において変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合(例えば、90%)は、「時短状態A」において変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合(例えば、10%)よりも高いとともに、「確変状態」において変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合(例えば、20%)よりも高い。

【0858】

項目(B8)によれば、所定回数の変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された場合は、可動体32が落下することにより大当たりが報知される可動体演出が実行される前に、可動体予告においていたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0859】

10

20

30

40

50

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たりである場合に「パターン A-2、A-3、B-2、B-3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、80~90%）は、時短状態 B において可変表示結果が大当たりである場合に「パターン A-2、A-3、B-2、B-3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、10%）よりも高いことで、時短状態 A や確変状態では、可動体 32 が動作するか否かに注目させて興味を向上させることができる。

10

【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たり遊技状態に制御されることを報知した大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図 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。

20

【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、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当たり遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態 A と確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態 B を提供することができる。

30

【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たりである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態 B において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である（図 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。

40

【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）

50

を表示することにより時短制御の開始を報知する特別状態開始演出としての「突入演出」について、確変状態の制御が開始されるときは、確変突入演出において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示し、時短状態 B の制御が開始されるときに、時短突入演出 B において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときに表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B（例えば、「遊・1 1 0 0」の文字など）が表示される（図 1 1 - 6 3（D）、図 1 1 - 6 4（A 4）（B 4）参照）。

【0 8 6 8】

項目（B 1 0）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、突入演出においては、確変状態の制御が開始されるときと共通の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 だけでなく、確変状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示である遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B が表示されるため、時短状態 B の開始を盛り上げることができる。

【0 8 6 9】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。このようにすることで、「突入演出」を好適に実行することができる。

【0 8 7 0】

次に、図 1 1 - 5 0（C）に示すように、「時短状態 B」と、「確変状態」及び「時短状態 A」との違いについて説明する。

【0 8 7 1】

<項目 C 1>

図 1 1 - 5 0（A）に示す各項目 A 1 ~ A 5 にて説明したように、CPU 1 0 3 が決定可能なはずれ変動パターンや大当り変動パターンの数は、時短状態 B の場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B の場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態 B の場合が最も高い。よって、時短制御が行われる「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」各々における 1 の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態 B が最も高速であり、確変状態が中速、時短状態 A が低速である。

【0 8 7 2】

このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態 B、確変状態及び時短状態 A のうち、確変状態及び時短状態 A は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態を経由して制御されるものであるのに対し、時短状態 B は、低確状態において大当りが発生することなく所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。

【0 8 7 3】

また、確変状態や時短状態 A は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数（例えば、1 1 0 回）であるのに対し、時短状態 B は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1 1 0 0 回）である。

【0 8 7 4】

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。

【0 8 7 5】

<項目 C 2>

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。

【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。

【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。

【0883】

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、S

10

20

30

40

50

PリーチD)と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方(例えば、確変状態)において決定可能な大当り可変表示パターン(例えば、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。

【0884】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン(例えば、SP非経由)と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン(例えば、SP非経由)と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

10

【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の数(例えば、1個)は、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターンの数(例えば、2個)よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターンの数(例えば、2個)は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数(例えば、3個)よりも少ないことで、時短状態Bでは決定可能な大当り変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能な大当り変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

20

【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。

30

【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。

【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。

40

【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】

50

また、本実施の形態では、時短状態 B では、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、1 の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低い、時短状態 B における実行割合よりも低くなるようにしてもよい（1 の演出の実行割合；通常状態（残り回数 101 回以上）＞通常状態（残り回数 100 回以下）＞時短状態 B）。

【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 5L、5R、5R にて可変表示される各飾り図柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示部 069SG051 と、数字表示部 069SG051 よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部 069SG052 と、から構成される。一方、画像表示装置 5 の表示画面左上の表示領域 5SL に表示される左小図柄、中小図柄、右小図柄は、それぞれ飾り図柄よりも小さく表示される「1」～「9」の数字のみから構成される。飾り図柄及び小図柄は、特別図柄の可変表示に同期して可変表示される。

【0896】

飾り図柄の飾り図柄表示エリア 5L、5R、5R における変動パターン（例えば、非リーチ系のはずれ変動パターンなど）の可変表示態様は、通常状態、確変状態・時短状態 A である場合と、時短状態 B である場合と、で異なっている。以下、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系のはずれ変動パターン（短縮非リーチ A、非リーチ A を含む）に基づく飾り図柄の可変表示態様について、図 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 11-52 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 1 1 - 5 1 (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 1 1 - 5 2 (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 1 1 - 5 2 (B) 参照）。次いで、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 1 1 - 5 2 (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 1 1 - 5 2 (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 1 1 - 5 2 (E) 参照）。次いで、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 1 1 - 5 2 (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 1 1 - 5 2 (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 1 1 - 5 3 (H) 参照）。次いで、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 1 1 - 5 3 (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 1 1 - 5 3 (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 に飾り図柄が停仮止表示されたタイミング t_{a6} から所定時間が経過したタイミング t_{a7} （図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図 1 1 - 5 3 (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 1 1 - 5 1 (B) のタイミングチャートに基づいて、図 1 1 - 5 4 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 1 1 - 5 4 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

10

20

30

40

50

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はずれの可変表示の開始タイミングtb1では、各飾り図柄表示エリア5L、5R、5Rの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図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tb2で最高速度である「高速」になった後、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミングtb1から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

10

【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5L、5R、5C各々の飾り図柄の可変表示速度が同時に（一斉に）「中速」になり、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにて飾り図柄が同時に（一斉に）仮停止表示されたタイミングtb3で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される（図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tb3から所定時間が経過したタイミングtb4（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図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tb4で、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されていた3つの飾り図柄が同時に停止表示される。

20

【0906】

そして、小図柄が停止表示されたタイミングtb4から図柄確定期間（例えば、0.5ms）が経過したタイミングtb5にて、次の可変表示が開始可能となる。

【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。

30

【0908】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の停止表示態様が、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通（左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Aにおいては、左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示する一方で、時短状態Bにおいては、左、中、右の飾り図柄が上下方向に異なる位置に停止表示されるなど、時短状態Bにおける飾り図柄の停止表示態様が確変状態や時短状態Aにおける飾り図柄の停止表示態様と異なるようにしてもよい。

40

【0909】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の可変表示態様が、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通（上下方向に可変表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Aにおいては、上下方向に可変表示する一方で、時短状態Bにおいては左右方向に可変表示されたり、あるいは、飾り図柄の可変表示が表示領域5SRなどに縮小表示され、表示画面においては味方キャラクタや敵キャラクタなどによる特別演出が継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。

50

【0910】

このように、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはず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の飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態Bの方が、確変状態、時短状態Aよりも短い（ $t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$ ）。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【0911】

また、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は左→右→中の順に停止表示され、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

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、特定動作表示では、台座表示部069SG052のみ特定動作表示が行われ、数字表示部069SG051の特定動作表示は行われなため、識別情報の視認性を担保しつつ特定動作表示により演出効果を高めることができるが、台座表示部069SG052とともに数字表示部069SG051も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

【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。

【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11-55に基づいて説明する。

【0924】

まず、SPリーチEの大当たり変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図11-55（A）参照）、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示された後（図11-55（B）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が減速表示されるとともに、リーチ予告及びボタン予告が実行され（図11-55（C）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が仮停止表示された場合、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとに仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻るリーチ特定動作表示が行われ（図11-55（D）参照）、可変表示態様がリーチ態様となる（図11-55（E）参照）。

【0925】

次いで、特に図示しないが、SPリーチ演出を経て大当たり報知が行われた場合、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-55（F）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当たり特定動作表示が行われてから（図11-55（

10

20

30

40

50

G) 参照)、確定飾り図柄が停止表示される(図11-55(H)参照)。

【0926】

一方、SPリーチDの大当り変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され(図11-55(I)参照)、リーチ態様が表示されることなく、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される(図11-55(F)参照)。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから(図11-55(G)参照)、確定飾り図柄が停止表示される(図11-55(H)参照)。

【0927】

このように、SPリーチE変動パターンの場合、可変表示態様がリーチ態様となるときに飾り図柄を特定動作させるリーチ特定動作表示と、飾り図柄を予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で停止表示するときに該飾り図柄を特定動作させる第2特定動作表示と、が実行可能であり、リーチを経由するSPリーチEの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないSPリーチDの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される。よって、時短状態Bにおいて実行可能なSPリーチDにおいては、いたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【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予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されるまでに、遊技者による操作を介することなく、可動体32が落下する「可動体演出」が実行されるようにしてもよい。

【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】

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)。

【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）。

【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、右飾り図柄表示エリア5Rに左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され（図11-57（A5）参照）、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図11-57（A6）参照）。

【0934】

また、時短状態Aにて決定可能な「非リーチA」（図11-57（B1）～（B6）参照）は、確変状態にて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（図11-57（A1）～（A6）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5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図C1参照）、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する（図11-57（C2）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】

（SPリーチ変動パターンの表示態様）

次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図11-58は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図11-59は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図11-60は、スーパーリーチ変動パターンにおける事後演出の演出動作例を比較する図である。

【0938】

以下、図11-58及び図11-59に基づいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Aにて決定可能な「SPリーチE」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-58（A1）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像069SG100Cと、例えば「リーチかも！！」の文字などからなるセリフ表示069SG431とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図11-58（A2）参照）。

【0939】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる（図11-58（A3）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「SPリーチ演出E」といった文字表示とからなるリーチタイトル画像069SG440が表示される（図11-58（A4）参照）。また、このとき、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置5の表示画面の右上部に設けられた表示領域5SRに縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像069SG100Cと敵キャラクタのキャラクタ画像069SG100Xとが対決する「バトル演出」が開始される（図11-58（A5）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11-59（A6）（A7）参照）。ここでは、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451と、例えば「チャージ開始！」などの操作促進表示069SG452と、ゲージ表示069SG453とが表示され、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する操作促進演出としての「当否ボタン演出」が実行される（図11-59（A8）参照）。尚、操作促進表示069SG452が表示される操作有効期間内において遊技者による長押し操作が検出された場合、ゲージ表示069SG453のレベルが増加する（図11-59（A9）参照）。

【0942】

また、当否ボタン演出の演出期間内ないし直前の期間においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451を表示する前に、事前演出（例えば、光がボタン画像069SG451を表示する位置に集まってくる集光演出など）を実行可能としてもよい。また、このような事前演出は、時短状態Bにおいては実行されないようにすることが好ましい。

【0943】

次いで、操作促進表示069SG452を開始してから所定時間（例えば、5秒）が経過したときに、操作促進表示069SG452の表示が「放せ！！」に変更されてプッシュボタン31Bの操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示069SG453により操作開放用操作時間が表示される（図11-59（A10）参照）。そして、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作の開放が検出されたタイミング、または押圧操作の開放が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃したことを表す画像069SG455が表示されるとともに、可動体32が原点位置から中間位置付近まで落下する（図11-59（A11）参照）。

【0944】

次いで、可変表示結果が大当りの場合は可動体演出が実行され、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す画像及び可動体32を強調するためのエフェクト画像からなる可動体演出画像069SG456が表示されるとともに、可動体32が原点位置から演出位置まで落下した後（図11-59（D1）参照）、敵キャラクタが倒されて味方キャラクタがバトルに勝利したことを示す報知画像069SG457が表示され（図11-59（D2）参照）、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当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11-59（D3）参照）。

【0945】

大当たりが報知された場合、図11-60に示すように、背景画像が第5背景画像069SG350に切り替え表示され、キャラクタ画像069SG100Cと、大当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069SG460と、が表示されて事後演出が開始される（図11-60（D4）参照）。

【0946】

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069SG461（例えば、「+50」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069SG460に表示されるカウンタ値に加

10

20

30

40

50

算されていく（図11-60（D5）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「300」）になったときに、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示069SG452と、残り操作有効期間を示すゲージ表示069SG453とが表示され、プッシュボタン31Bの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図11-60（D6）参照）。

【0947】

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31B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069SG460のカウンタ値が可変表示され（図11-60（D7）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図11-60（D8）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示069SG460が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6R大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「750」など）が停止表示される（図11-60（D9）参照）。

【0948】

大当りAまたは大当りB（6R大当り）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、大当り遊技状態に制御され、大当りC（10R大当り）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り変動パターンの制御動作例）

次に、S PリーチE、C、Dの大当り変動パターンの制御動作例について、図11-61に基づいて比較する。図11-61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。

【0953】

図11-61(A)～(C)に示すように、S P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、S P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。

10

【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、確定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。

20

【0955】

つまり、時短状態A及び確定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及び確定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及び確定状態と時短状態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及び確定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及び確定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。

30

【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、V R A M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やブッシュボタン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D X X X、S X X Xなど（「X」は任意の数字））や、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））を生成して、演出制御用C P U 1 2 0に送信する。

40

【0959】

50

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LED20
8を点灯／消灯させる制御を開始する。

10

【0961】

また、これら可動体32やプッシュボタン31Bを動作させるための制御データや、可
動体LED208を点灯させるための制御データは、ROM121に記憶されている。

【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32や
プッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200など
の拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体
演出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D
100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、
開発コストを低減させることができる。

20

【0963】

尚、本実施の形態では、可動体32やプッシュボタン31Bなどを動作させるための可
動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドDXXX、SXXXなど（
「X」は任意の数字））と、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～
9R12などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば
、拡張コマンドBXXXなど（「X」は任意の数字））とは別個に生成される形態を例示
したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「可動体演出」などにおいて
、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯／消灯
させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンドB000に基づいて、可動体LED
208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の点灯／消灯制御と、可動体32
やプッシュボタン31Bなどの可動体用制御と、が実行されるようにしてもよい。つまり
、共通な制御情報（拡張コマンド）を用いて点灯制御と動作制御とが実行されるようにし
てもよい。

30

【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32の
動作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおいて大当り
の場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行され
る振動態様と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

40

【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32の
動作に連動して発光させる可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9
R12の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御
データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に
連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データ（例えば、B000な
どの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減さ
せることができる。

【0966】

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

50

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。

【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、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

10

【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）

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（tb0～ta4）は、非リーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（tb0～tb4）よりも長い。

20

【0970】

また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（tb0～tb3）よりも短いことで、リーチ態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【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5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb2）よりも短いことで、所定列の飾り図柄の可変表示が短い期間で終了するため、好適な時短状態Bを提供することができる。

30

【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。

40

【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。

【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

50

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)。

【0976】

そして、突入画像069SG470と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が0%で表示される確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472が表示される「確変突入演出」が行われることで、確変状態の制御が開始されることが報知される(図11-64(A4)参照)。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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ーパーリーチ変動パターンである場合は(ステップ069SGS277; No)、ステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ069SGS277A~ステップ069SGS277Dの処理を実行する。

【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)。

【0989】

10

20

30

40

50

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。

【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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「決め演出」において、「当否ボタン演出」を実行した後に「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンを実行する一方で、時短状態Bにおいては、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「即当り演出」において、「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する第2演出実行パターンを実行する。

【1007】

よって、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合において「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合について、「時短状態B」では、図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大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、90%）は、時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い。

【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、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されたことが報知されるときに、遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促すこ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大当り変動パターンで「即当

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【1015】

<項目D4>

本実施の形態では、大当り種別として、6Rのラウンド遊技が実行される「大当りA」及び「大当りB」と、「大当りA」及び「大当りB」よりも遊技者にとっての有利度が高い（例えば、ラウンド数、つまり、獲得可能な予定出球数が多い）「大当りC」と、のいずれかを決定可能である（図11-3（D）参照）。

40

【1016】

また、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、大当り図柄が揃った状態で所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別可変表示パターンとしての「全回転演出」を実行可能である。

【1017】

また、SPリーチD大当り変動パターンにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態B」では、図11-67に示すように「90%」であり、「確変状態」では

50

、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において大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、100%）は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高い。

10

【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、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当りAや大当りBよりもラウンド数が多く遊技者にとっての有利度が高い大当りCに制御することが決定された場合は、通常状態、確変状態、時短状態Aにおいては実行されない（または実行割合が低い）特別な可変表示である「全回転演出」が実行されやすくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1020】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が100%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が、時短状態Aや確変状態において大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、100%未満の割合で実行されるようにしてもよい。また、時短状態Aや確変状態において大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行可能としてもよい。

20

【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、大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態、小当り遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。

30

【1022】

また、前記特徴部069SGでは、大当り遊技終了後に所定期間にわたり確変状態に制御可能な所謂1種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別が確変大当りである場合に、大当り遊技終了後から次の大当りに制御されるまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよいし、大当り遊技終了後から確変転落抽選に当選するまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよい。また、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機としてV入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂1種2種の遊技機を適用してもよく、遊技性は種々に変更可能である。

40

【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

50

において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態として、低確高ベースの時短状態A（第1特別状態）と時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高確高ベースの確変状態（第1特別状態）と低確高ベースの時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用してもよい。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

【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

10

20

30

40

50

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MR4、MR4初期値判定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1047】

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、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【1048】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65535」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りA」、「大当りB」、「大当りC」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「299」の範囲の値をとる。

【1049】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「99」の範囲の値をとる。

【1050】

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。

【1051】

MR4初期値判定用の乱数値MR5は、乱数値MR4の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、「3」～「23」の範囲の値をとる。

【1052】

図12-1(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099SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【1053】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として

10

20

30

40

50

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。

【1054】

本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【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MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部099SGでは約 $1/319.68$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部099SGでは約 $1/80.02$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【1056】

図12-1（C1）及び図12-1（C2）は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。図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「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を大当りAと大当りBとから決定するために参照されるテーブルであり、図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「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を大当りBと大当りCとから決定するために参照されるテーブルである。

【1057】

ここで、本特徴部099SGにおける大当り種別について、図12-1（D）を用いて説明する。本特徴部099SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りA、大当りB、大当りCが設けられている。また、これら大当りA、大当りB、大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【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。大当りAは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【1059】

「大当りA」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

【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。

【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。

【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 2 R に向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート 4 1 を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は 6 0 秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は 0 . 1 秒と極めて短いため（図 1 2 - 2 (C) 、図 1 2 - 2 (D) 参照）、遊技球の第 2 始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。

【 1 0 7 4 】

また、図 1 2 - 1 2 (B) に示すように、遊技状態が時短状態 A 、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合に右遊技領域 2 R に向けて打ち出される遊技球は、ゲート 4 1 を通過可能であるとともに、該ゲート 4 1 を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は 3 秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は 3 秒であるため（図 1 2 - 2 (C) 、図 1 2 - 2 (D) 参照）、第 2 始動入賞口への遊技球の入賞確率は約 5 5 % 程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ） 3 0 の操作による継続的な右遊技領域 2 R への遊技球の打ち出しが条件）。

【 1 0 7 5 】

図 1 2 - 3 は、本特徴部 0 9 9 S G の特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部 0 9 9 S G では、図 1 2 - 3 に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が 1 5 0 0 m s の超短縮非リーチははずれ、特図変動時間が 3 0 0 0 m s の短縮非リーチ A ははずれ、特図変動時間が 5 0 0 0 m s の短縮非リーチ B ははずれ、特図変動時間が 7 0 0 0 m s の非リーチ A ははずれ、特図変動時間が 1 2 0 0 0 m s の非リーチ B ははずれ、特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s のスーパーリーチ A ははずれ、特図変動時間が 8 0 0 0 0 m s のスーパーリーチ B ははずれ、特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s のスーパーリーチ C ははずれ、特図変動時間が 2 5 0 0 0 m s のスーパーリーチ D ははずれ、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s のスーパーリーチ E は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 ははずれ～スーパーリーチ E ははずれの変動パターンは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンでもある。

【 1 0 7 6 】

また、可変表示結果が大当たりとなる場合の変動パターンとして、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない 7 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 7 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ非経由 A 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない 1 2 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 1 2 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s 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 4 5 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ A 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 8 0 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 8 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ B 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 4 0 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ C 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 2 5 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 2 5 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ D 大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される 5 0 0 0 0 m s の可変表示の後に 1 5 0 0 0 m s の大当たり報知期間を有する（特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s である）スーパーリーチ E 大当たりの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチ A の変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当たり to 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 to 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。

10

【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値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当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

【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値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当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。

30

40

【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

50

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、まず、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【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。

【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に遊技状態や該特別図柄の可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数の応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能となっている。

【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はずれ、スーパーリーチAはずれ、スーパーリーチBはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3が取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチBはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0～2個である場合は、変動パターンが97%の割合で非リーチBはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチAはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチBはずれの変動パターンに決定される。

【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はずれ、スーパーリーチAはずれ、スーパ

10

20

30

40

50

ーリーチ B はずれの変動パターンとから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル B においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、97 個の数値が短縮非リーチ B はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、1 個の数値がスーパーリーチ B はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、変動パターンが 97 % の割合で短縮非リーチ B はずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチ A はずれの変動パターンに決定され、1 % の割合でスーパーリーチ B はずれの変動パターンに決定される。

【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ーチ非経由 B 大当たり、スーパーリーチ A 大当たり、スーパーリーチ B 大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブル A においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、10 個数値がスーパーリーチ非経由 B 大当たりの変動パターンに割り当てられており、40 個の数値がスーパーリーチ A 大当たりの変動パターンに割り当てられており、50 個の数値がスーパーリーチ B 大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが 10 % の割合でスーパーリーチ非経由 B 大当たりの変動パターンに決定され、40 % の割合でスーパーリーチ A 大当たりの変動パターンに決定され、50 % の割合でスーパーリーチ B 大当たりの変動パターンに決定される。

【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 M R 3 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 M R 3 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

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【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、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルHにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、85個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、10個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが85%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、10%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【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MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【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MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%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099SGにおける時短状態Aでは、可変表示結果がはずれとな

10

20

30

40

50

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。

【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MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、95個の数値がスーパーリーチE大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、95%の割合でスーパーリーチE大当たりの変動パターンに決定される。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【1118】

以上、図 12-13 (A) ~ 図 12-13 (C) より、各代数 $A \sim L$ 及び $a \sim l$ に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 α 、時短状態 B における期間値 β 、確変状態における期間値 γ を算出すると、期間値 α は期間値 β よりも大きい値であり、且つ、期間値 γ は期間値 β よりも大きい値となる ($\alpha > \beta$ 、 $\gamma > \beta$)。

【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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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 $A \sim L$ 及び $a' \sim l'$ に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 α' 、時短状態 B における期間値 β' 、確変状態における期間値 γ' を算出すると、期間値 α' は期間値 β' よりも大きい値であり、且つ、期間値 γ' は期間値 β' よりも大きい値となる ($\alpha' > \beta'$ 、 $\gamma' > \beta'$)。

【1123】

次に、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 回の変動表示を実行する場合に注目する。まず、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 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 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 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 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 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 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。

10

【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。

20

【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($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 θ' とすると、該期間値 θ' は $G \times 1100$ の値により算出される。

【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2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ι' とすると、該期間値 ι' は $K \times 1100$ の値により算出される。

20

【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2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 κ とすると、該期間値 κ は $B \times 110$ の値により算出される。

30

【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2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 λ とすると、該期間値 λ は $F \times 110$ の値により算出される。

【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2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $J \times 110$ の値により算出される。

40

【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

50

た場合の平均変動時間に注目する。まず、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2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 κ' とすると、該期間値 κ' は $B \times 1100$ の値により算出される。

【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2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 λ' とすると、該期間値 λ' は $F \times 1100$ の値により算出される。

10

【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2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ' とすると、該期間値 μ' は $J \times 1100$ の値により算出される。

【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($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

20

【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。

30

【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($\nu > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

40

【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。まず、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

50

して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ξ' とすると、該期間値 ξ' は $E \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【1 1 5 3】

また、図 1 2 - 2 2 (C) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 π' とすると、該期間値 π' は $I \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【1 1 5 4】

以上、図 1 2 - 2 2 (A) ~ 図 1 2 - 2 2 (C) より、各代数 A、E、I に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 v' 、時短状態 B における期間値 ξ' 、確変状態における期間値 π' を算出すると、期間値 v' は期間値 ξ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 π' は期間値 ξ' よりも大きい値となる ($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1 1 5 5】

次に、本特徴部 0 9 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 の試射試験を 1 0 時間行ったときの通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における実射値（発射遊技球数、特図 1 始動口入賞回数、特図 2 始動口入賞回数、特図 1 変動表示回数、特図 2 変動表示回数、合計特図 1 変動時間、合計特図 2 変動時間）及びこれら実射値から得られたパチンコ遊技機 1 の設計値を図 1 2 - 2 4 (A) 及び図 1 2 - 2 4 (B) に示す。尚、図 1 2 - 2 4 (A) に示すように、通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の試射試験時間の合計時間が 1 0 時間に満たないのは、残り時間が大当り遊技状態であるかである。また、通常状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 の操作による継続的な左遊技領域 2 L への遊技球の打ち出しが条件であり、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 の操作による継続的な右遊技領域 2 R への遊技球の打ち出しが条件である。

【1 1 5 6】

図 1 2 - 2 4 (A) に示すように、通常状態においては、試射試験時間が 3 4 6 . 0 8 分、発射遊技球数が 3 4 5 8 0 個、特図 1 始動口入賞回数が 1 9 3 9 回、特図 2 始動口入賞回数が 0 回、特図 1 変動表示回数が 1 8 8 3 回、特図 2 変動表示回数が 0 回、合計特図 1 変動時間が 2 3 8 4 0 秒、合計特図 2 変動時間が 0 秒である。また、時短状態 A においては、試射試験時間が 7 7 . 0 0 分、発射遊技球数が 7 6 7 6 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 4 3 7 1 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 6 5 8 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 3 5 4 8 秒である。また、時短状態 B においては、試射試験時間が 1 4 . 9 6 分、発射遊技球数が 1 4 9 4 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 8 2 1 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 5 9 4 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 9 5 4 秒である。また、確変状態においては、試射試験時間が 1 1 6 . 0 0 分、発射遊技球数が 1 1 5 1 5 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 6 5 5 6 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 9 8 7 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 4 3 8 7 秒である。

【1 1 5 7】

以上の実射値から、本特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 における設計値として、図 1 2 - 2 4 (B) に示すように、通常状態における 1 分あたりの発射遊技球数が 9 9 . 9 個/分、特図 1 入賞率が 5 . 6 個/分、特図 2 入賞率が 0 個/分、平均特図 1 変動時間が 1 2 . 6 6 1 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 9 9 . 9 個/分、特図 1 入賞率が 0 個/分、特図 2 入賞率が 5 6 . 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 . 3 9 3 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 9 9 . 9 個/分、特図 1 入賞率が 0 個/分、特図 2 入賞率が 5 4 . 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 . 6 0 7 秒と算出されている。また、確変状態における 1 分あた

10

20

30

40

50

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。

【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、 $9150 \text{ (ms)} \times 0.9090909 + 5750 \text{ (ms)} \times 0.9090909 / 100 + 5550 \text{ (ms)} \times 2.7272727 / 100 + 5350 \text{ (ms)} \times 95.4545455 / 100 = 5393.636 \text{ (ms)}$ 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' ） $\times 1100 = 5393.633$ （ms） $\times 1100 = 5932996.3$ （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' ） $\times 1100 = 1607.773$ （ms） $\times 1100 = 1768550.3$ （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。

10

【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 $\omega' > \psi'$ ）。

20

【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（ $\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$ ）。

30

【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（ $\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$ ）。

40

【1180】

50

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 $C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110 = 610500 \text{ (ms)}$ 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 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 $G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110 = 190850 \text{ (ms)}$ 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 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 $K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110 = 506000 \text{ (ms)}$ 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】

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 v は $B \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110 = 1006500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ξ は $E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110 = 616000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 π は $I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110 = 902000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 099SE においては、図 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 が最も低く設定されている ($\chi' > \psi'$ 、 $\omega' > \psi'$)。

【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 ($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

【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。

【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。

【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ことなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約 2.5 ～ 3 倍）の可変表示が行われた場合に時短状態 B に制御され、特定回数（例えば、1100 回など、最大で大当り確率分母の約 3.8 倍など）の可変表示にわたり時短状態 B に制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約 3 倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態 B に制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【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り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

【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固定して消化しても、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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 κ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 λ は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【1216】

50

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。

10

【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。

20

【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実行される場合の期間値を α' とすると、該期間値 α' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。ここで、 A は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 a' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、 B は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 b' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、 C は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 c' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、 D は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 d' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 α' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Aの期間値 α' を得ることができる。

30

【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

40
50

るときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 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。

【1 2 2 0】

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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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。

【1 2 2 1】

以上のように、本特徴部 0 9 9 S G 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 1 1 0 回または 1 1 0 0 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 1 1 0 回または 1 1 0 0 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 1 1 0 回または 1 1 0 0 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 1 1 0 回または 1 1 0 0 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 1 2 - 2 6（B）、図 1 2 - 2 7（B）、図 1 2 - 2 8（B）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を 1 1 0 回または 1 1 0 0 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。

【1 2 2 2】

また、本特徴部 0 9 9 S G 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 1 1 0 または 1 1 0 0 を乗算して得た値を比較して時短状態 B の変動効率が最も高いことを示す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間、確変状態における 1 の変動の平均変動時間のそれぞれに乘算する値は、1 0 9 や 1 0 9 9 等、1 1 0 や 1 0 9 9 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 1 0 9 や 1 0 9 9 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 1 0 4 や 1 0 9 4 等を乗算する値としてもよい。

【1 2 2 3】

（特徴部 0 1 8 S G に関する説明）

次に、特徴部 0 1 8 S G における実施の形態について、図 1 3 - 1 ~ 図 1 3 - 2 3 に基づいて説明する。図 1 3 - 1 は、特徴部 0 1 8 S G における変動パターンの具体例を示す説明図である。図 1 3 - 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。

【1225】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…の各ノーマルリーチ変動パターンの大当たり期待度（大当たり信頼度）が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ α とスーパーリーチ β とを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく1種類のみとしてもよい。

【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Aを選択し、該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PB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチα大当たりの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチβ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「大当たり」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 t_{a0} から所定期間が経過するまでの期間（ $t_{a0} \sim t_{a1}$ ）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（ $t_{a0} \sim t_{a1}$ ）における遊技効果ランプ9や可動体LED208発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種SPリーチ演出に応じた発光パターンを組み合わせることで、多様な発光パターンによって演出効果を高めることができる。

【1236】

可変表示を開始したタイミング t_{a0} から所定期間が経過したタイミング t_{a1} 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（ $t_{a1} \sim t_{a2}$ ）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 t_{a2} 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（ $t_{a2} \sim t_{a5}$ ）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。

【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（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）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（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）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（ $t_{a0} \sim t_{a5}$ ）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（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）と、から構成される。

【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（ $t_{a5} \sim t_{a5A}$ ）、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。

【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

10

20

30

40

50

ー 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、S Pリーチ演出として「S P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、S Pリーチ演出として「S Pリーチ演出 B」または「S P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、S Pリーチ演出として「S Pリーチ演出 D」または「S Pリーチ演出 E」が実行される。

【1 2 4 1】

また、図 1 3 - 5 (B) に示すように、「S Pリーチ演出 A」以外の「S P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。

【1 2 4 2】

「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。

【1 2 4 3】

「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。

【1 2 4 4】

「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。

【1 2 4 5】

「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。

【1 2 4 6】

「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。

【1 2 4 7】

尚、スーパーリーチ α の変動パターンよりもスーパーリーチ β の変動パターンの方が大当たり期待度は高いので、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）。

【1 2 4 8】

10

20

30

40

50

「決め演出」は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅを開始してから所定期間が経過したタイミング（例えば、ＳＰリーチ演出の終了間際においてボーリングやバトルの最終対決が始まるタイミングｔ a 3など）から所定期間（例えば、ｔ a 3～ｔ a 5）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。

【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は実行されない。

【１２５０】

また、可動体演出の実行（可動体３２の落下）に応じて、画像表示装置５の表示画面には、可動体３２の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体ＬＥＤ２０８や遊技効果ランプ９などを所定の発光色で点灯（例えば、虹色（レインボー）点灯）させる発光演出と、振動モータ６１を所定期間（例えば、約１０秒間など）にわたり駆動させて押しボタン３１Ｂを振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

【１２５１】

また、ＳＰリーチ演出Ａでは、ボーリング対決において味方キャラクタや敵キャラクタは表示されないで、可動体演出においてもキャラクタは表示されない一方で、ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅでは、バトル対決において味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、可動体演出においてもバトル対決で表示されていた敵キャラクタが表示される。

【１２５２】

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。

【１２５３】

「事後演出Ａ」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が大当たりとなる場合に、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいて大当たり遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示さ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５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ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５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに確定飾り図柄が停止表示されることで表示結果が報知される再抽選結果パート（ｔ a 6～ｔ a 7）と、から構成される。尚、事後演出Ａの実行期間（ｔ a 5～ｔ a 7）は「１０秒」とされている。

【１２５４】

尚、本実施の形態では、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｃにおいては偶数図柄の組合せ（例えば、６６６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

10

20

30

40

50

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。

【1255】

また、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。このようにすることで、キャラクタが登場しない SP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。

10

【1256】

「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、SPリーチ演出 D、E において大当たり遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、SPリーチ演出 D、E において、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当たり確定報知が行われた後、SPリーチ演出 D、E に登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート（ $t_{a5} \sim t_{a6}$ ）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（ $t_{a6} \sim t_{a7}$ ）と、から構成される。尚、事後演出 B の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は、事後演出 A の実行期間よりも長い「15 秒」とされている。

20

【1257】

また、図 13-3 及び図 13-4 に示すように、SPリーチ α における可変表示パート期間 $t_{a0} \sim t_{a5}$ （ t_{a5A} ）は 45 秒であり、SPリーチ β における可変表示パート期間 $t_{a0} \sim t_{a5}$ （ t_{a5A} ）は 80 秒であり、SPリーチ γ における可変表示パート期間 $t_{a0} \sim t_{a5}$ （ t_{a5A} ）は 40 秒である。つまり、可変表示パート期間は、SPリーチ β 、SPリーチ α 、SPリーチ γ の順に短くなっている（可変表示パートの期間 $t_{a0} \sim t_{a5}$ （ t_{a5A} ）；SPリーチ $\beta > \text{SPリーチ } \alpha > \text{SPリーチ } \gamma$ ）。

【1258】

30

また、SP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（ $t_{a0} \sim t_{a1}$ ）は異なっており、SP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（ $t_{a0} \sim t_{a1}$ ）は、SP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（ $t_{a0} \sim t_{a1}$ ）よりも短い（ $t_{a0} \sim t_{a1}$ ；SPリーチ $\gamma < \text{SPリーチ } \alpha、\beta$ ）。

【1259】

また、SPリーチ α 、 β 、 γ における Nリーチ演出の実行期間（ $t_{a1} \sim t_{a2}$ ）は異なっており、SPリーチ γ における Nリーチ演出の実行期間（ $t_{a1} \sim t_{a2}$ ）は、SPリーチ α 、 β における Nリーチ演出の実行期間（ $t_{a1} \sim t_{a2}$ ）よりも短い（ $t_{a1} \sim t_{a2}$ ；SPリーチ $\gamma < \text{SPリーチ } \alpha、\beta$ ）。

40

【1260】

また、SPリーチ α 、 β 、 γ における SPリーチ演出 A～E の実行期間（ $t_{a2} \sim t_{a5}$ ）は異なっており、SPリーチ γ （SPリーチ演出 D、E）、SPリーチ α （SPリーチ演出 A）、SPリーチ β （SPリーチ演出 B、C）の順に長くなっている（ $t_{a2} \sim t_{a5}$ ；SPリーチ γ （SPリーチ演出 D、E） $< \text{SPリーチ } \alpha$ （SPリーチ演出 A） $< \text{SPリーチ } \beta$ （SPリーチ演出 B、C））。

【1261】

また、SPリーチ γ の可変表示パート期間（40 秒）は、SPリーチ α の可変表示パート期間（45 秒）及び SPリーチ β の可変表示パート期間（80 秒）よりも短い一方で（可変表示期間；SPリーチ $\beta > \text{SPリーチ } \alpha > \text{SPリーチ } \gamma$ ）、SPリーチ γ （SPリーチ

50

チ演出D、E)において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Bの実行期間(ta5~ta7)は、SPリーチα(SPリーチ演出A)及びSPリーチβ(SPリーチ演出B、C)において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Aの実行期間(ta5~ta7)よりも長い(ta5~ta7; SPリーチγ(15秒)>SPリーチα、β(10秒))。

【1262】

また、SPリーチ演出A~Eにおける「決め演出」の実行期間(ta3~ta5)は、SPリーチ演出A~Eにおいて共通とされている(ta3~ta5; SPリーチ演出A=SPリーチ演出B=SPリーチ演出C=SPリーチ演出D=SPリーチ演出E)。よって、SPリーチ演出A~Eにおける可動体32や可動体LED208などの制御データを共通化できるので、製造コストの低減化を図ることができる。尚、「決め演出」における「当否ボタン演出」の実行期間、及び「可動体演出」の実行期間も、SPリーチ演出A~Eにおいて共通とされている。

【1263】

また、SPリーチα、β、γにおける「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間(ta0~ta7)において、SPリーチ演出A~Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングta5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ta7まで(ta5~ta7)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。

【1264】

また、高ベース用のSPリーチγの可変表示期間は、低ベース用のSPリーチβの可変表示期間よりも短く(ta0~ta7: SPリーチγ<SPリーチβ)、SPリーチγにおいて「可動体演出」が終了したタイミングta4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ta7までの期間(ta4~ta7)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ta4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ta7までの期間(ta4~ta7)よりも長い(ta4~ta7; SPリーチγ>SPリーチβ)。このようにすることで、短い可変表示期間において実行されるSPリーチγでは、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

【1265】

また、SPリーチ演出A~C各々に対応する「事後演出A」の実行期間(ta5~ta7)は全て共通であり、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間(ta5~ta7)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。

【1266】

また、SPリーチ演出A~C各々に対応する「事後演出A」の実行期間(ta5~ta7)は全て共通であり、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間(ta5~ta7)は全て共通である一方で、「事後演出A」の実行期間(10秒)と「事後演出B」の実行期間(15秒)とは異なることで、SPリーチ演出A~C各々に対応する事後演出Aの演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出Bを実行

することで、事後演出A、Bが単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【1267】

(SPリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様)

次に、可変表示結果が大当たりである場合のSPリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様について、図13-6に基づいて説明する。図13-6は、(A)はSPリーチ演出A～Eにおけるキャラクタの表示態様を示す図、(B)はSPリーチ演出A～EにおけるLEDの点灯パターンを示す図、(C)はSPリーチ演出A～EにおけるBGMや効果音の出力パターンを示す図である。

【1268】

図13-6(A)に示すように、SPリーチ演出A～Eにおけるキャラクタの表示態様について説明すると、SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間(ta2～ta3)において、SPリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、SPリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが表示され、SPリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。このように、SPリーチ演出Aはキャラクタが表示されない演出であるのに対し、SPリーチ演出B～Eはキャラクタが表示される演出とされている。

【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た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。

10

20

30

40

50

【1274】

つまり、SPリーチ演出Aでは、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、ボーリング対決に関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、SPリーチ演出B～Eでは、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、バトル対決に関連した態様の画像（対決していた敵キャラクタの画像）が表示されるので、SPリーチ演出A～Eと、該SPリーチ演出A～Eの演出期間に実行される可動体演出と、の関連性を高めることができる。

【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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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「大当り報知」とで拡張コマンドを分けずに、1つの拡張コマンドで可動体動作制御やLED点灯制御を行うことで、演出に応じて拡張コマンドを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に「可動体演出」と「大当り報知」とで拡張コマンドが分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に「可動体演出」と「大当り報知」とを行うことができる。

10

【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)。

20

30

【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り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、SPリーチ演出A～Eの種類によらず、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12及び可動体LED208の発光パターンが共通である(例えば、発光パターンLP3-2)ことで、SPリーチ演出A～Eの種類によらず共通の発光パターンにて大当り確定報知が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1292】

40

尚、SPリーチ演出A～Eの種類に応じて発光パターンを異ならせてもよい。例えば、SPリーチ演出Aの大当り確定報知に対応する発光パターンLP3-1を、図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

50

～9 L 1 2、9 R 1～9 R 1 2の発光パターンは、S Pリーチ演出DとS Pリーチ演出Eとで共通である（発光パターンL P 4－4）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。

【1 2 9 4】

また、S Pリーチ演出DとS Pリーチ演出Eに対応する事後演出Bの予定出球報知パートにおける可動体L E D 2 0 8や枠L E D 9 L 1～9 L 1 2、9 R 1～9 R 1 2の発光パターン（発光パターンL P 4－5、L P 4－6）は共通である一方、S Pリーチ演出Aに対応する事後演出Aの可動体L E D 2 0 8や枠L E D 9 L 1～9 L 1 2、9 R 1～9 R 1 2の発光パターン（発光パターンL P 4－2、L P 4－3）と、S Pリーチ演出DとS Pリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおける可動体L E D 2 0 8や枠L E D 9 L 1～9 L 1 2、9 R 1～9 R 1 2の発光パターン（発光パターンL P 4－5、L P 4－6）と、は異なることで、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。

【1 2 9 5】

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3 1 B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「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L P 3－2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3 1 B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。

【1 2 9 6】

また、図1 3－6（B）に示すように、S Pリーチ演出におけるL E D発光パターンについて、S Pリーチ演出B、Cで発光パターンL P 1－2を共通に使用しているが、例えば、S Pリーチ演出Bでは発光パターンL P 1－2－1（B 2 0 0：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、S PリーチCでは発光パターンL P 1－2－2（B 2 0 0：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、S Pリーチ演出B、CのL E D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。

【1 2 9 7】

S Pリーチ演出D、Eで発光パターンL P 1－3を共通に使用しているが、例えば、S Pリーチ演出Dでは発光パターンL P 1－3－1（B 3 0 0：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、S PリーチEでは発光パターンL P 1－3－2（B 3 0 0：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、S Pリーチ演出D、EのL E D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。

【1 2 9 8】

また、低ベース状態のS Pリーチ演出B、Cと、高ベース状態のS Pリーチ演出D、Eとのうち一方（例えば、S Pリーチ演出D、E）を共通の発光パターンとし、他方（例えば、S P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。

【1 2 9 9】

(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。

【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の間隔で七色（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。

10

【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」のデータとして、20msの消灯に対応する輝度のデータが30msの間隔の七色（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。

20

【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-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。

30

【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-パラレル変換回路に設定するアドレスが記憶され、データ送信周期には、演出制御基板12からランプ基板14の発光体ドライバに発光制御データを送信する周期が記憶され、単位発光時間には、該発光体ドライバに対応するLED9に発光を行わせる単位時間が記憶される。本実施形態では、データ送信周期を10ms（ミリ秒）として説明する。

40

【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「100ms」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の変化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「1800ms」といった時間を定めておくことができる。

【1306】

50

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「 $16 \times 16 = 256$ 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

る。また、S Pリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eでは、共通の音パターンB P 3－1～3にて点灯される。

【1 3 2 2】

また、事後演出Aにおける再抽選変動パート及び事後演出Bにおける予定出球加算パート（t a 5～t a 6）において、S Pリーチ演出A～Cでは、音パターンB P 4－1にて出力され、S Pリーチ演出D、Eでは、音パターンB P 4－4にてB G Mや効果音出力される。

【1 3 2 3】

また、事後演出Aにおける再抽選結果パート及び事後演出Bにおける予定出球報知パート（t a 6～t a 7）において、S Pリーチ演出A～Cでは、音パターンB P 4－2、または、音パターンB P 4－3にてB G Mや効果音出力され、S Pリーチ演出D、Eでは、音パターンB P 4－5、または、音パターンB P 4－6にてB G Mや効果音出力される。

【1 3 2 4】

尚、上記音パターンB P 1－1～4、B P 2－1～4、B P 0－1～3、B P 3－1～3、B P 4－1～4は、それぞれ音制御データに基づき、異なる態様にて音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。

【1 3 2 5】

図1 3－7（B）に示すように、「ボーリング／バトル」において、音パターンB P 1－1は、S Pリーチ演出A用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ！」のボイス、S Pリーチ演出AのB G M出力されるパターンであり（図1 3－1 0参照）、音パターンB P 1－2は、S Pリーチ演出B用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A－1のボイス、S Pリーチ演出BのB G M、バトル効果音出力されるパターンであり（図1 3－1 1（A 2）参照）、音パターンB P 1－3は、S Pリーチ演出C用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A－2のボイス、S Pリーチ演出CのB G M、バトル効果音出力されるパターンであり（図1 3－1 1（A 3）参照）、音パターンB P 1－4は、S Pリーチ演出D用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A－1のボイス、S Pリーチ演出DのB G M、バトル効果音出力されるパターンであり（図1 3－1 2（A 4）参照）、音パターンB P 1－5は、S Pリーチ演出E用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A－1のボイス、S Pリーチ演出EのB G M、バトル効果音出力されるパターンである（図1 3－1 2（A 5）参照）。

【1 3 2 6】

「当否ボタン演出」において、音パターンB P 2－1は、「ボタンを押し続けてパワーを溜める」のボイス、パワーレベル0の効果音出力されるパターンであり、（図1 3－1 3参照）、音パターンB P 2－2は、パワーレベル1の効果音出力されるパターンであり、音パターンB P 2－3は、パワーレベル2の効果音出力されるパターンであり、音パターンB P 2－4は、パワーレベル3（M A X）のボイス、パワーレベル3（M A X）の効果音出力されるパターンである。

【1 3 2 7】

「はずれ報知」において、音パターンB P 3－1は、失敗の効果音出力されるパターンであり（図1 3－1 6（H 1）参照）、音パターンB P 3－2は、味方A－1の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のB G M出力されるパターンであり（図1 3－1 6（H 2）（H 4）（H 5）参照）、音パターンB P 3－3は、味方A－2の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のB G M出力されるパターンである（図1 3－1 6（H 3）参照）。

【1 3 2 8】

「可動体演出&大当たり報知」において、音パターンB P 0－1は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のB G M出力されるパターンであり（図1 3－1 5（E 1）参照）、音パターンB P 0－2は、可動体演出の効果音、味方A－1の勝利ボイス、バトル勝

10

20

30

40

50

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押しボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンBP2-1～4である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音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A-1と敵キャラクタ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A-2と敵キャラクタ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A-1と敵キャラクタ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A-1と敵キャラクタ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、押しボタン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、押しボタン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)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

10

20

30

40

50

画像が表示され、S Pリーチ演出Cの場合は、(H 3)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、S Pリーチ演出Dの場合は、(H 4)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、S Pリーチ演出Eの場合は、(H 5)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、S Pリーチ演出Aと、S Pリーチ演出B、Dと、S Pリーチ演出C、Eとで異なる。

【1 3 4 2】

次いで、S Pリーチ演出A～Eの場合は、(I 1)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。

【1 3 4 3】

(S Pリーチ演出A～Eの演出動作例)

次に、演出制御用CPU 120が実行するS P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、S Pリーチα、β、γの可変表示が開始されてからS Pリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図13-10は、S Pリーチ演出Aの演出動作例を示す図である。図13-11は、S Pリーチ演出B、Cの演出動作例を示す図である。図13-12は、S P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、S P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、S Pリーチ演出A～Eのはずれ報知の演出動作例を示す図である。図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。

【1 3 4 4】

尚、以下の説明において、S P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。

【1 3 4 5】

図13-9(N 1)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S P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5 L、5 C、5 Rにおいて飾り図柄の可変表示が開始される。

【1 3 4 6】

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。

【1 3 4 7】

可変表示が開始された後、図13-9(N 2)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(N 3)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5 Cに、飾り図柄表示エリア5 L、5 R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(N 4)に示すように、飾り図柄表示エリア5 Cの可変表示が再開されることで、S Pリーチ演出に発展する。

【1 3 4 8】

図13-10(A 1)に示すように、S P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5 S Rに縮小表示されるとともに

10

20

30

40

50

、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、音演出として、音パターンBP1-1に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1350】

図13-11（A2）に示すように、SPリーチ演出Bに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Bが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Bが表示される。リーチタイトル画像018SG01Bは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100（例えば、SPリーチ演出B）と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101（例えば、星の数など）と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-2に基づいて可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-2に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1351】

次いで、図13-11（A2-1）に示すように、街を表す背景画像018SG201と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG202が表示され、図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018SG203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018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG204が表示される。

【1352】

図13-11（A3）に示すように、SPリーチ演出Cに発展した場合、表示画面の中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Cが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Cが表示される。リーチタイトル画像018SG01C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C）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-2を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-2に基づいて可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-3に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1353】

次いで、図13-11（A3-1）に示すように、街を表す背景画像018SG201と、味方キャラクタA-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、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG212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018SG213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018SGA2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018SG214が表示される。
【1354】

図13-12(A4)に示すように、SP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5SRに縮小表示されるとともに、SP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018SG01Dが表示される。リーチタイトル画像018SG01D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D)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BP1-4に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、8

50

R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。

【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、可変表示結果に応じてゲージ表示018SG243がMAXにならないようにしてもよい。また、可変表示結果に応じて、パワーレベルの変化態様が異なるようにしてもよい。

【1361】

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13-13(B1-3)に示すように、操作促進表示018SG242が「放せ！」に切替表示され、遊技者にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が促されるとともに、ゲージ表示018SG243が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図13-13(B1)~図13-13(B1-3)の演出動作はSPリーチ演出A~Eで共通である。

【1362】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図13-13(B1)~図13-13(B1-2)に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくてもよい。

【1363】

そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図13-14に示す可動体演出が開始される。

【1364】

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13-14(C)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像018SG250が表示される。尚、攻撃画像018SG250は、プッシュボタン31Bの球状の操作部を模した物体画像018SG250Aと、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像018SG250Bと、からなる。また、可動体32の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターンBP0-1~3に基づいて、スピーカ8L、8Rから効果音出力され、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。

【1365】

上記のように、可動体演出の第1期間では、SPリーチ演出A~Eで共通の態様の演出が実行されるが、第1期間が終了した後の第2期間では、以下のように、SPリーチ演出A~Eで異なる態様の演出が実行される。

【1366】

図13-14(D1)に示すように、SPリーチ演出Aの場合、第2期間では、可動体32が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像018SG250Aと、衝撃を示すエフェクト画像018SG250Bとを有し、物体が何かに当たった衝撃画像018S

10

20

30

40

50

G 2 5 1が表示される。

【1367】

尚、本実施の形態では、衝撃画像018SG251では物体（ボール）が衝突した被衝突物（例えば、ピン）が表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、衝撃画像018SG251においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。

【1368】

また、図13-14（D2）（D4）に示すように、SPリーチ演出B及びSPリーチ演出Dの場合、第2期間では、可動体32が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像018SG250Aと、衝撃を示すエフェクト画像018SG250Bと、敵キャラクタX1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、攻撃が敵キャラクタX-1に当たったことを示す衝撃画像018SG252が表示される。

【1369】

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が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX1Zは、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX1Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

10

【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。

20

【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出力され、振動演出は終了する。

30

【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出力され、振動演出は終了する。

40

【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

50

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。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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、9R1～9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-1に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1386】

そして、図13-17(F2)に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たりA(非確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ(例えば、666など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンLP4-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-2に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1387】

また、図13-17(F3)に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たりB(確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ(例えば、333など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンLP4-3に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-3に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1388】

次に、SPリーチ演出D、Eにおいて大当たり確定報知が実行された場合は、図13-18に示す事後演出Bが実行される。

【1389】

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13-18(G1-1)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018SG280と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、予定出球数を表示する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018SG281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LP4-4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BP4-4に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1390】

次いで、SPリーチ演出Dの場合は、図13-18(G1)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018SG282(例えば、「+50」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018

10

20

30

40

50

SG281に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【1391】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13-18（G2）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018SG282（例えば、「+50」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018SG281に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【1392】

そして、図13-18（G1-2）に示すように、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「300」）になったときに、押しボタン31Bを模したボタン画像018SG283と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示018SG284と、残り操作有効期間を示すゲージ表示018SG285とが表示され、押しボタン31B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押しボタン31B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018SGA1とキャラクタ画像018SGX1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018SG281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LP4-5に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-5に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMや効果音が出力される。

【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押しボタン31B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018SGA1とキャラクタ画像018SGX2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018SG281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LP4-6に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-6に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMや効果音やボイスが出力される。

【1395】

そして、図13-19（G1-5）に示すように、キャラクタ画像018SGA1と、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZと、が表示されるとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6R大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「750」など）が停止表示される。

【1396】

図13-19（G3）に示すように、大当りB（6R大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御される。

【1397】

また、図13-19（G4）に示すように、大当りC（10R大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1500」など）に更新表示された後、大当り遊技状態に制御される。

【1398】

（SPリーチ演出種別決定テーブル）

10

20

30

40

50

次に、演出制御用CPU120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。

【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、「大当たりC（10R）」、「大当たりB（6R）」、「大当たりA（6R）」、「はずれ」のそれぞれに対して、SPリーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図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、敵キャラクターX-1を表示して該敵

10

20

30

40

50

キャラクタ X-1 を用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第 1 特定演出（例えば、S P リーチ演出 B）と、敵キャラクタを表示することなく大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第 2 特定演出（例えば、S P リーチ演出 A）と、を実行可能であり、S P リーチ演出において大当りが報知される場合に、該 S P 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、S P 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 3 2 の動作に関連したエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B とともにキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 が表示され、S P リーチ演出 A における可動体演出の実行期間において、S P リーチ演出 B と共通の態様のエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B が表示される一方でキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 が表示されず、可動体演出における可動体 L E D 2 0 8 の発光パターンは、S P リーチ演出 B において可動体演出が実行される場合と S P 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 L P 3-2 である。

10

【1 4 0 7】

このようにすることで、敵キャラクタが表示される S P リーチ演出 B と敵キャラクタが表示されない S P リーチ演出 A とで、可動体演出における可動体 3 2 の動作態様と可動体 L E D 2 0 8 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 S P 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。

【1 4 0 8】

より詳しくは、演出態様が異なる S P リーチ演出 B と S P リーチ演出 A において、S P 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 3 2 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 0 1 8 S G 2 5 0 B については、各 S P リーチ演出に対応する表示態様とすることで、S P 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。

20

【1 4 0 9】

尚、本実施の形態では、第 1 特定演出として S P 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、S P リーチ演出 C ~ E のいずれかについても適用可能である。

【1 4 1 0】

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 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）。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 S P リーチ演出 B ~ E と S P リーチ演出 A のいずれであるのかが不明となるので、S P リーチ演出の演出興趣を向上できる。

30

【1 4 1 1】

また、S P 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 S P リーチ演出 E を実行可能であり、大当り状態に制御される割合は、S P リーチ演出 B が実行されたときと S P 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りである場合において S P リーチ演出 B を実行可能な S P 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 S P リーチ演出 E を実行可能な S P リーチ γ 変動パターンの決定割合は $800/997$ である。そして、S P リーチ演出 C においては、大当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 3 2 の動作に応じた S P リーチ演出 B と共通のエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B が表示されるとともに敵キャラクタ X 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 が表示され、S P リーチ演出 C で実行される可動体演出における可動体 L E D 2 0 8 の発光パターンは、S P リーチ演出 B で実行される可動体演出における可動体 L E D 2 0 8 の発光パターンと共通の発光パターン L P 3

40

50

ー 2 である。

【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 LED 208 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。

【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。

10

【1414】

また、演出制御用 CPU 120 は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタ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演出を、第 1 態様（例えば、SP リーチ演出 B）と第 2 態様（例えば、SP リーチ演出 D）とで実行可能であり、SP リーチ演出 B、D の実行期間（ $t_{a2} \sim t_{a5}$ 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。

20

【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。

30

【1417】

また、演出制御用 CPU 120 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。

40

【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

50

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が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。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。

10

【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)。

20

【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。

30

【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。

【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。

40

【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。

【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

50

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、S P リーチ演出 A において可動体演出を実行したときに該 S P 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、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E と S P リーチ演出 A のいずれが実行されるかによって異なる。

【1426】

つまり、高ベース状態において S P 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（6 R）」（第 1 有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当り C（10 R）」（第 2 有利状態）に制御される割合は、S P リーチ演出 D が実行された場合は 40 %、S P 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 S P 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（6 R）」（第 1 有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当り B（6 R）」（第 2 有利状態）に制御される割合は、S P リーチ演出 A が実行された場合で 100 % である。

10

【1427】

このようにすることで、S P リーチ演出により大当りが報知されるだけでなく、いずれの S P 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、S P 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、S P 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、S P 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、S P 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、S P 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。

20

【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。

30

【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。

40

【1431】

また、第 3 特定演出として、高ベース状態にて行われる S P リーチ演出 F（例えば、敵キャラクタ X-1、X-2 とは異なる敵キャラクタ X-3 とのバトル演出など）を実行可能としてもよく、このようにした場合、大当り C（10 R）に制御される割合は、S P リーチ演出 F（50 %）> S P リーチ演出 E（35 %）> S P リーチ演出 D（15 %）としてもよい。尚、S P リーチ演出 F において大当りが報知された際に行われる事後演出 C（第 3 事後演出）は、事後演出 A、B よりも演出期間が長くてもよい。

【1432】

また、上記 S P 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

50

の発光パターンは、S Pリーチ演出A～Eと共通の発光パターンL P 3－2であり、図1 3－6（C）に示す可動体演出の音パターンは、S Pリーチ演出A～Eと共通の音パターンB P 0－1～3であることが好ましい。

【1 4 3 3】

また、前記実施の形態では、第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態として、例えば、第1有利状態よりも大当り遊技状態が有利となる有利状態（例えば、予定出球数が多い1 0 R大当りC）や、第1有利状態よりも大当り遊技状態後の制御状態が有利となる有利状態（例えば、大当り終了後に確変状態に制御される大当りBや大当りCなど）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2有利状態とは、第1有利状態よりも出球数、遊技ラウンド数、確変状態や時短状態や小当り状態の制御期間、確率変動の転落率などが有利となる状態等を含んでいてもよい。また、大当り遊技状態や大当り遊技状態の終了後の演出態様が遊技者に有利となる有利状態等であってもよい。

10

【1 4 3 4】

また、特徴部0 1 8 S Gのパチンコ遊技機1を、特徴部0 6 9 G、0 9 9 Gのパチンコ遊技機1に適用する場合、例えば、特徴部0 1 8 S GにおけるS Pリーチ演出Aを特徴部0 6 9 G、0 9 9 GのS PリーチA、Bに適用し、特徴部0 1 8 S GにおけるS Pリーチ演出B、Cを特徴部0 6 9 G、0 9 9 GのS PリーチCに適用し、特徴部0 1 8 S GにおけるS Pリーチ演出D、Eを特徴部0 6 9 G、0 9 9 GのS PリーチDに適用することが可能である。

20

【1 4 3 5】

（特徴部0 1 8 S Gの変形および応用に関する説明）

前記特徴部0 1 8 S G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。

【1 4 3 6】

また、前記特徴部0 1 8 S Gでは、可動体の一例として可動体3 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、遊技盤に設けられた可動体3 2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。

【1 4 3 7】

また、前記特徴部0 1 8 S G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S P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。

30

【1 4 3 8】

また、前記特徴部0 1 8 S G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。

40

【1 4 3 9】

また、前記特徴部0 1 8 S G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。

【1 4 4 0】

また、前記特徴部0 1 8 S G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S P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

50

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。

【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た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。

【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。

【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た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、大当たり遊技状態にて実行される大当たり中演出や小当たり遊技状態にて実行される小当たり中演出などを適用可能としてもよい。

【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、報知された大当た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、大当た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、報知された大当た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た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、大当た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。

【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たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する

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、大当たりが所定回数（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、最初の大当た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。

【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、他の実施形態として、上記した実施形態では搭載されていなかった演出として群予告演出についての説明をする。

【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】

以下の他の実施形態のうち、低ベース状態が非特別状態であり、群予告演出が実行される。第2特別状態においては、群予告演出は実行されないものとして説明する。

【1460】

（他の実施形態 特徴部092F）

図14および図15は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図14および図15には、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1における主要部材の配置レイアウトが示されている。遊技機の一例であるパチンコ遊技機1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【1461】

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

【1462】

なお、パチンコ遊技機1において可変表示される特別図柄としては、2種類の特別図柄が設けられている。たとえば、一方の特別図柄を「第1特図」や「第1特別図柄」ともいい、他方の特別図柄を「第2特図」や「第2特別図柄」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。

【1463】

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

【1464】

たとえば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して

10

20

30

40

50

、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄が可変表示（たとえば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【1465】

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。

【1466】

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。

【1467】

画像表示装置5の左側の遊技盤2上には、パチンコ遊技機1で実行される演出において登場する夢夢ちゃんというキャラクタが描かれている。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公である。また、画像表示装置5の右下の遊技盤2上には、パチンコ遊技機1で実行される演出において登場するジャムちゃんというキャラクタが描かれている。ジャムちゃんは、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタである。夢夢ちゃんは、主人公であるため、全てのキャラクタの中で最も重要度が高く、ジャムちゃんを含む他のキャラクタよりも演出において登場する頻度（回数）が大きい。また、ジャムちゃんは、主人公である夢夢ちゃん以外のキャラクタの中で最も重要度が高く、夢夢ちゃん以外の他のキャラクタよりも演出において登場する頻度（回数）が大きい。また、夢夢ちゃんやジャムちゃんのように、他のキャラクタよりも優先度の高いキャラクタは、キャラクタを選択する場面において最初に登場するキャラクタや最も目立つ位置に配置されるキャラクタ、あるいは全選択キャラクタのうちで最も上位に位置するキャラクタであってもよい。

【1468】

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

【1469】

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

【1470】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図21参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口（電チュー）を形成する。可変入賞球装置6Bは、たとえば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【1471】

遊技盤2の所定位置（図14に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、

所定個数（たとえば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【１４７２】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７Ａが設けられている。特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図２１参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。

【１４７３】

たとえば、特別可変入賞球装置７Ａは、パチンコ遊技機１の奥側に位置する遊技盤２と、パチンコ遊技機１の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠３ａ（図１６参照）との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８２がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド８２がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

【１４７４】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ２３によって検出される。遊技球がカウントスイッチ２３（図２１参照）によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、１回の検出ごとに１０個）が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、たとえば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。また、カウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、１０個）に達すると、１ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

【１４７５】

パチンコ遊技機１においては、特別可変入賞球装置７Ａの隣にＶ可変入賞球装置７Ｂが設けられている。Ｖ可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図２１参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口（以下、Ｖ大入賞口と称する）を形成する。

【１４７６】

たとえば、特別可変入賞球装置７Ｂは、遊技盤２とガラス扉枠３ａとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球によるＶ大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８３がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することでＶ大入賞口を閉鎖状態として、遊技球がＶ大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド８３がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することでＶ大入賞口を開放状態として、遊技球がＶ大入賞口に進入しやすくなる。

【１４７７】

Ｖ大入賞口に進入した遊技球は、Ｖ大入賞口の内部に設けられた特定領域（Ｖ入賞領域とも称する）を通過することでＶ入賞スイッチ２４（図２１参照）によって検出される。遊技球がＶ入賞スイッチ２４によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当たり遊技状態のラウンド中においてＶ大入賞口に遊技球が進入したことを条件にＶ入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口およびＶ大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

【１４７８】

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。

【1479】

パチンコ遊技機1においては、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【1480】

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。

【1481】

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。

【1482】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。

【1483】

遊技盤2の所定位置（図14では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。可動体32は、「POWERFUL」という文字が付された部材が、「2」という文字が付された部材の前面側に位置するように構成されている。これにより、「POWERFUL2」という文字が形成されている。「POWERFUL2」は、パチンコ遊技機1の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体32に付された文字は、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公や当該主人公の次に優先度の高いキャラクタの名前（たとえば、主人公である夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ遊技機1の機種名（パワフル2）が可動体32に示されている。

【1484】

本実施の形態において、可動体32は、図14に示すように画像表示装置5の上方の位置と、図15に示すように画像表示装置5の前面に被さる位置との間で移動可能である。具体的には、可動体32は、「POWERFUL」という文字が付された部材と、「2」という文字が付された部材とのうち、「POWERFUL」という文字が付された部材のみが図14に示す位置から落下することで、図15に示すように画像表示装置5の前面に被さる位置で停止する。なお、可動体32は、役物とも称される。

【1485】

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

【1486】

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

【1487】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押圧（または押下）操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図21参照）により検出される。

【1488】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図21参照）により検出される。

【1489】

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

【1490】

パチンコ遊技機1は、遊技盤2の左下に特図LED基板20を備える。特図LED基板20は、遊技制御用マイクロコンピュータ100によって制御され、第1保留記憶数や第2保留記憶数などを、LEDの点灯／点滅／消灯によって報知するLED基板である。特図LED基板20においては、複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図ゲームにおける特別図柄（第1特図）の種類や第2特図ゲームにおける特別図柄（第2特図）の種類を表す。たとえば、後述する図29（a）に示すように、特図LED基板20においては、特図1可変表示部9021に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図の種類を表し、特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第2特図の種類を表す。

10

【1491】

さらに、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5の左下に第4図柄ユニット50を備える。第4図柄ユニット50は、演出制御用CPU120によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、LEDの点灯／点滅／消灯によって報知するLED基板である。第4図柄ユニット50においては、複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図ゲームにおける特別図柄（第1特図）の種類や第2特図ゲームにおける特別図柄（第2特図）の種類を表す。たとえば、後述する図29（b）に示すように、第4図柄ユニット50においては、特図1可変表示部9053に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図の種類を表し、特図2可変表示部9054に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第2特図の種類を表す。

20

【1492】

パチンコ遊技機1は、遊技盤2および遊技機用枠3において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機1は、可動体32に設けられた役物ランプ9Aと、遊技盤2の左側に設けられた盤左ランプ9Bと、遊技盤2の上方に設けられた盤上ランプ9Cと、特別可変入賞球装置7Bの付近に設けられたアタッカランプ9Eと、特別可変入賞球装置7Aの付近に設けられたVアタッカランプ9Fと、V大入賞口が開放してV入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることやV入賞が発生したことを報知するVランプ9Gと、可変入賞球装置6Bの付近に設けられた電チューランプ9Hと、スティックコントローラ31Aに設けられたスティックコントローラランプ9Jと、プッシュボタン31Bに設けられたトリガボタンランプ9Kと、遊技機用枠3の左側に設けられた枠左ランプ9Lと、遊技機用枠3の右側に設けられた枠右ランプ9Rとを備える。Vランプは、大当りが発生したことを報知するものであってもよい。

30

【1493】

役物ランプ9Aは、役物ランプ9A1～9A4といった複数のランプから構成されている。具体的には、可動体32に含まれる「POWERFUL」という文字が付された部材が4分割されており、役物ランプ9A1は「P」および「O」の部分の裏側、役物ランプ9A2は「W」および「E」の部分の裏側、役物ランプ9A3は「R」および「F」の部分の裏側、役物ランプ9A4は「U」および「L」の部分の裏側に各々配置されている。これにより、役物ランプ9A1～9A4が「POWERFUL」という文字が付された部材の裏側で点灯（発光）することで、「POWERFUL」が点灯（発光）するようになっている。

40

【1494】

盤左ランプ9Bは、盤左ランプ9B1～9B5といった複数のランプから構成されている。遊技盤2の左側には、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて主人公（た

50

例えば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」が描かれており、盤左ランプ 9 B 1 ～ 9 B 5 は、その主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側に各々配置されている。これにより、盤左ランプ 9 B 1 ～ 9 B 5 が主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側で点灯（発光）することで、主人公が描かれた遊技盤 2 の部分が点灯（発光）するようになっている。

【1495】

盤上ランプ 9 C は、図 15 に示すように、盤上ランプ 9 C 1 ～ 9 C 13 といった複数のランプから構成されている。遊技盤 2 の上側には、左、中、右の 3 つの領域に分かれて、盤上ランプ 9 C 1 ～ 9 C 5、盤上ランプ 9 C 6 ～ 9 C 8、盤上ランプ 9 C 9 ～ 9 C 13 が遊技盤 2 の裏側に各々配置されている。盤上ランプ 9 C 1 ～ 9 C 5、盤上ランプ 9 C 6 ～ 9 C 8、盤上ランプ 9 C 9 ～ 9 C 13 が設けられている遊技盤 2 の部分は光を透過可能な透明部材で形成されており、これにより、盤上ランプ 9 C 1 ～ 9 C 13 が遊技盤 2 の上側の部分の裏側で点灯（発光）することで、遊技盤 2 の上側の部分が白色や赤色などで点灯（発光）するようになっている。

【1496】

アタッカランプ 9 E は、特別可変入賞球装置 7 B の付近において遊技盤 2 の裏側に配置されている。これにより、アタッカランプ 9 E が遊技盤 2 の裏側で点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置 7 B の付近を点灯（発光）するようになっている。また、V アタッカランプ 9 F は、特別可変入賞球装置 7 A の付近において遊技盤 2 の裏側に配置されている。これにより、V アタッカランプ 9 F が遊技盤 2 の裏側で点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置 7 A の付近を点灯（発光）するようになっている。

【1497】

V ランプ 9 G は、「V」と描かれた遊技盤 2 の部分の裏側に配置されている。これにより、V ランプ 9 G が「V」と描かれた遊技盤 2 の部分の裏側で点灯（発光）することで、「V」と描かれた遊技盤 2 の部分が点灯（発光）するようになっている。電チューランプ 9 H は、可変入賞球装置 6 B の付近に配置されており、点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置 7 B の付近を点灯（発光）するようになっている。

【1498】

スティックコントローラランプ 9 J は、スティックコントローラ 31 A に設けられており、点灯（発光）することで、スティックコントローラ 31 A を点灯（発光）するようになっている。トリガボタンランプ 9 K は、プッシュボタン 31 B に設けられており、点灯（発光）することで、プッシュボタン 31 B を点灯（発光）するようになっている。

【1499】

枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の左側に設けられた複数のランプ 9 L 1 ～ 9 L 12（図 17 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ 9 R は、遊技機用枠 3 の右側に設けられた複数のランプ 9 R 2 ～ 9 R 12（図 17 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ 9 L および枠右ランプ 9 R を総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、アタッカランプ 9 E、V アタッカランプ 9 F、V ランプ 9 G、電チューランプ 9 H、スティックコントローラランプ 9 J、トリガボタンランプ 9 K、枠左ランプ 9 L、および枠右ランプ 9 R を、総称して遊技効果ランプ 9 とも称する。

【1500】

図 16 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 201 に収納された主基板 11 が搭載されている。主基板 11 には、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 が設けられている。設定キー 51 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 52 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、たとえば電源基板 17（図 21 参照）の所定位置といった、主基板 11 の外部に取り付けられてもよ

10

20

30

40

50

い。

【1501】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ30（図21参照）が配置されている。表示モニタ29は、たとえば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ30は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【1502】

表示モニタ29は、たとえば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ29は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ29は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【1503】

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。

【1504】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー50Aが取り付けられている。セキュリティカバー50Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー50Aは、短片50Aaおよび長片50Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

【1505】

図17は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ9Lは、遊技機用枠3の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ9L1～9L12の12個のランプ群を有する。枠左ランプ9Lは、複数のランプ（この例では12個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠3の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ9Rは、遊技機用枠3の上方から下方に亘って右回りに、枠左ランプ9R2～9R12の11個のランプ群を有する。枠右ランプ9Rは、複数のランプ（この例では11個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠3の右側付近を発光させる。

【1506】

図18は、特図LED基板20および第4図柄ユニット50を説明するための図である。図18(a)に示すように、特図LED基板20は、第1特図の可変表示を示す特図1可変表示部9021と、第2特図の可変表示を示す特図2可変表示部9022と、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部9023と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部9024と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部9025と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部9026と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部9030と、確変状態の有無を示す確変表示部9028と、時短状態の有無を示す時短表示部9029と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部9027とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

【1507】

たとえば、特図1可変表示部9021は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部9022は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【1508】

さらに、特図LED基板20は、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。CPU103は、図柄確定後に、演出制御用CPU120に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用CPU120に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりや小当たりを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部9030を点灯させてもよい。この場合、CPU103は、演出制御用CPU120に大当たり終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。

【1509】

ここで、右打ちとは、遊技盤2に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）である。第1流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口が存在しない経路である。第2流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第1流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第1流下経路を通過して、第1始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第2流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第2流下経路を通過して、第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）の方へと流れ込む。

【1510】

本実施の形態においては、大当たりが発生した後の大当たり遊技、および大当たり遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第2始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部9030は、右打ちをすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、第2始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに第2特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば10個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においてはV大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、V大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第1流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

【1511】

図18(b)に示すように、第4図柄ユニット50は、第1特図ゲームに対応する第1保

留記憶数を示す特図1記憶表示部9051と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数
を示す特図2記憶表示部9052と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特
図1可変表示部9053と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変
表示部9054と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部9055とを備える。各表
示部は、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無
、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

【1512】

たとえば、特図1可変表示部9053は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変
表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の
停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。
特図2可変表示部9054は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われ
ているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、
LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【1513】

以下では、特図1可変表示部9021や特図1可変表示部9053におけるLEDなど
の点灯手段によって第1特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第1特別図柄の変動表
示（可変表示）とも称する。また、特図2可変表示部9022や特図2可変表示部905
4におけるLEDなどの点灯手段によって第2特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、
第2特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。

【1514】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第4図柄ユ
ニット50の右打ち表示部9055におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右
打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、
右打ち表示部9055におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU12
0は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基
づいて、右打ち表示部9055を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最
終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受
信したことに基づいて、右打ち表示部9055を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が
大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりや小当たりを有する場合、演出制御用C
PU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部9055を点灯させてもよ
い。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当たり終了指定コマンドを
受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を消灯させる。

【1515】

図19は、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた図である。図14に示すように、
遊技盤2は、画像表示装置5の画面の端部に覆い被さるようにして固定されている。この
ため、図19に示すように、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗くと、遊技盤2の背面
側に位置する画像表示装置5の画面の端部を視認可能になっている。

【1516】

図20は、画像表示装置5における画面の表示態様を説明するための図である。画像表
示装置5の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの画像が表示され
る。具体的には、画像表示装置5の画面中央、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期し
て、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄
など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームと同期し
て、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄
が可変表示（たとえば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実
行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【1517】

画像表示装置5の画面の下端部には、第1保留記憶数を円形の保留表示の数によって表
示可能な第1保留記憶表示エリア5Dと、第2保留記憶数を円形の保留表示の数によって
表示可能な第2保留記憶表示エリア5Uと、実行中の可変表示に対応する保留表示をアク

10

20

30

40

50

ティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア 5 A とが設けられている。

【1518】

画像表示装置 5 の画面の右上端部には、特別図柄の可変表示中であること、および第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数を示す第 4 図柄 5 J が表示される。画像表示装置 5 の画面の左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄 5 M が表示されている。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、小図柄 5 M は、可変表示中は非表示化させることがなく、常時、画像表示装置 5 の画面に表示されている図柄でもある。

10

【1519】

なお、図 20 に示すように、画像表示装置 5 の画面の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄 5 M は、画像表示装置 5 の画面の左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄 5 M の視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【1520】

なお、図 20 (a) に示すように、画像表示装置 5 の画面の形状は四角形または略四角形であるが、上述したように、遊技盤 2 は、画像表示装置 5 の画面の端部に覆いかぶさるようにして固定されている。このため、図 20 (b) に示すように、パチンコ遊技機 1 を正面から見た場合、画像表示装置 5 の画面の一部（特に端部）は、遊技盤 2 によって視認できない、または視認困難になっている。

20

【1521】

〔基板構成〕

図 21 は、パチンコ遊技機 1 に搭載された各種基板などを説明するための図である。図 21 に示すように、パチンコ遊技機 1 には、主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ 91 に接続された電源基板 17 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

30

【1522】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における AC 100 V といった交流電源からの電力を、電源基板 17 により主基板 11 や演出制御基板 12 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 17 は、たとえば交流 (AC) を直流 (DC) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（たとえば直流 12 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【1523】

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

40

【1524】

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、たとえば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101 と、RAM (Random Access Memory) 102 と、CPU (Central Processing Unit) 103 と、乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 と、RTC (Real Time Clock) 106 とを備える。

【1525】

50

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

【1526】

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。

【1527】

I/O105は、たとえば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（特図LED基板20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。

【1528】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23、V入賞スイッチ24）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【1529】

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、たとえば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92に対する押圧操作などに応じてオン状態となる。

【1530】

出力回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号を、ソレノイド81、ソレノイド82、またはソレノイド83に伝送する。

【1531】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ30、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【1532】

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

10

20

30

40

50

【1533】

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

【1534】

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

【1535】

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

10

【1536】

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

【1537】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

20

【1538】

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

30

【1539】

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

【1540】

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

【1541】

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

40

【1542】

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

【1543】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、たとえば主基板11などから伝送され

50

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。

【1544】

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。

【1545】

第4図柄ユニット50は、演出制御基板12に接続されており、制御用CPU120の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【1546】

〔遊技の進行の概略〕

上述した構成を備えるパチンコ遊技機1においては、以下のようにして遊技が進行する。パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などに遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（たとえば4）まで保留される。

【1547】

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

【1548】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、特図LED基板20の特図1可変表示部9021による第1特図ゲームが開始される。

【1549】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、特図LED基板20の特図2可変表示部9022による第2特図ゲームが開始される。

【1550】

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

【1551】

特図ゲームにおいて、特図LED基板20の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せが、特定の特別図柄（大当り図柄、後述の大当り種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当り」となる。なお、特図LED基板20の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せにおける、特定の特別図柄（大当り図柄）に対応する点灯態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図LED基板20の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せが、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「小当り」となる。また、特図LED基板20の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せが、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図LED基板20の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せにおける、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ

10

20

30

40

50

図柄)に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

【1552】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。なお、当り種別として必ずしも小当りを設けなくてもよい。

【1553】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間(たとえば29秒間や1.8秒間)の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数(たとえば9個)に達するまでのタイミングとのうちのいずれか早いタイミングまで継続される。この所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド(ラウンド遊技)という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数(10回や7回)に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【1554】

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

【1555】

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

【1556】

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

【1557】

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

【1558】

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

【1559】

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

【1560】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことなどといった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続す

る。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変など）ともいう。

【1561】

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

【1562】

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

【1563】

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

【1564】

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

【1565】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。なお、演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、表示に加えて、または表示に代えて、スピーカ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。

【1566】

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伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【1567】

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。

【1568】

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

10

20

30

40

50

らにスーパーリーチよりも大当たり信頼度の高い最強リーチなどがある。また、スーパーリーチの中でも、スーパーリーチの前半とスーパーリーチの後半とに分けられる。本実施の形態においては、ノーマルリーチで可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出される方が大当たり信頼度が高い。また、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出される方が大当たり信頼度が高い。また、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、最強リーチで可変表示の表示結果が導出される方が大当たり信頼度が高い。なお、以下では、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」、「スーパーリーチの前半」を「SP前半」、「スーパーリーチの後半」を「SP後半」とも称する。

【1569】

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

【1570】

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

【1571】

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

【1572】

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

【1573】

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

10

20

30

40

50

【1574】

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。

【1575】

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

10

【1576】

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

【1577】

〔大当りに関する各種テーブル〕

20

図22および図23を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

【1578】

（当り種別）

図22は、当り種別を説明するための図である。図22に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別（種類）ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

【1579】

具体的には、大当りの種別としては、通常大当り1, 2および確変大当り1～9が設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「R」で表すことがある。たとえば、1ラウンド目は1R目、2ラウンド目は2R目とも称する。

30

【1580】

通常大当り1は、3ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り1においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、50回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【1581】

通常大当り2は、3ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り2においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

40

【1582】

確変大当り1～5は、3ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り1においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【1583】

確変大当り6は、5ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り6においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続

50

する。

【1584】

確変大当り7は、7ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り7においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【1585】

確変大当り8、9は、10ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り8、9においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【1586】

（各乱数）

図23は、各乱数を説明するための図である。図23に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダム1は、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム1は、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である65536まで加算更新された後、再度1から加算更新される。ランダム2は、大当り種類（種別）を決定する（大当り種類決定用）ランダムカウンタである。

【1587】

ランダム3およびランダム4は、変動パターンの中の後変動に対応する変動パターン（以下、後変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（後変動パターン判定用）ランダムカウンタである。後変動とは、特別図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。なお、ランダム3は、ハズレ時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1ずつ更新され、1から加算更新されてその上限である65519まで加算更新された後、再度1から加算更新される。ランダム4は、当り時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である239まで加算更新された後、再度1から加算更新される。

【1588】

ランダム5は、変動パターンの中の前変動に対応する変動パターン（以下、前変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（前変動パターン判定用）ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム5は、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である251まで加算更新された後、再度1から加算更新される。ランダム6は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム6は、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である201まで加算更新された後、再度1から加算更新される。

【1589】

本実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かが大当り判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて決定される。そして、複数種類の大当りのうち、いずれの大当りとするかが、大当り種類判定用乱数（ランダム2）の値に基づいて決定される。このとき、ランダム2の値に基づいて大当り図柄も決定するようにすればよい。

【1590】

また、まず、後変動パターン判定用乱数（ランダム3、4）を用いて当りまたはハズレに応じて後変動パターンが決定され、前変動パターン判定用乱数（ランダム5）を用いて前変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【1591】

（大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル）

図24は、大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図であ

10

20

30

40

50

る。これらテーブルは、ROM 101に記憶されている。

【1592】

図24(a)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM 101に記憶されているデータの集まりであって、ランダム1と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

【1593】

通常時大当たり判定テーブルには、図24(a)の上欄に記載されている判定値数の分だけ大当たり判定値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図24(a)の下欄に記載されている判定値数の分だけ大当たり判定値が設定されている。確変時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値は、通常時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値と共通の大当たり判定値に、確変時固有の大当たり判定値が加えられたことにより、通常時大当たり判定テーブルよりも多い個数の大当たり判定値が設定されている。これにより、確変状態においては、通常状態よりも高い確率で大当たりとする判定がなされる。

【1594】

CPU 103は、所定の時期に、乱数回路104のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダム1）の値と比較するが、大当たり判定用乱数値が図24(a)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（通常大当たり、または、確変大当たり）にすることに決定する。なお、図24(a)には、大当たりになる確率（割合）またはハズレになる確率（割合）が示されている。

【1595】

図24(b)、(c)は、大当たり種類判定テーブルを示す説明図である。図24(b)は、第1特別図柄により大当たりと判定されたときの大当たり種類を決定するために用いる第1特図大当たり種類判定テーブルである。図24(c)は、第2特別図柄により大当たりと判定されたときの大当たり種類を決定するために用いる第2特図大当たり種類判定テーブルである。

【1596】

図24(b)の第1特図大当たり種類判定テーブルには、大当たり種類判定用のランダム2の値と比較される数値であって、通常大当たり1、2および確変大当たり1～4のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図24(b)に示すように、第1特図について、通常大当たり1は100個のランダム2のうちの25個のランダム2の値が割り当てられ、通常大当たり2は100個のランダム2のうちの25個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当たり1は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当たり2は100個のランダム2のうちの37個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当たり3は100個のランダム2のうちの4個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当たり4は100個のランダム2のうちの4個のランダム2の値が割り当てられている。

【1597】

図24(c)の第2特別図柄大当たり種類判定テーブルには、ランダム2の値と比較される数値であって、確変大当たり5～9のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図24(c)に示すように、第2特図について、確変大当たり5は100個のランダム2のうちの10個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当たり6は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当たり7は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当たり8は100個のランダム2のうちの70個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当たり9は100個のランダム2のうちの10個のランダム2の値が割り当てられている。

【1598】

このような各種の大当たり種類判定テーブルを用いて、CPU 103は、大当たり種類として、ランダム2の値が一致した大当たり種類判定値に対応する種類を決定するとともに、大当

10

20

30

40

50

り図柄として、ランダム 2 の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種類と、大当り種類に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【1599】

〔演出制御コマンド〕

図 25 は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用 CPU 120 へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を示す。なお、図 25 に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「(H)」は 16 進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【1600】

コマンド 80XX (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン（前変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（XX は、前変動パターンの番号に対応）。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

【1601】

コマンド 8101 (H) は、第 1 特図の可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8102 (H) は、第 2 特図の可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。演出制御用 CPU 101 は、コマンド 8101 (H) またはコマンド 8102 (H) を受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【1602】

コマンド 84XX (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン（後変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（XX は、後変動パターンの番号に対応）。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。

【1603】

コマンド 8C01 (H) は、ハズレに決定されていることを示す表示結果 1 指定コマンド（ハズレ指定コマンド）である。コマンド 8C02 (H) は、通常大当り 1 に決定されていることを示す表示結果 2 指定コマンド（通常大当り 1 指定コマンド）である。コマンド 8C03 (H) は、通常大当り 2 に決定されていることを示す表示結果 3 指定コマンド（通常大当り 2 指定コマンド）である。コマンド 8C04 (H) は、確変大当り 1 に決定されていることを示す表示結果 4 指定コマンド（確変大当り 1 指定コマンド）である。コマンド 8C05 (H) は、確変大当り 2 に決定されていることを示す表示結果 5 指定コマンド（確変大当り 2 指定コマンド）である。コマンド 8C06 (H) は、確変大当り 3 に決定されていることを示す表示結果 6 指定コマンド（確変大当り 3 指定コマンド）である。コマンド 8C07 (H) は、確変大当り 4 に決定されていることを示す表示結果 7 指定コマンド（確変大当り 4 指定コマンド）である。コマンド 8C08 (H) は、確変大当り 5 に決定されていることを示す表示結果 8 指定コマンド（確変大当り 5 指定コマンド）である。コマンド 8C09 (H) は、確変大当り 6 に決定されていることを示す表示結果 9 指定コマンド（確変大当り 6 指定コマンド）である。コマンド 8C10 (H) は、確変大当り 7 に決定されていることを示す表示結果 10 指定コマンド（確変大当り 7 指定コマンド）である。コマンド 8C11 (H) は、確変大当り 8 に決定されていることを示す表示

10

20

30

40

50

結果 1 1 指定コマンド（確変大当たり 8 指定コマンド）である。コマンド 8 C 1 2（H）は、確変大当たり 9 に決定されていることを示す表示結果 1 2 指定コマンド（確変大当たり 9 指定コマンド）である。ハズレ指定コマンド、通常大当たり 1，2 指定コマンド、および確変大当たり 1～9 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 8 C 系コマンドとも称する。

【1604】

コマンド 8 D 0 1（H）は、第 1 特図の可変表示を開始することを示す第 1 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 D 0 2（H）は、第 2 特図の可変表示を開始することを示す第 2 図柄変動指定コマンドである。第 1 図柄変動指定コマンドおよび第 2 図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 8 D 系コマンドとも称する。コマンド 8 F 0 0（H）は、第 1 特図や第 2 特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

10

【1605】

コマンド 9 0 0 0（H）は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定（電源投入時の初期画面を表示することを指定）する初期化指定コマンドである。コマンド 9 2 0 0（H）は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定（停電復旧画面を表示することを指定）する停電復旧指定コマンドである。コマンド 9 5 0 0（H）は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 1（H）は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 2（H）は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 9 5 系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド 9 F 0 0（H）は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

20

【1606】

コマンド A 0 0 1（H）は、通常大当たり 1 の開始を指定する大当たり開始 1 指定コマンドである。コマンド A 0 0 2（H）は、通常大当たり 2 の開始を指定する大当たり開始 2 指定コマンドである。コマンド A 0 0 3（H）は、確変大当たり 1 の開始を指定する確変大当たり開始 3 指定コマンドである。コマンド A 0 0 4（H）は、確変大当たり 2 の開始を指定する確変大当たり開始 4 指定コマンドである。コマンド A 0 0 5（H）は、確変大当たり 3 の開始を指定する確変大当たり開始 5 指定コマンドである。コマンド A 0 0 6（H）は、確変大当たり 4 の開始を指定する確変大当たり開始 6 指定コマンドである。コマンド A 0 0 7（H）は、確変大当たり 5 の開始を指定する確変大当たり開始 7 指定コマンドである。コマンド A 0 0 8（H）は、確変大当たり 6 の開始を指定する確変大当たり開始 8 指定コマンドである。コマンド A 0 0 9（H）は、確変大当たり 7 の開始を指定する確変大当たり開始 9 指定コマンドである。コマンド A 0 1 0（H）は、確変大当たり 8 の開始を指定する確変大当たり開始 10 指定コマンドである。コマンド A 0 1 1（H）は、確変大当たり 9 の開始を指定する確変大当たり開始 11 指定コマンドである。大当たり開始 1～11 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 0 系コマンドとも称する。

30

【1607】

A 1 X X（H）は、X X で示す回数（ラウンド）の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、A 1 系コマンドとも称する。A 2 X X（H）は、X X で示す回数（ラウンド）の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、A 2 系コマンドとも称する。

40

【1608】

コマンド A 3 0 1（H）は、通常大当たり 1 の終了を指定する大当たり終了 1 指定コマンドである。コマンド A 3 0 2（H）は、通常大当たり 2 の終了を指定する大当たり終了 2 指定コマンドである。コマンド A 3 0 3（H）は、確変大当たり 1 の終了を指定する大当たり終了 3 指定コマンドである。コマンド A 3 0 4（H）は、確変大当たり 2 の終了を指定する大当たり終了 4 指定コマンドである。コマンド A 3 0 5（H）は、確変大当たり 3 の終了を指定する大当たり終了 5 指定コマンドである。コマンド A 3 0 6（H）は、確変大当たり 4 の終了を指定する大当たり終了 6 指定コマンドである。コマンド A 3 0 7（H）は、確変大当たり 5 の終

50

了を指定する大当り終了7指定コマンドである。コマンドA308(H)は、確変大当り6の終了を指定する大当り終了8指定コマンドである。コマンドA309(H)は、確変大当り7の終了を指定する大当り終了9指定コマンドである。コマンドA310(H)は、確変大当り8の終了を指定する大当り終了10指定コマンドである。コマンドA311(H)は、確変大当り9の終了を指定する大当り終了11指定コマンドである。大当り終了1～11指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA3系コマンドとも称する。

【1609】

コマンドAD00(H)は、V入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、V大入賞口を通過した遊技球がV入賞領域に進入してV入賞スイッチ24により検出されるときに送信されるコマンドである。

【1610】

コマンドB100(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドB200(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【1611】

コマンドC1XX(H)は、第1保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第1保留記憶数指定コマンドである。第1保留記憶数指定コマンドを、C1系コマンドとも称する。コマンドC2XX(H)は、第2保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第2保留記憶する指定コマンドである。第2保留記憶数指定コマンドを、C2系コマンドとも称する。

【1612】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種類判定、変動パターン種類判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種類の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【1613】

C7XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【1614】

MODEがFD(H)でありかつ、EXTの4bit目が0であるコマンドは、右打ち表示の消灯を示す右打ち表示消灯指定コマンドである。MODEデータがFD(H)でありかつ、EXTデータの4bit目が1であるコマンドは、右打ち表示の点灯を示す右打ち表示点灯指定コマンドである。本実施の形態においては、特に右打ち表示点灯指定コマンドを、FD系コマンドとも称する。

【1615】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種類、変動パターン種類判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種類を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当りとなるか否か、大当りの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【1616】

[変動パターン]

図26～図32を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。

【1617】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ100によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図25を用いて説明した前変動パターンコマンド(80XX(H))に対応し、後変動パターンは、図25を用いて説明した後変動パターンコマンド(84XX(H))に対応する。

【1618】

(メイン側の前変動パターン)

図26は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号1は、通常変動(たとえば、13秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8000(H))である。前変動番号2は、短縮変動(たとえば、7秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8001(H))である。前変動番号3は、超短縮変動(たとえば、3秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8002(H))である。

【1619】

前変動番号4は、ノーマルリーチ(役物×)(リーチ態様となるが可動体32が動作しないリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8003(H))である。前変動番号5は、ノーマルリーチ(役物○)(リーチ態様となって可動体32が動作するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8004(H))である。前変動番号6は、ノーマルリーチ(最終リーチ発展)(リーチ態様となって最終リーチに発展するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8005(H))である。

【1620】

前変動番号7は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(役物×)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8006(H))である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示(変動表示)が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示(変動表示)である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、1個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号8は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(役物○)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8007(H))である。前変動番号9は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(最終リーチ発展)を指定する前変動パターンコマンド(8008(H))である。

【1621】

前変動番号10は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ(役物×)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8009(H))である。前変動番号11は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ(役物○)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(800A(H))である。前変動番号12は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ(最終リーチ発展)を指定する前変動パターンコマンド(800B(H))である。

【1622】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置5にアニメーション(動画)が表示される。なお、パチンコ遊技機1においては、動画を構成する静止画1枚分(フレームと称する)につき、約33.3msec分の時間を要する。たとえば、前変動番号7~9のパターンの場合、変動時間として41500msecが設定されており、そのフレーム数は、約1246枚となる。また、前変動番号10~12のパターンの場合、変動時間として62000msecが設定されており、そのフレーム数は、約1861枚となる。

【1623】

(メイン側の後変動パターン)

図27は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号1は、13秒変動を指定する後変動パターンコマンド(8400(H))である。後変動番号2は、7秒変動を指定する後変動パターンコマンド(8401(H))である。後変動番号3は、3秒変動を指定する後変動パターンコマンド(8402(H))である。後変動番号4は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド(8403(H))である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。

10

【1624】

後変動番号5は、ノーマルリーチ(ハズレ)(リーチ態様となるがSPリーチに発展することなくハズレ態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(8404(H))である。後変動番号6は、SP前半(ハズレ)(SPリーチに発展するがSPリーチの前半でハズレ態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(8405(H))である。後変動番号7は、SP後半(ハズレ)(SPリーチの後半に発展するがSPリーチの後半でハズレ態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(8406(H))である。後変動番号8は、最終リーチ(ハズレ)(最終リーチに発展するが最終リーチでハズレ態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(8407(H))である。

20

【1625】

後変動番号9は、ノーマルリーチ(当り)(リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(8408(H))である。後変動番号10は、SP前半(当り)(SPリーチに発展してSPリーチの前半で当り態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(8409(H))である。後変動番号11は、SP後半(当り)(SPリーチの後半に発展してSPリーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(840A(H))である。後変動番号12は、最終リーチ(当り)(最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動)を指定する後変動パターンコマンド(840B(H))である。

【1626】

(後変動パターンの判定)

後変動パターンは、大当たり判定において、大当たりおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図28は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図28に示すように、大当たり判定においてハズレに決定された場合、図23で説明したランダム3を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

30

【1627】

具体的には、図28(a)に示すように、消化後の保留記憶数が0個の場合、後変動番号1, 4, 5~8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率(後変動番号6~8の選択率)は、約1/102となっている。

40

【1628】

消化後の保留記憶数が1個の場合、後変動番号1, 4, 5~8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率(後変動番号6~8の選択率)は、約1/102となっている。

【1629】

50

消化後の保留記憶数が2個の場合、後変動番号2, 4, 5～8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率（後変動番号6～8の選択率）は、約 $1/102$ となっている。

【1630】

消化後の保留記憶数が3個の場合、後変動番号3, 4, 5～8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率（後変動番号6～8の選択率）は、約 $1/102$ となっている。

【1631】

このように、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動番号が決定されるため、残っている保留記憶数に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【1632】

図29は、大当たり時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図29に示すように、大当たり判定において大当たり決定された場合、図23で説明したランダム4を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定において大当たり決定された場合、大当たりの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。

【1633】

具体的には、図29(a)に示すように、通常大当たり1, 2、確変大当たり1, 2, 5～8のいずれかに決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約 $1/1.1$ となっている。

【1634】

確変大当たり3, 9のいずれかに決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約 $1/1.1$ となっている。

【1635】

確変大当たり4に決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約 $1/1.1$ となっている。

【1636】

このように、大当たりの種類に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定されるため、大当たりの種類に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【1637】

また、図28に示すように、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約 $1/102$ となっているのに対して、大当たり時がそれよりも高い約 $1/1.1$ となっているため、SPリーチや最終リーチに発展した場合には、大当たりが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

【1638】

（前変動パターンの判定）

図30は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム5の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番

10

20

30

40

50

号も異なる。

【1639】

具体的には、図30(a)に示すように、後変動番号1の後変動パターンに決定された場合、前変動番号1の前変動パターンに決定される。図30(b)に示すように、後変動番号2の後変動パターンに決定された場合、前変動番号2の前変動パターンに決定される。図30(c)に示すように、後変動番号3の後変動パターンに決定された場合、前変動番号3の前変動パターンに決定される。図30(d)に示すように、後変動番号4の後変動パターンに決定された場合、前変動番号1の前変動パターンに決定される。

【1640】

図30(e)に示すように、後変動番号5, 9のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号4, 7のいずれかの前変動パターンに決定される。図30(f)に示すように、後変動番号6, 10のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号4, 7, 10のいずれかの前変動パターンに決定される。図30(g)に示すように、後変動番号7の後変動パターンに決定された場合、前変動番号5, 8, 11のいずれかの前変動パターンに決定される。

【1641】

図30(h)に示すように、後変動番号11の後変動パターンに決定された場合、前変動番号5, 8, 11のいずれかの前変動パターンに決定される。図30(i)に示すように、後変動番号8の後変動パターンに決定された場合、前変動番号6, 9, 12のいずれかの前変動パターンに決定される。図30(j)に示すように、後変動番号12の後変動パターンに決定された場合、前変動番号6, 9, 12のいずれかの前変動パターンに決定される。

【1642】

(全変動パターン)

図31は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図28～図30で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図31に示すようなメイン変動番号1～26の変動パターンのいずれかとなる。

【1643】

図32は、サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。さらに、サブ側においても、メイン変動番号1～26の変動パターンの各々に対応するように、サブ変動番号1～26の変動パターンが定められている。

【1644】

[各予告演出]

図33は、各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。本実施の形態においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する予告演出が実行されることがある。予告演出は、大当りの発生を示唆または予告する演出、遊技者に対して大当りを期待させる演出でもある。予告演出には、群予告演出(群予告、群演出とも称する)とSP前半タイトル予告演出(SP前半タイトル予告とも称する)が含まれる。

【1645】

群予告演出は、複数のオブジェクトが群となって進行する画像を表示する演出である。複数のオブジェクトは、人や魚や動物などのキャラクタ、飛行機や車などの機械など、進行するものであればいずれのものも含まれる。キャラクタなどのオブジェクトは1種類であってもよいし、複数種類であってもよい。パチンコ遊技機1において、複数種類の群予告演出が設けられている。具体的には、メイドの格好をした6人のキャラクタが群となって進行する6人群予告、爆チューという名前の爆弾の体を持つネズミのキャラクタが群となって進行する爆チュー群予告、ボインゴという名前のキャラクタが群となって進行するボインゴ群予告が実行されうる。

【1646】

本実施の形態においては、群予告演出は、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番

10

20

30

40

50

号 6～8，10～12 の後変動パターンに決定されたときに、群予告抽選で実行されるか否か、および実行する群予告演出の種類が決定される。

【1647】

図33(a)には、ステージAにおいて群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。本実施の形態においては、同じ変動パターンに基づき可変表示が行われたとしても、その演出態様（背景画像、BGMや効果音、登場するキャラクタなど）が互いに異なる複数種類のステージが設けられている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージAは、メイドの格好をした6人のキャラクタに含まれる夢夢ちゃんというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【1648】

図33(a)に示すように、ハズレに対応する後変動番号6～8の後変動パターンに決定された場合、15%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、13%の確率で6人群予告に決定され、2%の確率でボインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号10～12の後変動パターンに決定された場合、85%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、55%の確率で6人群予告に決定され、30%の確率でボインゴ群予告に決定される。

【1649】

ここで、ハズレになる確率が約 $319/320$ であり、後変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率が約 $1/102$ であることを考慮すると、ハズレ時に変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率は約 $1/102$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約15%であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約0.15%になる。一方、大当りになる確率が約 $1/320$ であり、後変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率が約 $1/1.1$ であることを考慮すると、当り時に変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率は約 $1/320$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約85%であるため、当り時に群予告が実行される確率は約0.27%になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約64%になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、64%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

【1650】

図33(b)には、ステージBにおいて群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージBは、爆チューというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【1651】

図33(b)に示すように、ハズレに対応する後変動番号6～8の後変動パターンに決定された場合、10%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、8%の確率で爆チュー群予告に決定され、2%の確率でボインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号10～12の後変動パターンに決定された場合、90%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、60%の確率で爆チュー群予告に決定され、30%の確率でボインゴ群予告に決定される。

【1652】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率は約 $1/102$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約10%であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約0.10%になる。一方、当り時に変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率は約 $1/320$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約90%であるため、当り時に群予告が実行される確率は約0.28%になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約74%になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、74%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

【1653】

S P前半タイトル予告は、S Pリーチに発展した場合に、S Pリーチの前半のタイトルを示す文字画像の表示態様によって大当りになることを示唆する演出である。本実施の形態において、S P前半タイトルの文字画像の表示はステージAおよびステージBのいずれにおいても実行されるが、当該S P前半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出は、ステージBの場合にのみ実行される。なお、ステージAの場合においてもS P前半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出が実行されてもよい。

【1654】

本実施の形態においては、S P前半タイトル予告は、S Pリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～12の後変動パターンに決定されたときに、S P前半タイトル予告抽選で実行されるか否か、および実行するS P前半タイトル予告の種類が決定される。

10

【1655】

図33(c)に示すように、ハズレに対応する後変動番号6～8の後変動パターンに決定された場合、20%の確率でS P前半タイトル予告が実行され、当りに対応する後変動番号10～12の後変動パターンに決定された場合、80%の確率でS P前半タイトル予告が実行される。

【1656】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率は約 $1/102$ である。そして、この場合においてS P前半タイトル予告が実行される確率は約20%であるため、ハズレ時にS P前半タイトル予告が実行される確率は約0.20%になる。一方、当り時に変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率は約 $1/320$ である。そして、この場合においてS P前半タイトル予告が実行される確率は約80%であるため、当り時にS P前半タイトル予告が実行される確率は約0.25%になる。このことから、S P前半タイトル予告が実行された場合に大当りとなる確率(信頼度、期待度)は約56%になる。なお、S P前半タイトル予告の信頼度(期待度)は、56%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

20

【1657】

このように、群予告における信頼度(大当りの期待度)は64%(ステージAの場合)や74%(ステージBの場合)であるのに対して、S P前半タイトル予告における信頼度(大当りの期待度)は56%であり、群予告は、S P前半タイトル予告よりも、信頼度が高くなっている。このため、群予告が実行されたときは、S P前半タイトル予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、S P前半タイトル予告よりも群予告が実行されることを期待するようになっている。

30

【1658】

また、ステージAにおけるボインゴ群予告は、ハズレ時においては2%の確率でしか実行されないのに対して、当り時においては30%の確率で実行されるため、ボインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当りである可能性が高い。一方、ステージAにおける6人群予告は、ハズレ時においては13%の確率で実行されるのに対して、当り時においては55%の確率で実行されるため、6人群予告が実行されてもハズレである可能性はボインゴ群予告よりも大きい。このため、ボインゴ群予告が実行されたときは、6人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、6人群予告よりもボインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

40

【1659】

同様に、ステージBにおけるボインゴ群予告は、ハズレ時においては2%の確率でしか実行されないのに対して、当り時においては30%の確率で実行されるため、ボインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当りである可能性が高い。一方、ステージBにおける爆チュー群予告は、ハズレ時においては8%の確率で実行されるのに対して、当り時には60%の確率で実行されるため、爆チュー群予告が実行されてもハズレである可能性はボインゴ群予告よりも大きい。このため、ボインゴ群予告が実行されたときは、爆チュ

50

一群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、爆チュー群予告よりもボインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

【1660】

さらに、ステージAにおける6人群予告は、ハズレ時においては13%の確率で実行されるのに対して、当たり時には55%の確率で実行される。一方、ステージBにおける爆チュー群予告は、ハズレ時においては8%の確率で実行されるのに対して、当たり時には60%の確率で実行される。このため、ステージBにおける爆チュー群予告は、ステージAにおける6人群予告よりも、大当たり時に実行される割合が高くなっている。これにより、ステージBにおいて爆チュー群予告が実行されたときは、ステージAにおいて6人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、6人群予告よりも6人群予告が実行されることを期待するようになっている。

10

【1661】

なお、ステージAにおける群予告の信頼度と、ステージBにおける群予告の信頼度とは、同じになるように設計されてもよい。この場合において、ステージAにおける群予告およびステージBにおける群予告はいずれもSP前半タイトル予告よりも信頼度が高くなっていけばよく、また、ボインゴ群予告は6人群予告や爆チュー群予告よりも信頼度が高くなっていけばよい。

【1662】

〔動作〕

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

20

【1663】

（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。

【1664】

（特別図柄プロセス処理）

図34は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。

【1665】

図34に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、CPU103は、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

30

【1666】

次に、CPU103は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

40

【1667】

CPU103は、復旧条件が成立した場合には（ステップS3でY）、復旧処理（ステップS4）を実行した後に、設定確認処理（ステップS5）を実行する。CPU103は、ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定するこ

50

とで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【1668】

CPU103は、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3でN）、初期化処理（ステップS6）を実行した後に、設定変更処理（ステップS7）を実行する。ステップS6の初期化処理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリア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。

【1669】

ステップS5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップS5の設定確認処理が実行されるのは、ステップS3において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【1670】

ステップS5の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を表示モニタ29の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【1671】

パチンコ遊技機1が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル30の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【1672】

CPU103は、ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【1673】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、CPU103は、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【1674】

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。

【1675】

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。たとえば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 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。

【1 6 7 6】

クリア信号は、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 の押圧操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 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 9 2 がオンであればステップ S 6 の初期化处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定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ 9 2 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 9 2 がオンであればステップ S 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ 9 2 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。

【1 6 7 7】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、CPU 1 0 3 は、所定時間（たとえば 2 m s）ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（たとえば 2 m s）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【1 6 7 8】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図 3 5 は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 3 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 3 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、CPU 1 0 3 は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、CPU 1 0 3 は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【1 6 7 9】

CPU 1 0 3 は、情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込みごとに特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当たり遊技状態や小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。

【1 6 8 0】

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 2 6

10

20

30

40

50

）。CPU103がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普図表示部26を駆動することにより行われ、普図記憶表示部25を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【1681】

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

【1682】

（特別図柄プロセス処理）

図36は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理は、図35に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【1683】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図35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。

【1684】

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

【1685】

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

10

20

30

40

50

【1686】

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

【1687】

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「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

10

【1688】

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

【1689】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特図1可変表示部21や特図2可変表示部22において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

20

【1690】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、特図1可変表示部21や特図2可変表示部22にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

30

【1691】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、たとえば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

40

【1692】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞

50

口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 1 6 9 3 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

10

【 1 6 9 4 】

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

【 1 6 9 5 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。たとえば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値に関わらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 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。

20

30

【 1 6 9 6 】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が $1 / 320$ 、確変状態が 65 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当り確率が $1 / 200$ 、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当り確率が $1 / 320$ で小当り確率が $1 / 50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（たとえば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ～ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。

40

50

設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過するごとに所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を変化状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【1697】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値に関わらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値に関わらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値に関わらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【1698】

（始動入賞判定処理）

図37は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU103は、図36に示す特別図柄プロセス処理のS101において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（ステップS51）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（ステップS51でY）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS52）。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS52でN）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップS53）。

【1699】

ステップS51にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS51でN）、ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS52でY）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS54）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS54でY）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS55）。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS55にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS55でN）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップS56）。

【1700】

ステップS53、ステップS56の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップS57）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶

10

20

30

40

50

数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップS58）。たとえば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【1701】

ステップS58の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2、変動パターン判定用の乱数値ランダム3、4を示す数値データを抽出する（ステップS59）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS60）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第1特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第2特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される。

【1702】

大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ランダム3、4は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップS59の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【1703】

ステップS59の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップS60）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図35に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1704】

CPU103は、ステップS60の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップS61）。その後、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS62）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【1705】

（特別図柄通常処理）

図38は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図38に示すように、特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファ（第1特別図柄の

10

20

30

40

50

保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)または第2保留記憶バッファ(第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)に保留記憶データがあるか否かを判定する(ステップS1001)。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には(ステップS1001でN)、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する(ステップS1002)。変動停止から所定期間が経過しない場合(ステップS1002でN)、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合(ステップS1002でY)、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし(ステップS1003)、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【1706】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには(ステップS1001でY)、CPU103は、保留特定領域に設定されているデータのうち1番目のデータが「第2」を示すデータであるか否かを判定する(ステップS1004)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータでない(すなわち、「第1」を示すデータである)場合(ステップS1004でN)、CPU103は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第1」を示すデータを設定する(ステップS1005)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータである場合(ステップS1004でY)、CPU103は、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する(ステップS1006)。

【1707】

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

【1708】

ステップS1004～ステップS1006の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄の変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【1709】

次に、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する(ステップS1007)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。

【1710】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS1008)。具体的に

10

20

30

40

50

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

【1711】

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

10

【1712】

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

【1713】

次に、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップS1009）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

20

【1714】

次に、CPU103は、背景指定コマンドを送信し（ステップS1010）、保留記憶バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（ステップS1011）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図23参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【1715】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（図24（a）の下欄の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（図24（a）の上欄の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU103は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU103は、大当たり判定用乱数（ランダム1）の値が図24（a）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS1011でY）、ステップS1012に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

40

【1716】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされてい

50

るか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（たとえば、150回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当りが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【1717】

大当り判定用乱数（ランダム1）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップS1011でN）、後述するステップS1015に進む。

【1718】

ステップS1011において大当り判定用乱数（ランダム1）の値がいずれかの大当り判定値に一致すれば、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップS1012）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図24（b）の第1特別図柄大当り種類判定用テーブルおよび図24（c）の第2特別図柄大当り種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図24（b）に示す第1特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図24（c）の第2特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。そして、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種類判定用の乱数（ランダム2）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（ステップS1013）。

【1719】

また、CPU103は、決定した大当り種別を示す大当り種別データをRAM102における大当り種別バッファに設定する（ステップS1014）。

【1720】

次に、CPU103は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップS1015）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップS1014により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。

【1721】

そして、CPU103は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップS1016）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップS1017）。

【1722】

（変動パターン設定処理）

図39は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図39に示すように、変動パターン設定処理において、CPU103は、保留記憶数および大当りの有無に応じて、ランダム3、4に基づいて後変動パターンを決定する（ステップS1101）。具体的には、CPU103は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図28に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム3の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、CPU103は、大当り時の場合、大当りの種類に応じて図29に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム4の値とに基づいて後変動パターンを決定する。

【1723】

次に、CPU103は、ランダム5に基づいて、前変動パターンを決定する（ステップS1102）。具体的には、CPU103は、S1102で決定した後変動パターンに応

10

20

30

40

50

じて図30に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム5の値とに基づいて前変動パターンを決定する。

【1724】

次に、CPU103は、決定した変動パターン（前変動パターンおよび後変動パターン）に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップS1103）。

【1725】

次に、CPU103は、RAM102に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS1104）。そして、CPU103は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行い（ステップS1105）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップS112）に対応した値に更新する（ステップS1106）。

【1726】

（特別図柄変動処理）

図40は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図40に示すように、特別図柄変動処理において、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップS1201）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1202でY）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS113）に対応した値に更新する（ステップS1203）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS1202でN）、そのまま処理を終了する。

【1727】

（特別図柄停止処理）

図41は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図41に示すように、特別図柄停止処理において、CPU103は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図1可変表示部21または特図2可変表示部22に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS1301）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には特図1可変表示部21での第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には特図2可変表示部22での第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップS1302）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用CPU120に送信される。次に、CPU103は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1303）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には（ステップS1303でN）、ステップS1309に移行する。

【1728】

大当たりフラグがセットされている場合には（ステップS1303でY）、CPU103は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップS1304）。次に、演出制御用CPU120に、大当たり開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップS1305）。

【1729】

また、ROM101に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびV大入賞口について、開放回数（たとえば、5回や10回）、開放時間（たとえば、2.9秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、0.5秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップS1306）。たとえば、3Rの通常大当りの場合、1～3Rの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5Rの確変大当りの場合、1～3R目および5R目に通常大入賞口を開放させ、4R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、10Rの確変大当りの場合、1～8R目および10R目に通常大入賞口を開放させ、9R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（5回や10回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

10

20

30

40

50

【1730】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS1307）。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS114）に対応した値に更新し（ステップS1308）、処理を終了する。

【1731】

ステップS1303で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップS1304でN）、CPU103は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1309）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップS1309でN）、ステップS1316の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップS1309でY）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウンタ値を1減算する（ステップS1310）。次に、CPU103は、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認する（ステップS1311）。時短回数カウンタの値が0になった場合は（ステップS1311でY）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップS1312）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（150回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップS1311において、時短回数カウンタの値が0になっていない場合には（ステップS1311でN）、ステップS1316の処理へ移行する。

【1732】

ステップS1312の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1313）。確変フラグがセットされている場合には（ステップS1313でY）、確変フラグをリセットする（ステップS1314）。次に、CPU103は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用CPU120に通常状態指定コマンドを送信し（ステップS1315）、ステップS1316に進む。ステップS1313において確変フラグがセットされていない場合には（ステップS1313でN）、ステップS1314の処理を行わずに、ステップS1315に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新し（ステップS1316）、処理を終了する。

【1733】

（大当り開放前処理）

図42は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図42に示すように、大当り開放前処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1（減算更新）する（ステップS1401）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを判定し（ステップS1402）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップS1402でN）、処理を終了する。

【1734】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には（ステップS1402でY）、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップS1403）。そして、開放パターンに応じてソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップS1404）。これにより、1R目においては通常大入賞口が開放する。

【1735】

次に、CPU103は、開放パターンデータ（たとえば、ステップS1306によりRAM102に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（たとえば、29秒）を設定する（ステップS1405）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップS115）に応じた値に更新し（ステップS1406）、処理を終了する。

【1736】

(大当り開放中処理)

図43は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図43に示すように、大当り開放中処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1(減算更新)する(ステップS1501)。

【1737】

そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否かを確認する(ステップS1502)。大入賞口制御タイマの値が0になっているときは(ステップS1502でY)、ステップS1511の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは(ステップS1502でN)、通常大入賞口またはV大入賞口を開放中か否かを判定する(ステップS1503)。通常大入賞口またはV大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

10

【1738】

ステップS1503で、通常大入賞口またはV大入賞口が開放中でないと判定された場合には(ステップS1503でN)、処理を終了する。

【1739】

通常大入賞口またはV大入賞口が開放中であれば(ステップS1503でY)、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する(ステップS1504)。カウントスイッチ23とV入賞スイッチ24のいずれもがオンになっていなければ(ステップS1504でN)、処理を終了する。一方、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24のいずれか一方がオンとなっていれば(ステップS1504でY)、入賞個数カウンタを+1(加算更新)する(ステップS1505)。

20

【1740】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS1506)。確変決定フラグは、V入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば(ステップS1506でY)、ステップS1510の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ(ステップS1506でN)、V入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する(ステップS1507)。V入賞スイッチ24がオンになっていなければ(ステップS1507でN)、ステップS1510の処理へ移行する。一方、V入賞スイッチがオンとなっていれば(ステップS1507でY)、確変決定フラグをセットし(ステップS1508)、確変判定装置通過指定コマンドを送信し(ステップS1509)、ステップS1510の処理へ移行する。

30

【1741】

そして、CPU103は、入賞個数カウンタの値が所定数(たとえば10)になっているか否かを判定する(ステップS1510)。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ(ステップS1510でN)、処理を終了する。

【1742】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには(ステップS1510でY)、CPU103は、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド83を駆動してV大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う(ステップS1511)。次に、CPU103は、入賞個数カウンタの値をクリアする(0にする)処理を行う(ステップS1512)。次に、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理(ステップS116)に応じた値に更新し(ステップS1513)、処理を終了する。

40

【1743】

(大当り開放後処理)

図44は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図44に示すように、大当り開放後処理において、CPU103は、開放回数カウンタの値が0であるか否かを判定する(ステップS1601)。

50

【1744】

開放回数カウンタの値が0であれば（ステップS1601でY）、演出制御用CPU120に大当り終了指定マンドを送信し（ステップS1602）、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップS1603）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS117）に応じた値に更新し（ステップS1604）、処理を終了する。

【1745】

ステップS1601において、開放回数カウンタの値が0でなければ（ステップS1601でN）、演出制御用CPU120に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップS1605）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップS1606）。

【1746】

次に、CPU103は、V大入賞口が開放するラウンド（V開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドがV開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップS1607）。V開放ラウンド前でない場合（ステップS1607でN）、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップS1608）。一方、V開放ラウンド前である場合（ステップS1607でY）、ソレノイド83を駆動してV大入賞口を開放する制御を行う（ステップS1609）。

【1747】

ステップS1608またはステップS1609の後、CPU103は、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップS1610）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップS115）に応じた値に更新し（ステップS1611）、処理を終了する。

【1748】

（大当り終了処理）

図45は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図45に示すように、大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を1減算する（ステップS1701）。そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップS1702）。大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップS1702でN）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が0になっていれば（ステップS1702でY）、大当りフラグをリセットする（ステップS1703）。

【1749】

次に、CPU103は、V入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1704）。確変決定フラグがセットされていなければ（ステップS1704でN）、ステップS1705の処理へ移行する。ステップS1704において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップS1704でY）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップS1707）。次に、演出制御用CPU120に確変状態指定コマンドを送信し（ステップS1708）、確変決定フラグをリセットし（ステップS1709）、ステップS1710の処理へ移行する。

【1750】

ステップS1710では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップS1710）、時短回数カウンタに150をセットする（ステップS1711）。そして、ステップS1712の処理へ移行する。

【1751】

一方、ステップS1704において、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップS1704でN）、ステップS1705では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップS1705）、時短回数カウンタに100をセットし（ステップS

1706)、ステップS1712の処理へ移行する。

【1752】

ステップS1712では、演出制御用CPU120に時短状態指定コマンドを送信する(ステップS1712)。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS110)に対応した値に更新し(ステップS1713)、処理を終了する。なお、演出制御用CPU120側は、CPU103から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

【1753】

(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。

【1754】

(演出制御メイン処理)

演出制御基板12では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図46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46は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図46に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【1755】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、たとえばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(たとえば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS73でN)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【1756】

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

【1757】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73でY)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、たとえば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。たとえば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容などを演出制御プロセス処理などで確認でき

10

20

30

40

50

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。

【1758】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、たとえば画像表示装置5の表示領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などに応じた判定や決定、設定などが行われる。

10

【1759】

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。

【1760】

(演出制御プロセス処理)

図47は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理は、図46のステップS76にて実行される処理である。図47に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、たとえば、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。

20

【1761】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、たとえば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～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【1762】

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。

30

【1763】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果などを反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

【1764】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表

50

示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L, 8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【1765】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【1766】

ステップ S 174 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【1767】

30

ステップ S 175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、たとえば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【1768】

（可変表示開始設定処理）

図 48 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 48 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する（ステップ S 7101）。演出制御用 CPU 120 は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かを確認する（ステップ S 7103）。

40

【1769】

演出制御用 CPU 120 は、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ハズレ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないハズレの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し（ステップ S 7105）、ステップ S 7106 へ進む。

【1770】

ステップ S 7103 の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合（リーチ変

50

動パターンであると判定した場合)は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(ステップS 7 1 0 4)、ステップS 7 1 0 6へ進む。

【1 7 7 1】

また、ステップS 7 1 0 1の処理でハズレとすることに決定されていない場合(大当たりとすることが決定された場合)に、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たりの種別に応じて、大当たり図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(ステップS 7 1 0 2)、ステップS 7 1 0 6へ進む。

【1 7 7 2】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理(たとえば、群予告設定処理など)を行う演出設定処理(ステップS 7 1 0 6)を実行した後、ステップS 7 1 0 7に進む。

【1 7 7 3】

ステップS 7 1 0 7では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。ステップS 7 1 0 7においては、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、および、ステップS 7 1 0 6の処理で決定した演出の演出制御パターン等により指定された各種演出制御(演出動作)パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

【1 7 7 4】

ROM 1 2 1に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置5の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【1 7 7 5】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミングなどが設定されている。

【1 7 7 6】

次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する(ステップS 7 1 0 8)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ(演出設定プロセスタイマ)をスタートさせる(ステップS 7 1 0 9)。

【1 7 7 7】

ステップS 7 1 0 9の処理を実行したら、プロセスデータの内容(表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ)にしたがって演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ8 L, 8 R)の制御を開始する(ステップS 7 1 1 0)。たとえば、表示制御実行データにしたがって、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像(演出図柄を含む。)を表示させるために指令を出力する。また、各種LEDなどの発光体を点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板1 4に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8 L, 8 Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板1 3に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

【1 7 7 8】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し(ステップS 7 1 1 1)、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS 1 7 2)に対応した値にし(ステップS 7 1 1 2)、可変表示開始設定処

10

20

30

40

50

理が終了する。

【1779】

(群予告設定処理)

図49は、群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。群予告設定処理は、可変表示開始設定処理(ステップS171)に含まれる処理である。

【1780】

図49に示すように、演出制御用CPU120は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する(ステップS7061)。具体的には、演出制御用CPU120は、ハズレ時においては後変動番号6～8の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを、当たり時においては後変動番号10～12の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する。なお、後変動番号6～8の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号8～15の変動パターンであり、後変動番号10～12の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号18～26の変動パターンである。

【1781】

演出制御用CPU120は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信していない場合(ステップS7061でN)、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信した場合(ステップS7061でY)、変動パターンコマンドに対応する変動パターンの変動時間をフレーム数に変換する(ステップS7062)。たとえば、メイン変動番号22の変動パターンの場合、前変動時間が41500msecであるため、そのフレーム数は約1246枚となり、後変動時間が91900msecであるため、そのフレーム数は約3000枚となる。また、たとえば、メイン変動番号26の変動パターンの場合、前変動時間が62000msecであるため、そのフレーム数は約1861枚となり、後変動時間が142800msecであるため、そのフレーム数は約4288枚となる。

【1782】

演出制御用CPU120は、群予告抽選を実行する(ステップS7063)。具体的には、演出制御用CPU120は、図33(a)、(b)に示す群予告抽選テーブルを用いて、後変動番号に基づいて群予告を実行するか否か、および実行する群予告の種類を決定する。

【1783】

演出制御用CPU120は、群予告抽選で当選したか否かを判定する。演出制御用CPU120は、群予告抽選で当選しなかった場合(ステップS7064でN)、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告抽選で当選した場合(ステップS7064でY)、ステージに応じた群予告実行用の演出制御パターンを抽出し(ステップS7065)、処理を終了する。

【1784】

たとえば、例1に示すように、メイン変動番号22の変動パターンの場合であってかつステージAの場合、前変動における1246枚のフレームのうち、985フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号22の変動パターンの場合であってかつステージBの場合、後変動における3000枚のフレームのうち、1385フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

【1785】

たとえば、例2に示すように、メイン変動番号26の変動パターンの場合であってかつステージAの場合、前変動における1861枚のフレームのうち、1600フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号26の変動パターンの場合であってかつステージBの場合、後変動における4288枚のフレームのうち、2000フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

【1786】

このように、本実施の形態においては、ステージ A の場合には前変動において群予告が実行されるのに対して、ステージ B の場合には後変動において群予告が実行されるようになっている。

【1787】

(群予告実行処理)

図50は、群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。群予告実行処理は、可変表示中演出処理(ステップS172)に含まれる処理である。

【1788】

図50に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理において設定された演出制御パターンに対応するフレーム数から1フレームずつ減算する(ステップS7201)。たとえば、演出制御用CPU120は、メイン変動番号26の変動パターンに対応する演出制御パターンが設定されている場合、全フレーム数である6149フレーム目から1フレームずつ減算する。

【1789】

演出制御用CPU120は、群予告実行用の演出制御パターンを設定していない場合(ステップS7202でN)、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告実行用の演出制御パターンを設定している場合(ステップS7202でY)、群予告の実行タイミングのフレームに到達したか否かを判定する(S7203)。たとえば、演出制御用CPU120は、メイン変動番号26の変動パターンの場合であってかつステージ A の場合、1600フレーム目に到達したか否かを判定する。

【1790】

演出制御用CPU120は、群予告の実行タイミングのフレームに到達していない場合(ステップS7203でN)、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告の実行タイミングのフレームに到達した場合(ステップS7203でY)、群予告を実行するために各種演出装置を制御する(ステップS7204)。たとえば、演出制御用CPU120は、後述する図65～図71に示す群予告点灯テーブルに基づき遊技効果ランプ9に対して点灯、点滅、または消灯させるための制御を行い、スピーカ8R、8Lに対して音を出力させるための制御を行う。その後、演出制御用CPU120は、処理を終了する。

【1791】

[遊技の進行の概略]

上述したように構成されているパチンコ遊技機1においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機1においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入すると、第1特図ゲームが開始される。第1特図ゲームの結果、特図1可変表示部21が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが発生する。

【1792】

第1特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、通常大当たり1、2、確変大当たり1～4がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置5の画面上に右打ちを促す文字(たとえば、「右打ち」)および図形(たとえば、第2流下経路の方向である右方向に向けられた矢印)の画像を表示するとともに、特図LED基板20の右打ち表示部9030および第4図柄ユニット50の右打ち表示部9055においてもたとえばLEDなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

【1793】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数(たとえば、3Rの通常大当たりの場合は3回、10Rの確変大当たりの場合は10回)に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間(たとえば29秒間)の経過タイミングと、大入賞口に進入し

10

20

30

40

50

た遊技球の数が所定個数（たとえば１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【１７９４】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、１００回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当りラウンド中にＶ入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば１００回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。

【１７９５】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部９０３０、および右打ち表示部９０５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【１７９６】

時短状態においては、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、また、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、さらに、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第２始動入賞口を形成する可変入賞球装置６Ｂが開状態になる頻度を高くすることにより第２始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第２始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

【１７９７】

大当りラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入することで、第２特図ゲームが開始される。第２特図ゲームの結果、特図２可変表示部９０２２が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。

【１７９８】

第２特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、確変大当り５～９がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置５、右打ち表示部９０３０、および右打ち表示部９０５５による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【１７９９】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【１８００】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、１００回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部９０３０、および右打ち表示部９０５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【１８０１】

初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置５、右打ち表示部９０３０、および右打ち表示部９０５５による右打ち促

10

20

30

40

50

進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【1802】

〔群予告演出の設計〕

次に、パチンコ遊技機1の開発段階における群予告演出の設計について説明する。

【1803】

（群予告作業工程）

図51は、群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。図51に示すように、群予告の作業工程は、その作業順に、概要書の作成工程（ステップS901）と、アニメーション制作工程（ステップS902）と、本映像制作工程（ステップS903）と、オーサリング工程（ステップS904）と、音作成工程（ステップS905）と、抽選の組込工程（ステップS906）と、映像の組込工程（ステップS907）と、音の組込工程（ステップS908）と、ランプデータ作成工程（ステップS909）と、ランプの組込工程（ステップS910）とを含む。

【1804】

ステップS901の概要書の作成工程においては、パチンコ遊技機1において群予告を新たに設計するための概要書が作成される。

【1805】

ステップS902のアニメーション制作工程においては、群予告で用いられるアニメーションの絵コンテの作成、アニメーションに用いられるキャラクタや背景などのデザイン、アニメーションを作成するための台本となるVコンテの作成、アニメーション用のCG制作、および実際のアニメーションの制作などが行われる。

【1806】

ステップS903の本映像制作工程においては、アニメーション制作工程において作成されたアニメーションを用いて、群予告で用いられる映像データが作成される。なお、群予告で用いられる映像データは、この本映像制作工程において作成されるが、その作成される映像データの再生時間は、実際にパチンコ遊技機1において実行される群予告の実行時間よりも長めに作成される。これにより、設計変更によって群予告の実行時間が長くなったとしても、本映像制作工程において作成された映像データを変更することなく、そのまま使用することができる。また、本映像制作工程においては、演出ごとに予め定められたタイミングで映像データが再生されるように、映像データごとに再生タイミングも設計される。たとえば、メイン変動番号22の変動パターンにおいては、ステージAの群予告は985フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージBの群予告は1385フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。また、メイン変動番号26の変動パターンにおいては、ステージAの群予告は1600フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージBの群予告は2000フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。

【1807】

ステップS904のオーサリング工程においては、本映像制作工程で作成された映像データを用いて、パチンコ遊技機1で実行される映像再生用のソフトウェア（プログラム）が作成される。

【1808】

ステップS905の音作成工程においては、群予告の映像に合わせて、群予告で用いられるBGM（背景音）や効果音などの各種音のデータが作成される。

【1809】

ステップS906の抽選の組込工程においては、群予告抽選など、群予告に関連する各種の抽選についてのデータが作成される。なお、この抽選の組込工程において、群予告の期待度（信頼度）などが設計される。作成された抽選データは、パチンコ遊技機1で実行される抽選用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機1に組み込まれる。

【1810】

ステップS907の映像の組込工程においては、オーサリング工程で作成された映像再生用のソフトウェアが、群予告で実行される映像再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機1に組み込まれる。

【1811】

ステップS908の音の組込工程においては、音作成工程で作成された音のデータが、群予告で実行される音再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機1に組み込まれる。

【1812】

ステップS908のランプデータ作成工程においては、群予告で用いられるランプやLEDなどの点灯手段（発光手段）における点灯、点滅、消灯などの各種点灯のデータが作成される。

【1813】

ステップS910のランプの組込工程においては、ランプデータ作成工程で作成されたランプやLEDなどの各種の点灯、点滅、消灯などのデータが、パチンコ遊技機1で実行されるランプ再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機1に組み込まれる。

【1814】

これら各工程における作業を経ることで、群予告演出に関連する抽選や映像、および音のデータなどが作成されて、パチンコ遊技機1において実行されるようにソフトウェアとして組み込まれる。

【1815】

（本映像制作）

図52～図55を参照しながら、群予告の本映像制作工程について具体的に説明する。図52～図55は、本映像制作工程の一例を説明するための図である。

【1816】

図52に示すように、まず、STEP1において、群予告で用いられるキャラクタ画像を準備する。たとえば、群予告においては夢夢ちゃんという主人公のキャラクタが用いられるが、夢夢ちゃんが走る態様を表すための4つの画像g1～g4を準備する。なお、このようなキャラクタ画像は、アニメーション制作工程において作成される。

【1817】

次に、STEP2において、動画作成ツールを用いて、4つのキャラクタ画像g1～g4によってキャラクタが足踏みをする動画を作成する。たとえば、動画作成ツールを起動すると、タイムライン画面710が表示される。タイムライン画面710においては、縦軸に1または複数のレイヤーが配置され、横軸が時間軸となっている。各レイヤーは、上から順にレイヤー1、2、3…といったように番号順に配置され、上に配置されるほど（つまり、番号が若いほど）、画像表示装置5の画面上において背面側に画像が位置するようになっている。レイヤーの数および時間軸の幅は、ユーザが所望する値に設定可能である。

【1818】

STEP2においては、各キャラクタ画像g1～g4が所定のレイヤーの欄に配置される。たとえば、(a)に示す例では、キャラクタ画像g1～g4がレイヤー1に対応するタイムライン上に配置され、動画データA1～A4を構成する。動画データA1～A4によれば、キャラクタ画像g1～g4からなるパターンの足踏み動画となる。

【1819】

上述したようにして作成された足踏みをする動画データA1～A4のセットを繰り返しタイムライン上に配置すれば、キャラクタが足踏みをする動画が繰り返される。たとえば、(b)に示す例では、動画データA1～A4が3周期分繰り返されている。そして、この足踏み動画データが出力される。このようにして、他のキャラクタも同様の作業で足踏み動画が作成される。

【1820】

図53に示すように、STEP3においては、キャラクタが進行する動画が作成される

10

20

30

40

50

。まず、画像表示装置 5 における画面サイズを所定のサイズに設定する。たとえば、(a) に示す例では、画面上の横方向に沿った X 軸の幅が 800、画面上の縦方向に沿った X Y 軸の幅が 640 に設定されている。なお、X 軸および Y 軸ともに、中央の位置に対応する値が 0 になっている。このため、画面サイズは、 $-400 \leq X \leq 400$ 、 $-320 \leq Y \leq 320$ となる。

【1821】

動画作成ツールの設定画面 730 を用いれば、動画データが移動する幅を設定することができる。たとえば、(b) に示す例では、キャラクタ画像 g1～g4 からなるパターンの足踏み動画データ A1～A4 の 1 周期分を 500 とし、 $-1000 \leq X \leq 500$ の範囲で X 軸上を直線移動するように設定されている。

【1822】

図 54 に示すように、STEP 4 においては、複数のキャラクタが進行する動画が作成される。たとえば、(a) に示す例では、同様の作成手順で、群予告に用いられるジャムちゃんというキャラクタが $-1000 \leq X \leq 500$ の範囲で X 軸上を直線移動する動画データが作成されている。

【1823】

上述したように、複数のキャラクタについて、 $-1000 \leq X \leq 500$ の範囲で X 軸上を直線移動する動画データを作成すると、(b) に示すように、各キャラクタの動画データを互いに異なるレイヤーに配置する。また、キャラクタ間で時間軸をずらせば、登場するタイミングをずらすことができる。さらに、キャラクタ間で Y 軸の位置をずらせば、キャラクタが登場する Y 軸上の位置をずらすことができる。なお、Z 軸は、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間の軸であり、値が入力されることで、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間をキャラクタが移動するように群予告（本実施の形態のボイngo群予告）の演出を設計することができる。

【1824】

図 55 に示すように、STEP 5 においては、最終的に群予告の動画が作成される。たとえば、(a) に示すように、キャラクタ A～F といった 6 種類のキャラクタの動画データがレイヤーのタイムライン上に配置されることで、群予告の動画が完成する。

【1825】

また、タイムライン上の動画データの長さを変更すれば、アニメーション自体はキャラクタ画像 g1～g4 からなるパターンの動画が 3 周期分繰り返される動画を維持しつつ、キャラクタが移動する速度を変化させることができる。たとえば、レイヤー 10 に配置されたキャラクタ C の動画データは、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C の動画データと同じく、キャラクタ画像 g1～g4 からなるパターンの動画が 3 周期分繰り返される動画データであるが、レイヤー 10 に配置されたキャラクタ C の動画データにおけるタイムライン上の長さは、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C の動画データにおけるタイムライン上の長さよりも短い。これにより、レイヤー 10 に配置されたキャラクタ C は、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C と同じアニメーションを保ちつつも、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C よりも速い速度で画面上を進行するようになる。

【1826】

なお、6 人群予告においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されないようになっている。たとえば、図 55 (a) に示す例においても、タイムライン上で同じタイミングかつ同じ長さで複数のキャラクタの動画データが配置されないようになっている。

【1827】

さらに、(b) に示すように、最も背面側に位置するレイヤー 1 に砂煙の動画データを配置すれば、複数のキャラクタが進行する動画に対して、砂煙の動画を組み合わせることができる。

【1828】

以上のようにして、複数のキャラクタが進行する群予告の動画データを作成することが

10

20

30

40

50

できる。なお、群予告の動画データの実際の作成においては、所定サイズ（たとえば、19インチ）の画面の端部に遊技盤2が覆い被さることを想定して、画面に対して遊技盤2が覆い被さる位置に対応する領域にマスクを被せた状態で群予告の動画データが作成される。さらに、画面の所定サイズ（たとえば、19インチ）よりも大きなサイズ（たとえば、20インチなど）に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで群予告の動画データが作成される。

【1829】

（群予告作業工程）

図56は、6人群予告の全体像を示す図である。図56に示すように、群予告演出に含まれる6人群予告においては、メイドA～メイドFといった6人のキャラクタが群となって進行する画像が表示される。群予告演出は、6人のキャラクタに限らず、各キャラクタが複数人登場することで、パチンコ遊技機1において実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出となっている。メイドA～メイドFは、いずれも同一または略同一のメイド服を着ているため、顔で認識する以外にはキャラクタの種類を見分けることは難しくなっている。本実施の形態においては、各キャラクタが身につけているエプロンの図柄がキャラクタごとに異なっているが、一見しただけではその違いを認識することは難しくなっている。なお、メイドAは、主人公である夢夢ちゃんであり、メイドBは、主人公である夢夢ちゃんの次の優先度の高いキャラクタであるジャムちゃんである。

【1830】

6人群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置5の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部（たとえば、顔や足）が画像表示装置5の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。たとえば、6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドA（夢夢ちゃん）は6人登場するが、そのうち顔が見えているメイドAは5人である。すなわち、メイドAは登場する6人のうち、1人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドB（ジャムちゃん）は5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドBは4人である。すなわち、メイドBは登場する5人のうち、1人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドCは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドCは3人である。すなわち、メイドCは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドDは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドDは3人である。すなわち、メイドDは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドEは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドEは3人である。すなわち、メイドEは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドFは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドFは3人である。すなわち、メイドFは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。

【1831】

このように、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分（たとえば、顔）が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分（たとえば、顔以外の部分）が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタとを含む。

【1832】

また、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、メイドC～Fのようにパチンコ遊技機1のコンテンツにおいて重要度の低いキャラクタと、メイドA（夢夢ちゃん）やメイドB（ジャムちゃん）のようにパチンコ遊技機1のコンテンツにおいてメイドC～Fよりも重要度の高いキャラクタとを含み、メイドAやメイドBは、メイドC～Fよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い。つまり、メイドAやメイドBは、メイドC～Fよりも、顔を見せながら登場する割合が高くなるように、6人群予告が設計されている。

【1833】

(補助表示)

図57は、群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。図57に示すように、群予告演出においては、キャラクタが進行していることを強調する補助表示が行われる。本実施の形態においては、補助表示として、砂煙の画像が表示される。キャラクタの近辺、より効果的には進行するキャラクタの後ろに続くように砂煙の画像を表示すれば、キャラクタの進行によって砂煙が生じているかのように遊技者に思わせることができ、そうすることで、キャラクタが走り抜ける態様を強調することができる。上述した図55(b)に示すように、補助表示である砂煙の画像は、最も背面側に位置するレイヤー1に配置される。このため、図57に示すように、砂煙の画像は、登場するキャラクタのいずれよりも背面側に位置するようになっている。

10

【1834】

具体的には、図57に示すように、メイドEの画像が配置されるレイヤーは、メイドCの画像が配置されるレイヤーよりも前面側であるため、メイドEの画像はメイドCの画像よりも前面側で表示される。その一方で、メイドEに対応する補助表示の画像は、メイドEの画像およびメイドCの画像のいずれよりも背面側に位置するようになっている。

【1835】

このように、メイドEの表示とメイドCの表示とが重なったときは、当該メイドEの表示が当該他のメイドCの表示よりも優先される一方で、当該メイドEに対応する補助表示とメイドCの表示とが重なったときは、当該メイドCの表示が当該メイドEに対応する補助表示よりも優先されるようになっている。

20

【1836】

(モーションブラー処理)

図58は、群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。図58に示すように、群予告演出においては、進行するキャラクタに対してモーションブラー処理が施されている。モーションブラー処理とは、オブジェクト（たとえば、キャラクタ）を残像表示させるための処理であり、進行するキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が施されることで、進行するキャラクタの後に当該キャラクタの残像が表示されるようになる。これにより、躍動感のある群予告演出を作成することができる。また、一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が、他のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像に重なったときは、当該他のキャラクタの視認性を阻害しないように、当該一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が透明になっている。

30

【1837】

(キャラクタが重なるときの輪郭の態様)

図59は、群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。図59に示すように、群予告演出においては、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜くことがある。その際、追い抜くキャラクタの表示と他のキャラクタの表示とが重なるときに、追い抜くキャラクタの輪郭が、他のキャラクタの輪郭よりも太く表示されるようになっている。

40

【1838】

たとえば、(a)に示す例では、メイドAの前面側に位置するメイドBが当該メイドAを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドBの輪郭は、メイドAの輪郭よりも太くなっており、メイドBがメイドAよりも強調して表示されている。また、メイドFの前面側に位置するメイドAが当該メイドFを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドAの輪郭は、メイドFの輪郭よりも太くなっており、メイドAがメイドFよりも強調して表示されている。

【1839】

さらに、(b)に示す例では、メイドAの前面側に位置するメイドBが当該メイドAを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドBの輪郭は、メイドAの輪郭

50

よりも太くなっており、メイドBがメイドAよりも強調して表示されている。また、メイドDの前面側に位置するメイドAが当該メイドDを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドAの輪郭は、メイドDの輪郭よりも太くなっており、メイドAがメイドDよりも強調して表示されている。

【1840】

なお、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜く場合においては、一のキャラクタの輪郭を太くするものに限らず、一のキャラクタのサイズを大きくしたり、一のキャラクタの明度を他のキャラクタの明度よりも高くしたり、一のキャラクタのコントラストを他のキャラクタのコントラストよりも明確にしたりすることで、一のキャラクタを他のキャラクタよりも強調して表示するものであってもよい。

【1841】

（画像表示装置の画面の表示）

図60は、群予告演出の実行中に遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた図である。上述した図57～図59に示すように、画像表示装置5の画面の端部には遊技盤2が覆い被さっているため、パチンコ遊技機1を正面から見ると、画像表示装置5の画面の端部のうち、遊技盤2が覆い被さっている部分は見えなくなっている。しかし、図60に示すように、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗くと、遊技盤2の背面側に位置する画像表示装置5の画面の端部を視認可能になっている。

【1842】

ここで、図60においては、6人群予告において、(a)に示すように、主人公であるメイドA（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部（この例では顔の一部）が表示されている第1状況から、(b)に示すように、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部（この例では顔の一部）が表示された第2状況になることが示されている。また、最初に表示されたキャラクタ（メイドA）と、2番目に表示されたキャラクタ（メイドB）とは、画面上の縦方向に沿ったY軸の位置座標が異なっている。

【1843】

このような第1状況から第2状況への変化は、遊技盤2が画像表示装置5の画面の端部に覆い被さった状態で画像表示装置5を視認した場合、および遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた状態で画像表示装置5を視認した場合のいずれであっても起こる。つまり、図60は遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた状態で画像表示装置5を視認した場合であるが、図20(b)に示すように、遊技盤2が画像表示装置5の画面の端部に覆い被さった状態であっても、6人群予告において、主人公であるメイドA（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部（この例では顔の一部）が表示されている第1状況から、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部（この例では顔の一部）が表示された第2状況になる。

【1844】

（爆チュー群予告の全体像）

図61は、爆チュー群予告の全体像を示す図である。図61に示すように、群予告演出に含まれる爆チュー群予告においては、爆チューといったキャラクタが群となって進行する画像が表示される。

【1845】

爆チュー群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置5の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部（たとえば、耳や足）が画像表示装置5の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。

【1846】

このように、爆チュー群予告においては、1種類のキャラクタが進行するように動作す

10

20

30

40

50

るアニメーションの画像を画面上に配置することで、爆チュー群予告の動画データが作成されている。なお、爆チュー群予告における動画データも、6人群予告における動画データと同様の手法で、図51～図55に示す作業工程に基づき作成される。

【1847】

(群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル)

図62は、群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。図62に示すように、群予告演出(6人群予告、爆チュー予告、ポインゴ群予告)は、第1表示期間(1000ms)と、第2表示期間(1310ms)と、第3表示期間(830ms)とに分かれている。

【1848】

第1表示期間は、群予告演出においてキャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの期間である。より具体的には、第1表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタが最初に登場してから、いずれかのキャラクタが最初に消えるまでの期間である。たとえば、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタがそのままトップで進行するのであれば、当該一のキャラクタが消えるまでの期間が第1表示期間となる。あるいは、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタが他のキャラクタに抜かされるのであれば、当該他のキャラクタが画面の端から消えるまでの期間が第1表示期間となる。なお、本実施の形態においては、第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、2番目に表示されたキャラクタの表示が終了するようになっている。すなわち、第1表示期間において、最初のキャラクタが登場し、当該最初のキャラクタが2番目に登場したキャラクタに抜かされて、そのまま2番目のキャラクタが最初に画面の端から消えるようになっている。

【1849】

第2表示期間は、第1表示期間よりも長い期間であって、新たなキャラクタの表示が開始して終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第2表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタがいずれかのキャラクタが最初に消えてから、次々と新たなキャラクタが登場する状態が継続するとともに、最後のキャラクタが登場するまでの期間である。なお、第2表示期間は、第1表示期間および第3表示期間の各々よりも長い期間である。また、第2表示期間は、第1表示期間および第3表示期間の各々よりも登場するキャラクタの数が多くなっている。

【1850】

第3表示期間は、新たなキャラクタの表示が開始することなくキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第3表示期間は、群予告演出において最後のキャラクタが登場してから、全てのキャラクタが消えるまでの期間である。なお、最後に消えるキャラクタは、最後に登場するキャラクタに限らず、当該最後に登場するキャラクタによって抜かされたキャラクタであってもよい。なお、第3表示期間は、第1表示期間よりも長い期間である。

【1851】

群予告演出における音量の変化について、スピーカ8L, 8Rは、第1表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第1表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第2表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第3表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。

【1852】

たとえば、図61に示すように、群予告演出に対応する演出音について、第1表示期間の最初においては音量が最小(たとえば、消音または最低音量)であり、その後段階的に徐々に大きくなって規定値に達し、それ以降は規定値(たとえば、設定音量または最大音量)で維持される。第2表示期間においても、音量は規定値を維持したままである。その後、第3表示期間においては、音量が規定値で維持された後、段階的に徐々に小さくなっ

10

20

30

40

50

て最小となる。

【1853】

なお、第1表示期間において音量が最小から規定値まで段階的に徐々に大きくなることを、音量のフェードインと称する。また、第3表示期間において音量が規定値から最小まで段階的に徐々に小さくなることを、音量のフェードアウトと称する。本実施の形態においては、第1表示期間において演出音が出力されてから当該演出音の音量が最小から規定値まで上がるまでのフェードイン時間は、第3表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が最小になるまでのフェードアウト時間よりも短くなっている。

【1854】

輝度データテーブルは、複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成されている。複数の点灯手段は、枠ランプ9（枠左ランプ9L，枠右ランプ9R）、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F，Vランプ9G、電チューランプ9H、スティックコントローラランプ9J、およびトリガボタンランプ9Kなどの遊技効果ランプを含む。輝度データテーブルは、第1表示期間に対応する第1輝度データテーブルと、前記第2表示期間に対応する第2輝度データテーブルと、前記第3表示期間に対応する第3輝度データテーブルとを含む。つまり、第1表示期間においては、第1輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ9が点灯、点滅、または消灯し、第2表示期間においては、第2輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ9が点灯、点滅、または消灯し、第3表示期間においては、第3輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ9が点灯、点滅、または消灯する。

【1855】

（ステージAにおける6人群予告の発生タイミング）

図63は、ステージAにおける6人群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージAにおいては、前変動中の1600フレーム目から6人群予告が実行される。

【1856】

たとえば、図63に示すように、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が37400msec（1123フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280msec目（1600フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（2984フレーム）のうちの後半に属する。つまり、SPリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（2984フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。

【1857】

SPリーチ前半で当りになる変動番号20の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が93300msec（2801フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280msec目（1600フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ前半で当りになる変動番号20の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4662フレーム）のうちの前半に属する。つまり、SPリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（4662フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。さらに、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4662フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（4662フレ

10

20

30

40

50

ム)の半分(2331フレーム目)に近いタイミング(後半部分)である。

【1858】

S Pリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec(1861フレーム)となり、後変動の変動時間が99900msec(3000フレーム)となっており、6人群予告は、前変動の53280msec目(1600フレーム目)から開始する。このため、S Pリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング(1600フレーム目)は、全変動時間(4861フレーム)のうちの前半に属する。つまり、S Pリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間(4861フレーム)においては、当該所定期間のうちの前半(1600フレーム目)で6人群予告の第1表示期間が開始する。さらに、6人群予告が実行されるタイミング(1600フレーム目)は、全変動時間(4861フレーム)のうちの前半部分のうち、全変動時間(4861フレーム)の半分(約2430フレーム目)に近いタイミング(後半部分)である。

【1859】

最終リーチで当りになる変動番号26の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec(1861フレーム)となり、後変動の変動時間が142800msec(4288フレーム)となっており、6人群予告は、前変動の53280msec目(1600フレーム目)から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号26の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング(1600フレーム目)は、全変動時間(6149フレーム)のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間(6149フレーム)においては、当該所定期間のうちの前半(1600フレーム目)で6人群予告の第1表示期間が開始する。さらに、6人群予告が実行されるタイミング(1600フレーム目)は、全変動時間(6149フレーム)のうちの前半部分のうち、全変動時間(6149フレーム)の半分(約3074フレーム目)に近いタイミング(後半部分)である。

【1860】

なお、本実施の形態においては、S Pリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半(1600フレーム目)で6人群予告の第1表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、S Pリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半で6人群予告の第1表示期間が開始するよう構成されてもよい。

【1861】

図64は、ステージBにおける爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージBにおいては、後変動中の2000フレーム目から爆チュー群予告が実行される。

【1862】

たとえば、図64に示すように、S Pリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec(1861フレーム)となり、後変動の変動時間が37400msec(1123フレーム)となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600msec目(2000フレーム目)から開始する。このため、S Pリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(2984フレーム)のうちの後半に属する。つまり、S Pリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間(2984フレーム)においては、当該所定期間のうちの後半(2

10

20

30

40

50

000フレーム目)で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。

【1863】

S Pリーチ前半で当りになる変動番号20の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec(1861フレーム)となり、後変動の変動時間が93300msec(2801フレーム)となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600msec目(2000フレーム目)から開始する。このため、S Pリーチ前半で当りになる変動番号20の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(4662フレーム)のうちの前半に属する。つまり、S Pリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間(4662フレーム)においては、当該所定期間のうちの前半(2000フレーム目)で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(4662フレーム)のうちの前半部分のうち、全変動時間(4662フレーム)の半分(2331フレーム目)に近いタイミング(後半部分)である。

【1864】

S Pリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec(1861フレーム)となり、後変動の変動時間が99900msec(3000フレーム)となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600msec目(2000フレーム目)から開始する。このため、S Pリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(4861フレーム)のうちの前半に属する。つまり、S Pリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間(4861フレーム)においては、当該所定期間のうちの前半(2000フレーム目)で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(4861フレーム)のうちの前半部分のうち、全変動時間(4861フレーム)の半分(約2430フレーム目)に近いタイミング(後半部分)である。

【1865】

最終リーチ後半で当りになる変動番号26の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec(1861フレーム)となり、後変動の変動時間が142800msec(4288フレーム)となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600msec目(2000フレーム目)から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号26の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(6149フレーム)のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間(6149フレーム)においては、当該所定期間のうちの前半(2000フレーム目)で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(6149フレーム)のうちの前半部分のうち、全変動時間(6149フレーム)の半分(約3074フレーム目)に近いタイミング(後半部分)である。

【1866】

なお、本実施の形態においては、S Pリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半(2000フレーム目)で爆チュー群予告の第1表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、S Pリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの爆チュー群予告の第1表示期間が開始するようには構成されてもよい。

【1867】

〔輝度データ〕

図65～図89を参照しながら、本実施の形態に係るパチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120が各種点灯手段を制御する際に参照する輝度データについて説明する。これら輝度データテーブルは、ROM121に格納されている。たとえば、演出制御用CPU120は、輝度データテーブルに格納された輝度データに基づき、群予告における表示に合わせて遊技効果ランプの点灯（発光）箇所を移動させる。本実施の形態において、点灯箇所とは、文字通り点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、その他の点灯していないランプ（つまり、消灯しているランプ）が位置する箇所を点灯箇所とは言わない。なお、他の例において、点灯箇所とは、高輝度で点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、当該点灯箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所とは言わないものであってもよい。

10

【1868】

より具体的には、ランプを点灯または消灯させるためのデータ（要素とも称する）は、輝度データテーブルによって規定されるが、このような輝度データテーブルにおいて、特定のランプが参照するデータの格納領域に0のデータ（たとえば、RGBに対応して「000」のデータ）が格納されていれば、当該特定のランプは消灯する。また、輝度データテーブルにおいて特定のランプが参照するデータの格納領域が存在しないか、あるいは、輝度データテーブル自体が存在しない場合には、当該特定のランプは消灯する。一方、特定のランプが参照する輝度データテーブルが存在し、かつ特定のランプが参照するデータの格納領域に1以上のデータ（たとえば、RGBに対応して「100」、「010」、「001」が格納されていれば、当該特定のランプは点灯する。なお、たとえば、通常背景に対応する演出時に大当りの予告演出のような特定演出が実行される場合において、当該特定演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていなくても、通常背景に対応する演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていれば、当該特定のランプは点灯することになる。

20

【1869】

（群予告輝度データテーブルにおける親テーブル）

30

図65は、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図65に示すように、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ9R、枠左ランプ9L）、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプ9Eといった、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプについて、群予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【1870】

たとえば、遊技効果ランプ9における各ランプは、群予告演出に合わせるように3140msに亘って制御されるようになっている。

【1871】

（群予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

40

図66は、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図66に示すように、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【1872】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第1表示期間（後述する図98～図99、図154～図156に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW1、役物ランプ9AについてY1、盤左ランプ9BについてL1、盤上ランプ9CについてU1、およびアタッカランプ9EについてA1の孫テーブルが各々設けられている。これら、第1表示期間で用いられる孫テーブルは、図62に示す第1輝度データテーブルに対応する。

50

【1873】

群予告演出が実行される期間のうち、第2表示期間（後述する図100，図101，図157，図158に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW2、役物ランプ9AについてY2、盤左ランプ9BについてL2、盤上ランプ9CについてU2、およびアタッカランプ9EについてA2の孫テーブルが各々設けられている。これら、第2表示期間で用いられる孫テーブルは、図62に示す第2輝度データテーブルに対応する。

【1874】

群予告演出が実行される期間のうち、第3表示期間（後述する図102，図103，図159，図160に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW3、役物ランプ9AについてY3、盤左ランプ9BについてL3、盤上ランプ9CについてU3、およびアタッカランプ9EについてA3の孫テーブルが各々設けられている。これら、第3表示期間で用いられる孫テーブルは、図62に示す第3輝度データテーブルに対応する。

【1875】

図66に示すように、群予告演出で参照される輝度データテーブルについて、第1表示期間、第2表示期間、および第3表示期間のいずれにおいても、枠左ランプ9L、枠右ランプ9R、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプの6種類の輝度データテーブルが設けられている。

【1876】

なお、Vランプ9Gは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが登場する付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。Vランプ9Gは、V入賞が発生可能な大当たり遊技状態のラウンド中であることやV入賞が発生したことを報知するランプ、あるいは大当たりが発生したことを報知するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がV入賞したり大当たりしたりしているのかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、Vランプ9Gは、群予告演出において用いられていない。なお、Vランプ9Gは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ9Bの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

【1877】

また、スティックコントローラ31Aに設けられたスティックコントローラランプ9Jやプッシュボタン31Bに設けられたトリガボタンランプ9Kは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが進行している真下付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。スティックコントローラランプ9Jは、操作演出（後述する図135（c91）に示す演出）などにおいて、スティックコントローラ31Aを引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ9Kは、PUSH演出（後述する図96（a19）に示す演出）などにおいて、プッシュボタン31Bを押圧する操作を促すために点灯するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作できるのではないかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、スティックコントローラランプ9Jやトリガボタンランプ9Kは、群予告演出において用いられていない。なお、スティックコントローラランプ9Jやトリガボタンランプ9Kは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ9Bの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

【1878】

群予告演出における孫テーブルに用いられる孫テーブルW1～W3についての特徴をまとめると以下ようになる。具体的には、高輝度の点灯箇所の数について、W1よりもW2の方が多くなっている。切替間隔について、W1は100msで等間隔に点灯制御を行うのに対して、W2はW1よりも短い50～80msで非等間隔に点灯制御を行い、W3については枠左ランプ9Lに対して10msと短い間隔で点灯制御を行うの

に対して、枠右ランプ 9 R に対して 80 msec と長い間隔で点灯制御を行う。

【1879】

点灯パターンについて、W1 は群予告の進行方向に合わせて点灯箇所を移動させながら高輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、W2 は複数箇所に亘って高輝度で点灯させるように輝度データが規定され、W3 については枠左ランプ 9 L および枠右ランプ 9 R のいずれに対しても群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されている。最初の輝度データについて、W1 は全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、W2 および W3 は所定の点灯箇所については高輝度で発光させるように輝度データが規定されている。一方、最後の輝度データについて、W3 は枠左ランプ 9 L および枠右ランプ 9 R のいずれに対しても全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されている。

10

【1880】

輝度データのループについて、W1 および W3 は同じ輝度データを繰り返し利用するように輝度データが規定されていないのに対して、W2 は同じ輝度データを繰り返し利用するように輝度データが規定されている。不具合対策用の 10 分間の輝度データについて、W1 および W3 は規定されているのに対して、W2 は規定されていない。

【1881】

(群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図 67 は、群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色 (R)、緑色 (G)、青色 (B) の 3 色) の LED であり、データとしては、「0」～「F」の 16 進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

20

【1882】

図 67 (a) に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル W1 においては、100 msec で等間隔で T1-1 ~ T1-10 に亘って各ランプに対して RGB のデータが規定され、さらに最後の時間 T1-11 においては不具合対策用の 10 分間 (60000 msec) のデータが規定されている。また、W1 においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第 1 輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第 1 輝度データと異なる第 2 輝度データとで構成されている。たとえば、T1-2 に対応する各ランプのデータの集まりを第 1 輝度データとすれば、T1-3 に対応する各ランプのデータの集まりを第 2 輝度データとすることができる。その他の時間ごとに對しても所定の輝度データが規定されている。

30

【1883】

W1 においては、第 1 表示期間の最初の 100 msec (T1-1) において、枠ランプに含まれる全てのランプに対して「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されている。これにより、後述する図 97 (a22) および図 154 (b43) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させ易くすることができる。なお、本実施の形態においては、各ランプが赤色を主体として点灯することで演出を効果的にするため、「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されているが、たとえば、各ランプが緑色を主体として点灯する場合には「G」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「B」に消灯を示す「0」

40

50

」が規定されればよく、各ランプが青色を主体として点灯する場合には「B」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「G」に消灯を示す「0」が規定されればよい。

【1884】

また、W1においては、点線の矢印で示すように、T1-2からT1-10に亘って、枠右ランプ9R5～9R8付近から枠左ランプにかけて高輝度で点灯するランプの箇所が100msecの等間隔で移動するように輝度データが規定されている。ここで、枠右ランプ9R5～9R8付近は、群予告においてキャラクタが登場する箇所に対応しており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。枠左ランプについては、最初は消灯または低輝度で点灯するようになっており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、段階的に徐々に高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。一方、最初に高輝度で点灯していた枠右ランプ9R5～9R8は、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図97～図99および図154～図156に示すように、群予告においてキャラクタが画面の右端から登場して進行する演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて高輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

10

【1885】

また、W1においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプを消灯させるデータを含み、段階的に点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。これにより、W1においては、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所を移動させることができる。

20

【1886】

また、W1においては、第1表示期間の最後の10分間(600000ms)(T1-11)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルW2に合わせて、枠ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1887】

ここで、仮にこの10分間のデータを設けなかった場合、W1を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でW2に移行しなかったときに再度T1-1からランプの点灯制御が行われてしまい、既に群予告のキャラクタが登場して進行しているにも関わらず、点線の矢印で示すように、T1-2からT1-10に亘って、再び枠右ランプ9R5～9R8付近から高輝度で点灯するランプの箇所が移動するようになってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施の形態においては、T1-11で10分間のデータを設けているため、W1を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でW2に移行しなかった場合でも、10分間においては孫テーブルW2に合わせた発光態様で枠ランプを点灯させることができるため、違和感を生じさせなくすることができる。そして、この10分間において異常が解消すれば、特に違和感なく遊技者に遊技を続けさせることができる。

30

【1888】

W1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1～T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1889】

また、W1において規定された10分間の不具合対策用の輝度データは、1つ前のT1-10の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである。

【1890】

図67(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルW2においては、5

40

50

0～80 msecで非等間隔でT2-1～T2-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定されている。また、W2においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第1輝度データと異なる第2輝度データとで構成されている。たとえば、T2-2に対応する各ランプのデータの集まりを第1輝度データとすれば、T2-3に対応する各ランプのデータの集まりを第2輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

【1891】

W2においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W2においては、複数箇所を亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ（たとえば、「A」）が規定されている。これにより、後述する図100、図101および図157、図158に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、W2は、W1よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

【1892】

なお、W2においては、W1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。ここで、仮にW2を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でW3に移行しなかったときに再度T2-1からランプの点灯制御が行われてしまっても、枠ランプがまばらに高輝度で点灯する態様が繰り返されるものに過ぎないため、特に遊技者に違和感を与えることはない。

【1893】

また、W2とは異なり、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返さずに、全時間に亘って時間ごとに参照されるデータの全てを設けることもできるが、各データを作成する時間や、作成したデータが正しいことを確認する時間が掛かり、非常に効率が悪くなる。一方、本実施の形態のW2のように、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようにすることで、繰り返し参照される1セットのデータのみを作成すればよく、時間効率を向上させることができる。なお、群予告演出における第2表示期間において1セットのデータを繰り返し用いて点灯制御を行うようにしている理由は、群予告演出における第2表示期間が第1表示期間や第3表示期間よりも長く、かつ群予告演出において第2表示期間は複数のキャラクタによって画面上を埋め尽くされて当該複数のキャラクタが群となって進行するような時間帯であるため、そのような演出に対応する点灯態様も、同じような点灯を繰り返すだけで足りるからである。

【1894】

図67(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルW3においては、80 msec間隔でT3-1～T3-6に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してRGBのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては10 msecという短い間隔でT3-7～T3-38に亘ってRGBのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き80 msecという長い間隔でT3-7～T3-38に亘ってRGBのデータが規定されている。

【1895】

また、W3においては、点線の矢印で示すように、T3-2からT3-30に亘って、枠右ランプ9R5～9R8付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、T3-7～T3-38について、枠右ランプ9R2～9R12の場合は80 msec

10

20

30

40

50

c 間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠ランプ 9 L 5 ～ 9 L 1 2 については、1 0 m s e c という短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 1 0 2 , 図 1 0 3 および図 1 5 9 , 図 1 6 0 に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【1 8 9 6】

また、W 3 においては、T 3 - 3 0 移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、W 3 においては、W 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 3 - 3 9) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1 8 9 7】

W 3 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ～ T 3 - 3 8 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1 8 9 8】

(群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図 6 8 は、群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、役物ランプ 9 A は、役物ランプ 9 A 1 ～ 9 A 4 といった複数のランプから構成されており、図 6 8 に示す輝度データテーブルにおいては、役物ランプ 9 A 1 ～ 9 A 4 に対応して順番に「R R R R」と表されている。なお、役物ランプ 9 A 1 ～ 9 A 4 の各々は、単色 (この例では赤色) の L E D であり、データとしては、「0」～「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「6」のうち、「1」～「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」～「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、単色の L E D は、フルカラーの L E D よりも、光を遮るフィルタとなるものが少ないため、その分光が強く発光される。このため、単色の L E D は、フルカラーの L E D よりも、高輝度に対応する輝度データが小さくなっている。

【1 8 9 9】

図 6 8 (a) に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル Y 1 においては、1 0 0 m s e c で等間隔で T 1 - 1 ～ T 1 - 1 0 に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 1 1 においては不具合対策用の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s e c) のデータが規定されている。

【1 9 0 0】

Y 1 においては、第 1 表示期間の最初の 1 0 0 m s e c (T 1 - 1) において、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」が規定されている。これにより、後述する図 9 7 (a 2 2) および図 1 5 4 (b 4 3) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることにに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1 9 0 1】

また、Y 1 においては、第 1 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 1 - 1 1) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の第 2 表示期間に移行した場合に役物ランプ 9 A の点灯態様について違和感がないように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル Y 2 に合わせて、役物ランプ 9 A がまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1 9 0 2】

10

20

30

40

50

Y 1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 1-1~T 1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1903】

図68(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルY 2においては、50~80msecで非等間隔でT 2-1~T 2-10に亘って役物ランプ9Aの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1904】

Y 2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図100、図101および図157、図158に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて役物ランプ9Aがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【1905】

なお、Y 2においては、Y 1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2-1~T 2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【1906】

図68(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルY 3においては、80msec間隔でT 3-1~T 3-6に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。その後、10msecという短い間隔でT 3-7~T 3-38に亘って輝度データが規定されている。

【1907】

さらに、Y 3においては、Y 1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000ms)(T 3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に役物ランプ9Aの点灯態様について違和感がないように、役物ランプ9Aが低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1908】

Y 3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3-1~T 3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1909】

(群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図69は、群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤左ランプ9Bは、盤左ランプ9B1~9B5といった複数のランプから構成されており、図69に示す輝度データテーブルにおいては、盤左ランプ9B1~9B5に対応して順番に「WWWWW」と表されている。なお、盤左ランプ9B1~9B5の各々は、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、上述した役物ランプ9Aの場合、赤色のみのLEDであったが、盤左ランプ9Bのような白色のみのLEDであっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【1910】

図69(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルL 1においては、100msecで等間隔でT 1-1~T 1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T 1-11においては不具合対策用の10分間(60000ms)

10

20

30

40

50

ms e c) のデータが規定されている。

【1911】

L1においては、第1表示期間の最初の100ms e c (T1-1)において、盤左ランプ9Bに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」が規定されている。これにより、後述する図97(a22)および図154(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、盤左ランプ9Bに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1912】

また、L1においては、第1表示期間の最後の10分間(600000ms)(T1-11)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に盤左ランプ9Bの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルL2に合わせて、盤左ランプ9Bがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1913】

L1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1~T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1914】

図69(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルL2においては、50~80ms e cで非等間隔でT2-1~T2-10に亘って盤左ランプ9Bの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1915】

L2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図100、図101および図157、図158に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤左ランプ9Bがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【1916】

なお、L2においては、L1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1~T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【1917】

図69(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルL3においては、80ms e c間隔でT3-1~T3-6に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。その後、10ms e cという短い間隔でT3-7~T3-38に亘って輝度データが規定されている。

【1918】

さらに、L3においては、L1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(600000ms)(T3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に盤左ランプ9Bの点灯態様について違和感がないように、盤左ランプ9Bが低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1919】

L3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1~T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1920】

(群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図70は、群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明す

10

20

30

40

50

るための図である。上述したように、盤上ランプ9Cは、盤上ランプ9C1～9C13といった複数のランプから構成されており、盤上ランプ9C1～9C5, 9C9～9C13の各々は、複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、盤上ランプ9C6～9C8の各々は、単色（この例では白色）のLEDであり、データとしては、「0」～「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「6」のうち、「1」～「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」～「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のLEDで用いられる高輝度の値は、単色のLEDで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ9Aの場合、赤色のみのLEDであったが、盤上ランプ9Cのような白色のみのLEDであっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【1921】

図70(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルU1においては、100msecで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間（600000msec）のデータが規定されている。

【1922】

U1においては、第1表示期間の最初の100msec（T1-1）において、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」または「0」が規定されている。これにより、後述する図97(a22)および図154(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、盤上ランプ9Cに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1923】

また、U1においては、第1表示期間の最後の10分間（600000ms）（T1-11）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に盤上ランプ9Cの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルU2に合わせて、盤上ランプ9Cがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1924】

U1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1～T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1925】

図70(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルU2においては、50～80msecで非等間隔でT2-1～T2-10に亘って盤上ランプ9Cの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1926】

U2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図100, 図101および図157, 図158に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤上ランプ9Cがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【1927】

なお、U2においては、U1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【1928】

図70(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルU3においては、80msec間隔でT3-1～T3-6に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。その後、10msecという短い間隔でT3-7～T3-38に亘って輝度データが規定されている。

【1929】

さらに、U3においては、U1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000ms)(T3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に盤上ランプ9Cの点灯態様について違和感がないように、盤上ランプ9Cが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1930】

U3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1～T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1931】

なお、U1、U2、およびU3のいずれにおいても、単色である盤上ランプ9C6～9C8については「0」のデータのみが規定されている。すなわち、盤上ランプ9C6～9C8は、群予告演出において用いられないようになっている。

【1932】

(群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図71は、群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。アタッカランプ9Eおよび電チューランプ9Hの各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、Vアタッカランプ9Fは、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」～「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「6」のうち、「1」～「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」～「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のLEDで用いられる高輝度の値は、単色のLEDで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ9Aの場合、赤色のみのLEDであったが、Vアタッカランプ9Fのような白色のみのLEDであっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【1933】

図71(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルA1においては、100msecで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間(60000msec)のデータが規定されている。

【1934】

A1においては、第1表示期間の最初の100msec(T1-1)において、全てのランプに対して低輝度を示す「1」または「0」が規定されている。これにより、後述す

10

20

30

40

50

る図 9 7 (a 2 2) および図 1 5 4 (b 4 3) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、アタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F が消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【 1 9 3 5 】

また、A 1 においては、第 1 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 1 - 1 1) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の第 2 表示期間に移行した場合に各ランプの点灯態様について違和感がないように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル A 2 に合わせて、各ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

10

【 1 9 3 6 】

A 1 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【 1 9 3 7 】

図 7 1 (b) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル A 2 においては、5 0 ~ 8 0 m s e c で非等間隔で T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【 1 9 3 8 】

A 2 においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに (ランダムに) 高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 1 0 0 , 図 1 0 1 および図 1 5 7 , 図 1 5 8 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせてアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F がまばらに高輝度で点灯するようになる。

20

【 1 9 3 9 】

なお、A 2 においては、A 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

30

【 1 9 4 0 】

図 7 1 (c) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル A 3 においては、8 0 m s e c 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。その後、1 0 m s e c という短い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 3 8 に亘って輝度データが規定されている。

【 1 9 4 1 】

さらに、A 3 においては、A 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 3 - 3 9) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合にアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F の点灯態様について違和感がないように、アタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F が消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

40

【 1 9 4 2 】

A 3 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ~ T 3 - 3 8 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【 1 9 4 3 】

(リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブル)

図 7 2 は、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 7 2 に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブル

50

では、枠ランプ（枠右ランプ 9 R、枠左ランプ 9 L）、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプ 9 E といった、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプについて、リーチライン演出の各々の演出時間が規定されている。

【1944】

リーチライン演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当たり図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、リーチになったことを遊技者に示唆（あるいは報知）する演出である。リーチライン演出においては、後述する図 9 2～図 9 5 および図 1 4 2～図 1 4 5 に示すように、画像表示装置 5 の画面の中央部分から光のフラッシュとともに光の筋（リーチラインとも称する）が現れて、リーチを構成する左右の飾り図柄を繋げるようにリーチラインが内外（左右方向）に延び縮みしながら広がり、その後リーチラインが消えるような演出が実行される。

10

【1945】

リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 における各ランプは、リーチライン演出に合わせるように 1 5 0 0 m s e c に亘って制御されるようになっている。

【1946】

（リーチラインデータテーブルにおける子テーブル）

図 7 3 は、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 7 3 に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、リーチライン演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

20

【1947】

たとえば、リーチライン演出が実行される期間のうち、フラッシュが発生する期間（後述する図 9 2（a 8）、（a 9）および図 1 4 2（a 8）、（a 9）に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 1 1、役物ランプ 9 A について Y 1 1、盤左ランプ 9 B について L 1 1、盤上ランプ 9 C について U 1 1、およびアタッカランプ 9 E について A 1 1 の孫テーブルが各々設けられている。

【1948】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが発生する期間（後述する図 9 3 および図 1 4 3 に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 1 2、役物ランプ 9 A について Y 1 2、および盤左ランプ 9 B について L 1 2 の孫テーブルが各々設けられている。なお、リーチラインが発生する期間においては、盤上ランプ 9 C およびアタッカランプ 9 E は用いられないため、孫テーブルが用意されていない。

30

【1949】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間（後述する図 9 4（a 1 3）～図 9 5（b 1 7）および図 1 4 4（a 1 3）～図 1 4 5（b 1 7）に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 1 3、役物ランプ 9 A について Y 1 3、盤左ランプ 9 B について L 1 3、盤上ランプ 9 C について U 1 3、およびアタッカランプ 9 E について A 1 3 の孫テーブルが各々設けられている。

40

【1950】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが消える期間（後述する図 9 5（a 1 8）および図 1 4 5（b 1 8）に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 1 4、役物ランプ 9 A について Y 1 4、盤左ランプ 9 B について L 1 4、盤上ランプ 9 C について U 1 4、およびアタッカランプ 9 E について A 1 4 の孫テーブルが各々設けられている。

【1951】

図 7 3 に示すように、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、フラッシュが発生する期間、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間、およびリーチラインが消える期間のいずれにおいても、枠左ランプ 9 L、枠右ランプ 9 R、役物ラ

50

ンプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプの 6 種類の輝度データテーブルが設けられている。一方、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、リーチラインが発生する期間で参照される輝度データテーブルにおいては、枠左ランプ 9 L、枠右ランプ 9 R、役物ランプ 9 A、および盤左ランプ 9 B の 4 種類の輝度データテーブルが設けられている。

【1952】

このように、リーチライン演出においては、群予告演出と同じ数のランプまたは群予告演出よりも少ない数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。

【1953】

(リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図 7 4 は、リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の 3 色）の LED であり、データとしては、「0」～「F」の 16 進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1954】

図 7 4 (a) に示すように、孫テーブル W 1 1 においては、枠左ランプ 9 L の輝度データのみが規定され、枠右ランプ 9 R の輝度データは省略されているが、枠右ランプ 9 R の輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2 ～ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ～ 9 L 1 2 の各々の輝度データと共通である。リーチライン演出はリーチになったことを遊技者に示唆する演出であり、群予告演出のように大当りを示唆することで遊技者の期待感を煽る演出ではない。このため、リーチライン演出は、群予告演出のように枠右ランプ 9 R と枠左ランプ 9 L とで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ 9 R と枠左ランプ 9 L とで共通の輝度データを設けて各ランプと一緒に制御するようになっている。さらに、リーチライン演出は群予告演出よりも実行時間が短いため、群予告演出のように枠右ランプ 9 R と枠左ランプ 9 L とで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ 9 R と枠左ランプ 9 L とで共通の輝度データを設けて各ランプと一緒に制御するようになっている。

【1955】

W 1 1 においては、30 msec 間隔で T 1 1 - 1 ～ T 1 1 - 2 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 2 (a 8) および図 1 4 2 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1956】

図 7 4 (b) に示すように、孫テーブル W 1 2 においては、枠左ランプ 9 L の輝度データのみが規定され、枠右ランプ 9 R の輝度データは省略されているが、枠右ランプ 9 R の輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2 ～ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ～ 9 L 1 2 の各々の輝度データと共通である。

【1957】

W 1 2 においては、30 msec 間隔で T 1 2 - 1 ～ T 1 2 - 2 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 3 および図 1 4 3 に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6, 9 L 7, 9 R 6, 9 R 7 が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

10

20

30

40

50

【1958】

図74(c)に示すように、孫テーブルW13においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。

【1959】

W13においては、60msec間隔でT13-1～T13-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図94および図144に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

10

【1960】

図74(d)に示すように、孫テーブルW14においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。

【1961】

W14においては、100msec(T14-1)に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図95(a18)および図145(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせて枠ランプも消灯する。

20

【1962】

(リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図75は、リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ9A1～9A4の各々は、単色(この例では赤色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

30

【1963】

図75(a)に示すように、孫テーブルY11においては、30msec間隔でT11-1～T11-2に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図92(a8)および図142(b8)に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1964】

図75(b)に示すように、孫テーブルY12においては、30msec間隔でT12-1～T12-2に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図93および図143に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

40

【1965】

図75(c)に示すように、孫テーブルY13においては、30msec間隔でT13-1～T13-2に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図94および図144に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1966】

図75(d)に示すように、孫テーブルY14においては、100msec(T14-

50

1) に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図 9 5 (a 1 8) および図 1 4 5 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて役物ランプ 9 A も消灯する。

【1 9 6 7】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図 7 6 は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 の各々は、単色（この例では白色）の LED であり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

10

【1 9 6 8】

図 7 6 (a) に示すように、孫テーブル L 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 1 - 1 ~ T 1 1 - 2 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 2 (a 8) および図 1 4 2 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1 9 6 9】

図 7 6 (b) に示すように、孫テーブル L 1 2 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 2 - 1 ~ T 1 2 - 2 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 3 および図 1 4 3 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

20

【1 9 7 0】

図 7 6 (c) に示すように、孫テーブル L 1 3 においては、6 0 m s e c 間隔で T 1 3 - 1 ~ T 1 3 - 4 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 4 および図 1 4 4 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1 9 7 1】

図 7 6 (d) に示すように、孫テーブル L 1 4 においては、1 0 0 m s e c (T 1 4 - 1) に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図 9 5 (a 1 8) および図 1 4 5 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤左ランプ 9 B も消灯する。

30

【1 9 7 2】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図 7 7 は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5, 9 C 9 ~ 9 C 1 3 の各々は、複数色（この例では、赤色 (R)、緑色 (G)、青色 (B) の 3 色）の LED であり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。また、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 の各々は、単色（この例では白色）の LED であり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

40

【1 9 7 3】

図 7 7 (a) に示すように、孫テーブル U 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 1 - 1 ~ T 1 1 - 2 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 2 (a 8) および図 1 4 2 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤上ランプ 9 C に含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C

50

8 以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1974】

図77(b)に示すように、孫テーブルU13においては、60msec間隔でT13-1～T13-4に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図94および図144に示すように、リーチラインが発生する間では、盤上ランプ9Cに含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ9C6～9C8以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1975】

図77(d)に示すように、孫テーブルL14においては、100msec(T14-1)に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図95(a18)および図145(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤上ランプ9Cも消灯する。

【1976】

(リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図78は、リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ9Eおよび電チューランプ9Hの各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。また、Vアタッカランプ9Fは、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1977】

図78(a)に示すように、孫テーブルA11においては、30msec間隔でT11-1～T11-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図92(a8)および図142(b8)に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、アタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1978】

図78(b)に示すように、孫テーブルA13においては、60msec間隔でT13-1～T13-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図94および図144に示すように、リーチラインが発生する間では、アタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1979】

図78(d)に示すように、孫テーブルA14においては、100msec(T14-1)に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図95(a18)および図145(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせてアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fも消灯する。

【1980】

(背景予告輝度データテーブルにおける親テーブル)

図79は、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図79に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ(枠右ランプ9R、枠左ランプ9L)、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプ9Eといった、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプについて、背景予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【1981】

背景予告演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果

10

20

30

40

50

が大当たり図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、特定のキャラクタ（たとえば、ジャムちゃん）が特定の背景（たとえば、星空の背景）とともに表示される演出である。

【1982】

背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ9における各ランプは、背景予告演出に合わせるように5500msecに亘って制御されるようになっている。

【1983】

（背景予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図80は、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図80に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、背景予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

10

【1984】

たとえば、背景予告演出が実行される期間のうち、最初の2000msecにおいては、枠ランプについてW21、役物ランプ9AについてY21、盤左ランプ9BについてL21、盤上ランプ9CについてU21、およびアタッカランプ9EについてA21の孫テーブルが各々設けられている。

【1985】

背景予告演出が実行される期間のうち、途中の1000msecにおいては、枠ランプについてW22、役物ランプ9AについてY22、盤左ランプ9BについてL22、盤上ランプ9CについてU22、およびアタッカランプ9EについてA22の孫テーブルが各々設けられている。

20

【1986】

背景予告演出が実行される期間のうち、最後の600000msecにおいては、枠ランプについてW23、役物ランプ9AについてY23、盤左ランプ9BについてL23、盤上ランプ9CについてU23、およびアタッカランプ9EについてA23の孫テーブルが各々設けられている。

【1987】

図80に示すように、背景予告演出で参照される輝度データテーブルについて、最初の2000msec、途中の1000msec、および最後の600000msecのいずれにおいても、枠左ランプ9L、枠右ランプ9R、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプの6種類の輝度データテーブルが設けられている。

30

【1988】

このように、背景予告演出においては、群予告演出と同じ数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。

【1989】

（背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図81は、背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

40

【1990】

図81（a）に示すように、孫テーブルW21においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば

50

、枠右ランプ 9 R 2 ～ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ～ 9 L 1 2 の各々の輝度データと共通である。W 2 1 においては、5 0 m s e c 間隔で T 2 1 - 1 ～ T 2 1 - 4 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1 9 9 1】

図 8 1 (b) に示すように、孫テーブル W 2 2 においては、枠左ランプ 9 L の輝度データのみが規定され、枠右ランプ 9 R の輝度データは省略されているが、枠右ランプ 9 R の輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2 ～ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ～ 9 L 1 2 の各々の輝度データと共通である。W 2 2 においては、2 0 m s e c 間隔で T 2 2 - 1 ～ T 2 2 - 2 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

10

【1 9 9 2】

図 8 1 (c) に示すように、孫テーブル W 2 3 においては、枠左ランプ 9 L の輝度データのみが規定され、枠右ランプ 9 R の輝度データは省略されているが、枠右ランプ 9 R の輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2 ～ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ～ 9 L 1 2 の各々の輝度データと共通である。W 2 3 においては、2 4 0 m s e c と 2 3 0 m s e c とを繰り返しながら T 2 3 - 1 ～ T 2 3 - 6 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1 9 9 3】

(背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

20

図 8 2 は、背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ 9 A 1 ～ 9 A 4 の各々は、単色（この例では赤色）の L E D であり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1 9 9 4】

図 8 2 (a) に示すように、孫テーブル Y 2 1 においては、5 0 m s e c 間隔で T 2 1 - 1 ～ T 2 1 - 4 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。

30

【1 9 9 5】

図 8 2 (b) に示すように、孫テーブル Y 2 2 においては、2 0 m s e c 間隔で T 2 2 - 1 ～ T 2 2 - 2 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。

【1 9 9 6】

図 8 2 (c) に示すように、孫テーブル Y 2 3 においては、2 4 0 m s e c と 2 3 0 m s e c とを繰り返しながら T 2 3 - 1 ～ T 2 3 - 6 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。

【1 9 9 7】

(背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

40

図 8 3 は、背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ 9 B 1 ～ 9 B 5 の各々は、単色（この例では白色）の L E D であり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1 9 9 8】

図 8 3 (a) に示すように、孫テーブル L 2 1 においては、5 0 m s e c 間隔で T 2 1 - 1 ～ T 2 1 - 4 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。

【1 9 9 9】

50

図 8 3 (b) に示すように、孫テーブル L 2 2 においては、2 0 m s e c 間隔で T 2 2 - 1 ~ T 2 2 - 2 に亘って盤上ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。

【2 0 0 0】

図 8 3 (c) に示すように、孫テーブル L 2 3 においては、2 4 0 m s e c と 2 3 0 m s e c とを繰り返しながら T 2 3 - 1 ~ T 2 3 - 6 に亘って盤上ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。

【2 0 0 1】

(背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図 8 4 は、背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5 , 9 C 9 ~ 9 C 1 3 の各々は、複数色 (この例では、赤色 (R)、緑色 (G)、青色 (B) の 3 色) の L E D であり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。また、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 の各々は、単色 (この例では白色) の L E D であり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【2 0 0 2】

図 8 4 (a) に示すように、孫テーブル U 2 1 においては、5 0 m s e c 間隔で T 2 1 - 1 ~ T 2 1 - 4 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。

【2 0 0 3】

図 8 4 (b) に示すように、孫テーブル U 2 2 においては、2 0 m s e c 間隔で T 2 2 - 1 ~ T 2 2 - 2 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。

【2 0 0 4】

図 8 4 (c) に示すように、孫テーブル U 2 3 においては、2 4 0 m s e c と 2 3 0 m s e c とで繰り返しながら T 2 3 - 1 ~ T 2 3 - 6 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。

【2 0 0 5】

(背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図 8 5 は、背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ 9 E および電チューランプ 9 H の各々は、複数色 (この例では、赤色 (R)、緑色 (G)、青色 (B) の 3 色) の L E D であり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。また、Vアタッカランプ 9 F は、単色 (この例では白色) の L E D であり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【2 0 0 6】

図 8 5 (a) に示すように、孫テーブル A 2 1 においては、5 0 m s e c 間隔で T 2 1 - 1 ~ T 2 1 - 2 に亘ってアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および Vアタッカランプ 9 F の各ランプに対して輝度データが規定されている。

【2 0 0 7】

図 8 5 (b) に示すように、孫テーブル A 2 2 においては、2 0 m s e c 間隔で T 2 2 - 1 ~ T 2 2 - 2 に亘ってアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および Vアタッカランプ 9 F の各ランプに対して輝度データが規定されている。

【2 0 0 8】

図 8 5 (c) に示すように、孫テーブル A 2 3 においては、2 4 0 m s e c と 2 3 0 m s e c とで繰り返しながら T 2 3 - 1 ~ T 2 3 - 6 に亘ってアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および Vアタッカランプ 9 F の各ランプに対して輝度データが規定されてい

10

20

30

40

50

る。

【2009】

(全点灯時輝度データテーブル)

図86は、全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。図86(a)～(h)に示すように、全点灯時輝度データテーブルにおいては、枠ランプ、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、電チューランプ9H、Vランプ9G、スティックコントローラランプ9J、およびトリガボタンランプ9Kといった各遊技効果ランプ9に対して、高輝度の輝度データ(この例では最大値である「F」)が規定されている。

【2010】

(PUSH演出時輝度データテーブル)

図87は、PUSH演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。PUSH演出とは、後述する図96(a19)に示すように、プッシュボタン31Bを押圧する操作を促す演出である。

【2011】

図87(a)は、スティックコントローラランプ9Jに対する輝度データテーブルS41が示されている。S41においては、20msec間隔でT41-1～T41-4に亘ってスティックコントローラランプ9Jに対して輝度データが規定されている。なお、PUSH演出時におけるスティックコントローラランプ9Jの点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色(この例では赤色)である。

【2012】

図87(b)は、トリガボタンランプ9Kに対する輝度データテーブルT41が示されている。T41においては、150msec間隔でT51-1～T51-2に亘ってトリガボタンランプ9Kに対して輝度データが規定されている。なお、PUSH演出時におけるトリガボタンランプ9Kの点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色(この例では赤色)である。

【2013】

(変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブル)

図88は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図88に示すように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル(輝度データテーブルともいう)が指定されている。

【2014】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第1表示期間の途中までの期間(2000msec)においては、枠ランプについてW101、役物ランプ9AについてY101、盤左ランプ9BについてL101、盤上ランプ9CについてU101、およびアタッカランプ9EについてA101の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第1輝度データテーブルに対応する。

【2015】

群予告演出が実行される期間のうち、第1表示期間の残り、第2表示期間、および第3表示期間の途中までの期間(2790msec)においては、枠ランプについてW102、役物ランプ9AについてY102、盤左ランプ9BについてL102、盤上ランプ9CについてU102、およびアタッカランプ9EについてA102の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第2輝度データテーブルに対応する。

【2016】

群予告演出が実行される期間のうち、第3表示期間の残りの期間(150msec)においては、枠ランプについてW103、役物ランプ9AについてY103、盤左ランプ9BについてL103、盤上ランプ9CについてU103、およびアタッカランプ9EについてA103の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る

10

20

30

40

50

第3輝度データテーブルに対応する。

【2017】

このように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおいては、第1輝度データテーブルにおいて、第1表示期間の開始に関連するタイミングで遊技効果ランプ9の制御が開始し、当該第1表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が終了し、第2輝度データテーブルにおいて、第1表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が開始するとともに当該第2表示期間中においても遊技効果ランプ9の制御が継続し、第3表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が終了し、第3輝度データテーブルにおいて、第3表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が開始するようになっている。

【2018】

(変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図89は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【2019】

図89（a）に示すように、孫テーブルW101においては、20msecで等間隔でT101-1～T101-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定され、さらに最後の時間T101-11においては不具合対策用の10分間（600000msec）のデータが規定されている。

【2020】

図89（b）に示すように、孫テーブルW102においては、50～80msecで非等間隔でT102-1～T102-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定されている。W102においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W102においては、複数箇所にも亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ（たとえば、「A」）が規定されている。これにより、群予告演出においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、W102は、W101よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

【2021】

図89（c）に示すように、孫テーブルW103においては、14msec間隔でT103-1～T103-6に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してRGBのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては2msecという短い間隔でT103-7～T103-38に亘ってRGBのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き14msecという長い間隔でT103-7～T103-38に亘ってRGBのデータが規定されている。

【2022】

また、W103においては、T103-2からT103-30に亘って、枠右ランプ9R5～9R8付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、T103-7～T103-38について、枠右ランプ9R2～9R12の場合は14msec間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ9L5～9L12については、2msecという短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、群予告に

10

20

30

40

50

においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【2023】

また、W103においては、T103-30移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、W103においては、W101と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000ms)(T103-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【2024】

〔パチンコ遊技機 1 の演出態様〕

次に、図90～図175を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、擬似変動が2回行われるメイン変動番号9、12、15、20、23、26のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。また、図中においては、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯や点滅する様子をハッチングで示す。

【2025】

(ステージ A における演出態様)

図90～図112を参照しながら、ステージ A における演出態様について説明する。

【2026】

図90(a1)に示すように、1個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置5の画面上では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第4図柄5Jが可変表示し、さらに、小図柄5Mが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージ A で登場するキャラクタとしてメイド A (夢夢ちゃん) が飛んでいる画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ9が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ8L、8Rから出力される。

【2027】

図90(a2)に示すように、擬似連演出が行われて、2回目の可変表示が行われることを示す「×2」の文字が表示されると、図90(a3)に示すように、2回目の可変表示が行われる。

【2028】

図91(a4)に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3回目の可変表示が行われることを示す「×3」の文字が表示されると、図91(a5)に示すように、3回目の可変表示が行われる。その後、図91(a6)に示すように、左の飾り図柄表示エリア5Lにおいて「3」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア5Rにおいても「3」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

【2029】

図92(a7)に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図92(a8)に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置5の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図72～図78に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。図92(a8)に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ8L、8Rから出力される。

【2030】

図92(a9)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

10

20

30

40

50

【2031】

図93(a10)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋（光線）であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。

【2032】

図93(a11)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸び始める。図93(a12)に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びる。図93に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6、9L7、9R6、9R7が高輝度で点灯する。

10

【2033】

図94(a13)に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図94(a14)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図94(a15)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図94に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6、9L7、9R6、9R7が高輝度で点灯する。

20

【2034】

図95(a16)に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図95(b17)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6、9L7、9R6、9R7が高輝度で点灯する。その後、図95(a18)に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ9も消灯する。

【2035】

図95(a18)に示すようにリーチライン演出が終了した後、6人群予告が実行される場合には図96(a19)に示す演出に移行し、背景予告が実行される場合には図105(a101)に示す演出に移行し、ランプ予告が実行される場合には図106(a111)に示す演出に移行する。

30

【2036】

なお、上述したように、6人群予告は、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、メイドの格好をした6人のキャラクターが群となって進行する演出である。背景予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、特定のキャラクター（たとえば、主役などのキャラクター、レアなキャラクターなど）が特定の背景（たとえば、星空の背景）とともに表示される演出である。ランプ予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ9Aなど）が点灯や点滅をする演出である。ランプ予告においては、遊技効果ランプ9に含まれるランプのうち、いずれか1つのランプ、または複数のランプが点灯や点滅をしてもよいし、遊技効果ランプ9以外に設けられたランプが点灯や点滅をしてもよい。

40

【2037】

ステージAにおいては、前変動のリーチライン演出の後に群予告（たとえば、6人群予告やポインゴ群予告）が実行される。たとえば、リーチライン演出の後に6人群予告が実行される場合、図96(a19)に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および

50

押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図87に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、PUSH演出中においては、スティックコントローラランプ9Jおよびトリガボタンランプ9Kが点灯や点滅をする。なお、PUSH演出中においては、スピーカ8L, 8Rからプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、PUSH演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

【2038】

図96(a20)に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消えるようなエフェクト発生する。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L, 8RからPUSH音が出力される。当該PUSH音が出力されることで、遊技者はPUSH演出中にプッシュボタン31Bを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ8L, 8RからのPUSH音の出力は、群予告演出（この例では6人群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【2039】

図96(a21)に示すように、一旦、画像表示装置5の画面の表示が通常的背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。

【2040】

図97(a22)に示すように、6人群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【2041】

図97(a23)に示すように、第1表示期間において、1番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイドA（夢夢ちゃん）が登場する。なお、図97(a23)に示す状態は、図60(a)に示す状態に対応しており、主人公であるメイドA（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部（この例では顔の一部）が表示されている第1状況を表している。

【2042】

6人群予告の実行中においては、図65～図71に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図97～図99に示す第1表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。なお、群予告演出（6人群予告、爆チュー予告、後述のボイゴ予告）が実行された場合、群予告演出に関する画像以外の他の画像（たとえば、背景画像やSPリーチ前半予告演出に関する画像など）については、明度が下がるようになっている。群予告演出中に下がっている他の画像の明度は、第3表示期間において段階的に徐々に元の明度に戻る。一方、第1保留記憶数や第2保留記憶数を示す第4図柄5Jや小図柄5M、および第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5Aなど、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないようにしている。

【2043】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ8L, 8Rから出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図62に示したように、第1表

10

20

30

40

50

示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第1表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第2表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第3表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ8L、8Rから出力されるが、2番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

【2044】

図97(a24)に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、2番目のキャラクタが登場する。なお、図97(a24)に示す状態は、図60(b)に示す状態に対応しており、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB(ジャムちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部(この例では顔の一部)が表示された第2状況を表している。

【2045】

図98(a25)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図98(a26)に示すように、2番目に登場したキャラクタが1番目に登場したキャラクタを抜かすようなアニメーションが表示される。図98(a27)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【2046】

図99(a28)に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ(先頭)を走る2番目に登場したキャラクタが画面左端に到達する。図99(a29)に示すように、トップ(先頭)を走る2番目に登場したキャラクタが画面左端から見え始める。図99(a30)に示すように、トップを走る2番目に登場したキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第1表示期間が終了する。

【2047】

図100(a31)に示すように、第2表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図100および図101に示す第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L、8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図100(a32)~図101(a36)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【2048】

図102(a37)に示すように、第3表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第3表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第3表示期においては、図102および図103に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図102(a37)に示すように、第3表示期間に入ると、遊技効果ランプ9の全てが一旦、高輝度で点灯する。

【2049】

図102(a38)に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図102(a38)に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ9Rの一部が消灯している。図102(a39)に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ9Rの数が増加する。

10

20

30

40

50

【2050】

図103(a40)および(a41)に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ9の数が増加する。図103(a42)に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【2051】

ここで、図104を参照しながら、6人群予告の比較例と、本実施の形態に係る6人群予告とを比較する。図104(a201)に示す比較例においては、図97(a23)に示す本実施の形態と同様に、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部(この例では顔の一部)が表示されている第1状況となる。

【2052】

その後、図97(a24)に示す本実施の形態においては、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB(ジャムちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部(この例では顔の一部)が表示された第2状況となるのに対して、図104(a202)に示す比較例においては、2番目のメイドBが登場することなく、メイドAが走り続けて、当該メイドAの全体が表示されている。そして、図104(a203)に示す比較例においては、1番目のメイドAが画面中央よりも左側を走り抜けた後によりやく2番目のメイドBが登場している。このような比較例では、単に1人のキャラクタが登場しているに過ぎず、群予告演出には見えない。

【2053】

一方、本実施の形態においては、図97～図103に示すように、複数のキャラクタが間を空けることなく次々と登場して走り抜けるアニメーションが表示されるため、複数のキャラクタが群となって進行することで、迫力のある演出とすることができる。また、他のキャラクタを追い抜かずキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも少なくなっているため、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができる。なお、他のキャラクタを追い抜かずキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも多くてもよい。この場合、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

【2054】

リーチライン演出の後に背景予告が実行される場合、図105(a101)に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図87に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。

【2055】

図105(a102)に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L, 8RからPUSH音が出力される。プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【2056】

その後、図105(a103)に示すように、背景予告の演出として、特定のキャラクタ(この例では、メイドB(ジャムちゃん))が特定の背景(この例では、星空の背景)とともに画像表示装置5の画面上に表示される。さらに、背景予告の演出中においては、図71に示した輝度データテーブルに基づき、背景予告の演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、背景予告の演出に対応する態様でスピー

10

20

30

40

50

カ 8 L, 8 R から演出音も出力される。

【2057】

リーチライン演出の後にランプ予告が実行される場合、図106(a111)に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図87に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。

【2058】

図106(a112)に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L, 8RからPUSH音が出力される。プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【2059】

その後、図106(a113)に示すように、ランプ予告が実行され、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ9Aなど）が点灯や点滅をする。なお、ランプ予告の演出に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

【2060】

図103(a42)に示すように群予告の第3表示期間が終了した後、あるいは、図105(a103)に示す背景予告や図106(a113)に示すランプ予告が終了した後、図107～図111に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出は、リーチ態様となった飾り図柄において、可変表示中の飾り図柄（本実施の形態においては、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄）が停止するか否か、および停止する飾り図柄が大当り図柄を構成する飾り図柄であるか否かを遊技者に煽る演出である。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

【2061】

図107(a43)に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第1速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

【2062】

その後、図107(a44)～図108(a48)に示すように、所定の第1速度（たとえば、遅めの速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図109(a49)～図110(a54)に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図111(a55)～(a57)に示すように、最終的には所定の第2速度（たとえば、第1速度よりも速い速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図111(a57)に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が2周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

【2063】

図柄送り演出が終了した後、図112(a58), (a59)に示すように、ホワイトアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図112(a5

10

20

30

40

50

9) に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【2064】

(SPリーチ前半における演出態様)

図113～図121を参照しながら、SPリーチ前半における演出態様について説明する。

【2065】

図113(a61)，(a62)に示すように、後変動に移行した後、SPリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、SPリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図113(a63)に示すように、SPリーチのタイトルが表示される。本実施の形態においては、SPリーチの演出として、夢夢ちゃんなどのメイドキャラクタが爆チューを捕まえる演出が行われるため、「爆チューを捕まえる！」のタイトルが表示される。SPリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、SPリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、SPリーチ前半に対応する態様でスピーカ8L，8Rから演出音も出力される。

10

【2066】

図114(c1)に示すように、SPリーチ前半の演出が実行されると、メイドA(夢夢ちゃん)が仁王立ちした画像が表示される。その後、図114(c2)に示すように、相手方のキャラクタ(敵キャラクタ)である爆チューが驚く画像が表示される。その後、図114(c3)～図115(c5)に示すように、逃げる爆チューをメイドAが追いかけるようなアニメーションが表示される。

20

【2067】

図115(c6)に示すように、メイドAが爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時(メイン変動番号9の変動パターンの場合)は図116(c11)に示す演出へ移行し、大当たり時(メイン変動番号20の変動パターンの場合)は図118(c21)に示す演出へ移行し、SPリーチの後半に移行する場合(メイン変動番号12，23の変動パターンの場合)または最終リーチに移行する場合(メイン変動番号15，26の変動パターンの場合)は図121(c31)に示す演出へ移行する。

30

【2068】

SPリーチの前半でハズレが確定する場合、図115(c6)に示す演出の後、図116(c11)に示す演出に移行する。図116(c11)に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図116(c12)に示すように、ブラックアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」，「4」，「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図116(c13)に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」，「4」，「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

40

【2069】

その後、図117(c14)，(c15)に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図117(c16)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【2070】

SPリーチの前半で大当たりが確定する場合、図115(c6)に示す演出の後、図118(c21)に示す演出に移行する。図118(c21)に示す演出においては、メイド

50

Aが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

【2071】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図118(c22)に示すように、「3」、「3」、「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図118(c23)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図119(c24)、(c25)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図119(c26)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

10

【2072】

その後、図120(c27)～(c29)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「FEVER!」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【2073】

SPリーチの後半または最終リーチに移行する場合、図115(c6)に示す演出の後、図121(c31)に示す演出に移行する。図121(c31)に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図121(c32)に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」、「4」、「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなる。ここまでは図116(c11)、(c12)で示したSPリーチ前半でハズレになった場合と同じ演出である。ところが、図121(c33)に示すように、SPリーチ後半または最終リーチに移行する場合は、SPリーチ前半でハズレになった場合では起こらなかった可動体32が落下する演出が実行される。

20

【2074】

そして、可動体32が落下する演出が実行された後、SPリーチの後半に移行する場合(メイン変動番号12, 23の変動パターンの場合)は図122(c41)に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合(メイン変動番号15, 26の変動パターンの場合)は図129(c71)に示す演出へ移行する。このように、大当たりとなる変動パターンの中には、一旦、SPリーチの前半でハズレが確定するかと見せかけて、SPリーチの後半や最終リーチに移行する変動パターンが含まれる。これにより、遊技者からすると、一旦、SPリーチの前半でハズレが確定すると思った後に、救済によってSPリーチの後半や最終リーチに移行することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【2075】

(SPリーチ後半における演出態様)

図122～図128を参照しながら、SPリーチ後半における演出態様について説明する。

【2076】

SPリーチの後半に移行する場合、図121(c33)に示す演出の後、図122(c41)に示す演出に移行する。図122(c41)に示す演出においては、キャラクタ画像および背景画像などが完全に見えなくなる。

40

【2077】

その後、図122(c42)に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていたSPリーチ後半の演出画像が現れて見えるようになる。SPリーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、SPリーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、SPリーチ後半に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

【2078】

50

図122(c42)に示すように、SPリーチ後半の演出が実行されると、メイドA(夢夢ちゃん)およびメイドB(ジャムちゃん)が仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図122(c43)～図123(c45)に示すように、逃げる爆チューをメイドAおよびメイドBが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【2079】

図122(c46)に示すように、メイドAおよびメイドBが爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時(メイン変動番号12の変動パターンの場合)は図124(c51)に示す演出へ移行し、大当たり時(メイン変動番号23の変動パターンの場合)は図126(c61)に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合(メイン変動番号15, 26の変動パターンの場合)は図129(c71)に示す演出へ移行する。

【2080】

SPリーチの後半でハズレが確定する場合、図123(c46)に示す演出の後、図126(c51)に示す演出に移行する。図126(c51)に示す演出においては、メイドAおよびメイドBが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図124(c52)に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図124(c53)に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【2081】

その後、図125(c54), (c55)に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図125(c56)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【2082】

SPリーチの後半で大当たりが確定する場合、図123(c46)に示す演出の後、図126(c61)に示す演出に移行する。図126(c61)に示す演出においては、メイドAおよびメイドBが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

【2083】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図126(c62)に示すように、「3」, 「3」, 「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図126(c63)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図127(c64), (c65)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図127(c66)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

【2084】

その後、図128(c67)～(c69)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「FEVER!」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【2085】

(最終リーチにおける演出態様)

図129～図139を参照しながら、最終リーチにおける演出態様について説明する。

【2086】

10

20

30

40

50

最終リーチに移行する場合、図123(c46)に示す演出の後、図129(c71)に示す演出に移行する。最終リーチに移行するときには、図129(c71)に示すように、突然、画面全体が真っ黒になるとともに、図129(c72)に示すように、画面の中央に十字型をした光のエフェクトが表示される。その後、図129(c73)に示すように、最終リーチの開始を報知する演出が実行され、画面いっぱいに主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が表示されるとともに、「行くよー!」の文字画像が表示される。なお、図129(c72)に示すような光のエフェクト表示の演出は、図129(c71)に示すブラックアウトの演出と、図129(c73)に示す主人公の顔画像が表示される演出との間に敢えて挿入される。これにより、図129(c72)に示す演出によって、最終リーチに発展することを遊技者により分かり易く伝えることができる。

10

【2087】

それ以降、最終リーチ中の演出が実行される。最終リーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、最終リーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、最終リーチ後半に対応する態様でスピーカ8L、8Rから演出音も出力される。

【2088】

図130(c74)に示すように、メイドAがピースサインを出している画像が表示される。その後、図130(c75)～図130(c78)に示すように、複数タイミングごとに1文字ずつの画像が表示されるとともに、図130(c79)に示すように、文章全体の画像が表示されることで最終リーチで実行される演出のテーマが示される。この例では、「全員集合」と示される。

20

【2089】

その後、図132(c80)～図133(c85)に示すように、複数タイミングごとに、最終リーチの演出で登場するキャラクタが紹介されるアニメーションが表示される。たとえば、この例では、メイドF、メイドE、メイドD、メイドC、メイドB、メイドAといったように、脇役のキャラクタから順番に登場し、最終付近(あるいは後半)で主人公などの優先度の高いキャラクタが登場する。なお、主人公などの優先度の高いキャラクタから順番に登場してもよい。すなわち、主人公などの優先度の高いキャラクタは、脇役などの優先度の低いキャラクタよりも目立つように、最初(あるいは前半)や最終の付近(あるいは後半)で登場する方が好ましい。

30

【2090】

その後、図134(c86)に示すように、最終リーチの演出が実行されると、6人群予告で登場した6人のキャラクタが仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図134(c87)～図135(c89)に示すように、逃げる爆チューを6人のキャラクタが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【2091】

図135(c90)に示すように、6人のキャラクタが爆チュー追い込むようなアニメーションが表示された後、図135(c91)に示すように、トリガー演出が実行される。トリガー演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像およびスティックコントローラ31Aの操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「引け!!」の文字画像が表示される。

40

【2092】

図135(c91)に示すトリガー演出中にスティックコントローラ31Aを引く操作がされた後、ハズレ時(メイン変動番号15の変動パターンの場合)は図136(c101)に示す演出へ移行し、大当たり時(メイン変動番号26の変動パターンの場合)は図137(c111)に示す演出へ移行する。

【2093】

最終リーチでハズレが確定する場合、図135(c91)に示すトリガー演出中にスティックコントローラ31Aを引く操作がされた後、図136(c101)に示す演出に移行する。図136(c101)に示す演出においては、6人のキャラクタが爆チューを捕

50

まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図136(c102)に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」,「4」,「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図136(c103)に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」,「4」,「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【2094】

その後、図示は省略するが、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【2095】

最終リーチで大当たりが確定する場合、図135(c91)に示す演出の後、図137(c111)に示す演出に移行する。図137(c111)に示す演出においては、6人のキャラクタが爆チューを捕まえている画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

【2096】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図137(c112)に示すように、「3」,「3」,「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図137(c113)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図138(c114), (c115)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図138(c116)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

【2097】

その後、図139(c117)～(c119)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「FEVER!」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【2098】

(ステージBにおける演出態様)

図140～図160を参照しながら、ステージBにおける演出態様について説明する。

【2099】

図140(b1)に示すように、1個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置5の画面上では、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第4図柄5Jが可変表示し、さらに、小図柄5Mが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージBで登場するキャラクタとして爆チューの画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ9が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ8L, 8Rから出力される。

【2100】

図140(b2)に示すように、擬似連演出が行われて、2回目の可変表示が行われることを示す「×2」の文字が表示されると、図140(b3)に示すように、2回目の可変表示が行われる。

【2101】

図140(b4)に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3回目の可変表示が行われることを示す「×3」の文字が表示されると、図141(b5)に示すように、3回目の可変表示が行われる。その後、図141(b6)に示すように、左の飾り図柄表示エリア5Lにおいて「3」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア5Rにおいても「3」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

【2102】

10

20

30

40

50

図142(b7)に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図142(b8)に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置5の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図72～図78に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、図72～図78に示した輝度データテーブルは、ステージAのリーチライン演出において用いられる輝度データテーブルと同じである。図142(b8)に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ8L、8Rから出力される。

【2103】

図142(b9)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

【2104】

図143(b10)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋(光線)であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。なお、ステージBにおいて現れるリーチラインは、ステージAにおいて現れるリーチラインと同じであってもよいし、たとえば、色や形、大きさなどが異なってもよい。

【2105】

図143(b11)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)に伸び始める。図143(b12)に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びる。図143に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6、9L7、9R6、9R7が高輝度で点灯する。

【2106】

図144(b13)に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)に伸びていく。図144(b14)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びていく。図144(b15)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びていく。図144に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6、9L7、9R6、9R7が高輝度で点灯する。

【2107】

図145(b16)に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(内側)に縮み始める。図145(b17)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(内側)にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6、9L7、9R6、9R7が高輝度で点灯する。その後、図145(b18)に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ9も消灯する。

【2108】

図145(b18)に示すようにリーチライン演出が終了した後、図146～図150に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ8L、8Rから演出音も出力される。

【2109】

10

20

30

40

50

図146 (b19) に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第1速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア5L，5Rに位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

【2110】

その後、図146 (b20) ～図147 (b24) に示すように、所定の第1速度（たとえば、遅めの速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図148 (b25) ～図149 (b30) に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図150 (b31) ～(b33) に示すように、最終的には所定の第2速度（たとえば、第1速度よりも速い速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図150 (b33) に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が2周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

【2111】

図柄送り演出が終了した後、図151 (b34)，(b35) に示すように、ホワイトアウトによって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図151 (b36) に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【2112】

図152 (b37)，(b38) に示すように、後変動に移行した後、SPリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、SPリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図152 (b39) に示すように、SPリーチのタイトル（「爆チューを捕まえろ！」）が表示される。SPリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、SPリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、SPリーチ前半に対応する態様でスピーカ8L，8Rから演出音も出力される。

【2113】

ステージBにおいては、後変動のSPリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に群予告（たとえば、爆チュー予告やボインゴ群予告）が実行される。たとえば、SPリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に爆チュー群予告が実行される場合、図153 (b40) に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図87に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、PUSH演出中においては、スティックコントローラランプ9Jおよびトリガボタンランプ9Kが点灯や点滅をする。なお、PUSH演出中においては、スピーカ8L，8Rからプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促す効果音も出力されてよい。このように、PUSH演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

【2114】

図153 (b41) に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L，8RからPUSH音が出力される。当該PUSH音が出力されることで、遊技者はPUSH演出中にプッ

10

20

30

40

50

シュボタン31Bを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ8L, 8RからのPUSH音の出力は、群予告演出（この例では爆チュー群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【2115】

図153（b42）に示すように、一旦、画像表示装置5の画面の表示が通常的背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。

【2116】

図154（b43）に示すように、爆チュー群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【2117】

図154（b44）に示すように、第1表示期間において、1番目（最初）のキャラクタが登場する。なお、図154（b44）に示す状態は、最初（1番目）に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部（この例では顔の一部）が表示されている第1状況を表している。

【2118】

爆チュー群予告の実行中においては、図65～図71に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図154～図156に示す第1表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。

【2119】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ8L, 8Rから出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図62に示したように、第1表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第1表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第2表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第3表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ8L, 8Rから出力されるが、2番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

【2120】

図154（b45）に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、2番目のキャラクタが登場する。なお、図154（b45）に示す状態は、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該2番目に表示されたキャラクタの一部（この例では顔の一部）が表示された第2状況を表している。

【2121】

図155（b46）～（b48）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、群予告演出において用いられる画面上の表示領域は、SP前半タイトル予告演出における「爆チューを捕まえる！」の表示領域よりも大きい。

【2122】

図156（b49）に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ（先頭）を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端に到達する。図156（b50）に示すように、トップ（先頭）を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から見え始める。図156（b51）に示すように、トップを走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第1表示期間が終了する。

10

20

30

40

50

【2123】

図157(b52)に示すように、第2表示期間において、キャラクターが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図157および図158に示す第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクターが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクターが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L、8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクターが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図157(b52)～図158(b57)に示すように、キャラクターが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

10

【2124】

キャラクターが群となって画面の左側から右側に向かって走り抜けることにより、画面全体をキャラクターが覆うことになり、遊技者が「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示を視認困難または視認できないようになる。

【2125】

図159(b58)に示すように、第3表示期間においては、最後のキャラクターが登場し、他のキャラクターとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第3表示期間においては、新たなキャラクターは登場しない。第3表示期においては、図159および図160に示すように、群予告においてキャラクターが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図159(b58)に示すように、第3表示期間に入ると、遊技効果ランプ9の全てが一旦、高輝度で点灯する。

20

【2126】

図159(b59)に示すように、キャラクターが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図159(b59)に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクターが表示されていないため、枠右ランプ9Rの一部が消灯している。図159(b60)に示すように、さらにキャラクターが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ9Rの数が増加する。

【2127】

図159に示すように、キャラクターが画面の左端へと消えていくに従って、「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示が段階的に徐々に再び現れる。このとき、SP前半タイトル予告抽選で当選している場合、「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示の表示態様（たとえば、色、模様、形など）が変化することでSP前半タイトル予告が行われる。たとえば、図152(b39)に示すように爆チュー群予告が実行される前においては、SPリーチ前半におけるタイトル表示の「爆チューを捕まえろ！」の文字が白色であるが、図158(b56)に示すように、その後、タイトル表示が行われているレイヤーの前面側のレイヤーで群予告におけるキャラクター画像が表示されると、タイトル表示が視認困難または見えなくなる。群予告におけるキャラクター画像によって画面全体が覆われている間、タイトル表示における「爆チューを捕まえろ！」の文字が赤色に切り替わり、図159(b59)、(b60)に示すように、群予告におけるキャラクターが画面の左端へと消えていくと、その赤色になったタイトル表示が段階的に徐々に現れて見えるようになる。

30

【2128】

図160(b61)および(b62)に示すように、キャラクターが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ9の数が増加する。図160(b63)に示すように、最後のキャラクターが消えると群予告演出が終了する。その後、図114(c1)に示すSPリーチ前半の演出に移行する。

40

【2129】

(ボインゴ群予告)

図161～図170を参照しながら、ボインゴ群予告の演出態様について説明する。

50

【2130】

前述した6人群予告および爆チュー群予告は、画面の右端から左端に向かって複数のキャラクタが群となって進行するものであった。このように、6人群予告および爆チュー群予告は、図53に示すX-Y平面においてX軸方向にキャラクタが進行する演出であった。一方、ポインゴ群予告は、画面のZ軸方向にもキャラクタ（ポインゴ）が移動可能である。すなわち、ポインゴ群予告は、X-Y-Zの3次元の立体空間においてキャラクタが進行する3D演出である。

【2131】

図161～図166は、ステージAにおいてポインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。なお、ステージBにおいてポインゴ群が実行された場合においても、図161～図166に示す演出態様と同じである。また、図示は省略するが、ポインゴ群予告演出においても、6人群予告演出や爆チュー群予告演出と同様に、第1表示期間、第2表示期間、および第3表示期間が設けられている。

10

【2132】

図161（d1）に示すように、ポインゴ群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【2133】

ポインゴ群予告の実行中においては、たとえば、図65～図71に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。また、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L，8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。

20

【2134】

図161（d2）に示すように、画面における特定位置においてキャラクタ（ポインゴ）が現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示される。特定位置は、キャラクタ群が出現する群出現ポイントである。その後、図161（d3）に示すように、光のエフェクトによる前段画像によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが現れる。

30

【2135】

その後、図162（d4），（d5）に示すように2番目および3番目のキャラクタが登場するとともに、各キャラクタが段階的に徐々に画面に向かうようにして進行してくるようなアニメーションが表示される。図162（d6）に示すように、最初に表示されたキャラクタ（1番目のキャラクタ）が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が1番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。

【2136】

40

その後、図163（d7）～（d9）に示すように、キャラクタが群となって画面の奥行側から手前側に向かって進行することにより、画面全体をキャラクタが覆うことになる。図164（d10）～（d12）に示すように、最後のキャラクタが登場し、画面の奥行側から手前側に向かって進行する。

【2137】

その後、図165（d13），（d14）に示すように、最後のキャラクタが画面の奥行側から手前側に向かって進行するに従って、画面の大部分を覆うようになる。そして、図165（d15）に示すように、最後のキャラクタが画面の一端部から他端部に及び範囲に亘って拡大表示され、最後のキャラクタによって画面全体が覆われる。

【2138】

50

その後、図166(d16)，(d17)に示すように、最後のキャラクタが画面から消えるに従って、元の背景画像が表示されていき、153(d18)に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【2139】

図167は、ポインゴ群予告の詳細を説明するための図である。図167(A)～(F)は、各々図161(d3)～図162(d6)，図163(d8)，(d9)に対応する。

【2140】

図167(A)に示すように、群出現ポイントから最初のキャラクタが登場し、図167(B)～(F)に示すように、群出現ポイントからキャラクタが次々と登場する。ここで、最初に表示されたキャラクタ(1番目のキャラクタ)が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が1番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。このため、図167(E)，(F)に示すように、1番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよい。

【2141】

ここで、図168および図169を参照しながら、ポインゴ群予告の比較例と、本実施の形態に係るポインゴ群予告とを比較する。図168に示す比較例においては、画面における特定位置(群出現ポイント)においてキャラクタ(ポインゴ)が現れるが、図161(d2)に示すような光のエフェクトによる前段画像は表示されない。このため、突然、キャラクタが大きく現れるという違和感を無くすために、図168および図169に示すように、キャラクタを小さく表示させて、段階的に徐々に大きく表示するようにアニメーションを作成しなければならない。

【2142】

よって、比較例においては、図169(d106)に示すような図161(d3)に示す大きさでキャラクタが表示できるまで、図168(d101)～図169(d105)に示すようなアニメーション表示を経由しなければならず、その分、演出時間も余分に掛かるし、アニメーション用の画像も作成しなければならない。これに対して、本実施の絵形態の場合、図161(d2)，(d3)に示すように、キャラクタが現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示されるため、この光のエフェクトによる前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタを表示させることで、ある程度の大きさ(図161(d3)や図169(d106)に示す大きさ)で最初からキャラクタを表示させることができる。

【2143】

(ポインゴ群予告の変形例)

図170は、変形例に係るポインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。図170に示す例を、図166に示す例に置き換えてもよい。たとえば、図170(d101)～(d103)に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、SP前半のタイトル画像が表示されてもよい。すなわち、図161(d1)に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図170(d103)に示すように、通常背景の画像がSP前半のタイトル画像に切り替わってもよい。このように、SP前半タイトル予告演出などの予告演出の実行中において、群予告演出が実行されてもよい。

【2144】

また、ポインゴ群予告におけるSP前半のタイトル画像は、図160に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。また、最後のキャラクタが拡大表示されることで画面全体を覆うのではなく、群予告演出に用いられた背景画像が巻物のように巻かれるアニメーションによって、次の演出に切り替わってもよい。

【2145】

(犬群予告)

図 1 7 1～図 1 7 3 を参照しながら、犬群予告の演出態様について説明する。

【2 1 4 6】

本実施の形態においては、群予告演出として、6 人群予告、爆チュー予告、およびボインゴ群予告を例示したが、パチンコ遊技機 1 は、図 1 7 1～図 1 7 3 に示すような犬群予告と称される群予告演出を実行するものであってもよい。

【2 1 4 7】

具体的には、図 1 7 1 (e 1) に示すように、1 番目のキャラクタが表示され、その後、図 1 7 1 (e 2) に示すように複数の犬のキャラクタが次々と登場し、図 1 7 1 (e 3) に示すように画面領域がキャラクタ群によって覆われてもよい。

10

【2 1 4 8】

その後、図 1 7 2 (e 4)～(e 6) に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、S P 前半のタイトル画像が表示される。すなわち、図 1 7 1 (e 3) に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図 1 7 2 (e 6) に示すように、通常背景の画像が S P 前半のタイトル画像に切り替わる。そして、最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後の S P リーチ前半の演出に対応する S P 前半のタイトル画像の表示が行われる。

【2 1 4 9】

また、犬群予告における S P 前半のタイトル画像は、図 1 6 0 に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。

20

【2 1 5 0】

図 1 7 3 に示すように、6 人群予告と犬群予告とを比較すると、犬群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離 (X 軸上における両者間の長さ) $\times 2$ は、6 人群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離 (X 軸上における両者間の長さ) $\times 1$ よりも短い。また、実行時間は両者で同じまたは略同一であるため、犬群予告においてキャラクタが進行する速度 $V 2$ は、6 人群予告においてキャラクタが進行する速度 $V 1$ よりも遅い。さらに、犬群予告における複数のキャラクタの密集度 $D 2$ は、6 人群予告における複数のキャラクタの密集度 $D 1$ よりも大きい。また、犬群予告演出は 6 人群予告演出よりも大当りの期待度 (信頼度) が高くなっており、犬群予告演出は 6 人群予告演出よりも出現率 (実行確率) が低くなっている。

30

【2 1 5 1】

(リーチライン演出中の群予告演出の実行)

図 1 7 4 および図 1 7 5 を参照しながら、リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様について説明する。

【2 1 5 2】

図 1 7 4 (f 1) に示すように、リーチライン演出が実行された状態において、図 1 7 4 (f 2)～(f 4) に示すように群予告演出が実行され、その後、図 1 7 5 (f 5)、(f 6) に示すように、図柄送り演出が実行されてもよい。

40

【2 1 5 3】

[主な構成および効果]

以下に、パチンコ遊技機 1 の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

【2 1 5 4】

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出 (たとえば、群予告演出) を実行する群演出実行手段 (たとえば、図 5 0 に示す群予告実行処理、図 9 7～図 1 0 3 に示す 6 人群予告演出) と、

50

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する祝福演出（たとえば、ファンファーレ演出）を実行する祝福演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120によるファンファーレ演出を実行する処理）と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図62に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図97（a23）～図99（a30）に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図100（a31）～図101（a36）に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図102（a37）～図103（a42）に示す期間）、

前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり（たとえば、図97～図103に示す6人群予告演出が実行された後に図118～図120に示すファンファーレ演出が実行される）、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果とは異なるハズレ表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号9の変動パターンの場合）であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第1所定期間（たとえば、図63に示すT1+T2の期間）においては、当該第1所定期間のうちの後半で前記第1表示期間が開始し（たとえば、図63，図64に示す例）、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号20，23，26の変動パターンの場合）であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの第2所定期間（たとえば、T3+T4の期間、T5+T6の期間、T7+T8の期間）においては、当該第2所定期間のうちの前半で前記第1表示期間が開始する（たとえば、図63，図64に示す例）。

【2155】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、可変表示の結果が確定するまでの間、時間の経過とともに高揚感は薄れてくることがあるが、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されることで高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。一方、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

【2156】

「特定表示結果」は、可変表示の表示結果がその特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御可能となる表示結果である。すなわち、特定表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されるための表示結果である。本実施の形態においては、特図LED基板20の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。また、特図LED基板20の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。さらに、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L，5C，5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（たとえば、「3，3，3」や「7，7，7」などの大当り図柄組合せ）となって停止したときに大当りが発生し、当該特定の特別図柄の表示が特定表示結果とな

10

20

30

40

50

る。

【2157】

「ハズレ表示結果」は、特定表示結果とは異なる表示結果であり、可変表示の表示結果がそのハズレ表示結果となったことに基づいては有利状態に制御されない表示結果である。すなわち、ハズレ表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されることがない表示結果である。本実施の形態においては、特図LED基板20の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。また、特図LED基板20の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。さらに、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（たとえば、「3、2、3」などのハズレ図柄組合せ）となって停止したときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該所定図柄の表示がハズレ表示結果となる。

10

【2158】

「有利状態」は、遊技者にとって有利な状態であり、制御されることによって、遊技用価値付与率（たとえば、遊技球の払出率）が1以上または1を超える遊技状態である。本実施の形態においては、有利状態として、通常大当たり1、2、確変大当たり1～9の各々が発生したときに制御される大当たり遊技状態が例示されている。なお、有利状態は、小当たりが発生したときに制御される小当たり遊技状態であってもよいし、確変状態や時短状態であってもよい。

20

【2159】

「キャラクタの新たな表示」は、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと同じ種類のキャラクタであってもよいし、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと異なる種類のキャラクタであってもよい。

【2160】

「祝福演出」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する演出であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づき有利状態に制御されることを祝福する画像を表示する演出でもある。「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりすることを含む。また、「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを示唆または報知したりすることで、遊技者の有利状態に対する期待感を向上させたりすることを含む。たとえば、祝福演出は、特図LED基板20の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せが大当たりに対応する点灯態様の組合せとなったこと、特図LED基板20の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せが大当たりに対応する点灯態様の組合せとなったこと、あるいは、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当たり図柄）となったこと、あるいは大当たり遊技状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりする画像を表示することを含む。

30

40

【2161】

「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、1の保留記憶に基づく可変表示内において群予告演出が実行され、その後、当該1の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。また、「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、1の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が特定表示結果となることを当該1の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が開始される前から示唆または予告する先読み演出として、群予告演出が実行される場合、当該群予告演出が実行され、その後、当該1の保留記憶に基づく可変表示が開始されて当該1の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。

【2162】

50

「第1所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図63および図64に示す $T1 + T2$ の期間によって例示される。「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特図LED基板20の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、特図LED基板20の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（ハズレ図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるとときに特定タイミングで可動体32が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるとときに特定タイミングで可動体32が動作する場合、「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体32が動作しないことで遊技者に可変表示の表示結果がハズレ表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述したPUSH演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体32が動作するタイミングであってもよい。

10

【2163】

「第2所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図63および図64に示す $T3 + T4$ の期間、 $T5 + T6$ の期間、および $T7 + T8$ の期間によって例示される。「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特図LED基板20の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、特図LED基板20の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるとときに特定タイミングで可動体32が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるとときに特定タイミングで可動体32が動作する場合、「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体32が動作することで遊技者に可変表示の表示結果が特定表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述したPUSH演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体32が動作するタイミングであってもよい。

20

30

【2164】

(1-2) 前記第2表示期間は、前記第1表示期間および前記第3表示期間の各々よりも長い期間であり、前記第3表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間である（たとえば、図62に示す各表示期間）。

【2165】

これより、群予告演出において次々とキャラクタが登場する第2表示期間を最も長い期間とすることで、群予告演出を迫力のあるものにすることができる。さらに、最初にキャラクタが登場してから最初にキャラクタが去っていくまでの第1表示期間を最も短い期間とすることで、突然実行される群予告演出がだらけたものとなることを防止することができる。

40

【2166】

(1-3) 前記第1表示期間において最初に表示されるキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて優先度の高いキャラクタ（たとえば、主人公である夢夢ちゃん）である。

【2167】

これにより、群予告演出において最初に登場するキャラクタは、主人公のような優先度の高いキャラクタであり、遊技者にとって見慣れたキャラクタであるが、その後、他の演

50

出などにおいて主人公より登場頻度の少ないキャラクタが群予告演出で登場することで、群予告演出について遊技者に驚きを与えたり、レアな演出であると遊技者に感じさせたりすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2168】

「優先度の高いキャラクタ」は、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公や当該主人公以外のキャラクタの中で最も優先度の高いキャラクタを含み、他のキャラクタよりもパチンコ遊技機1で実行される演出において登場する頻度（回数）が大きいキャラクタを含む。

【2169】

(1-4) 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号20、23、26の変動パターンの場合）であって、前記群演出においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングは、前記第2所定期間のうちの前半部分のうち、当該第2所定期間の半分に近いタイミングである（たとえば、図63、図64に示す例）。

10

【2170】

これにより、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合において、可変表示の時間の前半で群予告演出を実行したとしても、当該前半でも後半に近い付近で群予告演出を実行することで、群予告演出の余韻を少しでも後の方に延ばすことができる。

【2171】

(1-5) 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、変動番号20、23、26の変動パターン）は、当該可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示結果が前記特定表示結果となる救済パターン（たとえば、変動番号23、26の変動パターン）を含み、

20

前記救済パターンにおいても、可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの前記第2所定期間においては、当該第2所定期間のうちの前半で前記第1表示期間が開始する（たとえば、図63、図64に示す例）。

【2172】

これにより、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示の表示結果が当り表示結果となる救済パターンの場合においても、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

30

【2173】

(1-6) 可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号9、12、15の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号20、23、26の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、共通する表示が行われる（たとえば、図90～図139に示す例）。

【2174】

40

これにより、たとえば、変動番号9の変動パターンと変動番号20の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、変動番号12の変動パターンと変動番号23の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、さらに、変動番号15の変動パターンと変動番号26の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行されるため、共通の演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させることができる。

【2175】

なお、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号9、12、15の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号20、23、

50

26の変動パターン)とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、互いに異なる表示が行われてもよい。

【2176】

これにより、互いに異なる演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させることができる。

【2177】

(1-7) 前記群演出の実行期間と、当該群予告とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出(たとえば、SP前半タイトル予告演出)の実行期間とが重なることがあり、

前記予告演出は、前記第3表示期間が終了した後に終了し、

前記群演出における表示は、前記予告演出における表示よりも、表示領域が大きい(たとえば、図154~図160に示す例)。

【2178】

これにより、SP前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときに群予告演出が実行されたとしても、SP前半タイトル予告演出を遊技者に見せることができる。

【2179】

(1-8) 前記予告演出の実行中において、前記群演出が実行される(たとえば、図154~図160に示す例)。

【2180】

これにより、SP前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときにおいて、群予告演出が実行されることに對して遊技者を注目させることができる。なお、SP前半タイトル予告演出などの予告演出と群予告演出とが同時に実行を開始することはない。

【2181】

(1-9) 前記群演出が実行されたときは、前記予告演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高い(たとえば、図33に示すように、群予告は、SP前半タイトル予告よりも信頼度が高い)。

【2182】

これにより、群予告演出よりも大当りの期待度が低い他の予告演出は、群予告演出よりも優先度が高い前面側のレイヤーに表示されることはないため、遊技者に対して好適に大当りの示唆を行うことができる。このように、本実施の形態においては、大当りの期待度の高い演出に對して期待度の低い演出を前面側に被せることはない。

【2183】

(1-12) 前記群演出の実行中において、背景表示、および前記予告演出における表示のいずれにおいても明度が下がる一方で、遊技に関する情報の表示(たとえば、第1保留記憶数や第2保留記憶数を示す第4図柄5Jや小図柄5M、および第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5A)においては明度が下らない。

【2184】

これにより、群予告演出が実行された場合、背景表示や他の予告演出に関する画像(たとえば、群予告演出よりも期待度の低いSP前半タイトル予告演出に関する画像)については明度を下げる一方で、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないため、極力、遊技者に対して重要な情報を示すことができる。

【2185】

(2-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図50に示す群予告実行処理、図97~図103に示す6人群予告演出)を備え、

10

20

30

40

50

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図62に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図97（a23）～図99（a30）に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図100（a31）～図101（a36）に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図102（a37）～図103（a42）に示す期間）、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる（たとえば、図60、図97に示す例）。

【2186】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出において、1人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や1人しか登場しないのではないかと勘違いを生じさせないようにすることができる。

【2187】

「最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況」は、図60（a）に示したように、画像表示装置5の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図97（a）に示したように、遊技機用枠3が画像表示装置5の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第2状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見えないが、当該最初に登場するキャラクタの一部は見える状況を含む。

【2188】

「当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況」は、図60（b）に示したように、画像表示装置5の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図97（b）に示したように、遊技機用枠3が画像表示装置5の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第2状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見える前に、当該最初に登場するキャラクタに続いて2番目のキャラクタが登場する状況を含む。

【2189】

（2-2） 前記群演出において、最初に表示されたキャラクタと、2番目に表示されたキャラクタとは、画面上の縦方向に沿ったY軸の位置座標が異なる。

【2190】

これにより、最初のキャラクタと2番目のキャラクタとがY軸上で重なることがないため、1人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【2191】

(2-3) 前記群演出におけるキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が行われている(たとえば、図58に示す例)。

【2192】

これにより、各キャラクタが複数のキャラクタであるように見せる効果があるため、1人しか登場しないのではないかという勘違いをより生じさせないようにすることができる。

10

【2193】

(2-4) 前記群予告演出の開始を示唆する音は、当該群演出において最初に表示されるキャラクタの表示中では出力されるが、2番目に表示されるキャラクタの表示が開始するまでに終了する(たとえば、図97に示す例)。

【2194】

これにより、群予告演出の開始を示唆する音が出力されるとともに最初のキャラクタが登場することで、群予告演出が実行されたことを遊技者に知らせることができる一方で、2番目のキャラクタが登場するまでには開始音が終了することで、好適に群予告演出を提供することができる。

【2195】

20

開始音は、最初に登場するキャラクタが登場する前から出力されてもよいし、最初に登場するキャラクタが登場したと同時に出力されてもよいが、2番目のキャラクタが登場するまでには終了する。

【2196】

(2-5) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタとを含む(たとえば、図56に示す例)。

【2197】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くのキャラクタを群予告演出に登場させることができる。

30

【2198】

(2-6) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、第1キャラクタ(たとえば、メイドA)と、当該第1キャラクタとは種類が異なる第2キャラクタ(たとえば、メイドB)とを含み、

前記第1表示期間、前記第2表示期間、および前記第3表示期間の各々において、全身が画面の表示領域に収まって表示される前記第1キャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される前記第1キャラクタとが混在して表示される(たとえば、図56に示す例)。

【2199】

40

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くの種類のキャラクタが群予告演出に登場しているかのように錯覚させることができる。

【2200】

(2-7) 画面の一部に遮蔽物(たとえば、遊技機用枠3)が覆い被さっており、当該遮蔽物が覆い被さっている位置において、前記群演出において最初に表示されるキャラクタの表示が開始し、その後、2番目に表示されるキャラクタの表示が開始するものであり、

前記遮蔽物が覆い被さった状態で画面を視認した場合であっても、前記第1表示期間において、前記第1状況から前記第2状況になる(たとえば、図60に示す例)。

【2201】

50

これにより、遊技者が実際に見る画面の表示領域においても、群予告演出において、1人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や1人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【2202】

(2-8) 前記画面と前記遮蔽物との間に向けて前記遊技機を横から視認した場合、当該画面の端部を視認することが可能である(たとえば、図60に示す例)。

【2203】

これにより、遊技者がパチンコ遊技機1を横から視認して画面の端部を視認した場合であっても、群予告演出において、1人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や1人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

10

【2204】

(2-9) 設計段階において、所定サイズの画面に前記遮蔽物の位置に対応する領域にマスクを被せた状態で前記群演出に関する表示が作成され、さらに、当該画面の当該所定サイズ(たとえば、19インチ)よりも大きなサイズ(たとえば、20インチ)に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで当該群演出に関する表示が作成される。

【2205】

これにより、急に所定サイズよりも大きなサイズを用いるようにパチンコ遊技機1が設計変更された場合でも、作成した群予告演出のデータを適用することができる。

20

【2206】

(2-10) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて重要度の低い低重要度キャラクタ(たとえば、メイドC~F)と、当該低重要度キャラクタよりも当該遊技機のコンテンツにおいて重要度の高い高重要度キャラクタ(たとえば、メイドA, B)とを含み、

前記高重要度キャラクタは、前記低重要度キャラクタよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い(たとえば、図56に示す例)。

【2207】

これにより、主人公のような重要度の高いキャラクタは、脇役のような重要度の低いキャラクタよりも、群予告演出において顔を認識させ易くすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【2208】

(3-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

演出を実行する演出実行手段(たとえば、図50に示す群予告実行処理などを実行する演出制御用CPU120)を備え、

前記演出実行手段によって実行される演出は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、図97~図103に示す群予告演出)を含み、

40

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図62に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図97(a23)~図99(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図100(a31)~図101(a36)に示す期間)、

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

50

103 (a42) に示す期間)、

前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である。

【2209】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出においては、全ての演出の中で最も多くのキャラクタが登場するため、大当たりとなる期待が持てる可変表示が行われていると遊技者に気付かせることができる。

【2210】

「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機1において実行される全ての演出の中で、1の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機1において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リーチ時の演出、擬似連演出、大当たり発生時の演出など、1の保留記憶に基づく可変表示が行われている期間中に実行される演出の中で、1の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当たり遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、1の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくともよい。

【2211】

さらに、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機1において実行される全ての演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機1において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リーチ時の演出、擬似連演出、大当たり発生時の演出など、1の保留記憶に基づく可変表示が行われている期間中に実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当たり遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくともよい。

【2212】

(3-2) 前記群演出よりも表示されるキャラクタの数が少ない演出であって、複数のキャラクタが表示される特定演出（たとえば、SPリーチ後半や最終リーチの演出）が実行される。

【2213】

これにより、多様な演出を実行することができ、その中でも群予告演出において最も多くのキャラクタを登場させることができる。

【2214】

なお、特定演出は、表示されるキャラクタの種類の数については群予告演出よりも多い演出であってもよい。

【2215】

(3-3) 前記群演出の前記第2表示期間において表示されるキャラクタの数は、前記特定演出において表示されるキャラクタの数よりも多い。

【2216】

これにより、群予告演出の中でも、最も長い期間である第2表示期間において迫力のある演出を遊技者に見せることができる。

【2217】

なお、群予告演出の第2表示期間において表示されるキャラクタの種類の数については、特定演出において表示されるキャラクタの種類の数よりも多くてもよい。

【2218】

(4-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図50に示す群予告実行処理、図97～図103に示す6人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図62に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図97(a23)～図99(a30)に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図100(a31)～図101(a36)に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図102(a37)～図103(a42)に示す期間）、

前記群演出において、

キャラクタが進行していることを表す補助表示が行われ、

第1キャラクタの表示と第2キャラクタの表示とが重なったときは、当該第1キャラクタの表示が当該第2キャラクタの表示よりも優先される一方で、当該第1キャラクタに対応する前記補助表示と前記第2キャラクタの表示とが重なったときは、当該第2キャラクタの表示が当該第1キャラクタに対応する前記補助表示よりも優先される（たとえば、図57に示す例）。

【2219】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、キャラクタに対して補助表示をすることでより躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができつつも、補助表示で他のキャラクタの視認性を阻害しないため、より多くのキャラクタを明確に遊技者にみせることができる。

【2220】

「補助表示」は、キャラクタが進行していることを表す表示であればいずれのものであってもよく、たとえば、図57に示したようにキャラクタが進行していることを強調する画像表示（たとえば、砂煙の画像表示）であってもよいし、キャラクタが通った形跡を表す画像表示（たとえば、キャラクタの足跡の画像表示）であってもよいし、キャラクタ自体に付される画像表示（たとえば、キャラクタのオーラを表す画像表示）であってもよい。「補助表示」は、キャラクタの進行と関連して当該キャラクタの近辺において行われる画像表示であればよい。

【2221】

(4-2) 前記群演出におけるキャラクタの表示と、当該群演出における前記補助表

示とでは、画面に表示されるレイヤーが異なる（たとえば、図 5 5 に示すように、砂煙の画像はレイヤー 1、キャラクタの画像はレイヤー 2 以降のレイヤーに配置される）。

【 2 2 2 2 】

これにより、群予告演出において、キャラクタ画像と補助表示を好適に遊技者にみせることができる。

【 2 2 2 3 】

（ 4 - 3 ） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、同じ種類の複数のキャラクタ（たとえば、レイヤー 9 , 1 0 のキャラクタ C）を含み、

前記群演出に対応する動画データは、同じ種類の複数のキャラクタの各々に対応する第 1 キャラクタデータ（たとえば、レイヤー 9 のキャラクタ C の動画データ）および第 2 キャラクタデータ（たとえば、レイヤー 1 0 のキャラクタ C の動画データ）を含み、

前記第 1 キャラクタデータと、前記第 2 キャラクタデータとでは、キャラクタの移動速度に関するパラメータ値が異なる一方で、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値は同じである。

【 2 2 2 4 】

これにより、キャラクタの移動速度を変更する際にでも、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値を共通化することで、群予告演出の設計に関して作業工程を削減することができる。

【 2 2 2 5 】

（ 4 - 4 ） 前記群演出においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されない（たとえば、図 5 5 に示す例）。

【 2 2 2 6 】

これにより、複数のキャラクタが同じ位置で同じように動作することがないため、群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 2 2 2 7 】

（ 5 - 1 ） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 5 0 に示す群予告実行処理，図 9 7 ～図 1 0 3 に示す 6 人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 6 2 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 7（ a 2 3 ）～図 9 9（ a 3 0 ）に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 0（ a 3 1 ）～図 1 0 1（ a 3 6 ）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 2（ a 3 7 ）～図 1 0 3（ a 4 2 ）に示す期間）、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、新たに表示されたキャラクタ（たとえば、2 番目に表示されたキャラクタ）の表示が終了する（たとえば、図 9 8 , 図 9 9 に示す例）。

【 2 2 2 8 】

「新たに表示されたキャラクタ」は、図 9 7 ～図 9 9 に示したように群予告演出において 2 番目に登場したキャラクタであってもよいし、群予告演出において 3 番目以降に登場したキャラクタであってもよい。群予告演出が複数のキャラクタが群となって進行する演出であることを鑑みると、「新たに表示されたキャラクタ」として、群予告演出において

10

20

30

40

50

2 番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタの直後に位置して、当該 2 番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタを追い抜かす方が躍動感や臨場感が出て好ましい。

【2 2 2 9】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、2 番目に登場したキャラクタが最初に登場したキャラクタを抜かしてそのままトップで消えるため、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

【2 2 3 0】

(5-2) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、他のキャラクタを追い抜くキャラクタを含み、

前記追い抜くキャラクタの数は、当該追い抜くキャラクタによって追い抜かれる前記他のキャラクタの数よりも多いか、または少ないかのいずれか一方である。

【2 2 3 1】

これにより、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができたり、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができたりといったように、群予告演出を好適に遊技者にみせることができる。

【2 2 3 2】

(5-3) 前記追い抜くキャラクタが前記他のキャラクタを追い抜く場合において、当該追い抜くキャラクタの表示と当該他のキャラクタの表示とが重なるときに、当該追い抜くキャラクタの輪郭は、当該他のキャラクタの輪郭よりも太く表示される（たとえば、図 5 9 に示す例）。

【2 2 3 3】

これにより、キャラクタが他のキャラクタを追い抜かす様子を分かり易く遊技者に見せることができる。

【2 2 3 4】

(6-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 5 0 に示す群予告実行処理，図 9 7 ～図 1 0 3 に示す 6 人群予告演出）と、

前記群演出の実行を示唆する示唆画像（たとえば、プッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「P U S H ! !」の文字画像）を表示する示唆演出（たとえば、P U S H 演出）を実行する示唆演出実行手段（たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 による P U S H 演出を実行する処理）と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 6 2 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 7 (a 2 3) ～図 9 9 (a 3 0) に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 0 (a 3 1) ～図 1 0 1 (a 3 6) に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 2 (a 3 7) ～図 1 0 3 (a 4 2) に示す期間）、

前記示唆画像の表示は、前記群演出における前記第 1 表示期間が開始するまでに終了する（たとえば、図 9 6 に示す例）。

10

20

30

40

50

【2235】

「示唆画像」は、群予告演出の実行を示唆する画像であればいずれの画像であってもよく、図96に示したように操作手段の操作を遊技者に促す画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する前に実行される光や模様などのエフェクト画像であってもよいし、群予告演出が実行されるまでの時間を計時するタイマー演出における時計画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する文字画像（たとえば、「群」の文字画像）であってもよい。なお、タイマー演出において時計画像によって群予告演出が実行されるまでの時間を計時し、計時された時間が所定時間になったときに群予告演出の実行を示唆する文字画像（「群」の文字画像）を表示するものであってもよい。

【2236】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【2237】

(6-2) 前記示唆画像に関するエフェクト（たとえば、プッシュボタン31Bが押圧操作されたことを示すエフェクト）の表示が終了した後に、前記第1表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始する（たとえば、図96に示す例）。

【2238】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【2239】

(6-3) 前記示唆画像は、操作手段の操作を遊技者に促す画像（たとえば、プッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像）を含み、前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときの音（たとえば、PUSH音）の出力は、前記第1表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始するまでに終了する（たとえば、図96に示す例）。

【2240】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【2241】

(6-4) 前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときに、前記群演出を含む複数の演出（たとえば、6人群予告、背景予告、ランプ予告）のうちのいずれかが実行される（たとえば、図96、図105、図106に示す例）。

【2242】

これにより、遊技者による操作を分岐点として、複数の演出が実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【2243】

(7-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図50に示す群予告実行処理、図97～図103に示す6人群予告演出、図171～図173に示す犬群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図62に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図97(a23)～図99(a30)に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな

10

20

30

40

50

表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図100（a31）～図101（a36）に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図102（a37）～図103（a42）に示す期間）、

前記群演出は、第1群演出（たとえば、6人群予告演出）と第2群演出（たとえば、犬群予告演出）とを含み、

前記第1群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第1速度（たとえば、速度V1）で進行し、

前記第2群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第2速度（たとえば、速度V2）で進行し、

前記第1速度は、前記第2速度よりも速く、

前記第1群演出は、前記第2群演出よりも、最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離が長くなるように構成されている（たとえば、図173に示す例）。

【2244】

「最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離」は、図173に示したように、6人群予告演出や犬群予告演出などの群予告演出において、最初に表示されるキャラクタの端から最後に表示されるキャラクタの端までの直線距離（X軸状の距離）である。この直線距離は、画像表示装置5の画面の端から最初のキャラクタが表示されてから最後のキャラクタが表示されるまでの時間をTとし、かつ各キャラクタの速度をVとすれば、時間Tに速度Vを乗算すること（ $T \times V$ ）によって算出できる。

【2245】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、2種類の群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

【2246】

（7-2） 前記第1群演出の実行時間（たとえば、 $X1/V1$ ）は、前記第2群演出の実行時間（たとえば、 $X2/V2$ ）と同じまたは略同一である（たとえば、図173に示す例）。

【2247】

これにより、同一または略同一の時間を用いて2種類の群予告演出を実行することができる。

【2248】

（7-3） 前記第2群演出が実行されたときは、前記第1群演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高く、

前記第2群演出の実行確率は、前記第1群演出の実行確率よりも低い。

【2249】

これにより、6人群予告よりも実行確率が低くて期待度の高い犬群予告演出について、キャラクタの速度を6人群予告よりも遅くすることで、たとえば、遊技者が犬群予告演出のキャラクタを撮影する機会を増やすことができる。

【2250】

（7-4） 前記第2群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い（たとえば、密集度D2）は、前記第1群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い（たとえば、密集度D1）よりも大きい。

【2251】

これにより、群予告演出においてキャラクタの速度や移動距離を考慮して適切な密集度でキャラクタが配置されるため、遊技者に好適な群予告演出を提供することができる。

【2252】

10

20

30

40

50

(7-5) 前記第2群演出において、画面の下部から上部に亘って最後尾に位置する複数のキャラクタが配置され、

前記最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後の演出に対応する表示が行われる(たとえば、図172に示す例)。

【2253】

これにより、群予告演出を契機に次の演出のための画像に切り替えて遊技者に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2254】

(8-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図50に示す群予告実行処理、図161~図170に示すポインゴ群予告演出)を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図62に示す期間)、

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

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

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

前記第1表示期間において、画面上の奥側から手前側へ向けてキャラクタが進行するように特定位置からキャラクタの表示が開始され、

前記特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミングで、当該特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする前段表示(たとえば、光のエフェクトによる前段画像の表示)が行われる(たとえば、図161に示す例)。

【2255】

「前段表示」は、キャラクタの表示を視認困難とする表示であればいずれのものであってもよく、キャラクタが登場する特定位置を隠すような表示(たとえば、光や模様などのエフェクト画像の表示など)を含む。「視認困難」とは、遊技者が特定位置を完全に視認できない状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該視認が困難な状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できない状態、遊技者が特定位置を視認できかつ当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できるが当該視認が困難な状態を含む。

【2256】

「特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミング」は、特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングと同じタイミング、あるいは特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングの前後所定期間内のタイミング(この所定期間は、遊技者が特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングであると錯覚するような期間)を含む。

【2257】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが表示されるため、ある程度の大きさで最初からキャラクタを表示させることができ、突然、大きなキャラクタが表示されてしまうといった違和感を遊技者に生じさせない。

【2258】

10

20

30

40

50

(8-2) 前記第1表示期間において、画面上の奥行方向から手前方向へと進行するようにキャラクタが拡大表示され、

拡大表示されたキャラクタによって前記特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする(図167に示す例)。

【2259】

これにより、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのような視覚効果を与えることができる。

【2260】

(8-3) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及ぶ範囲に亘って拡大表示される(図165に示す例)。

10

【2261】

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に切り替えることができる。

【2262】

(8-4) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタの動作に連動して、前記第3表示期間で表示された背景表示が、その後の演出に対応する背景表示に切り替わる(たとえば、図165、図166に示す例)。

【2263】

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に切り替えることができる。

20

【2264】

(8-5) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及ぶ範囲に亘って拡大表示され、

前記最後に表示されるキャラクタの背面側では前記群演出における他のキャラクタは表示されていない(たとえば、図167に示す例)。

【2265】

これにより、1番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよく、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのような視覚効果を与えることができる。

30

【2266】

(9-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図50に示す群予告実行処理、図97~図103に示す6人群予告演出)と、

音を出力する音出力手段(たとえば、スピーカ8L、8R)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図62に示す期間)、

40

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図97(a23)~図99(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図100(a31)~図101(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図102(a37)~図103(a42)に示す期間)、

前記音出力手段は、前記第1表示期間の開始に関連するタイミングで前記群演出に対応

50

する演出音の出力を所定音量で開始し、その後の当該第1表示期間において当該演出音の音量を当該所定音量よりも大きい特定音量とし、前記第2表示期間においても当該演出音の音量を当該特定音量とし、前記第3表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量よりも小さい音量となるように当該演出音を出力する。

【2267】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、第1表示期間中に音量を特定音量まで上げ、第2表示期間中においても特定音量で出音を維持することで、第2表示期間の前から特定音量で群予告演出を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【2268】

音量は、音出力手段が上げたり下げたりするように制御してもよいし、音出力手段の音量制御は一定であるが当該音出力手段が参照する音データにおいて音量の上げ下げが規定されていることで音量が上がったり下がったりするものであってもよい。

【2269】

(9-2) 前記第1表示期間において前記演出音が出力されてから当該演出音の音量が特定音量まで上がるまでのフェードイン時間は、前記第3表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が無くなるまでのフェードアウト時間よりも短い(たとえば、図62に示す例)。

20

【2270】

これにより、群予告演出における出音は、フェードインが短い時間で行われ、フェードアウトはフェードインよりも長い時間で行われるため、群予告演出の音を好適に出力することができる。

【2271】

(10-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図50に示す群予告実行処理、図97～図103に示す6人群予告演出)と、

30

複数の点灯手段(たとえば、枠ランプなどの遊技効果ランプ9)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図62に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図97(a23)～図99(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図100(a31)～図101(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図102(a37)～図103(a42)に示す期間)、

40

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記第1表示期間に対応する第1輝度データテーブル(たとえば、図67(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1)と、前記第2表示期間に対応する第2輝度データテーブル(たとえば、図67(b)に示す枠ランプ用孫テーブルW2)と、前記第3表示期間に対応する第3輝度データテーブル(たとえば、図67(c)に示す枠ランプ用孫テーブルW3)とを含み、

前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルの各々は、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ

50

とを組み合わせた第1輝度データと、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第1輝度データと異なる第2輝度データとで構成され（たとえば、図67に示す枠ランプ用孫テーブルの例）。

前記第2輝度データテーブルは、前記第1輝度データテーブルよりも、多くの前記点灯手段を高輝度で点灯させるように設定されている（たとえば、枠ランプ用孫テーブルW2は枠ランプ用孫テーブルW1よりも多くのランプに高輝度（「0」～「F」）のデータが格納されている）。

【2272】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、各表示期間に対応する輝度データテーブルが設けられており、第2輝度データテーブルは第1輝度データテーブルよりも、高輝度でランプを点灯させるように設計されているため、第1表示期間においては複数のキャラクタが登場するときの弱めの足音を表現でき、第2表示期間においては複数のキャラクタが次々と登場するときの強めの足音を表現でき、より好適な群予告演出を遊技者に提供することができる。

【2273】

「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」は、各点灯手段に含まれる複数の点灯部（たとえば、枠左ランプ9L1におけるRGB、盤上ランプ9Cにおける中のWWW）における時間ごとの点灯データ（点灯要素）であり、たとえば、図67（a）に示す例では、T1-1における枠左ランプ9L1（RGB）のデータ（100）である。なお、RGBのデータとして、消灯に対応するデータは「000」であり、低輝度の点灯に対応するデータは「100」であり、高輝度の点灯に対応するデータは「F00」である。

【2274】

「輝度データ」は、各点灯手段（たとえば、枠ランプ、盤上ランプ9C）における時間ごとの点灯データであって、「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」の時間ごとの集まりであり、たとえば、図67（a）に示す例では、T1-1における枠左ランプ9Lや枠右ランプ9Rのデータである。

【2275】

輝度データテーブルは、所定期間（たとえば、親テーブルや子テーブルで規定された点灯時間）における「輝度データ」の集まりであり、たとえば、図67（a）に示す例では、T1-1～T1-11における枠左ランプ9Lや枠右ランプ9Rのデータである。

【2276】

（10-2） 前記第1輝度データテーブルは、前記第2輝度データテーブルよりも、輝度データの切替間隔が長い（たとえば、図66に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は100ms e c間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルW2は50～80ms e c間隔で切り替える）。

【2277】

これにより、第2表示期間においては、第1表示期間よりも、キャラクタが速く走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2278】

（10-3） 前記第1輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔である一方で、前記第2輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔でない（たとえば、図66に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は100ms e c間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルW2は50～80ms e c間隔で切り替える）。

【2279】

これにより、第2表示期間においては、第1表示期間よりも、複数のキャラクタが足並みを揃えずに走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供

10

20

30

40

50

することができる。

【2280】

(11-1) 前記第1輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させる輝度データを含み（たとえば、図66に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は群予告の進行方向に合わせて高輝度で点灯し）、

前記第2輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させない輝度データを含む（たとえば、図66に示すように、枠ランプ用孫テーブルW2は複数箇所に亘って高輝度で点灯する）。

【2281】

これにより、第1表示期間においてキャラクタが登場し、第2表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

10

【2282】

(11-2) 前記第1輝度データテーブルは、前記群演出において最初に表示されたキャラクタの進行位置に合わせて、当該キャラクタの近辺に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該キャラクタが到達していない箇所の近辺に位置する前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む（たとえば、図67(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例）。

【2283】

これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

20

【2284】

(11-3) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出において最初に表示されたキャラクタが進行するにつれて、当該点灯手段消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む（たとえば、図67(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例）。

【2285】

これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

30

【2286】

(11-4) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させる輝度データを含み（たとえば、図67(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例）、

前記第2輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させない輝度データを含む（たとえば、図67(b)に示す枠ランプ用孫テーブルW2の例）。

40

【2287】

これにより、第1表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第2表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2288】

(11-5) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当

50

該点灯手段と隣合う前記点灯手段を消灯させる輝度データを含み（たとえば、図 6 7（a）に示す枠ランプ用孫テーブル W 1 の例）、

前記第 2 輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を点灯させる輝度データを含む（たとえば、図 6 7（b）に示す枠ランプ用孫テーブル W 2 の例）。

【2 2 8 9】

これにより、第 1 表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第 2 表示期間においては、複数の

10

【2 2 9 0】

（1 2 - 1） 前記第 3 輝度データテーブルは、前記群演出におけるキャラクタの進行に合わせて消灯させる前記点灯手段の数を増やす輝度データを含む（たとえば、図 6 6 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 3 は群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯する）。

【2 2 9 1】

これにより、第 3 表示期間においては、キャラクタが進行することに合わせて、ランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの消灯または点灯を用いてキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

20

【2 2 9 2】

（1 2 - 3） 前記第 3 輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔が、前記群演出においてキャラクタが進行する方向とは逆に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔よりも短い（たとえば、図 6 6 に示すように、枠左ランプ 9 L の切替間隔は 1 0 m s e c であり、枠右ランプ 9 R の切替間隔は 8 0 m s e c である）。

【2 2 9 3】

これにより、第 3 表示期間においては、キャラクタがパチンコ遊技機 1 の右側から左側へと進行して消えていく様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

30

【2 2 9 4】

（1 3 - 1） 前記第 1 輝度データテーブルは、前記第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで前記点灯手段の制御が開始し、当該第 1 表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、

前記第 2 輝度データテーブルは、前記第 1 表示期間中に前記点灯手段の制御が開始するとともに当該第 2 表示期間中においても当該点灯手段の制御が継続し、前記第 3 表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、

前記第 3 輝度データテーブルは、前記第 3 表示期間中に前記点灯手段の制御が開始する（たとえば、図 8 8 に示す群予告輝度データテーブルの例）。

40

【2 2 9 5】

これにより、第 1 表示期間の途中から、第 2 表示期間と同じように高輝度でランプが点灯するため、第 2 表示期間の前からキャラクタが進行する様子をランプの点灯で盛り上げて表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2 2 9 6】

（1 3 - 2） 前記第 2 輝度データテーブルは、前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 3 輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されており、

前記第 1 輝度データテーブルは、前記第 3 輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されている（たとえば、図 8 8 に示す群予告輝度データテーブルの例

50

）。

【2297】

これにより、第1表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を適切な長さで表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2298】

(14-1) 前記第1輝度データテーブルにおいて最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図66に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては全てのランプについて最初の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。

【2299】

これにより、群予告演出が実行される前に行われていたランプの点灯と混じることなく、一旦、区切りをつけた上で群予告演出が実行されたときにランプが点灯するため、より好適な群予告演出を提供することができる。

【2300】

(14-2) 前記第2輝度データテーブルおよび前記第3輝度データテーブルの各々において最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させない輝度データである（たとえば、図66に示すように、枠ランプ用孫テーブルW2，W3においては最初の輝度データについて高輝度でランプが点灯する）。

【2301】

これにより、群予告演出が実行された後、キャラクタが次々と進行しているときには、演出の流れを重視して、全てのランプの消灯や低輝度の点灯によって区切ること無く群予告演出を遊技者に見せることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2302】

(14-3) 前記第3輝度データテーブルにおいて最後に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図66に示すように、枠ランプ用孫テーブルW3においては全てのランプについて最後の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。

【2303】

これにより、群予告演出が終了するときには、全てのランプを消灯または低輝度で点灯させることで、群予告演出が終了することを遊技者に認識させることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2304】

(15-1) 前記第1輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第2輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されている（たとえば、図66に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルW2においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている）。

【2305】

これにより、長時間に亘って設定されている第2表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2306】

(15-2) 前記第3輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている（たとえば、図66に示すように、枠ランプ用孫テーブルW3においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていない）。

【2307】

これにより、第2表示期間よりも長時間に亘ることなく設定されている第3表示期間に

10

20

30

40

50

おける輝度データについては、輝度データをそのまま規定することで、設計の自由度が上がる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2308】

(16-1) 前記第1輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第2輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されており（たとえば、図66に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルW2においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている）、

前記第1輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されている一方で、前記第2輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されていない（たとえば、図66に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては不具合対策用の10分間データが規定され、枠ランプ用孫テーブルW2においては不具合対策用の10分間データが規定されていない）。

【2309】

これにより、長時間に亘って設定されている第2表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。一方、第1表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定しているが、その代わり、不具合対策用の10分間データが規定されていることで、その10分間の間に不具合対策をすることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2310】

(16-2) 前記不具合対策用の輝度データは、前記第1輝度データテーブルを構成する輝度データの中で最も長い時間が規定された輝度データであって、前記第1輝度データテーブルの最初から前記点灯手段が制御されてしまうことを防止するための輝度データである（たとえば、図66に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては不具合対策用の10分間データが規定されている）。

【2311】

これにより、第1輝度データテーブルの最初からランプの点灯制御が行われてしまうことを不具合対策用の10分間データによって防止することができるため、好適な群予告演出を提供することができる。

【2312】

(16-3) 前記不具合対策用の輝度データは、隣合う前記点灯手段を順番に規則的に点灯させる輝度データである（たとえば、図67(a)に示すように、10分間の不具合対策用の輝度データは、1つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである）。

【2313】

これにより、不具合が発生しても、1つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させるため、見栄えが悪くなることを防ぐことができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【2314】

(17-1) 前記点灯手段は、単色で点灯する単色点灯手段（たとえば、盤上ランプ9C6～9C8）と、複数の色で点灯する複数色点灯手段（たとえば、盤上ランプ9C1～9C5, 9C9～9C13）とを含み、

前記単色点灯手段を特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値（たとえば、「6」）を含み、

前記複数色点灯手段を前記特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値よりも大きい値（たとえば、「8」～「F」）を含む。

【2315】

これにより、発光手段の種類に応じて高輝度の点灯に対応する値を適切なものにするこ
とで、高輝度で点灯するランプ間の光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演

10

20

30

40

50

出を提供することができる。

【2316】

(17-2) 前記単色点灯手段は、第1色で点灯する第1色点灯手段（たとえば、盤上ランプ9C6～9C8）と、第2色で点灯する第2色点灯手段（たとえば、盤左ランプ9B1～9B5）とを含み、

前記第1色点灯手段および前記第2色点灯手段のいずれを前記特定の高輝度で点灯させる輝度データであっても、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として前記特定値（たとえば、「6」）を含む。

【2317】

これにより、同じ単色で点灯するランプ間においても、光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【2318】

(18-1) 前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルはいずれも、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して互いに異なる輝度データを含み（たとえば、図67に示す枠ランプ用孫テーブル）、

前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出において用いられる前記輝度データテーブルは、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して共通の輝度データを含む（たとえば、図74に示す枠ランプ用孫テーブル）。

【2319】

これにより、群予告演出においては枠左ランプ9Lと枠右ランプ9Rとで個別に点灯制御を行うことで、より詳細な点灯態様を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【2320】

(19-1) 前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出（たとえば、リーチライン演出）の実行中において、前記群演出が割り込んで実行されることがあり、

前記群演出が割り込んで実行された場合においても、前記予告演出に対応する前記輝度データテーブルに従って前記点灯手段が点灯し続けるものであり（たとえば、図174、図175に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記予告演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該予告演出において用いられる前記点灯手段と当該予告演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図73に示すように、リーチライン演出においては、群予告演出で常に用いられる盤上ランプおよびアタッカランプが用いられない期間がある）。

【2321】

これにより、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合でも、共通のランプが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。たとえば、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とが混在することになるが、仮に両方で点灯するランプが互いに異なっていれば、数多くのランプが煩雑に点灯するため、見栄えが悪く、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。この点、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とを共通にしておけば、数多くのランプが煩雑に点灯することを防止することができる。

【2322】

(19-2) 前記群演出の実行中に前記予告演出が終了し、かつ当該予告演出とは異なる所定演出（たとえば、図柄送り演出）が実行されるものであり（たとえば、図174、図175に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記所定演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該所定演出において用いられる前記点灯手段と当該所

10

20

30

40

50

定演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図 174，図 175 に示す例）。

【2323】

これにより、群予告演出中に他の演出に切り替わった場合でも、共通のランプが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【2324】

（19-3） 前記群演出は100%未満の所定の実行確率で実行される（たとえば、図33に示す群予告抽選）。

【2325】

これにより、群予告演出は他の演出に関係なく抽選によって実行するか否かが決まるため、群予告演出の実行に関する処理負担を軽減することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【2326】

（20-1） 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、Vランプ9G）を含み、

前記特定点灯手段は、前記有利状態に制御するときに点灯可能であり、かつ当該有利状態に制御しないときに点灯せず（たとえば、Vランプ9Gは、V入賞が発生可能な大当たり遊技状態のラウンド中であることやV入賞が発生したことを報知するために点灯する）、

前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図66に示す輝度データテーブルの例）。

【2327】

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、大当たりなどの有利状態に制御されたのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2328】

（20-2） 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、スティックコントローラランプ9J，トリガボタンランプ9K）を含み、

前記特定点灯手段は、遊技者に対して操作手段の操作が有効であることを点灯によって示唆するものであり（たとえば、スティックコントローラランプ9Jはスティックコントローラ31Aを引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ9Kは押しボタン31Bを押圧する操作を促すために点灯する）、

前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図66に示す輝度データテーブルの例）。

【2329】

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、操作手段の操作を促しているのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2330】

〔変形例〕

上述したパチンコ遊技機1の変形例について説明する。

【2331】

（群予告演出の表示期間について）

本実施の形態においては、第3表示期間が第1表示期間よりも長い期間であったが、第1表示期間が第3表示期間よりも長い期間であってもよい。

【2332】

これにより、第1表示期間において最初に登場したキャラクタを長めにみせることで、

10

20

30

40

50

大当りを示唆する群予告演出が実行されたことに対して注目させ易くすることができる。

【2333】

(群予告演出の実行タイミングについて)

本実施の形態においては、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、100%の確率で可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の前半よりも、可変表示の時間の後半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

【2334】

また、本実施の形態においては、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、100%の確率で可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半よりも、可変表示の時間の前半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

10

【2335】

(群予告演出で登場するキャラクタについて)

本実施の形態においては、第1表示期間において、1番目(最初)のキャラクタとして主人公のメイドA(夢夢ちゃん)が登場したが、第2表示期間において最も多く登場するキャラクタが主人公のメイドA(夢夢ちゃん)であってよい。

【2336】

これにより、最も長い第2表示期間において、主人公のキャラクタを遊技者に頻繁に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【2337】

また、第1表示期間において最初に表示されるキャラクタは、プレミアムキャラクタであってよい。

【2338】

これにより、最初の第1表示期間において、プレミアムキャラクタを遊技者に最初に見せることができ、群予告演出をインパクトのあるものとすることができる。なお、第1表示期間において最初に表示されるキャラクタがプレミアムキャラクタの場合、大当りが確定するものであってもよい。さらに、この場合、枠ランプなどの各ランプの点灯パターンをレインボー(七色)を含むパターンにしてもよい。

30

【2339】

なお、プレミアムキャラクタは、全ての状態や演出の中で最も登場割合の低いキャラであってもよいし、群予告演出以外では登場しないキャラクタであってもよい。また、プレミアムキャラクタは、他のキャラクタよりも、登場することで大当りの期待度が高いことを示唆するキャラクタであってもよい。

【2340】

(群予告演出における点灯制御について)

本実施の形態においては、図67に示す枠ランプ用孫テーブルに示すように輝度データが規定されていたが、以下のように輝度データが規定されてもよい。すなわち、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1特定輝度データと、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータを含む一方で点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータを含まない第2特定輝度データとがあり、第1輝度データテーブルは、第1特定点灯データが用いられず、第2輝度データテーブルは、第2特定点灯データを用いるものであってもよい。

40

【2341】

このようにすれば、第1表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されないため、低輝度でランプが点灯することで複数のキャラクタが近づいてくる様子を表現することができ、第2表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されるため、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。

50

【2342】

また、第3輝度データテーブルは、第2輝度データテーブルで点灯していた点灯手段を全て消灯させる輝度データを含むものであってもよい。

【2343】

このようにすれば、第3表示期間においてキャラクタが進行して消える様子をランプの消灯によって表現することができる。

【2344】

また、点灯手段は、群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段を含み、

特定点灯手段の前面側には、光を透過可能な特定部材が配置されており、

特定点灯手段が点灯することで、特定部材を介して視認される色味が特定色となり、

第1輝度データテーブルおよび第2輝度データテーブルは、特定色とは異なる色で点灯手段を点灯させる輝度データを含み、

第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルは、特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まないものであってもよい。

【2345】

このようにすれば、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、当該ランプの前面側に位置する透明な特定部材を介して視認される色味が群予告演出においては用いられていない特定色になってしまうことで、群予告演出の色味を邪魔してしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【2346】

(群予告演出の動画データについて)

本実施の形態においては、図55に示すように、動作対象となるキャラクタと当該キャラクタの動作内容(動作パターン)とが予め対応付けられた動画データを設計段階で作成しておき、当該動画データをRAM122またはROM121に格納するものであった。そして、パチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM122またはROM121に格納された動画データを再生するようになっていた。しかしながら、上記と異なる方法で群予告演出の動画を再生するものであってもよい。

【2347】

たとえば、動作対象となるキャラクタのデータと、動作内容(動作パターン)を示すデータとを、各々別のデータとしてRAM122またはROM121に格納してもよい。そして、パチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM122またはROM121に格納されたキャラクタのデータと動作パターンを示すデータとを各々選択し、両者を組み合わせて動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。

【2348】

より具体的には、RAM122またはROM121においては、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCの各々が走ったり歩いたりする複数のデータを記憶領域1に格納するとともに、キャラクタが決められていないが任意の複数のキャラクタが群予告演出に係る複数の動作パターンを示す動画データを記憶領域2に格納すればよく、演出制御用CPU120は、群予告演出の実行タイミングになったときに、記憶領域1からキャラクタを抽出し、さらに記憶領域2から群予告演出に係る動画データを抽出し、それらを組み合わせて1つの群予告演出の動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。

【2349】

(群予告演出と他の予告演出とが重なる場合について)

本実施の形態においては、図159および図172に示すように、群予告演出の実行期

10

20

30

40

50

間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であった。しかしながら、これに限らない。たとえば、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。あるいは、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。また、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。なお、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きい場合とは、たとえば、大当りを示唆する画像など遊技者が注目する予告画像については群予告演出における画像によって隠されているが、当該予告画像の周りに位置する画像（たとえば、予告画像を取り巻く炎やオーラなどを示す画像）については群予告演出における画像によって隠されずに視認可能であるものを含む。

【2350】

（当りを經由しない時短制御例）

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を經由しない時短制御を実行する例を説明する。

（時短図柄を用いた時短制御例）

【2351】

（A1） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置7Aが作動する大当り状態や小当り状態を經由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7Aを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を經由しない時短制御を実行してもよい。

【2352】

（A2） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【2353】

（A3） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【2354】

（A4） また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【2355】

(A 5) また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

【2356】

(A 6) また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞時でよい。

【2357】

(A 7) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置7A内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【2358】

(A 8) なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【2359】

(A 9) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【2360】

(A 10) また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【2361】

(A 11) また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【2362】

(A 12) また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【2363】

(A 13) また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【2364】

(A 14) また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

【2365】

(A 15) また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよ

10

20

30

40

50

い。

【2366】

(A16) また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【2367】

(A17) また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【2368】

(A18) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【2369】

(A19) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【2370】

(A20) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【2371】

(A21) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【2372】

（時短図柄を用いたその他の時短制御例）

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【2373】

(B1) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【2374】

(B2) (B1)の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【2375】

(B3) (B1)の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り

10

20

30

40

50

図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【2376】

（B4）（B1）の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【2377】

（B5）第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知（右打ちを指示する報知）に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときに状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【2378】

（B6）第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときに状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【2379】

（B7）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）が終了した後に実行される可変表示（第1可変表示）において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2380】

(B 8) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)において当り(小当り、大当り)となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【2381】

(B 9) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能(たとえば4個の残保留記憶のうち4個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能)であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

10

【2382】

(B 10) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

20

【2383】

(B 11) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)における表示結果の確定表示時間(確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間)と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

30

【2384】

(B 12) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2385】

(B 13) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄(特定表示結果)になる場合と時短図柄(特別表示結果)になる場合とで、共通の特定演出(リーチ演出、予告演出)を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄(特別表示結果)になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるときに遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

40

【2386】

(B 14) 前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【2387】

(B15) 遊技制御用のCPU103は、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合と、ハズレ図柄（所定表示結果）となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用CPU120は、遊技制御用のCPU103から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【2388】

(B16) 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

10

【2389】

(B17) 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい（たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど）。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【2390】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【2391】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【2392】

(B19) 前記共通の特定演出とは異なる所定演出（たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示（保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示）を表示する演出）の演出態様に応じて、時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

30

【2393】

(B20) 時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄（特別表示結果）になることを示唆する演出（時短示唆演出など）を実行した後に、当り図柄（特定表示結果）を報知する演出（時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど）を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

40

【2394】

(B21) 遊技制御用のCPU103は、複数種類設けられた時短図柄（特別表示結果）の種類に応じて時短回数（時短継続期間）が異なる時短状態（特別状態）に制御可能であり（たとえば第1時短図柄：時短50回、第2時短図柄：時短100回など）、演出制御用CPU120は、実行した演出の種類（たとえばリーチ演出の種類など）によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数（継続期間）が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

50

【2395】

(B22) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用CPU120は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態（特別状態）に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限（まったく実行しない、稀に実行可能とするなど）するようにしてもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときに遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

10

【2396】

(B23) 保留記憶情報の先読みに基づいて、大当り遊技状態（特定遊技状態）に移行（制御）可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

20

【2397】

(B24) 先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄（特別表示結果）が表示される可変表示である場合と、時短図柄（特別表示結果）が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【2398】

(B25) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

30

【2399】

(B26) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【2400】

（ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数をを用いた時短制御例）

次に、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示回数（ハズレとなった可変表示の継続回数）を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態（特別状態）は、所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示の継続回数が特別回数（たとえば1000回）に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態（特別状態）を実行可能としてもよい。

【2401】

（C1） 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可

40

50

変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば1000回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

10

【2402】

（C2） 前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数（たとえば1000回など）連続して表示されたことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【2403】

（C3） 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

20

【2404】

（C4） 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【2405】

（C5） 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（時短図柄）が可変表示結果として表示されたときに、時短状態（特別状態）に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態（特別状態）になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

30

【2406】

（C6） 前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

【2407】

40

（C7） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

【2408】

（C8） 前記数値情報が前記特別回数（たとえば1000回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに1000回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに

50

前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、1回目の時短状態（特別状態）と、2回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、2回目の時短状態の方が1回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、1回目の時短状態（特別状態）と、2回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

10

【2409】

（C9） 特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値（3）のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第3処理を実行する。また、第1経路（左側遊技領域）と第2経路（右側遊技領域）とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第1経路に遊技球を打込み、時短状態（特別状態）では第2経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第2経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のCPU103により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

20

【2410】

（C10） 前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

30

【2411】

（C11） 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達フラグ）を第1数値から第2数値に変更し（フラグセット）、時短状態（特別状態）へ制御するときに、当該特別情報を第2数値から第1数値へ変更する（フラグリセット）ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態（特別状態）へ移行させる制御を好適に実行することができる。

40

【2412】

（C12） 遊技制御用のCPU103は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第1情報のときと前記第2情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【2413】

（C13） 特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値

50

が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103(遊技制御手段)からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120(演出制御手段)により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第2数値であるときと前記第3数値であるときに応じた特定情報(背景指定、変動パターン)を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用CPU120(演出制御手段)により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

10

【2414】

(C14) 前記時短状態(特別状態)中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第1数値、前記第2数値、および、前記第3数値とは異なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態(特別状態)に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

【2415】

(C15) 時短状態(特別状態)中においては、前記特定表示結果(当り図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、遊技状況に応じた時短状態(特別状態)の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

20

【2416】

(C16) 時短状態(特別状態)中においては、前記特定表示結果(当り図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど)。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

30

【2417】

(C17) 時短状態(特別状態)中においては、前記特別表示結果(時短図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、遊技状況に応じた時短状態(特別状態)の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

40

【2418】

(C18) 時短状態(特別状態)中においては、前記特別表示結果(時短図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【2419】

50

(C19) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用CPU120に送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

10

【2420】

(C20) 遊技制御用CPU103は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報（時短状態に関する情報を特定可能なコマンド）を演出制御用CPU120へ送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出（時短状態回数の終了示唆の演出など）を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値（たとえば127）以下であることを特定可能な第1特定情報（第1背景指定、専用のカウントダウン演出情報）と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値（たとえば127）より大きいことを特定可能な第2特定情報（100回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

20

【2421】

(C21) 演出制御用CPU120は、前記特別回数より少ない第1所定回数（例えば300回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第1所定回数より少ない第2所定回数（たとえば100回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

30

【2422】

(C22) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当たり確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

40

【2423】

(C23) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記

50

特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

10

【2424】

（D1） 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【2425】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機1の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【2426】

20

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

【2427】

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

【2428】

30

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

【2429】

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

40

【2430】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【2431】

（特徴部092Fと特徴部069SGおよび特徴部099SGの関連づけに係る説明）

（特徴部069SGおよび特徴部099SGにおける時短状態B（救済時短状態、救済

50

時短)について)

上記特徴部 092F においては、低ベース状態において群予告演出が実行される旨が説明された。特徴部 069SG における時短状態 B においては、群予告演出を実行しないようにする方が好ましい。その理由としては、特徴部 069SG における時短状態 B は非特別状態(通常遊技状態)において、所定回数の変動を行い、いずれの変動においても有利状態に制御されないことで、制御される状態であり、遊技者はある程度の時間を費やし、有利状態に制御されない状態が続いているからであり、もし仮に時短状態 B において、群予告演出を頻発させてしまうと、ある程度の時間を費やし時短状態 B に制御された遊技者に対して煩わしい演出となってしまう虞があり、そのことを考慮し、時短状態 B においては群予告演出を行わないようにすることが好ましい。なお、第 1 特別状態(高ベース状態)においては、群予告演出を実行するものとしてもよい。

10

また、特徴部 069SG における時短状態 B に制御される変動(非特別状態における 900 回目の可変表示)において、群予告演出を実行しないようにする方が好ましい。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、期待度の高い群予告演出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群予告演出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】

【2432】

20

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、5 画像表示装置、5C, 5L, 5R 飾り図柄表示エリア、6A 入賞球装置、6B 可変入賞球装置、8L, 8R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、20 特図 LED 基板、21 ゲートスイッチ、22A 第 1 始動口スイッチ、22B 第 2 始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、24 V 入賞スイッチ、30 打球操作ハンドル、31A スティックコントローラ、31B プッシュボタン、32 可動体、35A コントローラセンサユニット、35B プッシュセンサ、41 通過ゲート、50 第 4 図柄ユニット、81, 82, 83 ソレノイド、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、104, 124 乱数回路、106 RTC、110 スイッチ回路、111 出力回路、123 表示制御部。

30

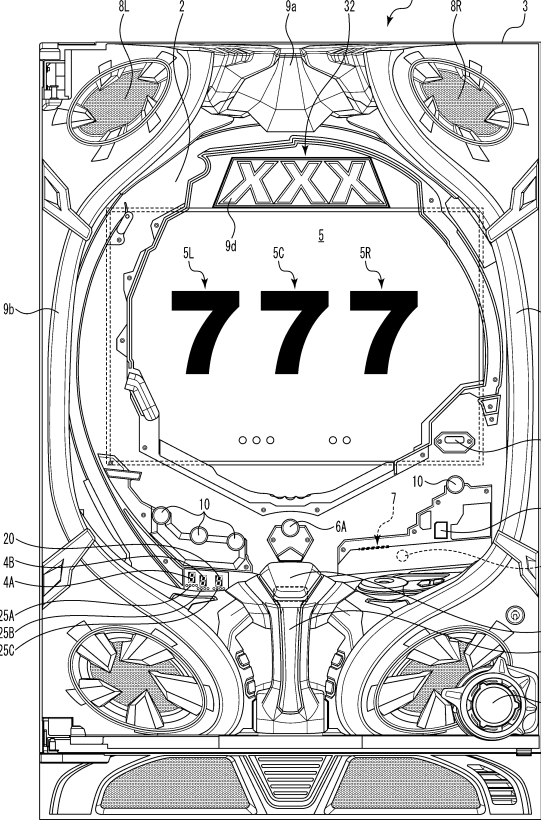
40

50

【図面】

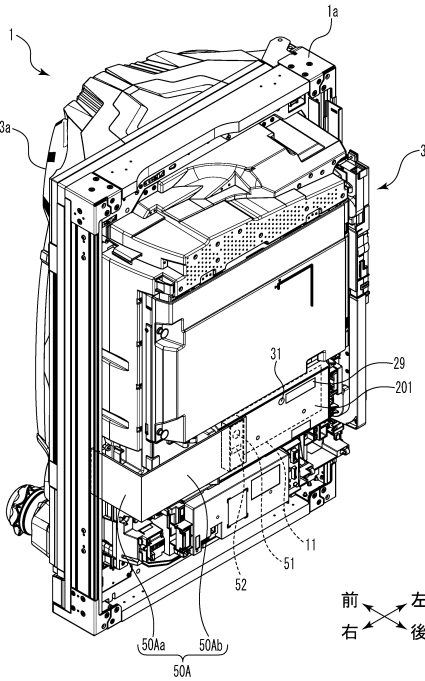
【図 1】

【図 1】



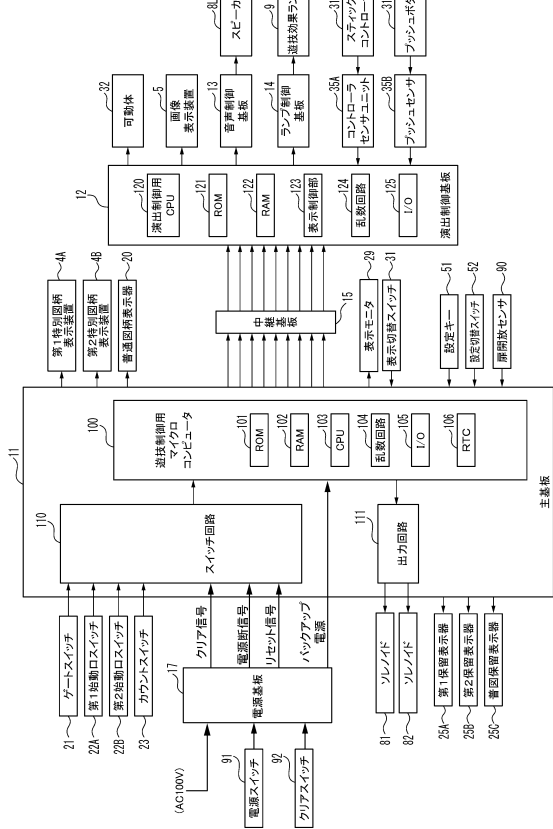
【図 2】

【図 2】



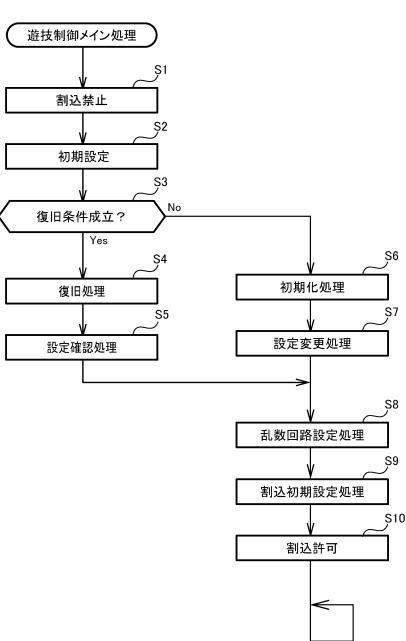
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

20

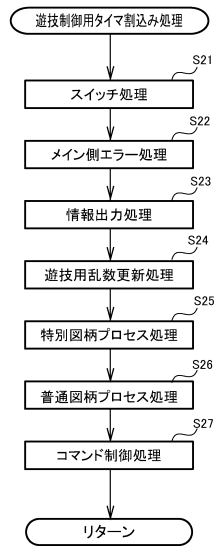
30

40

50

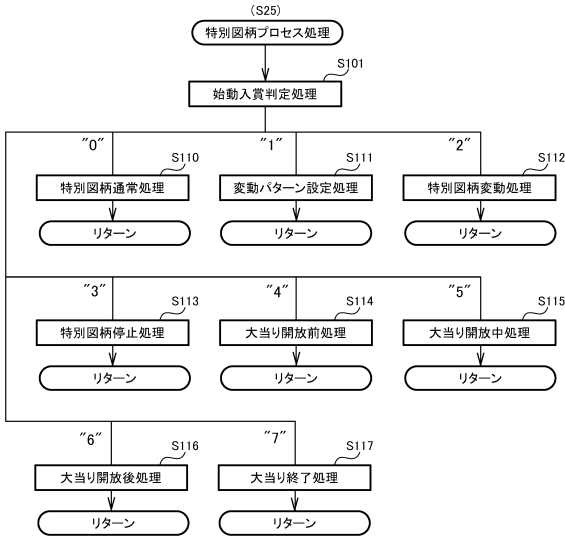
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	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)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	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
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	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

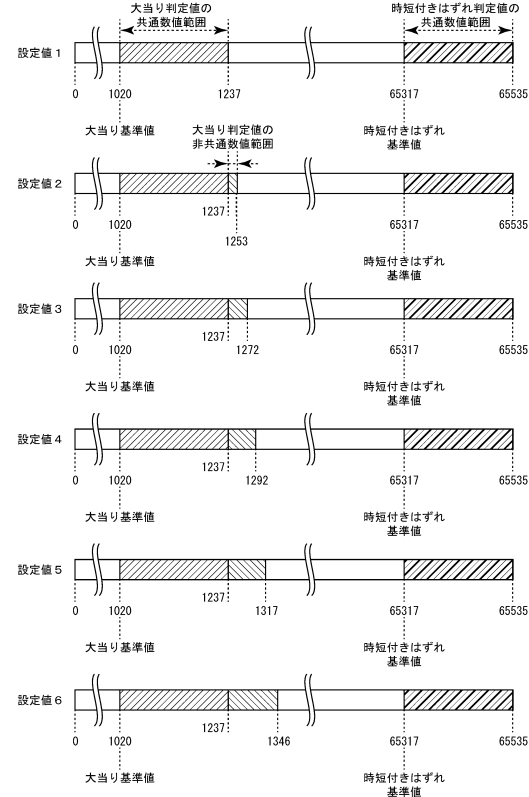
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	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)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)
	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
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	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

【図 8】

【図 8】

通常状態または時短状態の場合 (第1特図)



10

20

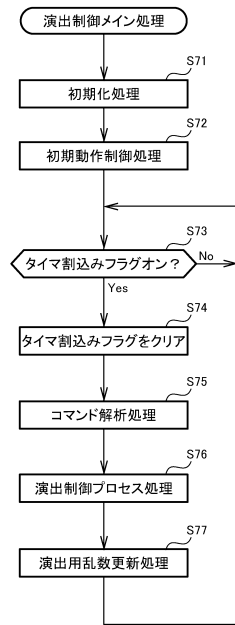
30

40

50

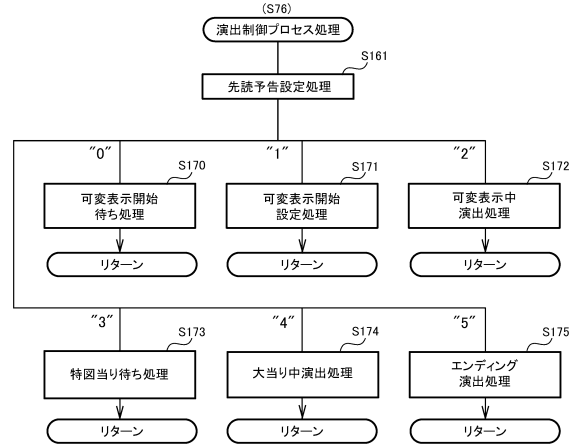
【図 9】

【図 9】



【図 10】

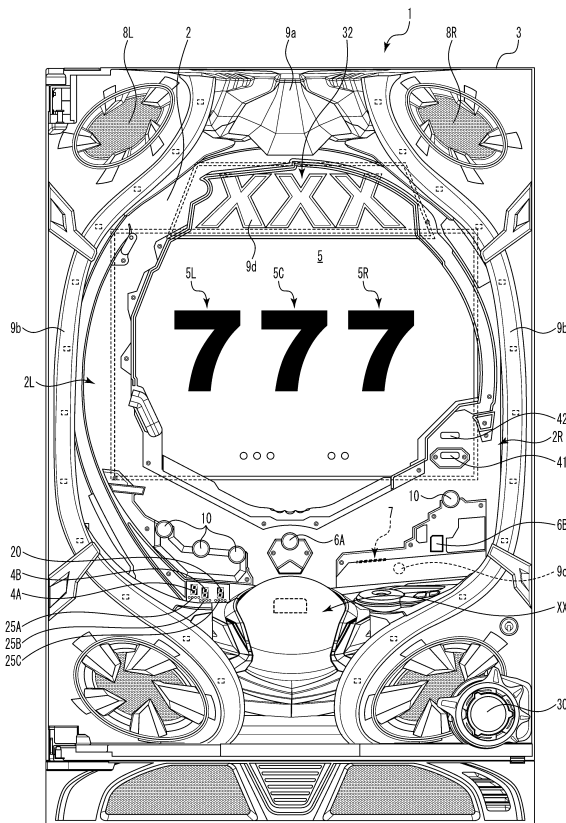
【図 10】



【図 11-1】

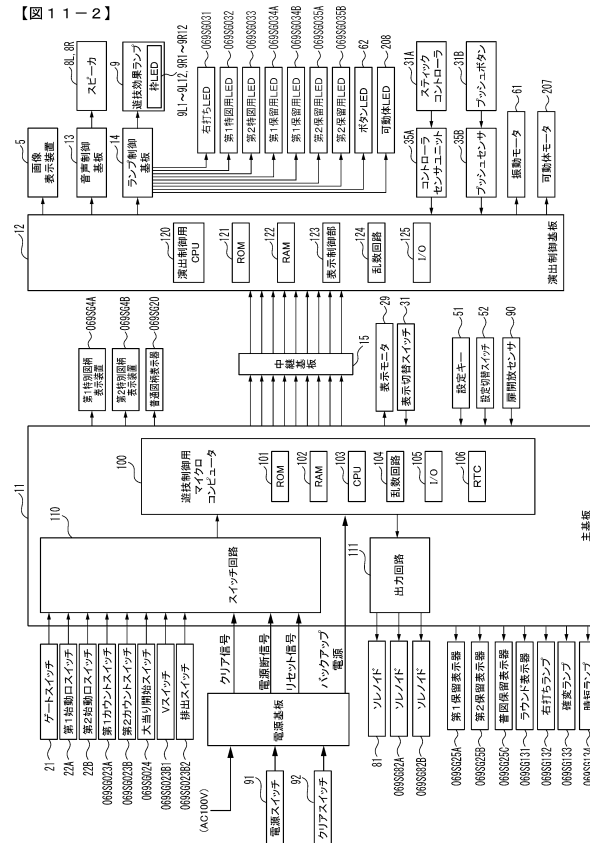
【図 11-1】

特徴部 069SG



【図 11-2】

【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(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(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	-

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0〜3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	-

【図 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(バトルSP)	50000	-
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1〜3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)大当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(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)

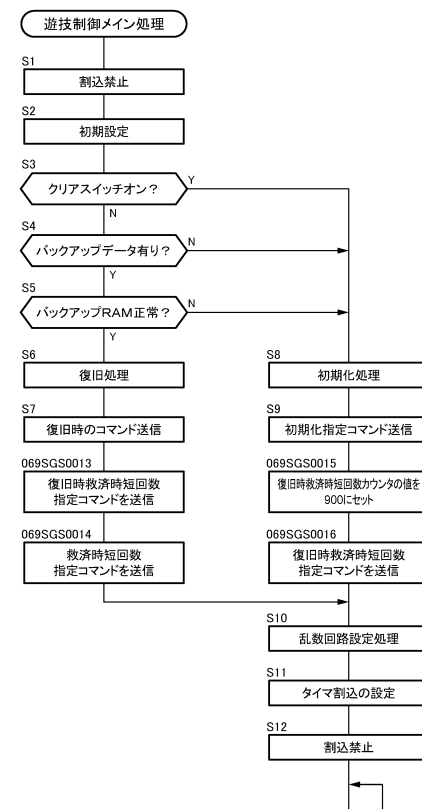
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00〜0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10〜1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20〜2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30〜3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(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

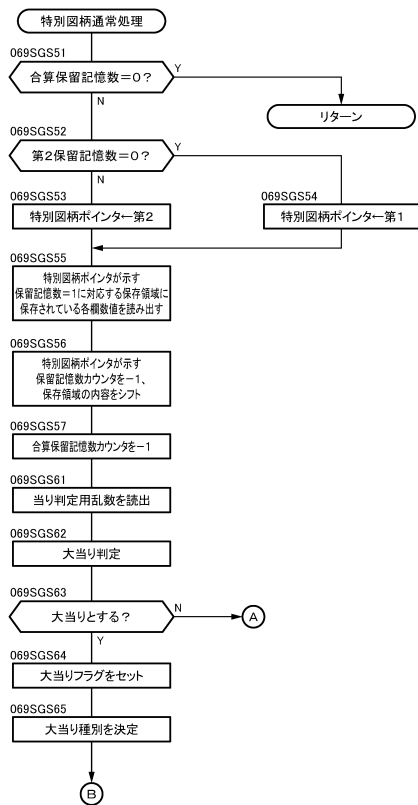
30

40

50

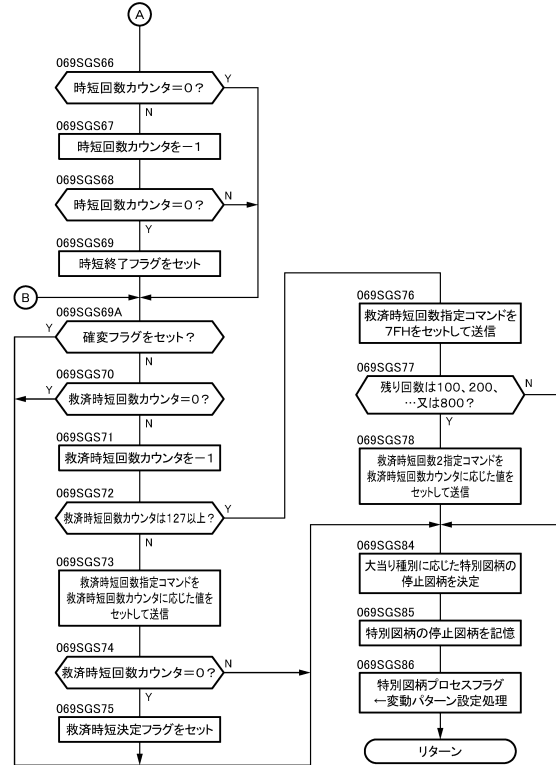
【図 11-11】

【図 11-11】



【図 11-12】

【図 11-12】

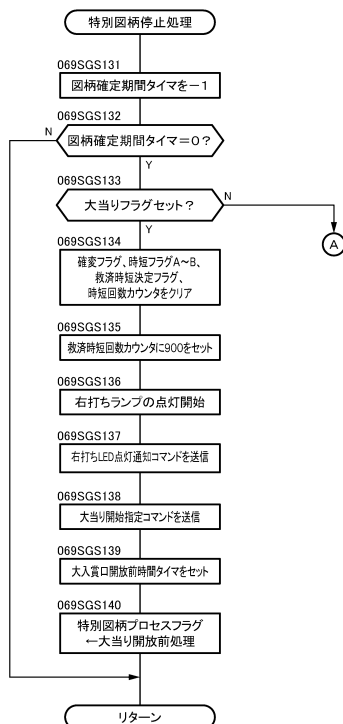


10

20

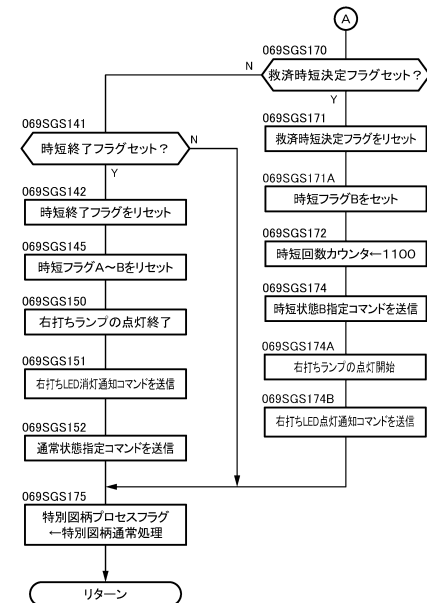
【図 11-13】

【図 11-13】



【図 11-14】

【図 11-14】



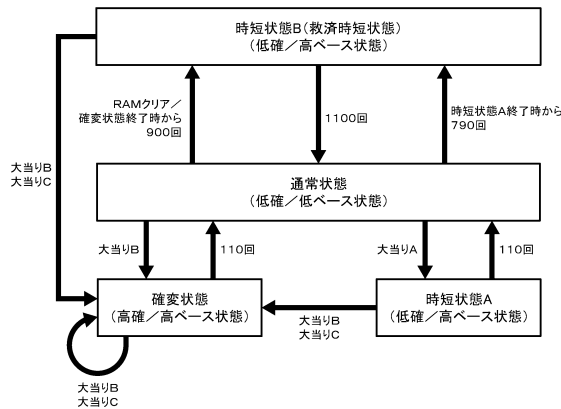
30

40

50

【図 11-15】

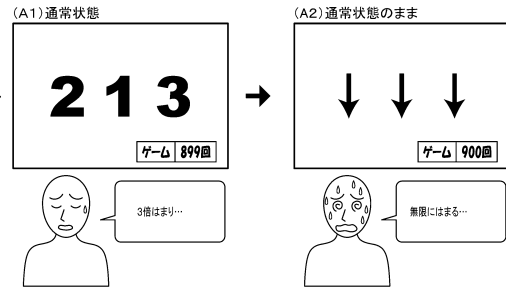
【図 11-15】



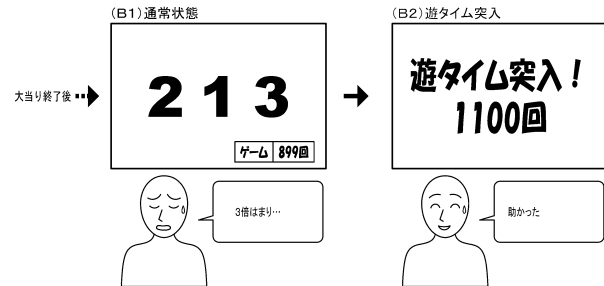
【図 11-16】

【図 11-16】 遊タイムの説明[1/3]

遊タイム非搭載の場合

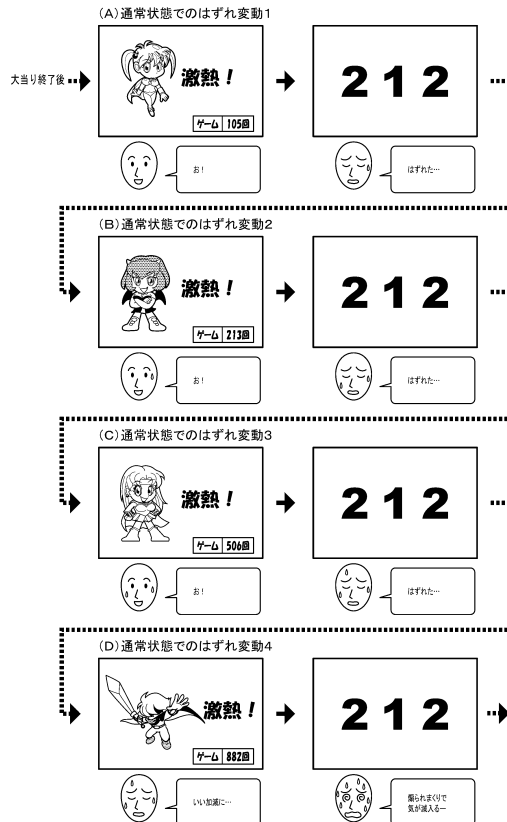


遊タイム搭載の場合



【図 11-17】

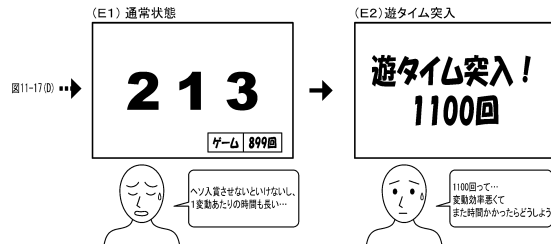
【図 11-17】 遊タイムの説明[2/3]



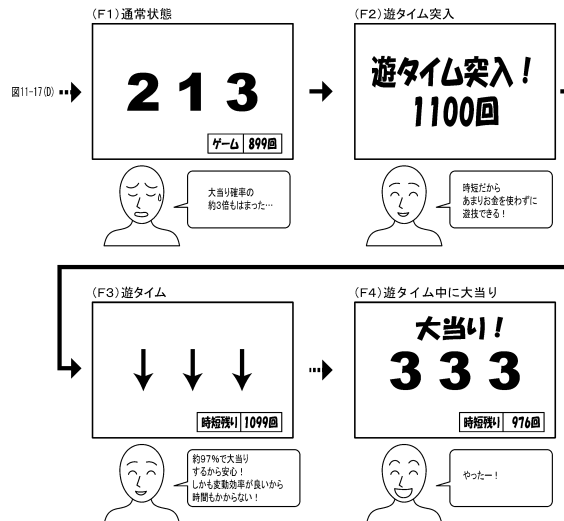
【図 11-18】

【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



変動効率が通常状態よりも良い本件の遊タイムの場合



10

20

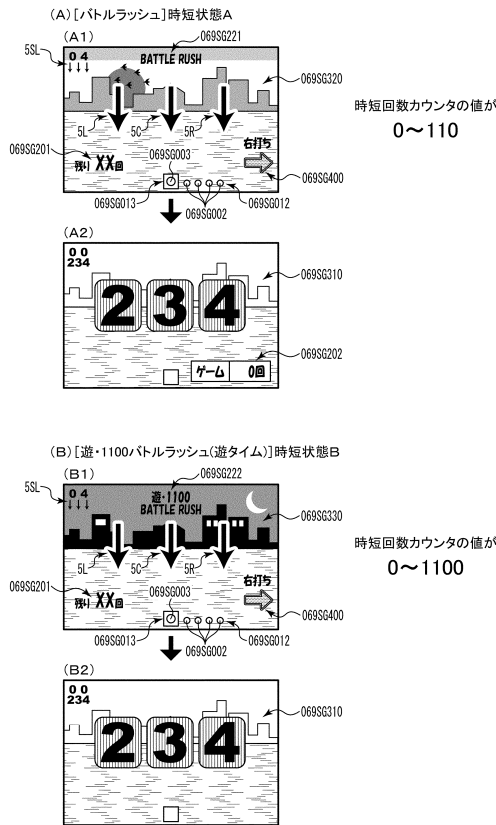
30

40

50

【図 11-19】

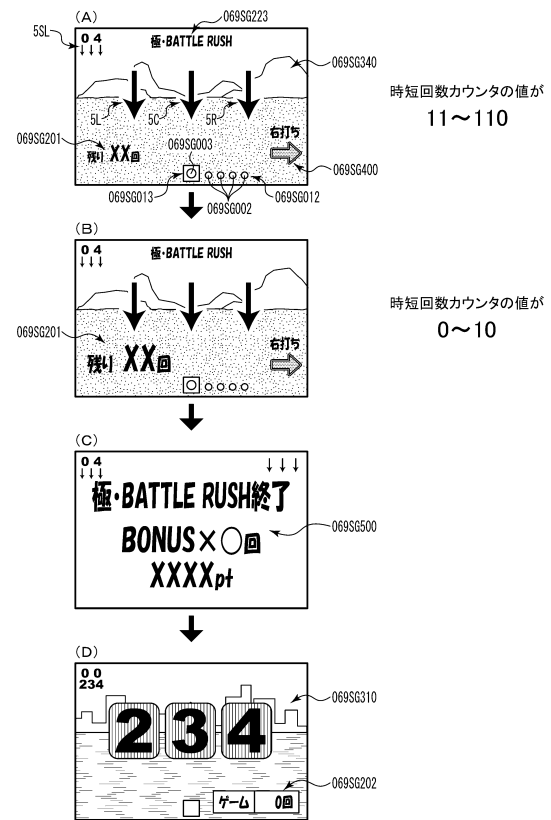
【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】

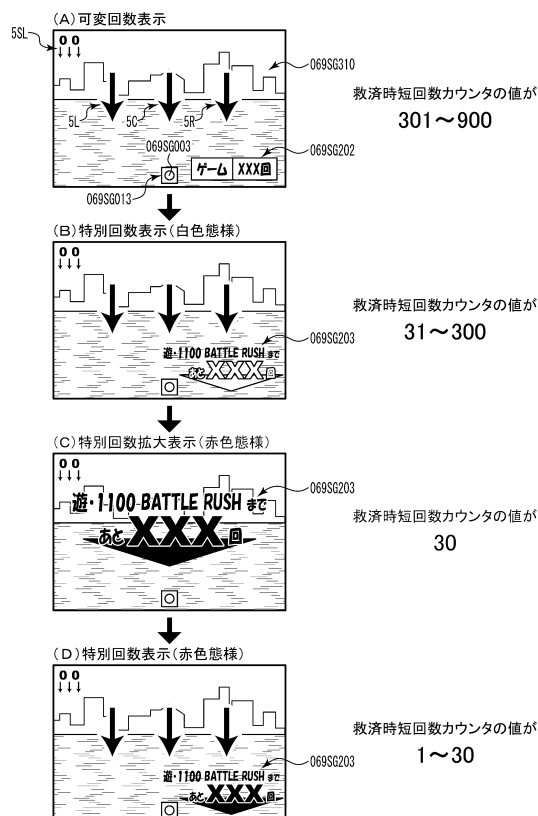
[極・バトルラッシュ]確変状態



【図 11-21】

【図 11-21】

[通常]低確低B

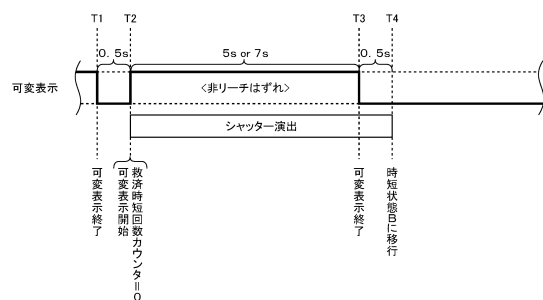


【図 11-22】

【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

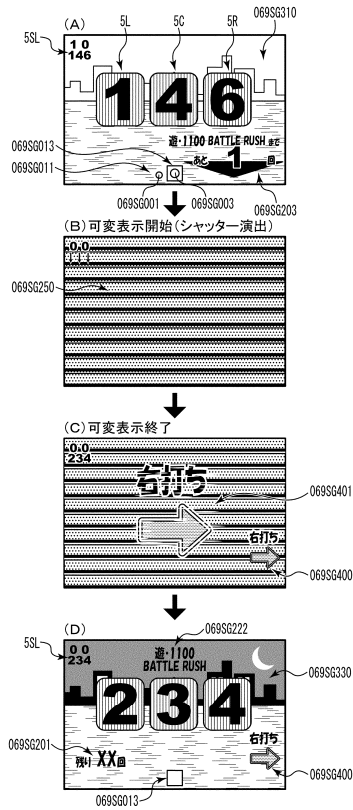
30

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)

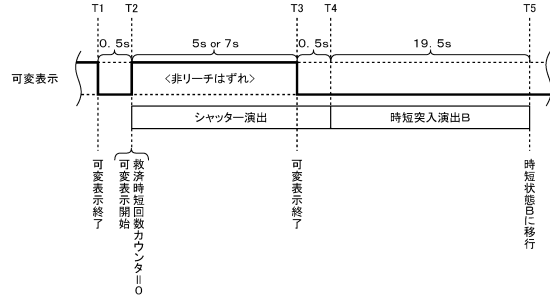


【図 11-24】

【図 11-24】

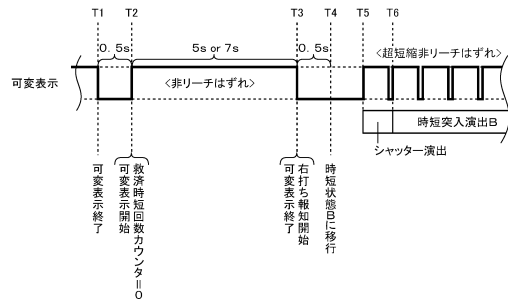
(A) [大当り後、900回の可変表示で時短状態B到達時のタイムチャート]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



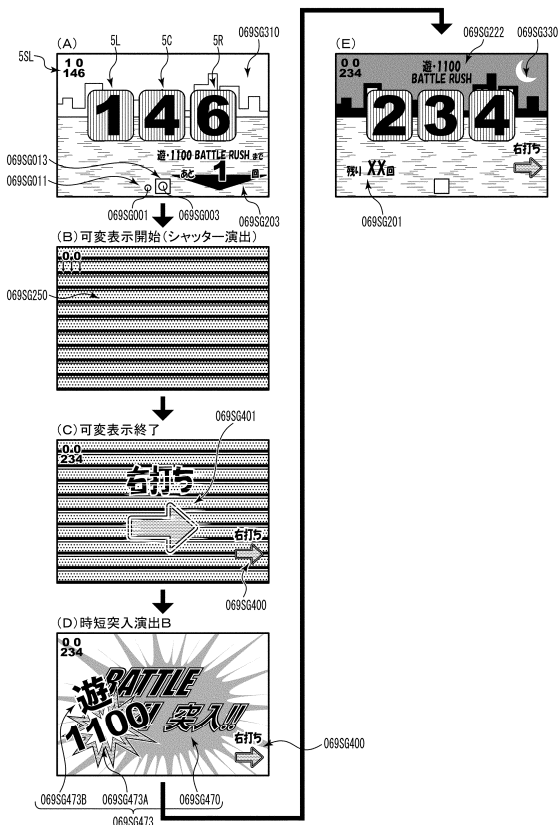
(B) [時短状態B到達時のタイムチャートの変形例]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



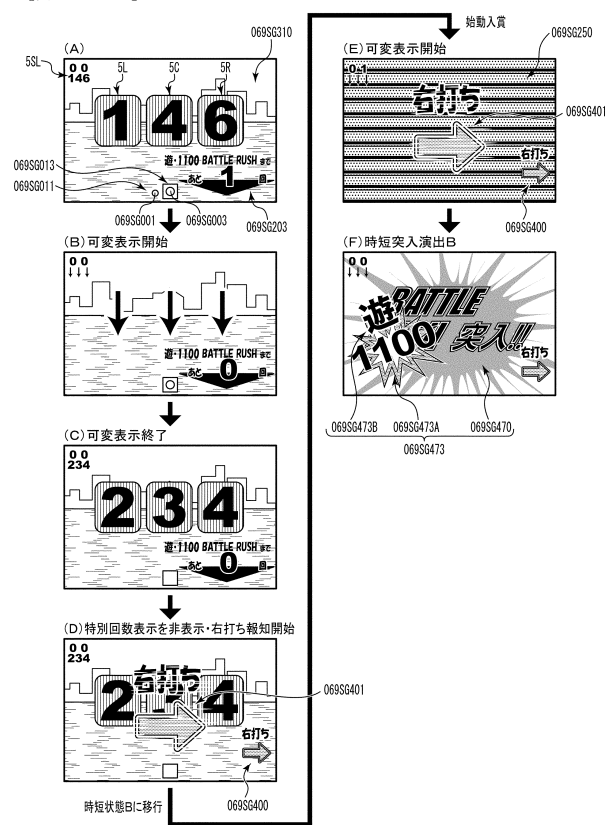
【図 11-25】

【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

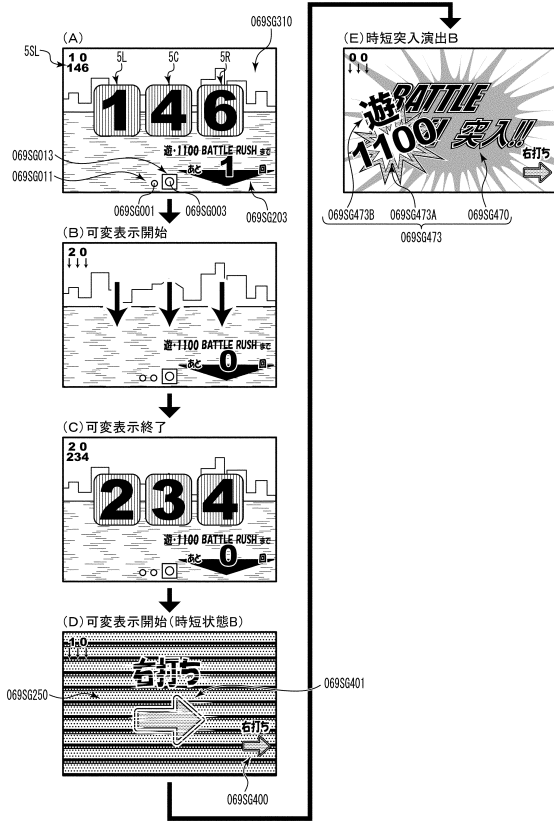
30

40

50

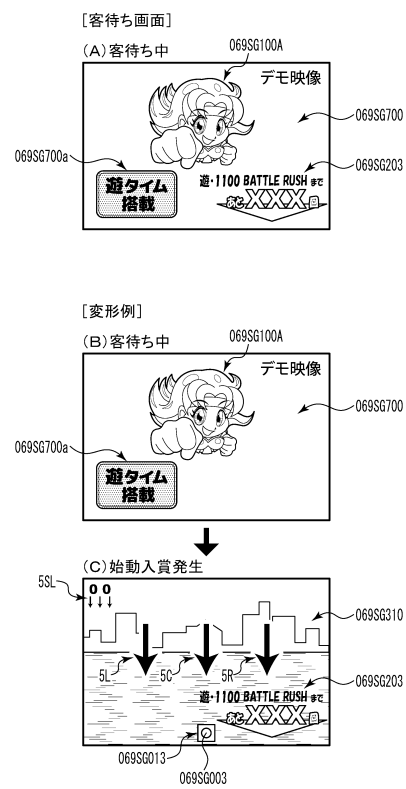
【図 11-27】

【図 11-27】



【図 11-28】

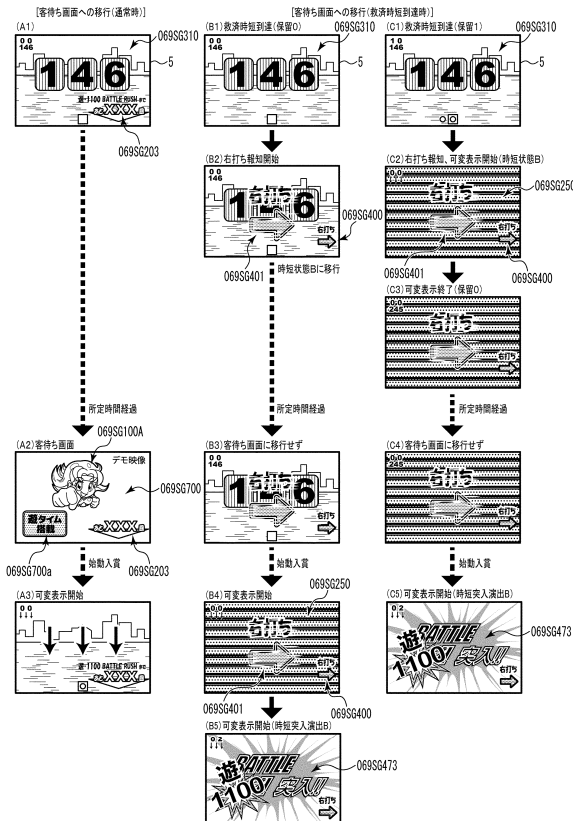
【図 11-28】



【図 11-29】

【図 11-29】

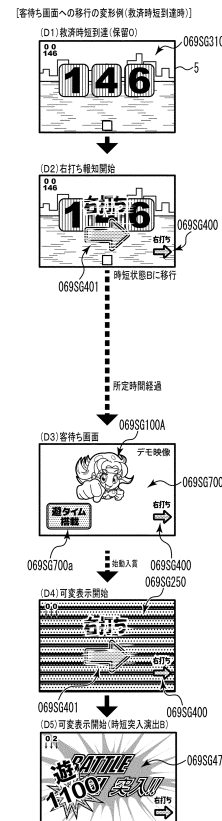
特徴部 069SG 変形例 1



【図 11-30】

【図 11-30】

特徴部 069SG 変形例 1



10

20

30

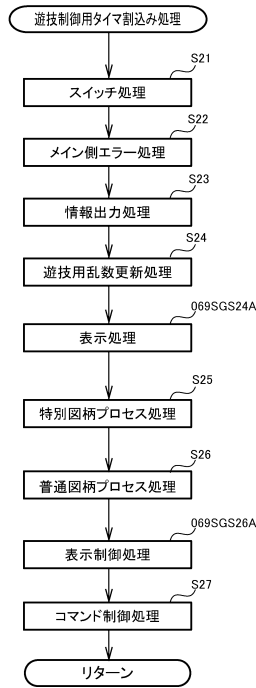
40

50

【図 1 1 - 3 1】

【図 1 1 - 3 1】

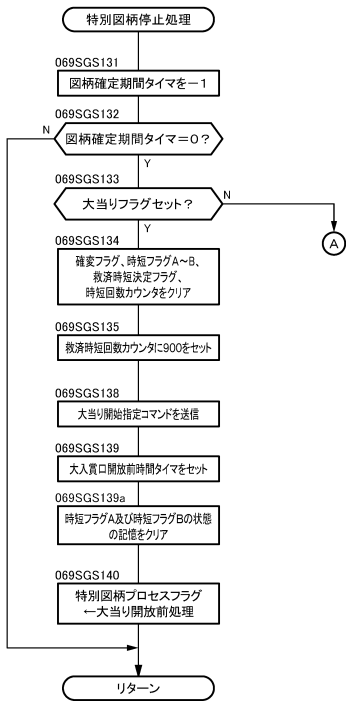
特徴部 0 6 9 S G 変形例 2



【図 1 1 - 3 2】

【図 1 1 - 3 2】

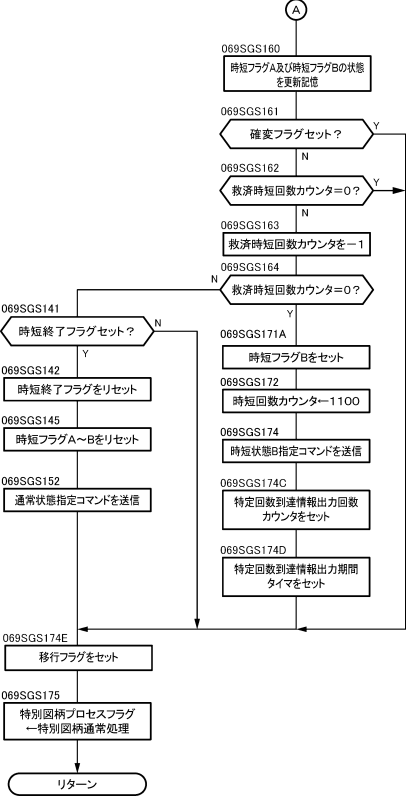
特徴部 0 6 9 S G 変形例 2



【図 1 1 - 3 3】

【図 1 1 - 3 3】

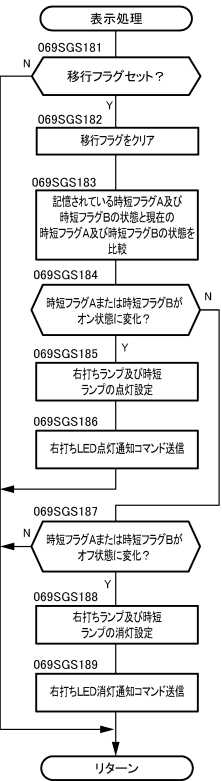
特徴部 0 6 9 S G 変形例 2



【図 1 1 - 3 4】

【図 1 1 - 3 4】

特徴部 0 6 9 S G 変形例 2



10

20

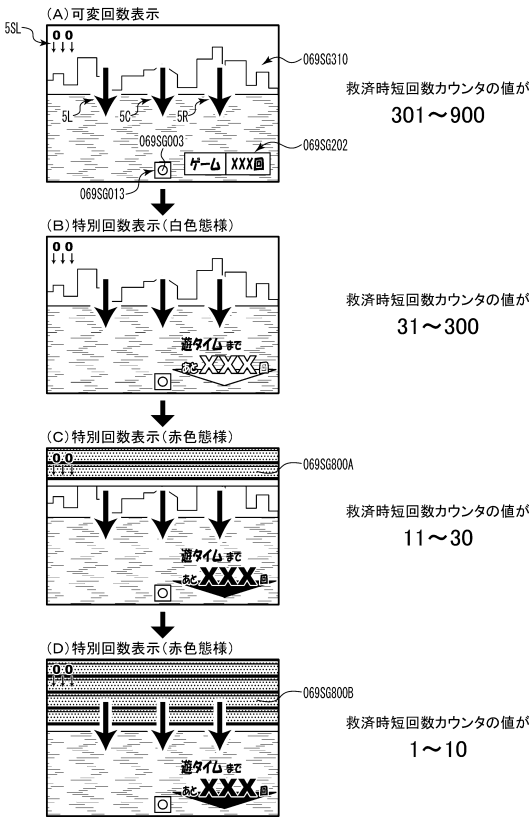
30

40

50

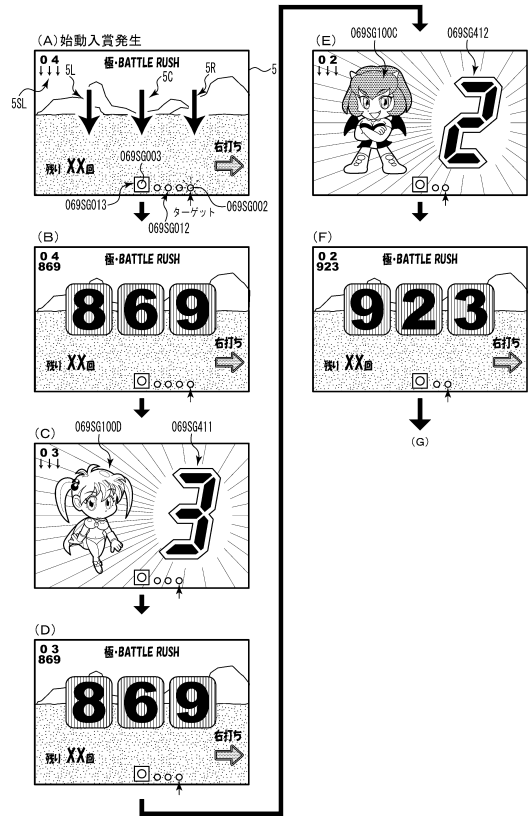
【図 1 1 - 3 5】

【図 1 1 - 3 5】 特徴部 0 6 9 S G 変形例 3



【図 1 1 - 3 7】

【図 1 1 - 3 7】 カウントダウン予告



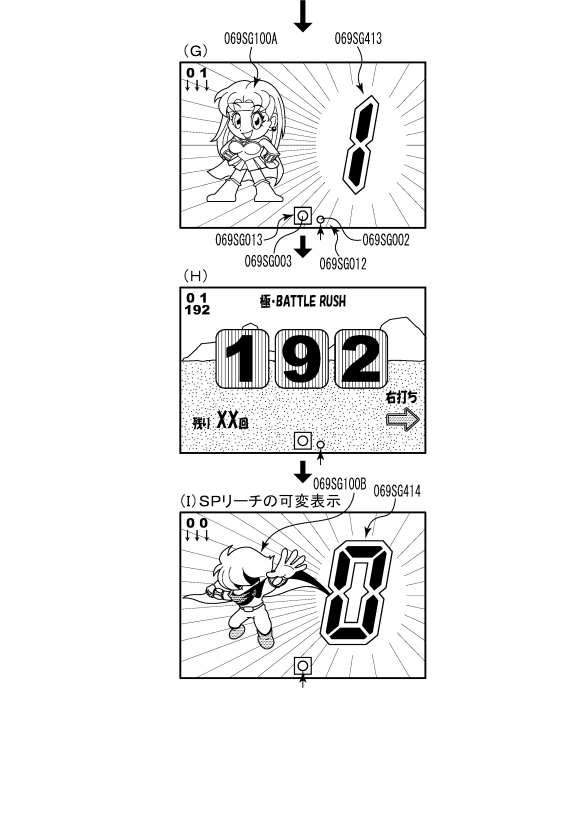
【図 1 1 - 3 6】

【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(リーチかもし)
	リーチ予告(リーチ偏り)	左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを偏る。
	ボタン予告	リーチ表示態様になるか否かを決定するボタン操作を促す。長押し<連打<一撃
決め演出	当否ボタン演出	SPリーチの当否報知の直前に、大当たりか否かを決定するボタン操作を促す。ボタン白色<ボタン赤色
	可動体演出	可動体が落下した場合は「大当たり」。可動体が落下しない場合は「はずれ」。
事後演出		大当たりになった場合、大当たり中の予定出球数を報知。
突入演出	突入導入演出	確変突入演出、時短突入演出Aの開始前に実行。
	確変突入演出	確変状態の制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出A	時短状態Aの制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出B	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。
	シャッター演出	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。救済時短到達変動において実行される。

【図 1 1 - 3 8】

【図 1 1 - 3 8】



【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)

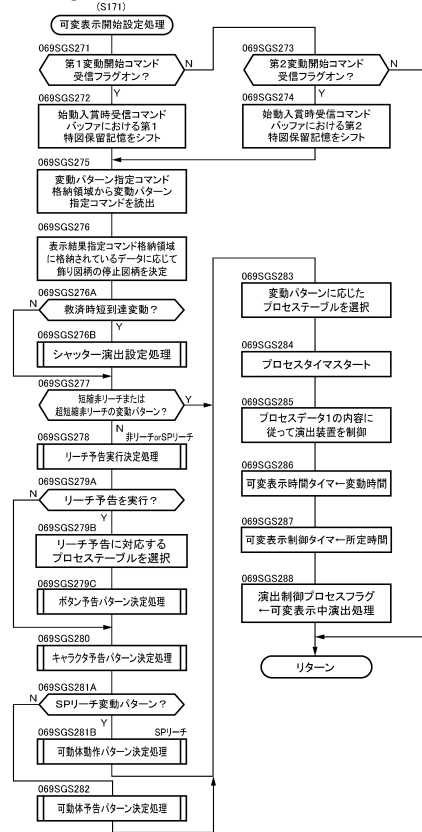
演出パターン	大当り	はずれ
3	5	50
2	5	20
1	20	20
0	70	10

(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】

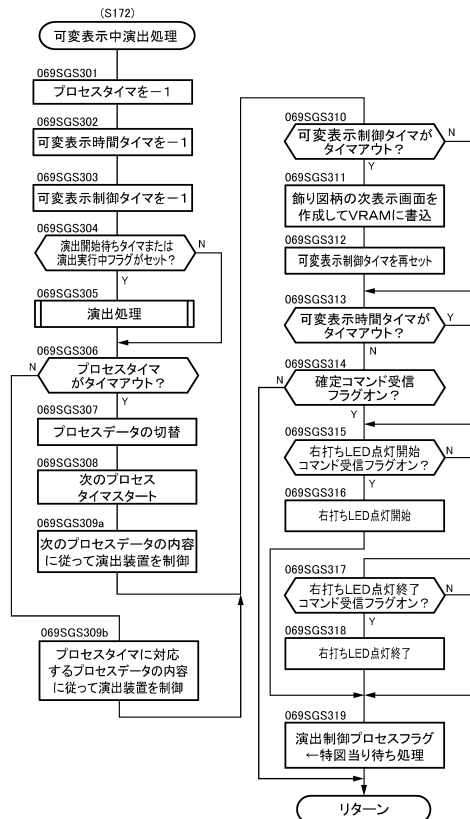


10

20

【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)

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%)
B2	はずれの場合に決定可能な先読み予告の種類数	0個	4個	3個
B3	はずれの場合の先読み予告の実行割合	非実行(0%)	高(40%)	中(30%)
B4	一変動あたりの動作促進演出(ボタン予告)の実行割合	低(10%,5%)	高(80%,30%)	中(80%,20%)
B5	ボタン予告の第1操作促進(一撃)と第2操作促進(連打・長押し)の実行態様	「一撃」のみ	「一撃」と「連打・長押し」	「一撃」と「連打・長押し」
B6	一変動あたりの可動体予告の実行割合	非実行(0%,0%)	高(90%,40%)	中(90%,30%)
B7	一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告(リーチ振り)の実行割合	低 キャラ(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%)
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」		

※カッコ内は可動体、キャラ

※カッコ内は大当たり、はずれ

※カッコ内ははずれ

※カッコ内は大当たり、はずれ

(C) 各状態の特徴

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
C1	1 の可変表示の平均消化速度	高速	中速	低速
C2	予告演出の実行割合	低	高	中
C3	特 徴	変動の消化速度が速く、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促るために長めの可変表示が多い

10

20

30

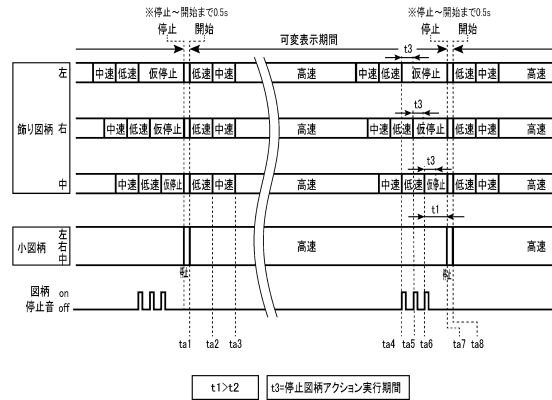
40

50

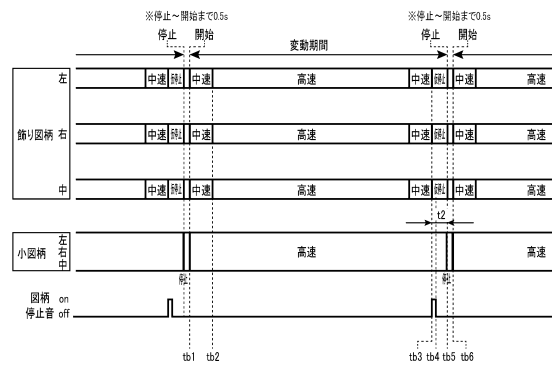
【図 1 1 - 5 1】

【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)

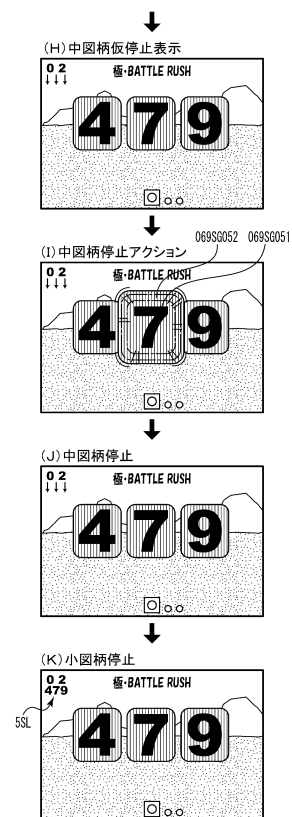


(B) 超短縮非リーチAはずれ (時短状態B)



【図 1 1 - 5 3】

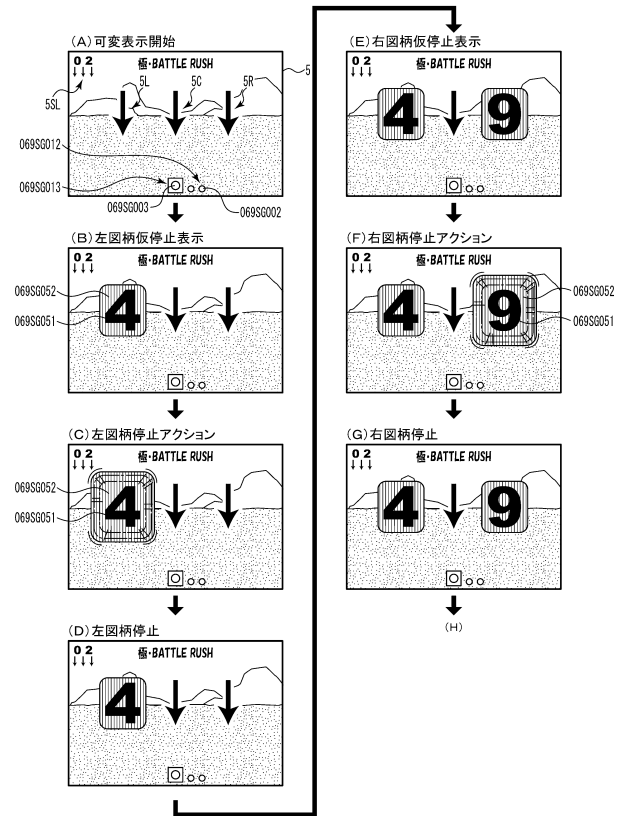
【图 11-53】



【図 1 1 - 5 2】

【图 1 1-5 2】

確変状態の短縮非リーチはずれ



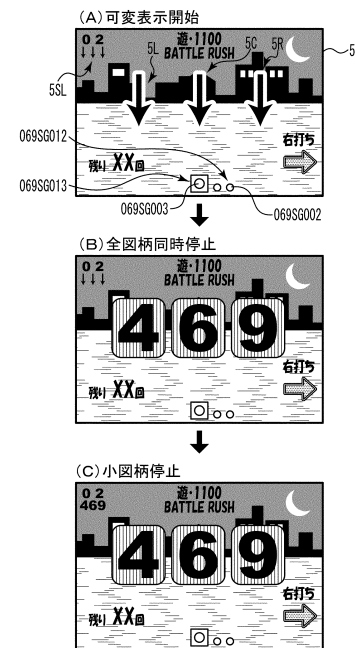
10

20

【図 11-54】

【図 11-54】

時短状態Bの超短縮非リーチはずれ

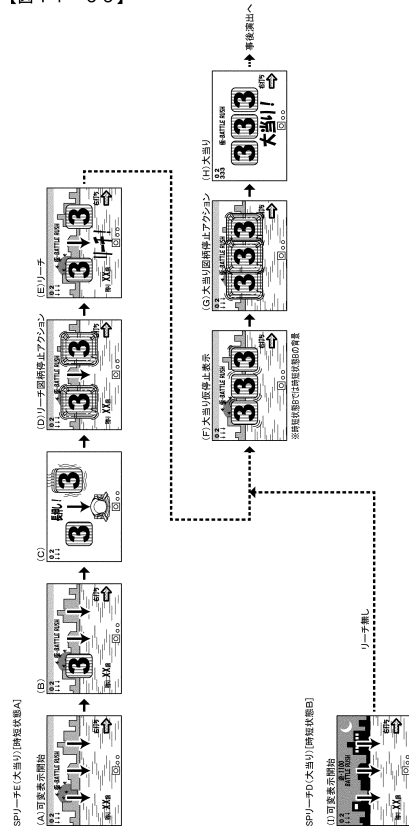


30

40

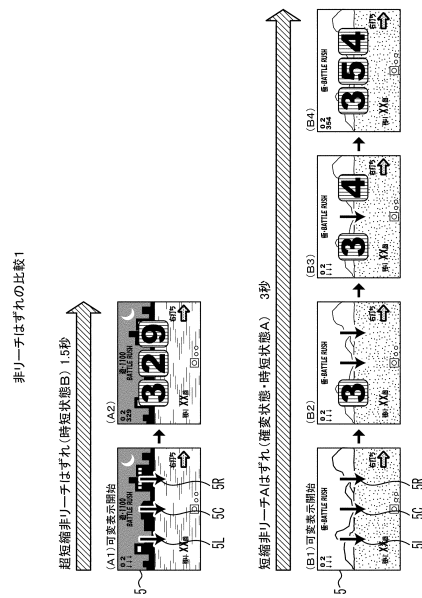
【図 1 1 - 5 5】

【图 11-55】



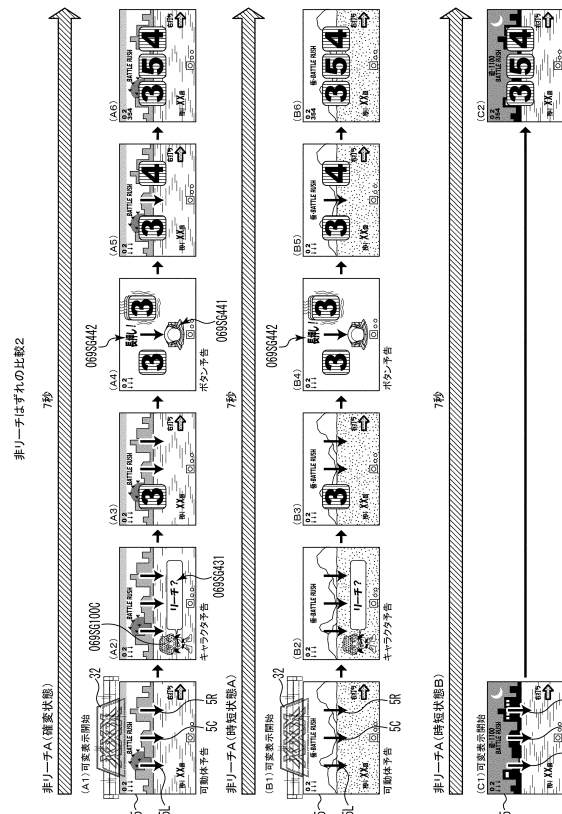
【図 1 1 - 5 6】

【図 11-56】



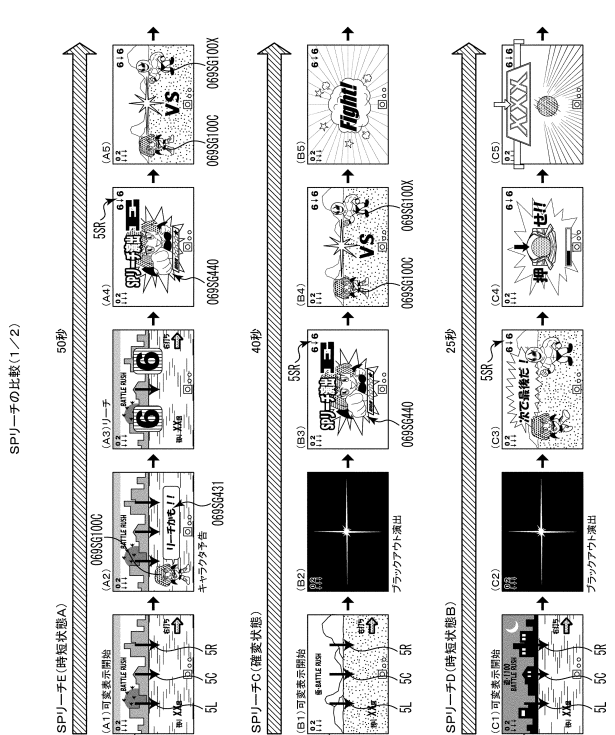
【図 11-57】

【图 1 1—5 7】



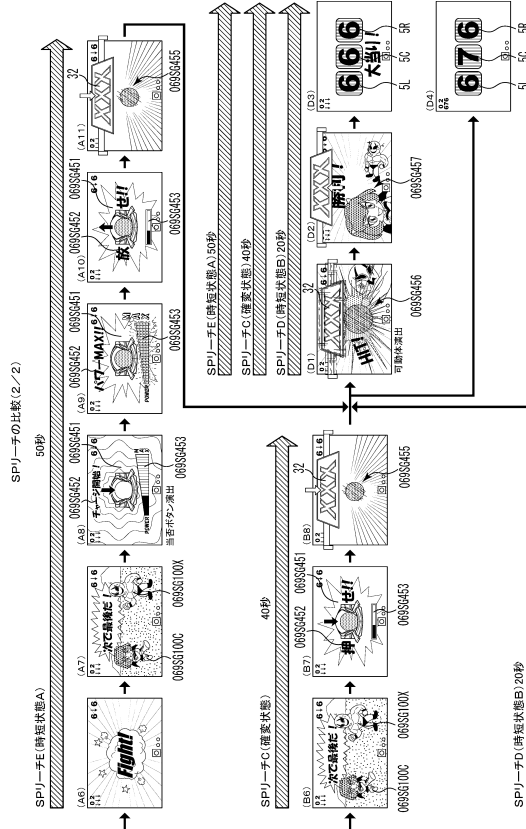
【図 1 1 - 5 8】

【图 11-58】



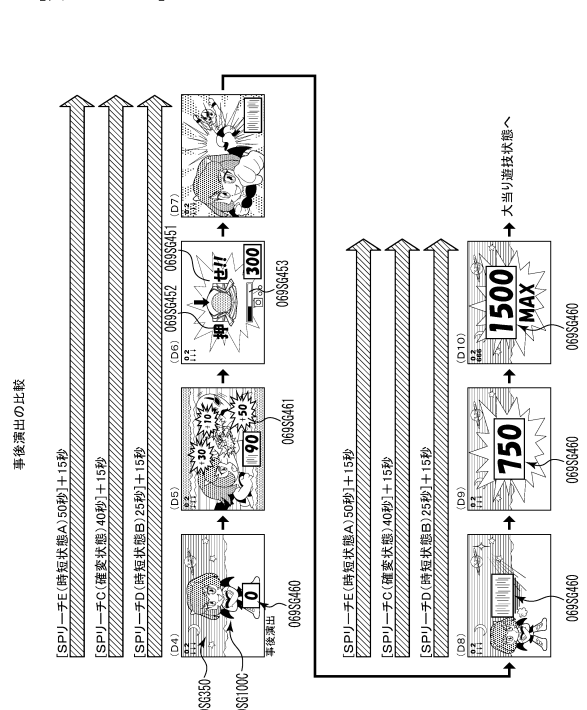
【図 11-59】

【図 11-59】



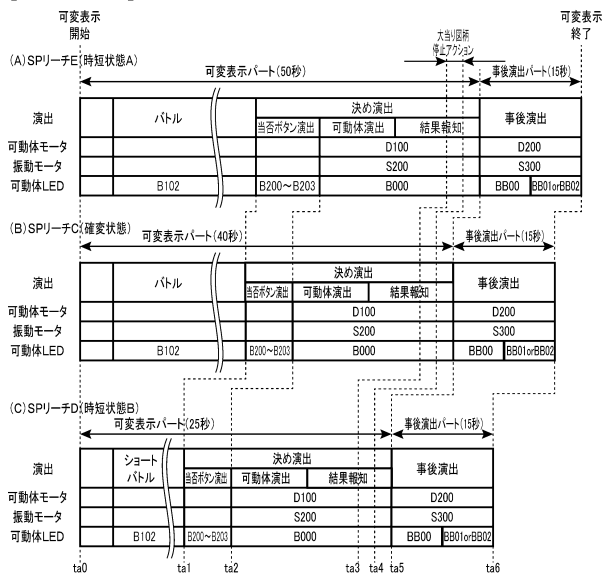
【図 11-60】

【図 11-60】



【図 11-61】

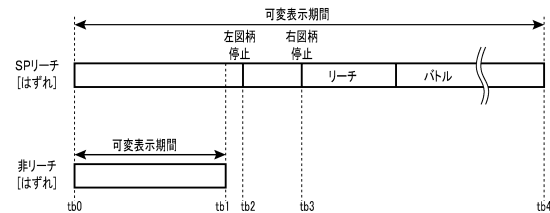
【図 11-61】



ta1~ta2は、(B)(C)のみ共通 ta3~ta4は共通 ta5~ta6 (図柄確定期間) は共通

【図 11-62】

【図 11-62】



10

20

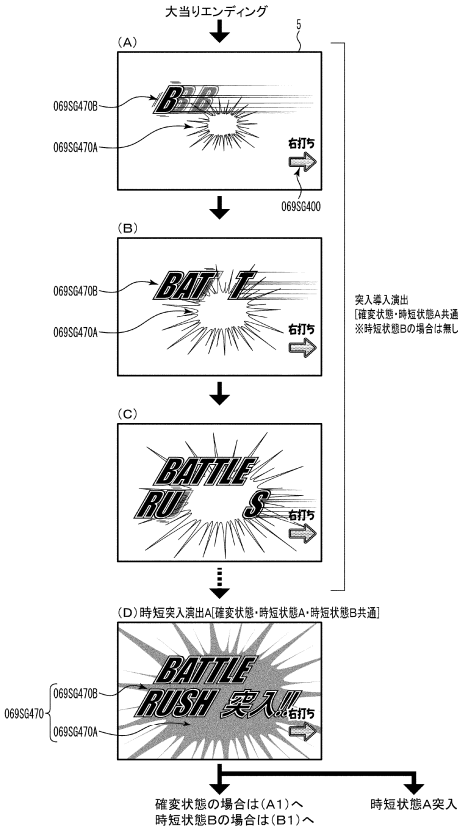
30

40

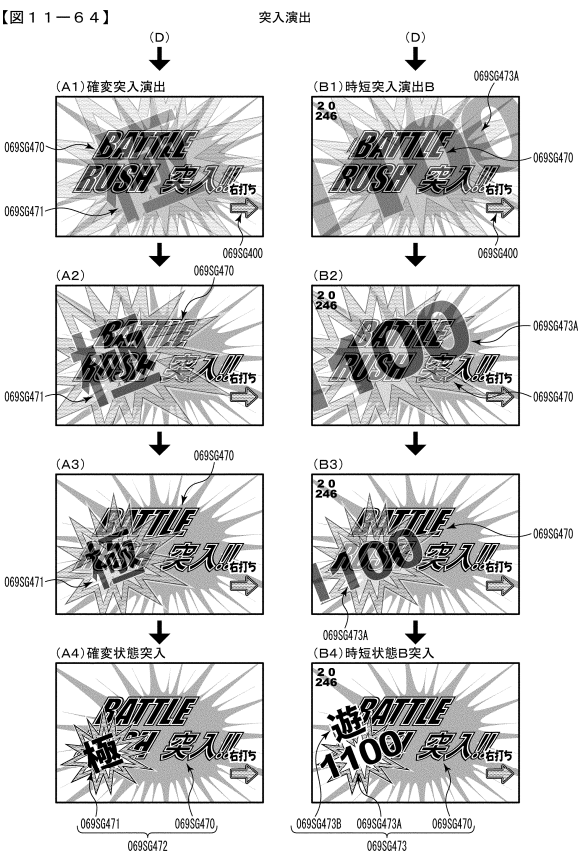
50

【図 1 1 - 6 3】

【図 1 1 - 6 3】



【図 1 1 - 6 4】



10

20

【図 1 1 - 6 5】

【図 1 1 - 6 5】 特徴部 0 6 9 S G 実施の形態 2

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	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

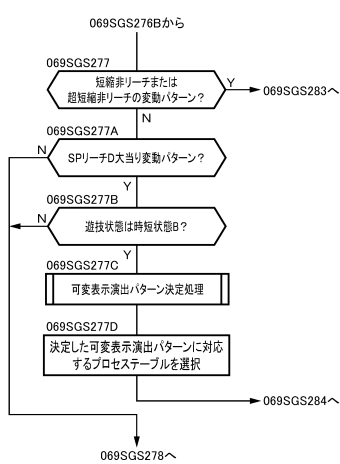
変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

(C)大当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非経由A	7000+15000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	10
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000+15000	90

【図 1 1 - 6 6】

【図 1 1 - 6 6】



30

40

50

【図 11-67】

【图 11-67】

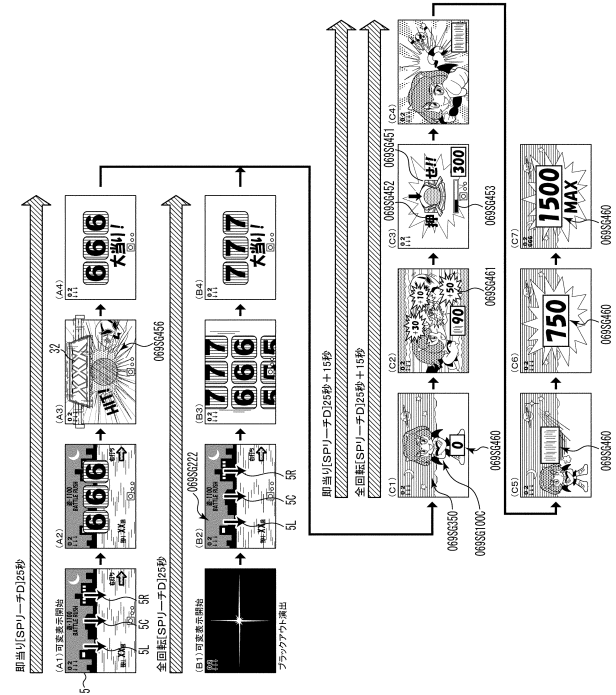
可変表示演出パターン決定テーブル[時短状態B]

演出態様	大当りC(10R)	大当りA、B(6R)
即当り演出	10	70
全回転演出	90	30

(数値は判定値数)

【図 11-68】

【图 11-68】



【図 11-69】

【图 11-69】

遊技状態別の各種動作例

項目	内容	時短状況B (110回)	確実状況 (110回)	時短状況A (110回)
D1	リーチ態様を確しやすい 大当り変動ゲームの決定割合	高 (90%)	低 (5%)	低 (5%)
D2	「当番ボタン」演出なく「可動体演出」を 実行するGSリーチ①(即当り・全回転) 大当り変動ゲームの実行割合	高 (90%)	低 (0%)	低 (0%)
D3	保留0の場合における短縮変動ゲームの 決定割合	高 (100%)	低 (0%)	低 (0%)
D4	大当り①(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 12-1】

【图 12-1】

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 残り時間に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 残り時間に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)大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

(C2)大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

(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	確率制御※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vツタ・ショー開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の当りまで)	110回 (110回以内の当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vツタ・ロッグ開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の当りまで)	110回 (110回以内の当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vツタ・ロッグ開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の当りまで)	110回 (110回以内の当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 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】

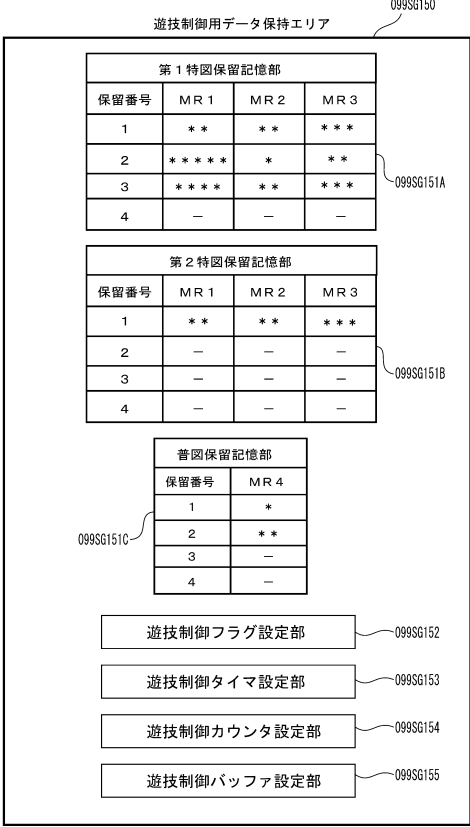
【図 1 2 - 3】

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 $\kappa' = B \times 1100$

(B)
期間値 $\lambda' = F \times 1100$

(C)
期間値 $\mu' = J \times 1100$

(A)～(C)より、各代数に本特微部における数値を代入すると、
 $\kappa' > \lambda' \quad \text{且つ} \quad \mu' > \lambda'$

κ' ：時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ' ：時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ' ：確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2－2 2】

【図 1 2－2 2】

(A)
期間値 $\nu' = A \times 1100$

(B)
期間値 $\xi' = E \times 1100$

(C)
期間値 $\pi' = I \times 1100$

(A)～(C)より、各代数に本特微部における数値を代入すると、
 $\nu' > \xi' \quad \text{且つ} \quad \pi' > \xi'$

ν' ：時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ' ：時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π' ：確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2－2 1】

【図 1 2－2 1】

(A)
期間値 $\nu = A \times 1100$

(B)
期間値 $\xi = E \times 1100$

(C)
期間値 $\pi = I \times 1100$

(A)～(C)より、各代数に本特微部における数値を代入すると、
 $\nu > \xi \quad \text{且つ} \quad \pi > \xi$

ν ：時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ ：時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π ：確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 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A110回の変動表示に占める割合
b	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
c	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
d	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
e	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
f	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
g	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
h	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
i	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
j	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
k	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
l	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
a'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
b'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
c'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
d'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
e'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
f'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
g'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
h'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
i'	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
j'	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
k'	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
l'	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合

10

20

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 1 2 - 3 6】

【図 1 2 - 3 6】

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 3 9 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'	確変状態における 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 1 1 0 0 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	5 8 8 5 0 0 0 m s
ε'	時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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'	確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 1 1 0 0 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	6 1 0 5 0 0 0 m s
θ'	時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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'	確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 1 1 0 0 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	6 3 2 5 0 0 0 m s
λ'	時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 0 m s
μ'	確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 m s
ν'	時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 0 0 6 5 0 0 0 m s
ξ'	時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 6 0 0 0 0 m s
π'	確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間	9 0 2 0 0 0 0 m s
χ'	時短状態 A において 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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'	確変状態において 1 1 0 0 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 1 3 - 1】

【図 1 3 - 1】

特徴部 O 1 8 S G

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 1 3 - 2】

【図 1 3 - 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A	はずれ用変動パターンB	はずれ用変動パターン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)

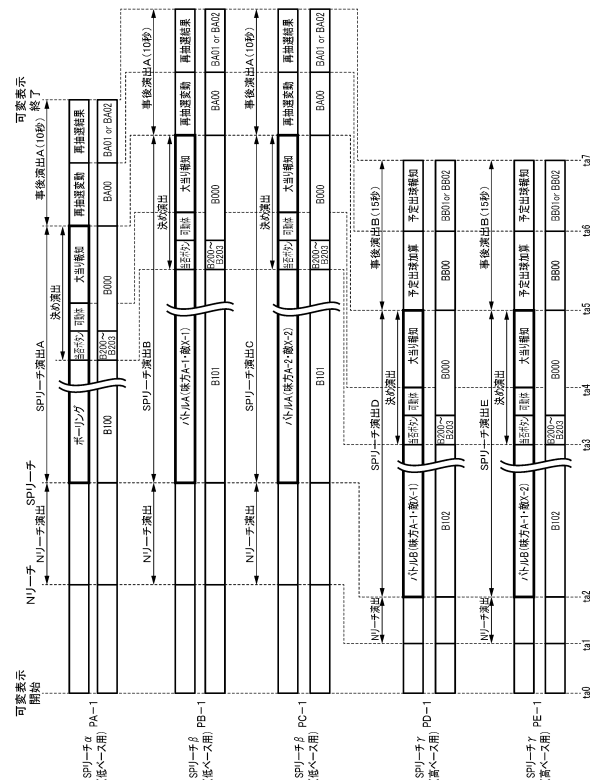
(B) 時短状態 A、確変状態、時短状態 B(高ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンA	はずれ用変動パターンB
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	800
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	100
PA2-2(スーパーリーチ α はずれ)	-	-
PA2-3(スーパーリーチ β はずれ)	-	-
PA2-4(スーパーリーチ γ はずれ)	-	97
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	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 1 3 - 3】

【図 1 3 - 3】



20

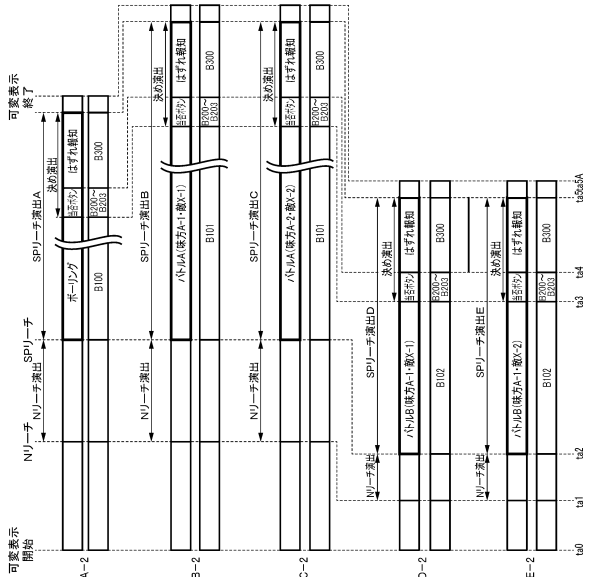
30

40

50

【図 1 3 - 4】

【図 1 3 - 4】



【図 1 3 - 5】

【図 1 3 - 5】

演出種別	内容	キャラクタ	説明
SPIリーチα (低ベース用)	SPIリーチ演出A (PA-1~2)	ホーリング	表示なし
SPIリーチβ (低ベース用)	SPIリーチ演出B (PB-1~2) SPIリーチ演出C (PC-1~2)	味方A-1 vs 敵X-1 バトルA (街)	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
SPIリーチγ (高ベース用)	SPIリーチ演出D (PD-1~2) SPIリーチ演出E (PE-1~2)	味方A-1 vs 敵X-1 バトルB (荒野)	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 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 可動体演出	操作促進表示 表示なし 可動体の落下	ブッシュボタンの操作促進表示、ボタン画像、ゲージ画像を表示。 バトルしていた敵 (PA-1~2は無)
事後演出A (低ベース用) (PA-1PB-1PC-1)	図柄再抽選	表示なし	図柄の再可変表示を開始。 図柄再可変表示の結果を導出。 図柄昇格で確率変動大当りの確定を報知。
事後演出B (高ベース用) (PD-1PE-1)	大当り種別の報知	味方A-1 vs 敵X-1 味方A-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報知。

(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 - 6】

【図 1 3 - 6】

SPIリーチ演出及び事後演出における動作態様			
演出種別	SPIリーチ演出	事後演出	
SPIリーチ演出A (PA-1)	ホーリング/バトル	演出種別/予当出球数	演出種別/予当出球数
SPIリーチ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2
SPIリーチ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2

SPIリーチ演出及び事後演出における動作態様			
演出種別	SPIリーチ演出	事後演出	
SPIリーチ演出A (PA-1)	ホーリング/バトル	演出種別/予当出球数	演出種別/予当出球数
SPIリーチ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2
SPIリーチ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2

SPIリーチ演出及び事後演出における動作態様			
演出種別	SPIリーチ演出	事後演出	
SPIリーチ演出A (PA-1)	ホーリング/バトル	演出種別/予当出球数	演出種別/予当出球数
SPIリーチ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2
SPIリーチ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2

【図 1 3 - 7】

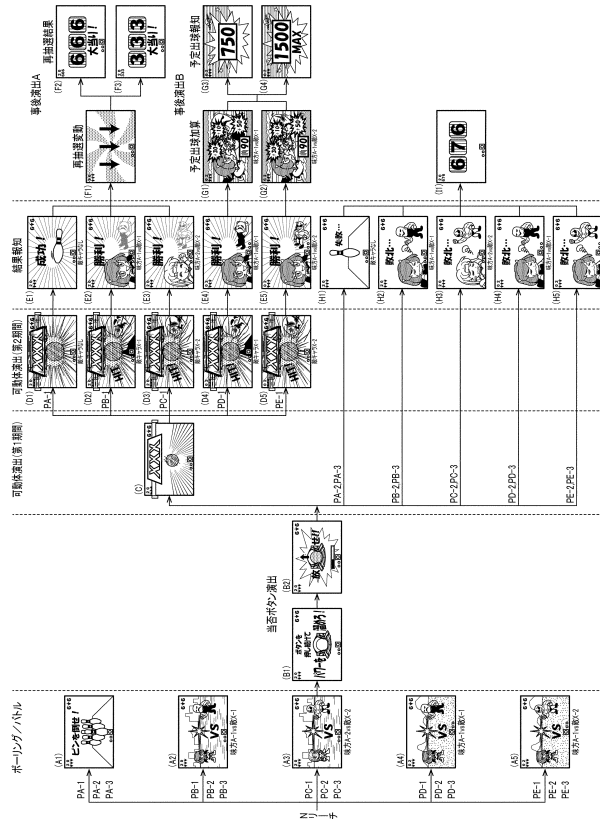
【図 1 3 - 7】

SPIリーチ演出及び事後演出における動作態様			
演出種別	SPIリーチ演出	事後演出	
SPIリーチ演出A (PA-1)	ホーリング/バトル	演出種別/予当出球数	演出種別/予当出球数
SPIリーチ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2
SPIリーチ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2

SPIリーチ演出及び事後演出における動作態様			
演出種別	SPIリーチ演出	事後演出	
SPIリーチ演出A (PA-1)	ホーリング/バトル	演出種別/予当出球数	演出種別/予当出球数
SPIリーチ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2
SPIリーチ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIリーチ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2

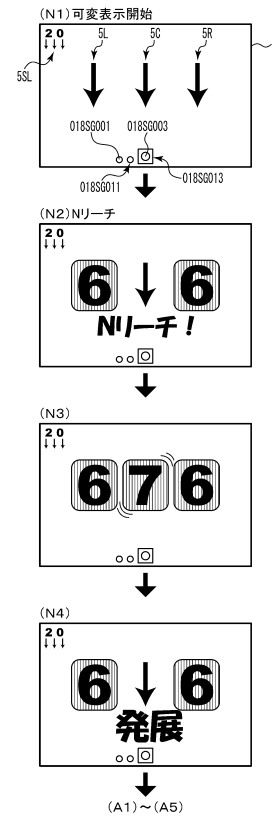
【図 13-8】

【図 13-8】



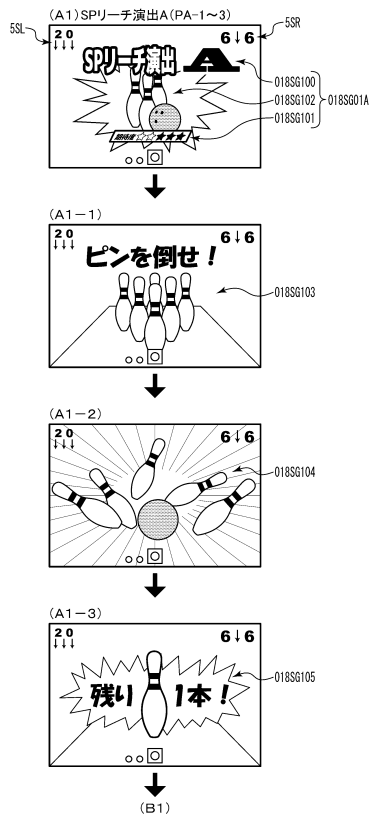
【図 13-9】

【図 13-9】 SPリーチα, β, γの演出動作例



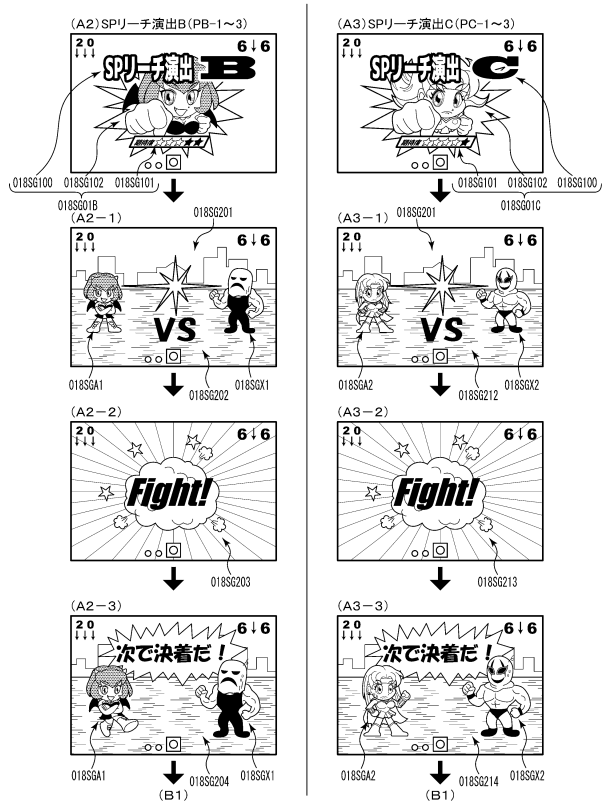
【図 13-10】

【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

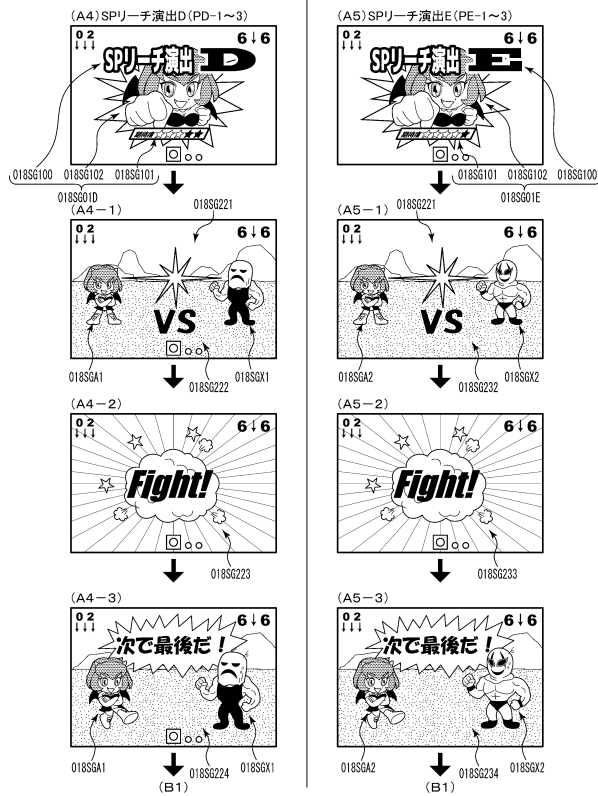
30

40

50

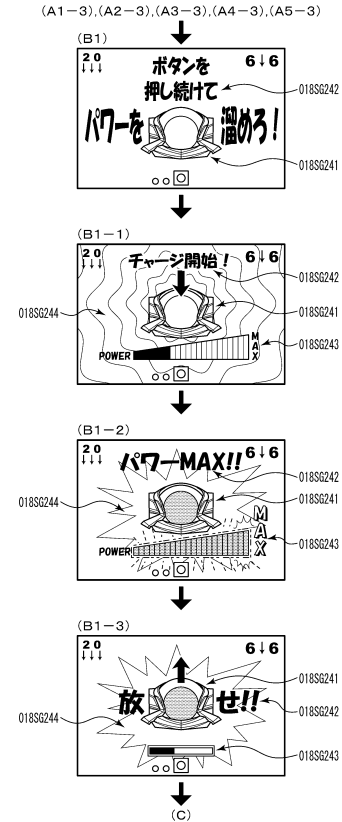
【図 13-12】

【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

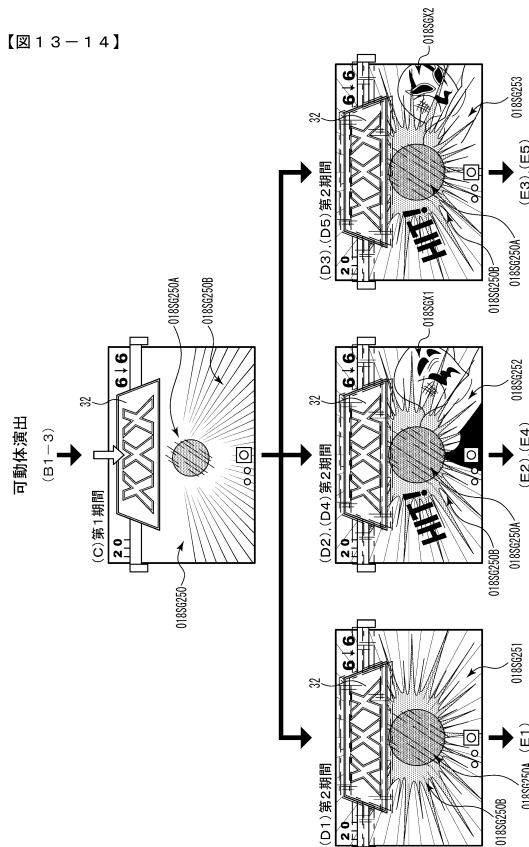


10

20

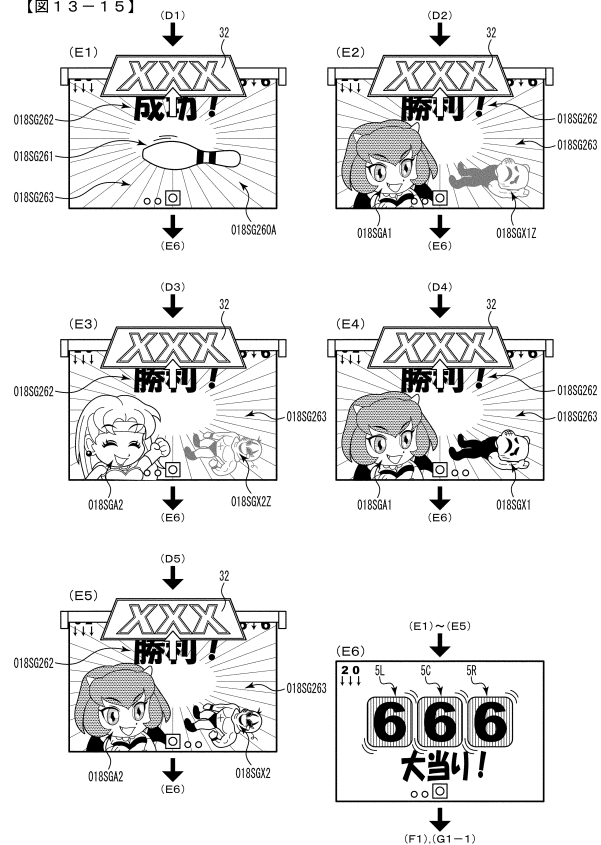
【図 13-14】

【图 13-14】



【図 13-15】

【图 13-15】



30

40

50

【図 13-21】

【図 13-21】

(A) SPIリーチ演出種別決定テーブルA(SPI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)SPIリーチ演出種別決定テーブルC(SPIリーチγ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PD-1	40	60	—	—
PE-1	60	40	—	—
PD-2	—	—	—	60
PE-2	—	—	—	40
PD-3	—	—	—	—
PE-3	—	—	—	—

(数値は判定値数)

※枠右ランプの輝度データは

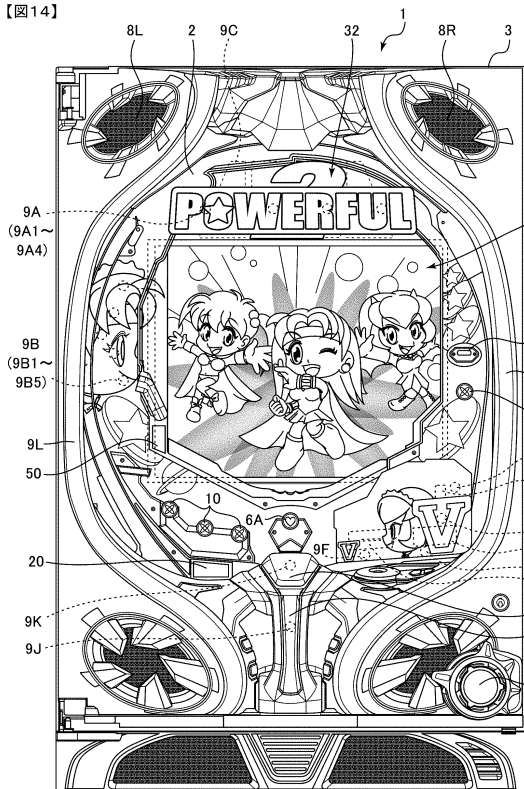
なめらかレインボー発光

枠左ランプの輝度データと対称

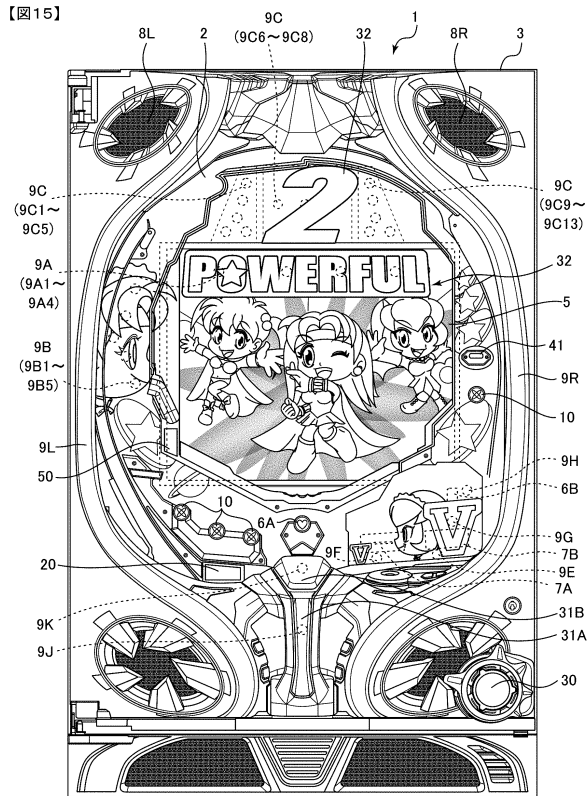
時間[msc]	枠元ラップの確度データ							
	9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12		
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
40	0x04F04F	0x08FC0F	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0x0F0FB0	0x0CF0D0	
	0x06F06F	0x0A0FF0F	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0x0CF0D0	0x0CF0D0	
	0x08F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AFA	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0x0A0FAF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0FC	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0x0CFCFC	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xA0FF0F	0xA0FF0F	0x0F0FB0	
	0x0FD0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0x0CF0D0	0x0CF0D0	0x0F0FB0	
	0x0F0F0F	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AFA	0x0F0FB0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0x0F0FB0	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0FC	0x0F0FB0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0x0F90F5	0x0F50F1	0x2F06F0	0xA0FF0F	0x0F0FB0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0x0CF0D0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AFA	0x0F0FB0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8FC0FC	0x0F0FB0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0x0F10F1	0x2F06F0	0xA0FF0F	0x0F0FB0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0x0F00F0	0x4F08F0	0x0CF0D0	0x9F05F0	0x1F02F0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0x2F02F0	0x6F0AFA	0x0F0FB0	0x7F03F0	0x0F04F0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0x4F04F0	0x8FC0FC	0x0F0FB0	0x5F01F0	0x0F02F0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0x6F06F0	0xA0FF0F	0x0F0FB0	0x3F00F0	0x0F04F0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0x8F08F0	0x0CF0D0	0x9F05F0	0xF10F02	0xF0F0FA	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0xA0FA0F	0xFF0FB0	0x7F03F0	0x0F00FA	0xF0F0FC	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0xCFC0FC	0xF0D0F9	0x5F01F0	0xF02F06	0xF0FA0F	0xB0F70F	0xB0F70F	
	0xFF0F0F	0xF0B0F7	0x3F00F0	0xF04F08	0xF0C0D0	0x9F05F0	0x9F05F0	
	0xF0D0FD	0xF0F050	0xF10F02	0xF0F0FA	0xF0F0FB	0xF0F0FB	0xF0F0FB	
	0xF0B0FB	0x7F03F0	0x0F00FA	0xF0F0FC	0x0F0FB0	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0xF0F0F9	0xF0F010	0xF02F06	0xF0FA0F	0xB0F70F	0x0F0FB0	0x0F0FB0	
	0xF70F70	0x3F00F0	0xF04F08	0xF0C0D0	0x9F05F0	0x1F02F0	0x1F02F0	
	0xF50F50	0xF10F02	0xF0F0FA	0xF0F0FB	0x7F03F0	0x0F04F0	0x0F04F0	
	0xF30F30	0xF0F0FA	0xF0F0FC	0x0F0FB0	0x5F01F0	0x0F02F0	0x0F02F0	
	0xF10F10	0xF02F06	0xF0FA0F	0xB0F70F	0x3F00F0	0x0F04F0	0x0F04F0	
	0xF0F0F0	0x4F08F0	0xF0C0D0	0x9F05F0	0x1F02F0	0x0F04F0	0x0F04F0	
	0xF02F02	0xF0F0FA	0xF0F0FB	0x7F03F0	0x0F00FA	0x0F04F0	0x0F04F0	
	0xF04F0A	0xF0F0FC	0x0F0FB0	0x5F01F0	0x0F02F0	0x0F04F0	0x0F04F0	
	0xF0F0F6	0xF0FA0F	0xB0F70F	0x3F00F0	0x0F04F0	0x0F04F0	0x0F04F0	
	0xF0F08F	0xF0C0D0	0x9F05F0	0x1F02F0	0x0F04F0	0x0F04F0	0x0F04F0	
	0xF0FA0FA	0xF0F0FB	0x7F03F0	0x0F04F0	0x0F04F0	0x0F04F0	0x0F04F0	
	0xF0CFCFC	0x0F0FB0	0x5F01F0	0x0F02F0	0xA0FF0F	0xA0FF0F	0x0F0FB0	
	0xF0F0FF	0xB0F70F	0x3F00F0	0x0F04F0	0x0CF0D0	0x0CF0D0	0x0F0F50	
	0xF0D0FD	0x9F05F0	0x1F02F0	0x0F04F0	0x0FF0FB	0x0FF0FB	0x0F70F3	
	0x0B0FB0	0x7F03F0	0x0F00FA	0x08FC0F	0x0F0DFA	0x0F0DFA	0x0F50F1	
	0x0F90F0	0x50F10F	0x02F06F	0x0A0FFC	0x08B0F7	0x0F30F0	0x0F30F0	
	0x70F70F	0x3F00F0	0x04F08F	0x0CF0D0	0x0F90F5	0x0F12F0	0x0F12F0	
	0x50F50F	0x1F02F0	0x06F0AF	0x0F0FB0	0x0F70F3	0x0F04F0	0x0F04F0	
	0x30F30F	0x0F04F0	0x08FC0F	0x0F0DFA	0x0F50F1	0x2F06F0	0x2F06F0	
	0x10F10F	0x02F06F	0x0A0FFC	0x0F0B0F	0x0F30F0	0x0F30F0	0x0F30F0	
	0x00F00F	0x04F08F	0x0CF0D0	0x0F90F5	0x0F12F0	0x0F04F0	0x0F04F0	
	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x0F04F0	0x0F04F0	

【図 14】

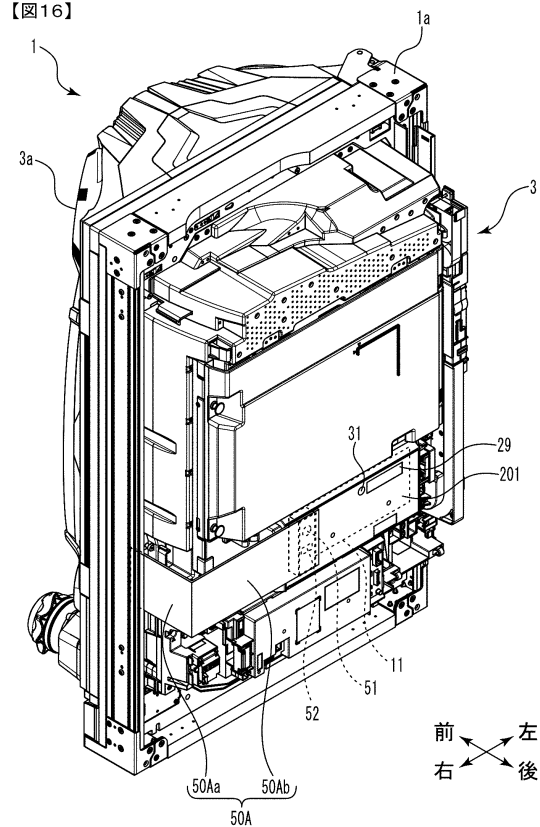
【図14】

[illegible]

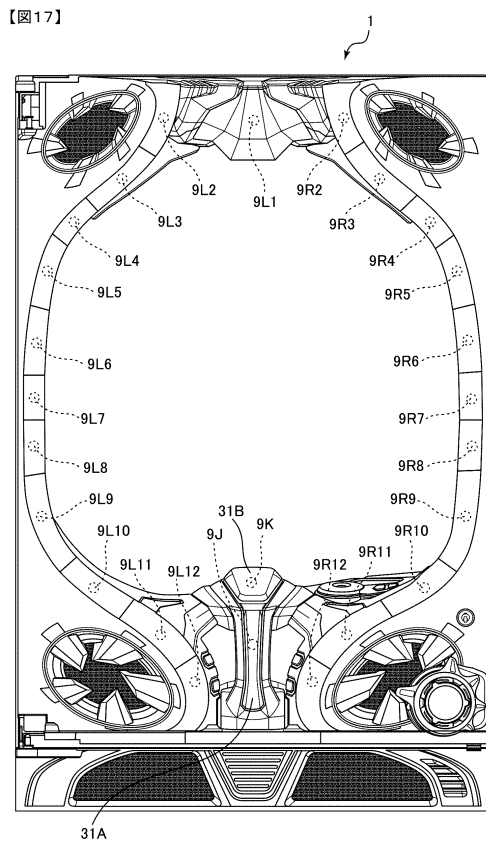
【図 1 5】



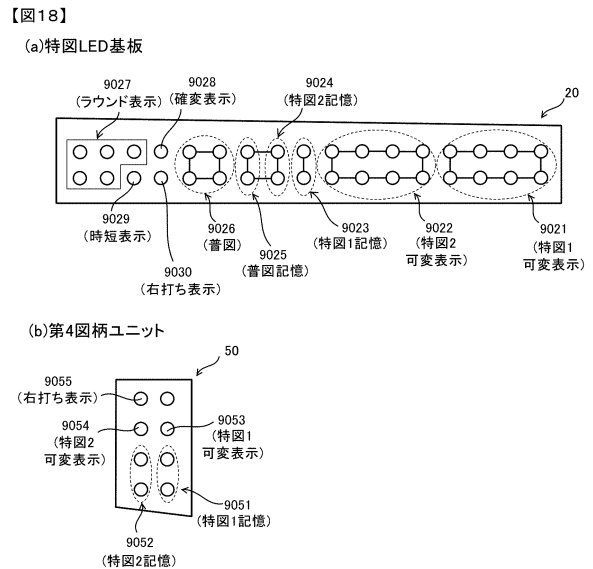
【図 1 6】



【図 1 7】



【図 1 8】



10

20

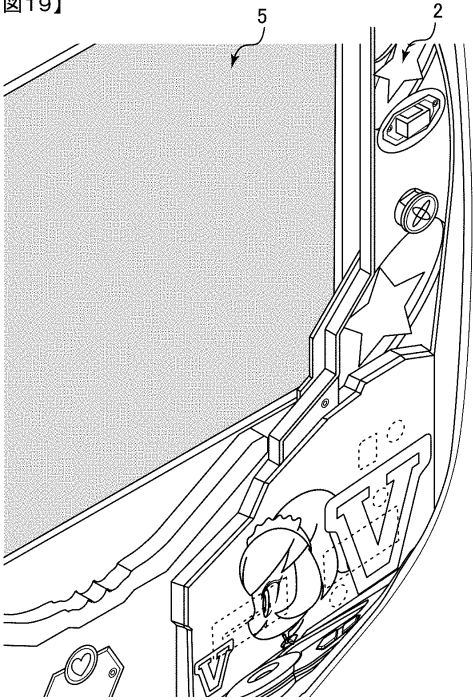
30

40

50

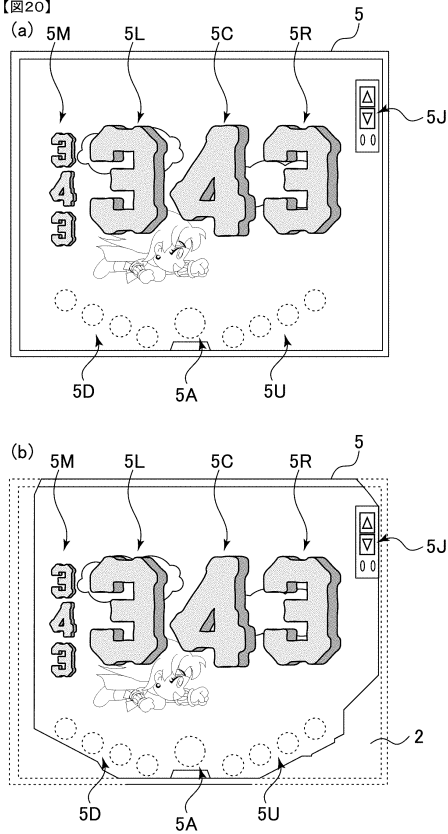
【図 1 9】

【図19】



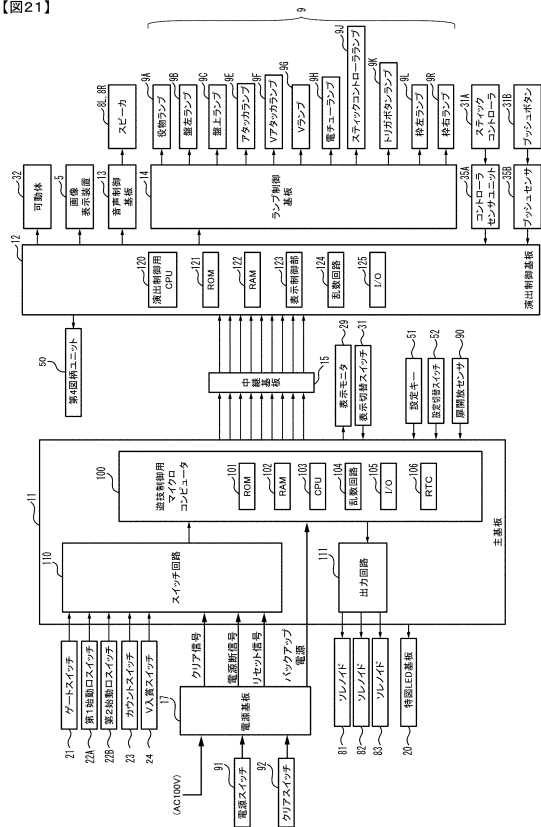
【図 2 0】

【図20】



【図 2 1】

【図21】



【図 2 2】

【図22】

当り種別

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベース (変動50回まで)	3
通常大当り2	低確率	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り1	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り2	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り3	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り4	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り5	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り6	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	5
確変大当り7	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	7
確変大当り8	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10
確変大当り9	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10

【図 2 3】

【図23】

乱数

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 (通常時、確変時共通)	65536
ランダム2	大当り種類判定 (第1特図、第2特図共通)	100
ランダム3	後変動パターン判定 (ハズレ時)	65519
ランダム4	後変動パターン判定 (当り時)	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

【図 2 4】

【図24】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 (最大判定値65536)	大当り確率	ハズレ確率
通常時	205	約1/320	約319/320
確変時	789	約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

10

【図 2 5】

【図25】

MODE	EXT	名前	内容
80	××	前変動パターン××	図柄の前変動パターンの指定(××=前変動パターン番号)
81	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
81	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
84	××	後変動パターン××	図柄の後変動パターンの指定(××=後変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(通常大当り1指定)	通常大当り1に決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(通常大当り2指定)	通常大当り2に決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(通常大当り3指定)	通常大当り3に決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(通常大当り4指定)	通常大当り4に決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(通常大当り5指定)	通常大当り5に決定されていることの指定
8C	07	表示結果7指定(通常大当り6指定)	通常大当り6に決定されていることの指定
8C	08	表示結果8指定(通常大当り7指定)	通常大当り7に決定されていることの指定
8C	09	表示結果9指定(通常大当り8指定)	通常大当り8に決定されていることの指定
8C	10	表示結果10指定(通常大当り9指定)	通常大当り9に決定されていることの指定
8C	11	表示結果11指定(通常大当り10指定)	通常大当り10に決定されていることの指定
8C	12	表示結果12指定(通常大当り11指定)	通常大当り11に決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1図柄図柄の変動開始指定)
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定(第2図柄図柄の変動開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
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	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストラーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当り1を開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当り2を開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	通常大当り3を開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	通常大当り4を開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	通常大当り5を開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	通常大当り6を開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	通常大当り7を開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	通常大当り8を開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	通常大当り9を開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	通常大当り10を開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	通常大当り11を開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	××で示す回数目の大入賞口開放中表示指定(××=01H0〜0FH0)
A2	××	大入賞口開放後指定	××で示す回数目の大入賞口開放後表示指定(××=01H0〜0FH0)
A3	01	大当り終了1指定	通常大当り1を終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当り2を終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	通常大当り3を終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	通常大当り4を終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	通常大当り5を終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	通常大当り6を終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	通常大当り7を終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	通常大当り8を終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	通常大当り9を終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	通常大当り10を終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	通常大当り11を終了することの指定
A0	00	確変判定後通過指定	確変判定後通過への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	××	変動種類コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種類)を指定
G7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
TD	604-0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	604-1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

【図 2 6】

【図26】

前変動パターン(メイン側)		内容	変動時間 [ms]	フレーム数 (約33.3ms/ フレーム)
前変動 番号	前変動パターン コマンド MODE EXT			
1	80 00	通常変動	12700	381
2	80 01	短縮変動	6700	201
3	80 02	超短縮変動	2700	81
4	80 03	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630
5	80 04	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630
6	80 05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80 06	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246
8	80 07	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246
9	80 08	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80 09	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861
11	80 0A	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861
12	80 0B	【疑似3】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

20

30

40

50

【図 27】

【図27】

後変動パターン(メイン側)

後変動番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数 (約33.3ms/ フレーム)
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	擬似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

【図 28】

【図28】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個 保留1個→0個用

後変動番号	後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
	内容		
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)		50074
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)		7700
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)		5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)		1250
6	SP前半(ハズレ)		307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)		249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)		89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動番号	後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
	内容		
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)		57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)		1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)		5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)		1250
6	SP前半(ハズレ)		307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)		249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)		89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動番号	後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
	内容		
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)		57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)		1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)		5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)		1250
6	SP前半(ハズレ)		307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)		249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)		89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動番号	後変動パターン		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
	内容		
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)		57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)		1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)		5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)		1250
6	SP前半(ハズレ)		307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)		249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)		89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図 29】

【図29】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1.2、確変大当り1.2,5,6,7,8用

後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動パターン		ランダム4判定値数 (最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

【図 30】

【図30】

前変動パターン判定

(a)後変動番号1用

前変動番号	前変動パターン		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
	内容		
1	通常変動		251

(b)後変動番号2用

前変動番号	前変動パターン		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
	内容		
2	短縮変動		251

(c)後変動番号3用

前変動番号	前変動パターン		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
	内容		
3	超短縮変動		251

(d)後変動番号4用

前変動番号	前変動パターン		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
	内容		
1	通常変動		251

(e)後変動番号5,6用

前変動番号	前変動パターン		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
	内容		
4	ノーマルリーチ(役物×)		125
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)		126

(f)後変動番号6,10用

前変動番号	前変動パターン		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
	内容		
4	ノーマルリーチ(役物×)		101
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)		100
10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)		50

(g)後変動番号7用

前変動番号	前変動パターン		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
	内容		
5	ノーマルリーチ(役物○)		31
8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)		50
11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)		170

(h)後変動番号11用

前変動番号	前変動パターン		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
	内容		
5	ノーマルリーチ(役物○)		21
8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)		30
11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)		180

(i)後変動番号8用

前変動番号	前変動パターン		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
	内容		
4	ノーマルリーチ(最終リーチ喪失)		1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ喪失)		60
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ喪失)		190

(j)後変動番号12用

前変動番号	前変動パターン		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
	内容		
6	ノーマルリーチ(最終リーチ喪失)		1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ喪失)		50
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ喪失)		200

10

20

30

40

50

【図 3 1】

【図31】

メイン 変動番号	前変動 番号	内容	変動時間 (ms)	フレーム数 (約3.3ms/フレーム)	後変動 番号	内容	変動時間 (ms)	フレーム数 (約3.3ms/フレーム)
1	1	通常変動	12700	381	1	13S変動→非リチチ(ハズレ)	300	9
2	2	短縮変動	4700	291	2	7S変動→非リチチ(ハズレ)	300	9
3	3	超短縮変動	2700	81	3	1S変動→非リチチ(ハズレ)	300	9
4	1	通常変動	12700	381	4	疑似連打→非リチチ(ハズレ)	9300	279
5	4	ノーマルリチチ(役物×)	21000	630	5	ノーマルリチチ(ハズレ)	1760	51
6	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	41500	1245	5	ノーマルリチチ(ハズレ)	1760	51
7	4	ノーマルリチチ(役物×)	21000	630	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
8	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	41500	1245	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
9	10	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	62000	1861	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
10	5	ノーマルリチチ(役物○)	21000	630	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
11	8	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	41500	1245	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
12	11	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	62000	1861	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
13	6	ノーマルリチチ(最終リチチ発展)	21000	630	8	SP前半→最終リチチ(ハズレ)	127700	3834
14	9	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発展)	41500	1245	8	SP前半→最終リチチ(ハズレ)	127700	3834
15	12	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発展)	62000	1861	8	SP前半→最終リチチ(ハズレ)	127700	3834
16	4	ノーマルリチチ(役物×)	21000	630	9	ノーマルリチチ(当り)	16400	492
17	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	41500	1245	9	ノーマルリチチ(当り)	16400	492
18	4	ノーマルリチチ(役物×)	21000	630	10	SP前半(当り)	93300	2801
19	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	41500	1245	10	SP前半(当り)	93300	2801
20	10	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	62000	1861	10	SP前半(当り)	93300	2801
21	5	ノーマルリチチ(役物○)	21000	630	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
22	8	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	41500	1245	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
23	11	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	62000	1861	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
24	6	ノーマルリチチ(最終リチチ発展)	21000	630	12	SP前半→最終リチチ(当り)	142800	4284
25	9	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発展)	41500	1245	12	SP前半→最終リチチ(当り)	142800	4284
26	12	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発展)	62000	1861	12	SP前半→最終リチチ(当り)	142800	4284

【図 3 2】

【図32】

サブ 変動番号	前変動 番号	内容	後変動 番号	内容	メイン 変動番号
1	1	通常変動	1	13S変動→非リチチ(ハズレ)	1
2	2	短縮変動	2	7S変動→非リチチ(ハズレ)	2
3	3	超短縮変動	3	1S変動→非リチチ(ハズレ)	3
4	1	通常変動	4	疑似連打→非リチチ(ハズレ)	4
5	4	ノーマルリチチ(役物×)	5	ノーマルリチチ(ハズレ)	5
6	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	5	ノーマルリチチ(ハズレ)	6
7	4	ノーマルリチチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	7
8	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	8
9	10	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	9
10	5	ノーマルリチチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	10
11	8	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	11
12	11	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	12
13	6	ノーマルリチチ(最終リチチ発展)	8	SP前半→最終リチチ(ハズレ)	13
14	9	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発展)	8	SP前半→最終リチチ(ハズレ)	14
15	12	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発展)	8	SP前半→最終リチチ(ハズレ)	15
16	4	ノーマルリチチ(役物×)	9	ノーマルリチチ(当り)	16
17	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	9	ノーマルリチチ(当り)	17
18	4	ノーマルリチチ(役物×)	10	SP前半(当り)	18
19	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	10	SP前半(当り)	19
20	10	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	10	SP前半(当り)	20
21	5	ノーマルリチチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	21
22	8	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	22
23	11	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	23
24	6	ノーマルリチチ(最終リチチ発展)	12	SP前半→最終リチチ(当り)	24
25	9	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発展)	12	SP前半→最終リチチ(当り)	25
26	12	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発展)	12	SP前半→最終リチチ(当り)	26

10

【図 3 3】

【図33】

(a)群予告抽選(ステージA時)

後変動 番号	群予告			
	6人群	爆チュー群	ポインゴ群	実行なし
6～8 (ハズレ)	13%	0%	2%	85%
10～12 (当り)	55%	0%	30%	20%

※後変動番号6～8の選択率≒319/320*1/102≒1/102
後変動番号10～12の選択率≒1/320*1/1.1≒1/320

ハズレかつ群予告ありの確率≒0.15%
当りかつ群予告ありの確率 ≒0.27%
⇒群予告の信頼度≒64%

(b)群予告抽選(ステージB時)

後変動 番号	群予告			
	6人群	爆チュー群	ポインゴ群	実行なし
6～8 (ハズレ)	0%	8%	2%	90%
10～12 (当り)	0%	60%	30%	20%

ハズレかつ群予告ありの確率≒0.10
当りかつ群予告ありの確率 ≒0.28%
⇒群予告の信頼度≒74%

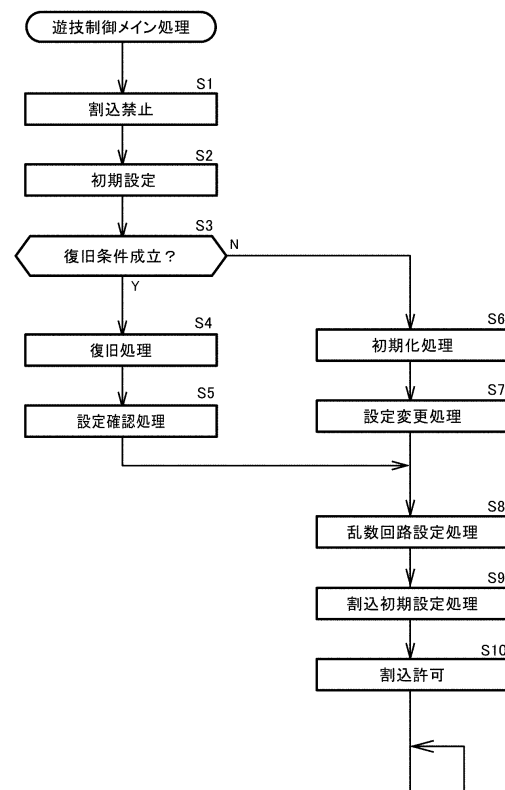
(c)SP前半タイトル予告抽選(ステージB時)

後変動 番号	SP前半タイトル予告(タイトルの色変化)の有無	
	あり	なし
6～8 (ハズレ)	20%	80%
10～12 (当り)	80%	20%

ハズレかつSP前半タイトル予告ありの確率≒0.20%
当りかつSP前半タイトル予告ありの確率 ≒0.25%
⇒SP前半タイトル予告の信頼度≒56%

【図 3 4】

【図34】



20

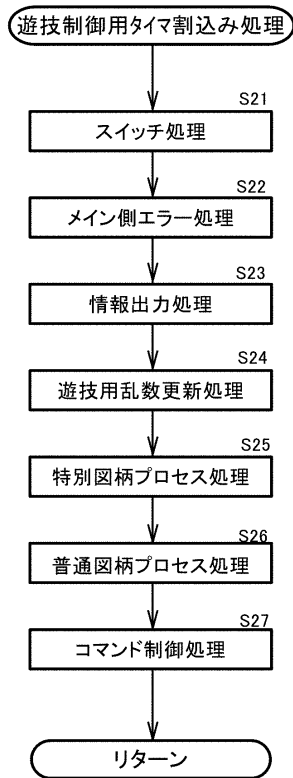
30

40

50

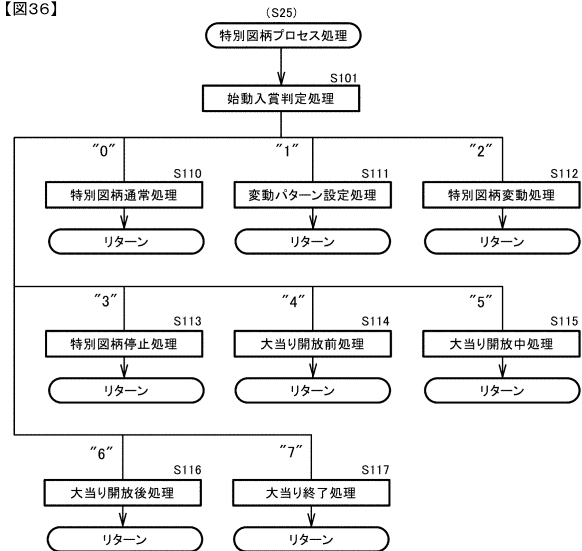
【図 3 5】

【図35】



【図 3 6】

【図36】

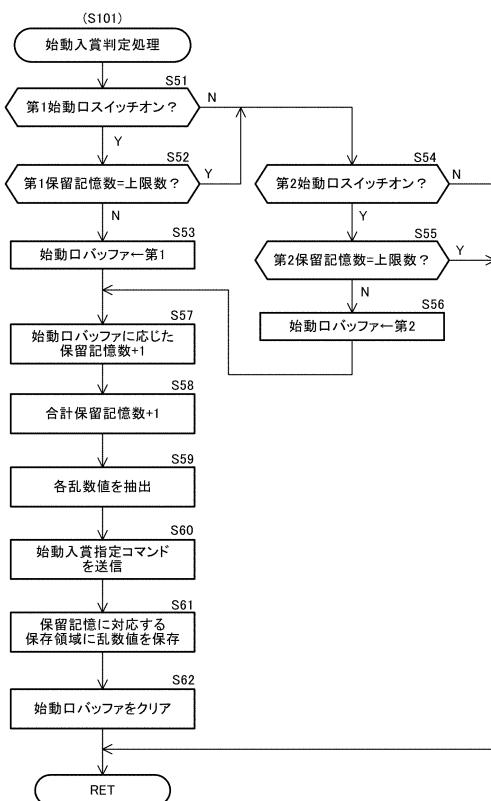


10

20

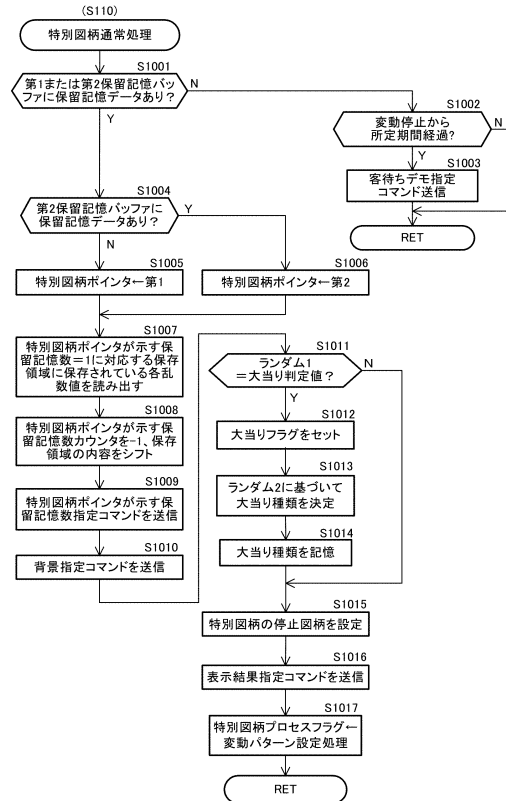
【図 3 7】

【図37】



【図 3 8】

【図38】



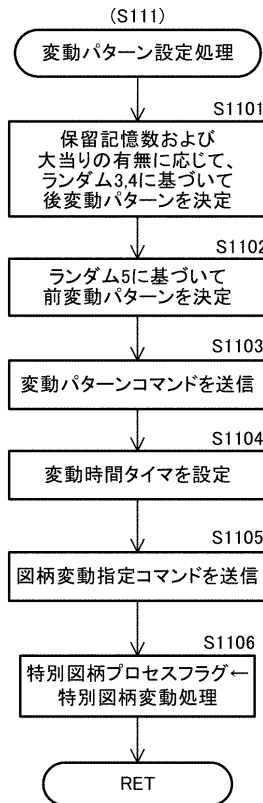
30

40

50

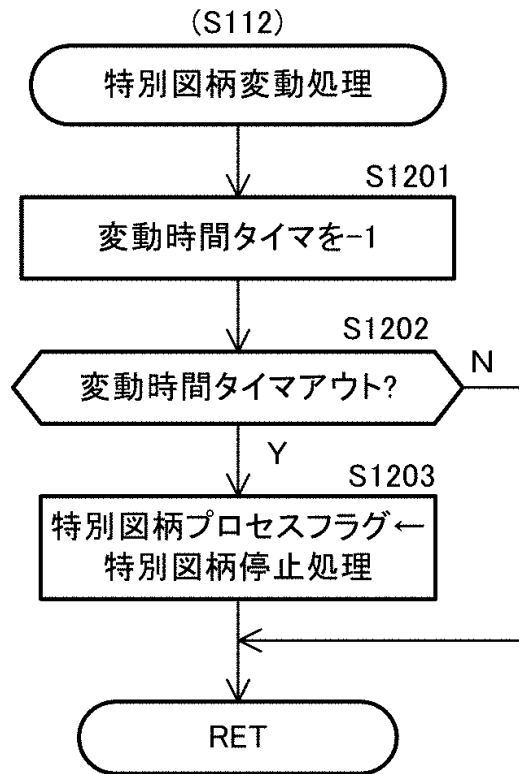
【図 39】

【図39】



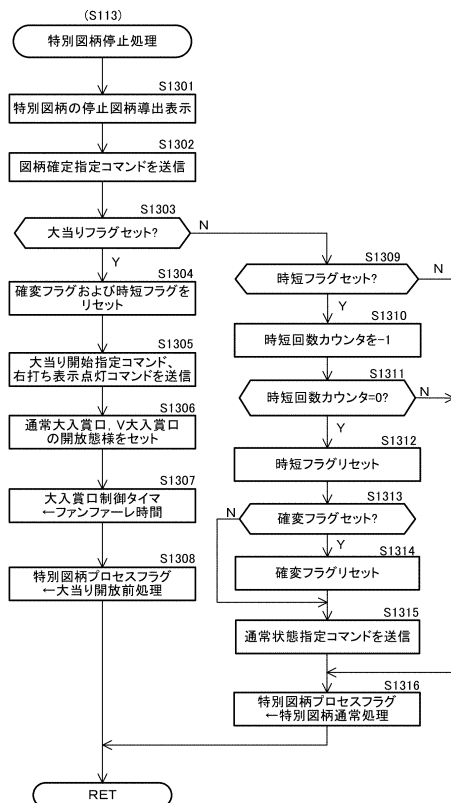
【図 40】

【図40】



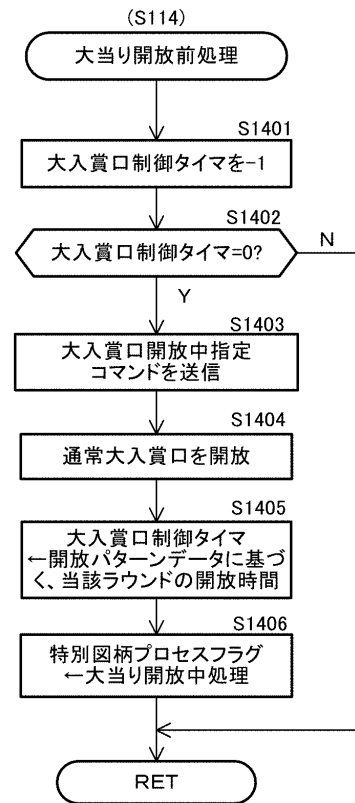
【図 41】

【図41】



【図 42】

【図42】



10

20

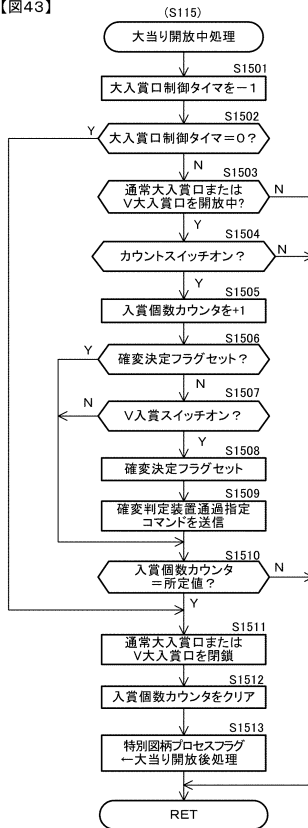
30

40

50

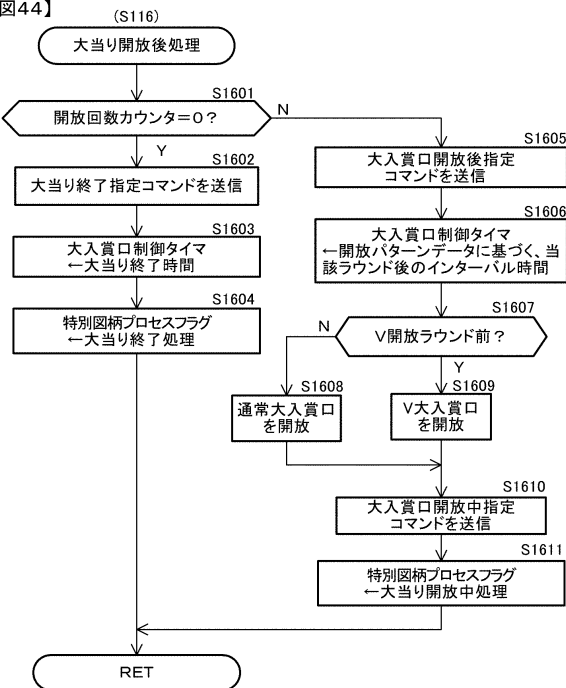
【図 4 3】

【図43】



【図 4 4】

【図44】

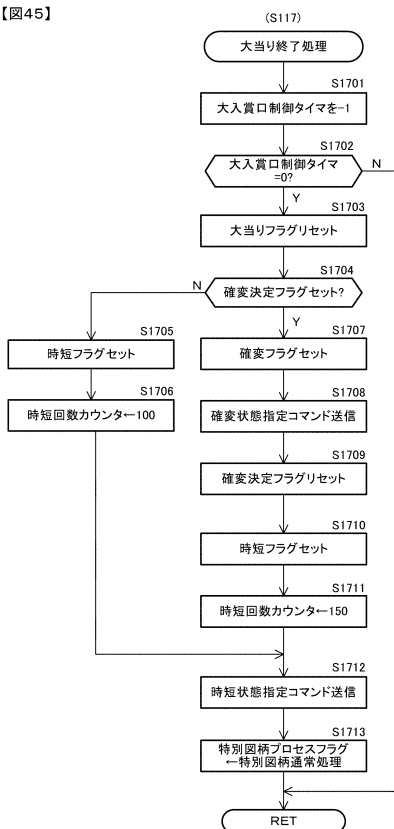


10

20

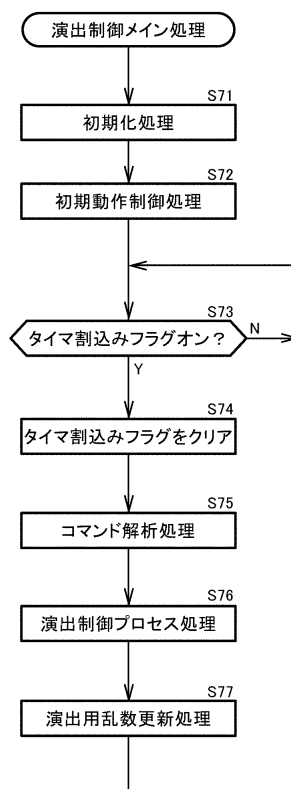
【図 4 5】

【図45】



【図 4 6】

【図46】



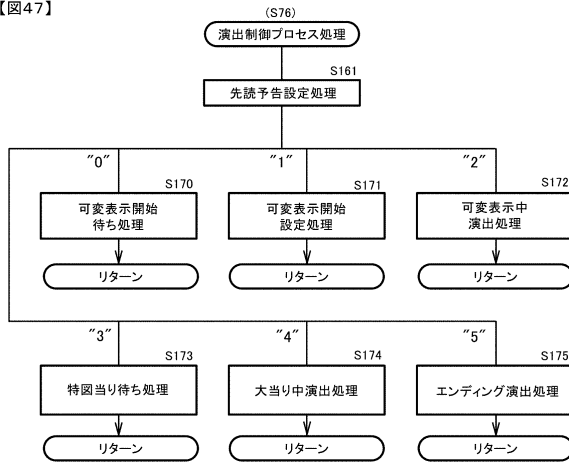
30

40

50

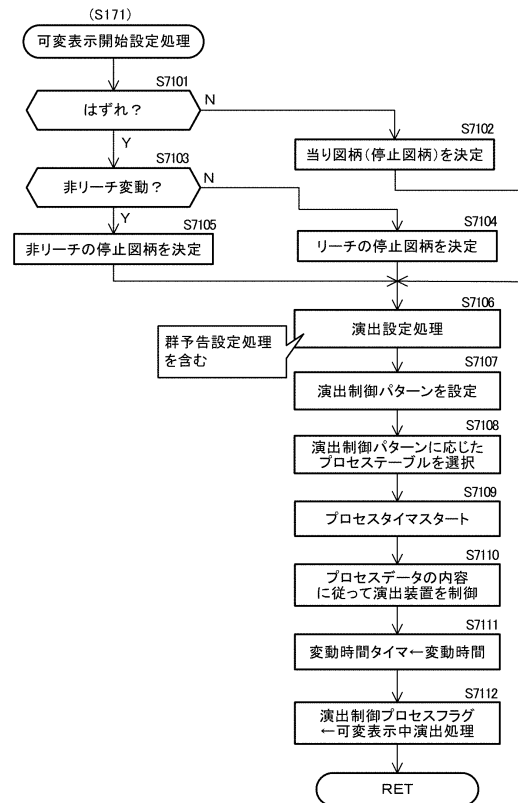
【図 47】

【図47】



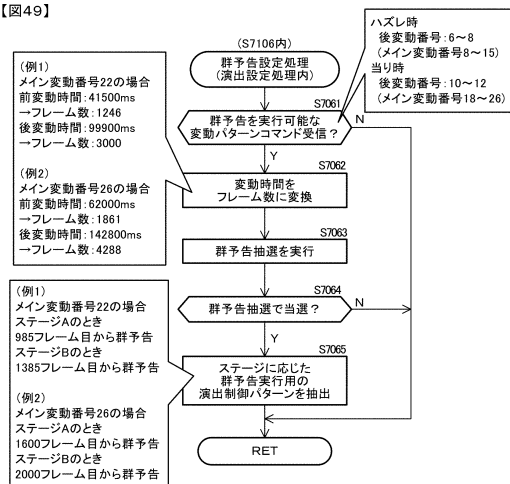
【図 48】

【図48】

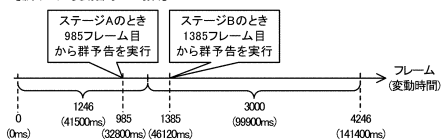


【図 49】

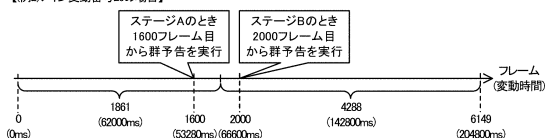
【図49】



【例1】メイン変動番号22の場合

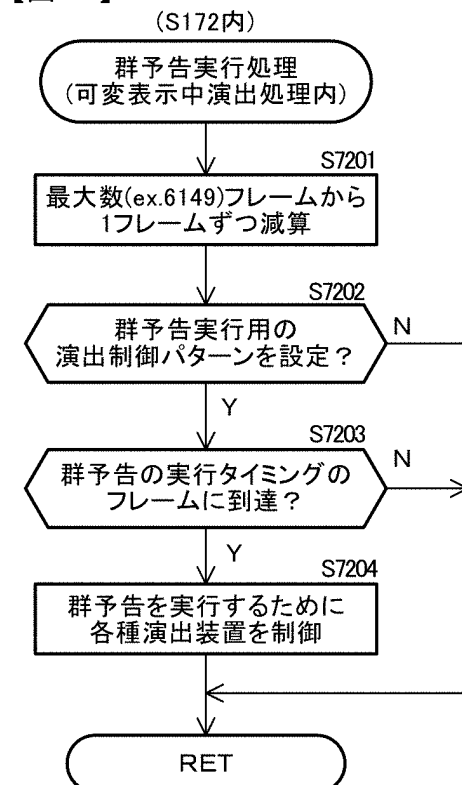


【例2】メイン変動番号26の場合



【図 50】

【図50】



10

20

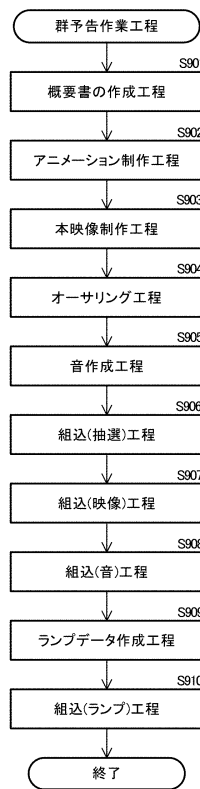
30

40

50

【図 5 1】

【図51】

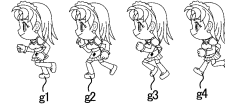


【図 5 2】

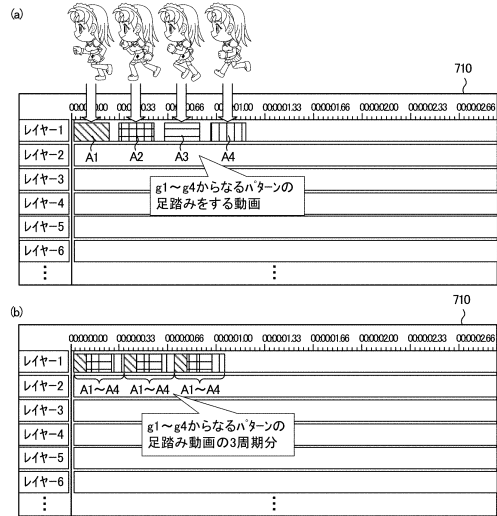
【図52】

本映像制作工程

STEP1: キャラクタ画像の準備



STEP2: キャラクタが足踏みをする動画の作成



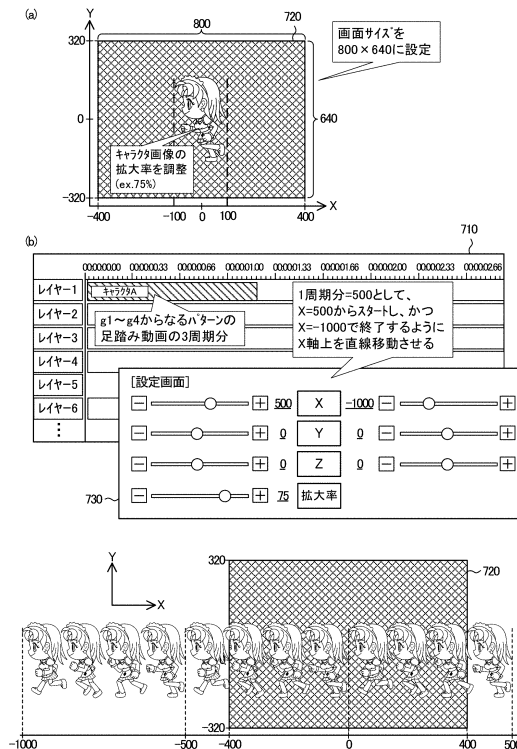
足踏み動画データを出力
(他のキャラクターも同様の作業で足踏み動画を作成)

【図 5 3】

【図53】

本映像制作工程

STEP3: キャラクタが進行する動画の作成

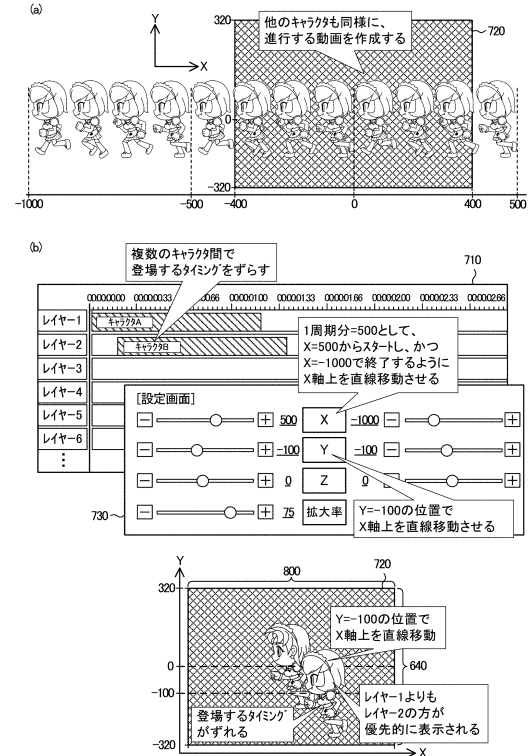


【図 5 4】

【図54】

本映像制作工程

STEP4: 複数のキャラクターが進行する動画の作成



10

20

30

40

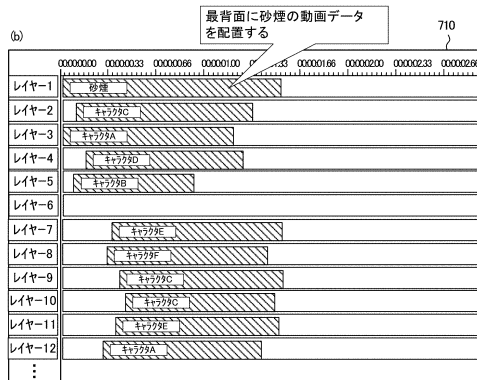
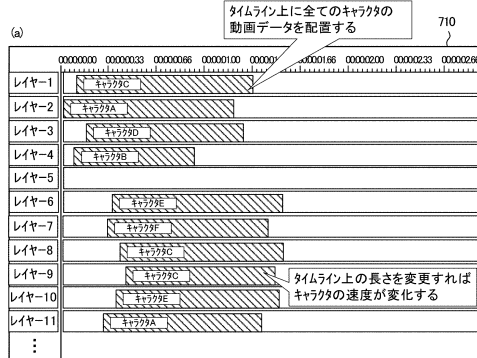
50

【図 5 5】

【図55】

本映像制作工程

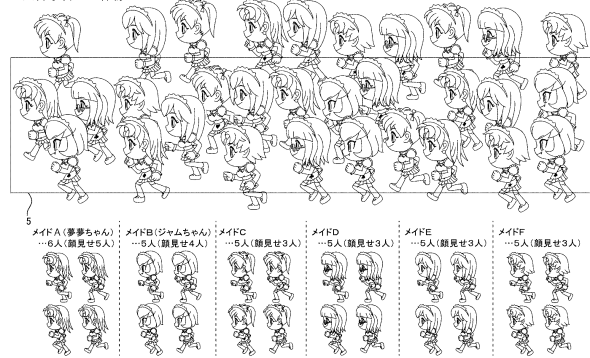
STEP5: 群予告動画の作成



【図 5 6】

【図56】

6人群予告の全体像



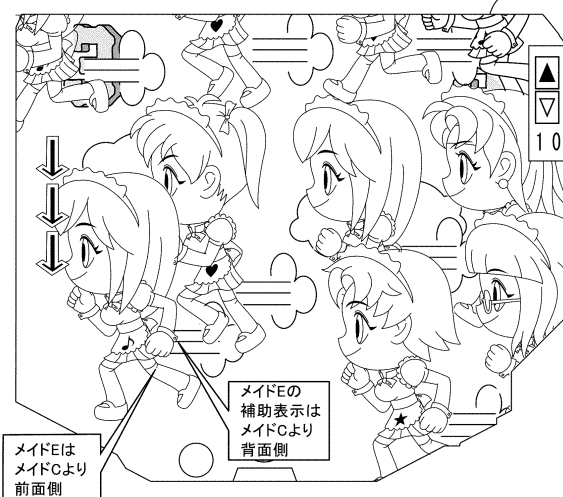
10

20

【図 5 7】

【図57】

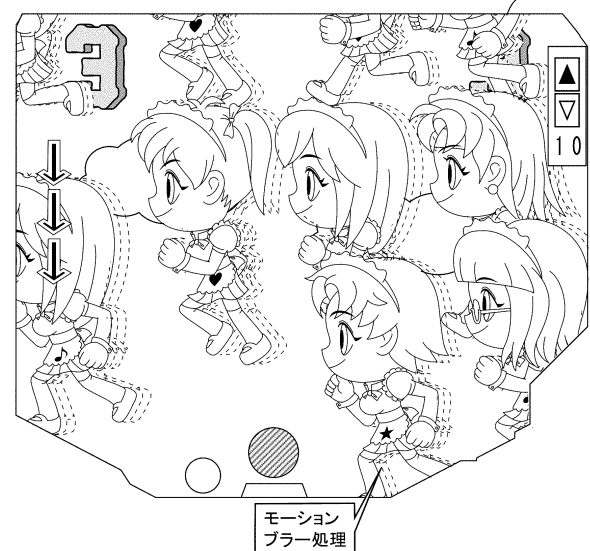
補助表示



【図 5 8】

【図58】

モーションブラー処理



30

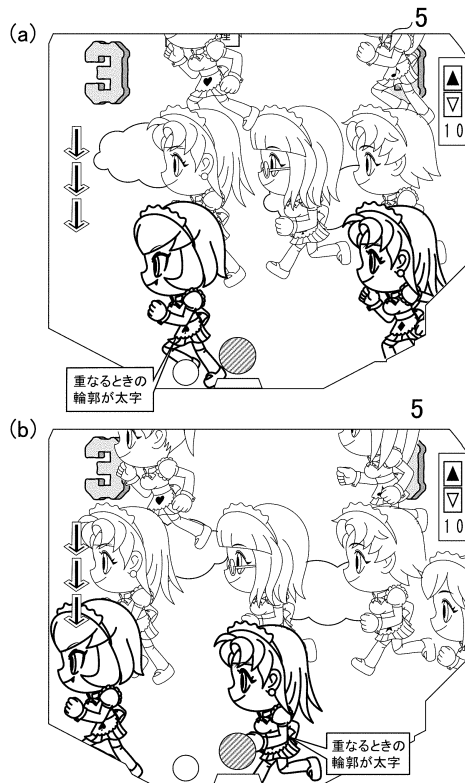
40

50

【図 5 9】

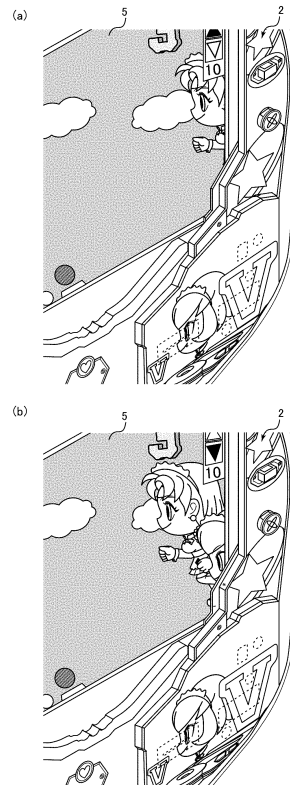
【図59】

キャラクタが重なるときの輪郭



【図 6 0】

【図60】



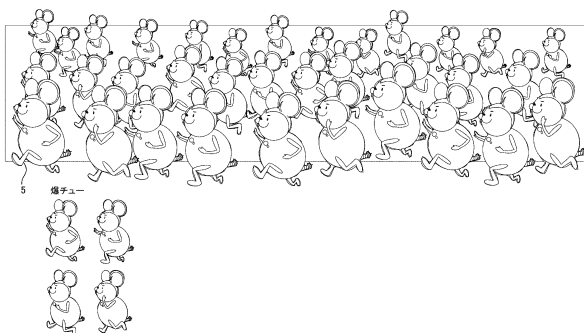
10

20

【図 6 1】

【図61】

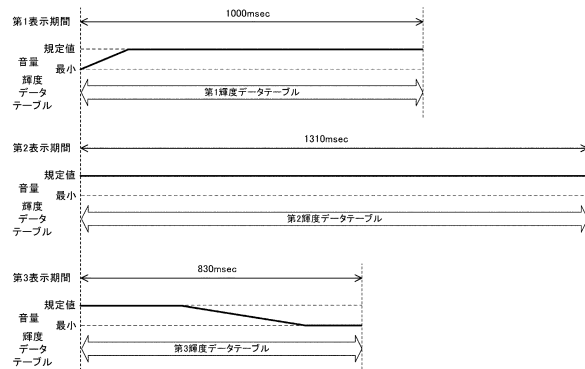
爆チュー群予告の全体像



【図 6 2】

【図62】

群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル



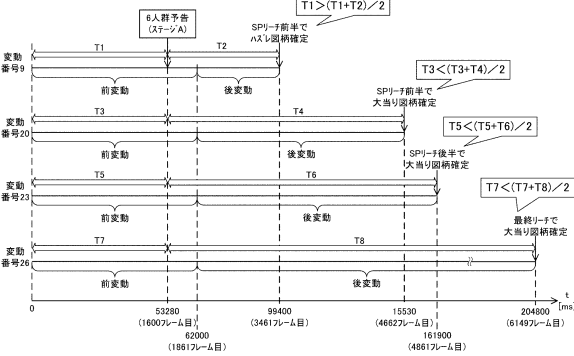
30

40

50

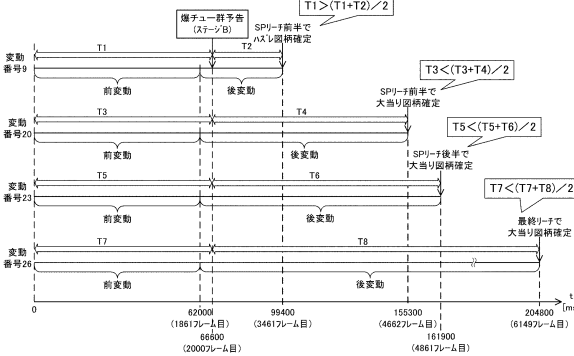
【図 6 3】

【図63】
ステージAにおける8人群予告の発生タイミング



【図 6 4】

【図64】
ステージBにおける爆チュー群予告の発生タイミング



10

【図 6 5】

【図65】
群予告輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右&左)	3140
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3140
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3140
盤上ランプ(役物の背面側付近)	3140
アタッカランプ	3140

【図 6 6】

【図66】
群予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	1000msec間 (第1表示期間)	1310msec間 (第2表示期間)	830msec間 (第3表示期間)
枠ランプ(右&左)	W1	W2	W3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1	Y2	Y3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1	L2	L3
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U1	U2	U3
アタッカランプ	A1	A2	A3

20

枠ランプに関する孫テーブルの特徴

比較項目	W1	W2
高輝度の点灯箇所	少	多
切替間隔	長い(100msec) 等間隔(100msec)	短い(50~80msec) 非等間隔(50~80msec)
点灯パターン	群予告の進行方向にあわせて 高輝度で点灯	複数箇所に戻って 高輝度で点灯
最初の輝度データ	全て消灯or低輝度	高輝度の点灯箇所あり
輝度データのループ	なし	あり
不具合対策用の輝度データ(10分間)	あり(T1~T1)	なし

比較項目	W3	
	枠左ランプ	枠右ランプ
切替間隔	短い(10msec)	長い(80msec)
点灯パターン	群予告の進行方向にあわせて 消灯or低輝度で点灯	群予告の進行方向にあわせて 消灯or低輝度で点灯
最初の輝度データ	高輝度の点灯箇所あり	高輝度の点灯箇所あり
最後の輝度データ	全て消灯or低輝度	全て消灯or低輝度
輝度データのループ	なし	なし
不具合対策用の輝度データ(10分間)	あり(T3~38)	あり(T3~38)

30

40

50

【圖 6 7】

【図67】

[illegible]

(b) 群予告輝度データテーブル
(棒ランプ用添付テーブルW2)

[illegible]

(c) 群予告頻度データテーブル
(枠ランプ用種テーブルW3)

[illegible]

【圖 69】

【図69】

(a)群平均値データテーブル
(縦左平均値データテーブルL1)

時間[ms]	縦左平均値データ
100(T1-1)	0x11111
100(T1-2)	0x11111
100(T1-3)	0x11111
100(T1-4)	0x11111
100(T1-5)	0x11111
100(T1-6)	0x11111
100(T1-7)	0x11116
100(T1-8)	0x11155
100(T1-9)	0x66611
100(T1-10)	0x51111
600000(T1-J-1)	0x61166

単色(WJ)の高輝度は「6」、低輝度は「1」

(b)群予告輝度データテーブル
(盤右ランプ用テーブル12)

時間[msec]	壁をランブの弾度データ
	WWWWW
50(T2-1)	0x11166
70(T2-2)	0x66166
60(T2-3)	0x66611
50(T2-4)	0x11611
70(T2-5)	0x11111
60(T2-6)	0x11166
50(T2-7)	0x61166
70(T2-8)	0x66661
60(T2-9)	0x16611
80(T2-10)	0x11111

(c)群予告輝度データテーブル
(群予告、ブレイク予告テーブル)

時間[msc]	放送チャンネルの放送データ
80(T3-1)	0.55555
80(T3-2)	0.55555
80(T3-3)	0.55555
80(T3-4)	0.55555
80(T3-5)	0.55555
80(T3-6)	0.55555
10(T3-7)	
10(T3-8)	
10(T3-9)	
10(T3-10)	0.55552
10(T3-11)	
10(T3-12)	
10(T3-13)	
10(T3-14)	
10(T3-15)	
10(T3-16)	
10(T3-17)	
10(T3-18)	
10(T3-19)	0.55522
10(T3-20)	
10(T3-21)	
10(T3-22)	
10(T3-23)	
10(T3-24)	
10(T3-25)	
10(T3-26)	0.22222
10(T3-27)	
10(T3-28)	
10(T3-29)	
10(T3-30)	
10(T3-31)	
10(T3-32)	
10(T3-33)	
10(T3-34)	0.22222
10(T3-35)	
10(T3-36)	
10(T3-37)	
10(T3-38)	
60(T3-39)	0.99999

【圖 68】

【図68】

(a) 群符号重複データテーブル
(役物ランプ用テーブルV1)

時間[msec]	役物ランプの強度データ	単色(R)の 高輝度は「6」 低輝度は「1」
	RRRR	
100(T1-1)	0x1111	
100(T1-2)	0x1111	
100(T1-3)	0x1111	
100(T1-4)	0x1111	
100(T1-6)	0x1116	
100(T1-7)	0x6665	
100(T1-8)	0x1165	
100(T1-9)	0x1116	
100(T1-10)	0x5611	
600000(T1-11)	0x6551	

(b)群予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY2)

時間[msc]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
50(T2-1)	0x1611
70(T2-2)	0x1111
60(T2-3)	0x1116
50(T2-4)	0x1166
70(T2-5)	0x1666
60(T2-6)	0x6611
50(T2-7)	0x6611
70(T2-8)	0x1166
60(T2-9)	0x6666
80(T2-10)	0x6611

(c)群予告輝度データテーブル
(投機ランプ用値テーブルY3)

時間[ms]	役物ランブの種別データ
80(17-1)	RRHR
80(17-2)	0.5555
80(17-3)	0.5555
80(17-4)	0.5555
80(17-5)	0.5552
80(17-6)	0.5222
10(17-7)	
10(17-8)	
10(17-9)	
10(17-10)	
10(17-11)	0.2222
10(17-12)	
10(17-13)	
10(17-14)	
10(17-15)	
10(17-16)	
10(17-17)	
10(17-18)	
10(17-19)	0.2222
10(17-20)	
10(17-21)	
10(17-22)	
10(17-23)	
10(17-24)	
10(17-25)	
10(17-26)	
10(17-27)	0.2222
10(17-28)	
10(17-29)	
10(17-30)	
10(17-31)	
10(17-32)	
10(17-33)	
10(17-34)	0.2222
10(17-35)	
10(17-36)	
10(17-37)	
10(17-38)	
600(000-73-39)	0.2222

【図 70】

【図70】

時間(ms)	重なりランダム符号テーブル									
	SC1-SC2	SC3	SC4-SC5	SC6-SC7	SC8-SC9	SC10	SC11	SC12-SC13	SC14	SC15-SC16
100T1-1)	0x1000	0x100	0x100	0x100100	0x000	0x100000	0x100	0x100100	0x100	0x100100
100T1-2)	0x1000	0x100	0x100	0x100100	0x000	0x100000	0x100	0x100100	0x100	0x100100
100T1-3)	0x1000	0x100	0x100	0x100100	0x000	0x100000	0x100	0x100100	0x100	0x100100
100T1-4)	0x1000	0x100	0x100	0x100100	0x000	0x100000	0x100	0x100100	0x100	0x100100
100T1-5)	0x1000	0x100	0x100	0x100100	0x000	0x0A0000	0x200	0x000000	0x200	0x000000
100T1-6)	0x1000	0x100	0x100	0x100100	0x000	0x000000	0x200	0x0A0000	0x200	0x0A0000
100T1-7)	0x000000	0x200	0x000000	0x000000	0x000	0x000000	0x200	0x000000	0x200	0x0A0000
100T1-8)	0x0A0000	0x200	0x0A0000	0x0000	0x000	0x100000	0x200	0x000000	0x200	0x000000
100T1-9)	0x000000	0x200	0x000000	0x0000	0x000	0x100000	0x200	0x000000	0x200	0x100100
100T1-10)	0x0A0000	0x200	0x0A0000	0x0000	0x000	0x000000	0x200	0x000000	0x200	0x000000

(b)群平均輝度データテーブル
(解上ランダム型タイプH.112)

時間[msec]	9C1 9C2	9C3	9C4 9C5	9C6 9C7	9C8 9C10	9C11	9C12 9C13	9C14
	RGB R	RGB R	RGB R	W W	RGB R	RGB R	RGB R	RGB R
7072-1	0A00A0	0A00	0A00100	00000	0A1001	0A00	0A10101	0A00
7072-2	0A10101	0A00	0A00100	00000	0A1001	0A00	0A10101	0A00
6072-3	0A10010	0A00	0A00A00	00000	0A00A0	0A00	0A100A0	0A00
6072-4	0A10010	0A00	0A10A00	00000	0A00101	0A00	0A00101	0A00
7072-5	0A10101	0A00	0A10101	00000	0A10010	0A00	0A00000	0A00
7072-6	0A10A00	0A00	0A10A00	00000	0A10A00	0A00	0A10101	0A00
5072-7	0A00A00	0A00	0A00000	00000	0A100A0	0A00	0A10101	0A00
7072-8	0A00101	0A00	0A00A00	00000	0A00A00	0A00	0A00101	0A00
7072-9	0A00101	0A00	0A00101	00000	0A00101	0A00	0A10101	0A00
7072-10	0A00A00	0A00	0A10101	00000	0A00101	0A00	0A00101	0A00

(c) 群予告度データテーブル
(群と群の距離データテーブル)

時間[sec]	BC1 BC2	BC3	BC4 BC5	BC6 BC7 BC8	BC9 BC10	BC11	BC12 BC13
	RGB RGB	RGB	RGB RGB	R W W	RGB RGB	RGB	RGB RGB
BC17-1	0x00A0A0	0x0000	0x00A0A0	0x0000	0x00A0A0	0x0000	0x00A0A0
BC17-2	0x00A0A0	0x0000	0x00A0A0	0x0000	0x00A0A0	0x00A0	0x00A0A0
BC17-3	0x00A0A0	0x0000	0x00A0A0	0x0000	0x00A0A0	0x00A0	0x00A0A0
BC17-4	0x00A0A0	0x0000	0x00A0A0	0x0000	0x00A0100	0x00A0	0x001000
BC17-5	0x00A0A0	0x0000	0x00A0A0	0x0000	0x001000	0x00	0x001000
BC17-6	0x00A0A0	0x0000	0x00A0A0	0x0000	0x001000	0x00	0x001000
BC17-7							
BC17-8							
BC17-9							
BC17-10							
BC17-11	0x00A0A0	0x1000	0x00A0100	0x0000	0x0010000	0x1000	0x001000
BC17-12							
BC17-13							
BC17-14							
BC17-15							
BC17-16							
BC17-17							
BC17-18							
BC17-19	0x100100	0x1000	0x001000	0x0000		0x1000	0x001000
BC17-20							
BC17-21							
BC17-22							
BC17-23							
BC17-24							
BC17-25							
BC17-26	0x100100	0x1000	0x001000	0x0000	0x0010000	0x1000	0x001000
BC17-27							
BC17-28							
BC17-29							
BC17-30							
BC17-31							
BC17-32							
BC17-33	0x100100	0x1000	0x001000	0x0000	0x0010000	0x1000	0x001000
BC17-34							
BC17-35							
BC17-36							
BC17-37							
BC17-38							
BC17-39							
60000(17-39)	0x100100	0x1000	0x001000	0x0000	0x0010000	0x1000	0x001000

黄色の文字
 黄色の文字は、ラングが設置されていることを示す。

【図 7 1】

【図71】

(a)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用表A1)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ電圧値
	RGB.RGB	WWW.RGB
100(T1-1)	0x100100	0x111100
100(T1-2)	0x100100	0x111100
100(T1-3)	0x100100	0x112A00
100(T1-4)	0x100A00	0x662900
100(T1-5)	0x100900	0x552A00
100(T1-6)	0x200A00	0x112100
100(T1-7)	0x200900	0x112100
100(T1-8)	0x200100	0x112100
100(T1-9)	0x200100	0x552100
100(T1-10)	0x200A00	0x662900
60000(T1-11)	0x200900	0x552A00

(b)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用表A2)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ電圧値
	RGB.RGB	WWW.RGB
50(T2-1)	0xA00A00	0x111100
70(T2-2)	0xA00100	0x666100
80(T2-3)	0x100A00	0x666A00
50(T2-4)	0x100A00	0x111A00
70(T2-5)	0xA00100	0x111A00
80(T2-6)	0xA00100	0x111100
50(T2-7)	0x100100	0x118A00
70(T2-8)	0x100100	0x666A00
80(T2-9)	0x100A00	0x666A00
80(T2-10)	0x100A00	0x111100

(c)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用表A3)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ電圧値
	RGB.RGB	WWW.RGB
80(T3-1)	0xA00A00	0x555A00
80(T3-2)	0xA00A00	0x555A00
80(T3-3)	0xA00A00	0x552100
80(T3-4)	0xA00100	0x222100
80(T3-5)	0xA00100	0x222100
80(T3-6)	0x100100	0x222100
10(T3-7)		
10(T3-8)		
10(T3-9)		
10(T3-10)	0x100100	0x222100
10(T3-11)		
10(T3-12)		
10(T3-13)		
10(T3-14)		
10(T3-15)		
10(T3-16)		
10(T3-17)		
10(T3-18)	0x100100	0x222100
10(T3-19)		
10(T3-20)		
10(T3-21)		
10(T3-22)		
10(T3-23)		
10(T3-24)		
10(T3-25)		
10(T3-26)	0x100100	0x222100
10(T3-27)		
10(T3-28)		
10(T3-29)		
10(T3-30)		
10(T3-31)		
10(T3-32)		
10(T3-33)		
10(T3-34)	0x100100	0x222100
10(T3-35)		
10(T3-36)		
10(T3-37)		
10(T3-38)		
60000(T3-39)	0x100100	0x222100

【図 7 3】

【図73】

リーチライン輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する表テーブル			
	330msec間 (フラッシュ)	830msec間 (リーチライン)	240msec間 (内外に広がる)	600000msec間 (消える)
枠ランプ(右&左)	W11	W12	W13	W14
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y11	Y12	Y13	Y14
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L11	L12	L13	L14
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U11	—	U13	U14
アタッカランプ	A11	—	A13	A14

群予告よりも
発光するランプ
の数が少ない

リーチラインに
用いられない

【図 7 2】

【図72】

リーチライン輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右&左)	1500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	1500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	1500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	1500
アタッカランプ	1500

10

20

【図 7 4】

【図74】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用表W11)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	RL1.RL2	RL3.RL4	RL5.RL6	RL7.RL8	RL9.RL10	RL11.RL12	— RP2	RR3.RR4	RR5.RR6	RR7.RR8	RR9.RR10	RR11.RR12
30(T11-1)	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	— RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30(T11-2)	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123		0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用表W12)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	RL1.RL2	RL3.RL4	RL5.RL6	RL7.RL8	RL9.RL10	RL11.RL12	— RP2	RR3.RR4	RR5.RR6	RR7.RR8	RR9.RR10	RR11.RR12
30(T12-1)	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	— RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
30(T12-2)	0x00000	0x00000	0x00000A	0x00000	0x00000	0x00000		0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000

(c)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用表W13)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	RL1.RL2	RL3.RL4	RL5.RL6	RL7.RL8	RL9.RL10	RL11.RL12	— RP2	RR3.RR4	RR5.RR6	RR7.RR8	RR9.RR10	RR11.RR12
60(T13-1)	0x00000	0x00000	0x00000A	0x00000	0x00000	0x00000		0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000
60(T13-2)	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000		0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000
60(T13-3)	0x00000	0x00000	0x00000A	0x00000	0x00000	0x00000		0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000
60(T13-4)	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009		0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009

(d)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用表W14)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	RL1.RL2	RL3.RL4	RL5.RL6	RL7.RL8	RL9.RL10	RL11.RL12	— RP2	RR3.RR4	RR5.RR6	RR7.RR8	RR9.RR10	RR11.RR12
100(T14-1)	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	— RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB
	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000		0x00000	0x00000	0x00000	0x00000	0x00000

30

40

50

【図 7 5】

【図75】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY11)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T11-1)	0xAAAA
30(T11-2)	0x3333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY12)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T12-1)	0xA9A9
30(T12-2)	0x9A9A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY13)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T13-1)	0xA9A9
30(T13-2)	0x9A9A

(d)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY14)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
100(T14-1)	0x0000

【図 7 7】

【図77】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU11)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
30(T11-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
30(T11-2)	0x58A58A	0x58A	0x58A58A	0x000	0x58A58A	0x58A	0x58A58A

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU13)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
60(T13-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
60(T13-2)	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000
60(T13-3)	0x009000	0x009	0x000000	0x000	0x000000	0x009	0x000009
60(T13-4)	0x00A009	0x00A	0x00900A	0x000	0x00A009	0x00A	0x00900A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU14)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
100(T14-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000

【図 7 6】

【図76】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL11)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30(T11-1)	0xAAAAA
30(T11-2)	0x33333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL12)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30(T12-1)	0xA9A00
30(T12-2)	0x9A900

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL13)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
60(T13-1)	0xA9A00
60(T13-2)	0x9A900
60(T13-3)	0xA9A9A
60(T13-4)	0x9A9A9

(d)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL14)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
100(T14-1)	0x00000

【図 7 8】

【図78】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA11)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30(T11-1)	0x58A58A	0xAAA58A
30(T11-2)	0x123123	0x333123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA13)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
60(T13-1)	0x000000	0x000000
60(T13-2)	0x000000	0xA9A000
60(T13-3)	0x00900A	0x9A9009
60(T13-4)	0x00A009	0xA9A00A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA14)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000000

10

20

30

40

50

【図 7 9】

【図79】

背景予告輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右&左)	5500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	5500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	5500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	5500
アタッカランプ	5500

【図 8 0】

【図80】

背景予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	200msec間	100msec間	600000msec間
枠ランプ(右&左)	W21	W22	W23
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21	Y22	Y23
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21	L22	L23
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U21	U22	U23
アタッカランプ	A21	A22	A23

群予告と
点灯するランプ
の数が同じ

10

【図 8 1】

【図81】

(a)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW21)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	RL1,RL2 RGB,RGB	RL3,RL4 RGB,RGB	RL5,RL6 RGB,RGB	RL7,RL8 RGB,RGB	RL9,RL10 RGB,RGB	RL11,RL12 RGB,RGB	RR2 RGB,RGB	RR3,RR4 RGB,RGB	RR5,RR6 RGB,RGB	RR7,RR8 RGB,RGB	RR9,RR10 RGB,RGB	RR11,RR12 RGB,RGB
50(T21-1)	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	RR2 RGB,RGB	RR3,RR4 RGB,RGB	RR5,RR6 RGB,RGB	RR7,RR8 RGB,RGB	RR9,RR10 RGB,RGB	RR11,RR12 RGB,RGB
50(T21-2)	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ					
50(T21-3)	0x66666	0x66666	0x66666	0x66666	0x66666	0x66666						
50(T21-4)	0x99999	0x99999	0x99999	0x99999	0x99999	0x99999						

(b)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW22)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	RL1,RL2 RGB,RGB	RL3,RL4 RGB,RGB	RL5,RL6 RGB,RGB	RL7,RL8 RGB,RGB	RL9,RL10 RGB,RGB	RL11,RL12 RGB,RGB	RR2 RGB,RGB	RR3,RR4 RGB,RGB	RR5,RR6 RGB,RGB	RR7,RR8 RGB,RGB	RR9,RR10 RGB,RGB	RR11,RR12 RGB,RGB
20(T22-1)	0x13913	0x13913	0x13913	0x13913	0x13913	0x13913	RR2 RGB,RGB	RR3,RR4 RGB,RGB	RR5,RR6 RGB,RGB	RR7,RR8 RGB,RGB	RR9,RR10 RGB,RGB	RR11,RR12 RGB,RGB
20(T22-2)	0x60260	0x60260	0x60260	0x60260	0x60260	0x60260	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ					

(c)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW23)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	RL1,RL2 RGB,RGB	RL3,RL4 RGB,RGB	RL5,RL6 RGB,RGB	RL7,RL8 RGB,RGB	RL9,RL10 RGB,RGB	RL11,RL12 RGB,RGB	RR2 RGB,RGB	RR3,RR4 RGB,RGB	RR5,RR6 RGB,RGB	RR7,RR8 RGB,RGB	RR9,RR10 RGB,RGB	RR11,RR12 RGB,RGB
240(T23-1)	0x50201	0x502712	0xA14712	0x50201	0x502712	0xA14712	RR2 RGB,RGB	RR3,RR4 RGB,RGB	RR5,RR6 RGB,RGB	RR7,RR8 RGB,RGB	RR9,RR10 RGB,RGB	RR11,RR12 RGB,RGB
240(T23-2)	0x501502	0x712A14	0x712502	0x501502	0x712A14	0x712502	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ					
240(T23-3)	0x502712	0xA14712	0x50201	0x502712	0xA14712	0x50201						
240(T23-4)	0x712A14	0x712502	0x501502	0x712A14	0x712502	0x501502						
240(T23-5)	0xA14712	0x50201	0x502712	0xA14712	0x50201	0x502712						
240(T23-6)	0x712502	0x501502	0x712A14	0x712502	0x501502	0x712A14						

【図 8 2】

【図82】

(a)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY21)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
50(T21-1)	0x7777
50(T21-2)	0x9999
50(T21-3)	0x1111
50(T21-4)	0x3333

(b)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY22)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20(T22-1)	0xAAAA
20(T22-2)	0x7777

(c)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY23)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
240(T23-1)	0x8646
230(T23-2)	0xA864
240(T23-3)	0x8A86
230(T23-4)	0x68A8
240(T23-5)	0x468A
230(T23-6)	0x6468

20

30

40

50

【図 8 3】

【図83】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL21)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWWW
50(T21-1)	0x333333
50(T21-2)	0x666666
50(T21-3)	0x888888
50(T21-4)	0x111111

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL22)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWWW
20(T22-1)	0x999999
20(T22-2)	0x666666

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL23)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWWW
240(T23-1)	0x53579
230(T23-2)	0x35797
240(T23-3)	0x57975
230(T23-4)	0x79753
240(T23-5)	0x97535
230(T23-6)	0x75357

【図 8 5】

【図85】

(a)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA21)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
50(T21-1)	0x333333	0x666333
50(T21-2)	0x666666	0x888666
50(T21-3)	0x888888	0x111888
50(T21-4)	0x111111	0x333111

(b)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA22)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x999913
20(T22-2)	0x602602	0x666602

(c)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA23)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
240(T23-1)	0x712301	0x975502
230(T23-2)	0xA14502	0x797301
240(T23-3)	0x712712	0x579502
230(T23-4)	0x502A14	0x357712
240(T23-5)	0x301712	0x535A14
230(T23-6)	0x502502	0x753712

【図 8 4】

【図84】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU21)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
50(T21-1)	0x666333	0x666	0x333333	0x000	0x333333	0x666	0x333666	
50(T21-2)	0x888666	0x888	0x666666	0x000	0x666666	0x888	0x666888	
50(T21-3)	0x111888	0x111	0x888888	0x000	0x888888	0x111	0x888111	
50(T21-4)	0x333111	0x333	0x111111	0x000	0x111111	0x333	0x111333	

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU22)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
20(T22-1)	0x913913	0x913	0x913913	0x000	0x913913	0x913	0x913913	
20(T22-2)	0x602602	0x602	0x602602	0x000	0x602602	0x602	0x602602	

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU23)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
240(T23-1)	0x502301	0x502	0x712A14	0x000	0x502301	0x502	0x712A14	
230(T23-2)	0x301502	0x712	0xA14712	0x000	0x301502	0x712	0xA14712	
240(T23-3)	0x502712	0xA14	0x712502	0x000	0x502712	0xA14	0x712502	
230(T23-4)	0x712A14	0x712	0x502301	0x000	0x712A14	0x712	0x502301	
240(T23-5)	0xA14712	0x502	0x301502	0x000	0xA14712	0x502	0x301502	
230(T23-6)	0x712502	0x301	0x502712	0x000	0x712502	0x301	0x502712	

【図 8 6】

【図86】

(a)全点灯時輝度データテーブル
(棒ランプ用テーブルW31)

時間[msec]	棒上ランプの輝度データ											
	RL1,RL2	RL3,RL4	RL5,RL6	RL7,RL8	RL9,RL10	RL11,RL12	—	RR1	RR2,RR4	RR3,RR6	RR7,RR8	RR9,RR10
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	—	RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
600000(T31-1)	0xFFFFF	0xFFFFF	0xFFFFF	0xFFFFF	0xFFFFF	0xFFFFF	0xFFFFF	0xFFFFF	0xFFFFF	0xFFFFF	0xFFFFF	0xFFFFF

(b)全点灯時輝度データテーブル
(投物ランプ用テーブルY31)

時間[msec]	投物ランプの輝度データ
	RRRR
600000(T31-1)	0xFFFFF

(c)全点灯時輝度データテーブル
(盤上ランプ用テーブルL31)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ
	WWWWWW
600000(T31-1)	0xFFFFF

(d)全点灯時輝度データテーブル
(盤上ランプ用テーブルU31)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
600000(T31-1)	0xFFFFF	0xFFE	0xFFFFF	0xFFE	0xFFFFF	0xFFE	0xFFFFF	

(e)全点灯時輝度データテーブル
(アタッカランプ用テーブルA31)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
600000(T31-1)	0xFFFFF	0xFFFFF

(f)全点灯時輝度データテーブル
(Vランプ用テーブルV31)

時間[msec]	Vランプの輝度データ
	RGB
600000(T31-1)	0xFFFFF

※多色に用いられない
代わりにアタッカランプ
など多色を全て使用(g)全点灯時輝度データテーブル
(スタックコントロールランプ用テーブルS31)

時間[msec]	スタックコントロールランプの輝度データ	
	S11,S12	S13,S14
	RGB,RGB	RGB,RGB
600000(T31-1)	0xFFFFF	0xFFFFF

(h)全点灯時輝度データテーブル
(1/2分色ランプ用テーブルA31)

時間[msec]	1/2分色ランプの輝度データ	
	RGB	0xFFE
600000(T31-1)	RGB	0xFFE

※多色に
用いられない

10

20

30

40

50

【圖 8 7】

【図87】

(a)PUSH演出時輝度データテーブル
(スティックコントローラランプ用テーブルS41)

時間[msec]	スティックコントローラランプの輝度データ	
	9J1,9J2	9J3,9J4
	RGB,RGB	RGB,RGB
20(T41-1)	0xF00000	0x000000
20(T41-2)	0x000F00	0x000000
20(T41-3)	0x000000	0xF00000
20(T41-4)	0x000000	0x000F00

群予告と
同じ発光色

(b)PUSH演出時輝度データテーブル
(トリガボタンランプ用テーブルT41)

時間[msec]	トリガボタンランプの輝度データ	
	RGB	
150(T51-1)	0xF00	
150(T51-2)	0x000	

群予告と
同じ発光色

【図 88】

【图88】

群予告輝度データテーブル
(子テーブル)

時間ごとに参照する孫テーブル				
点灯箇所	1000msec間 (第1表示期間)		1310msec間 (第2表示期間)	830msec間 (第3表示期間)
	200msec	2790msec		150msec
枝ランプ(右&左)	W101		W102	W103
役物ランプ(POWERFULJの文字付近)	Y101		Y102	Y103
壁左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L101		L102	L103
壁右ランプ(役物の背面側付近)	U101		U102	U103
アタッカランプ	A101		A102	A103

10

【図 89】

【図89】

変形例
(a)群予告輝度データテーブル
(枠ランプ用基テーブルW101)

[illegible]

(b) 許予告輝度データテーブル
(枠ランプ用強テーブルW102)

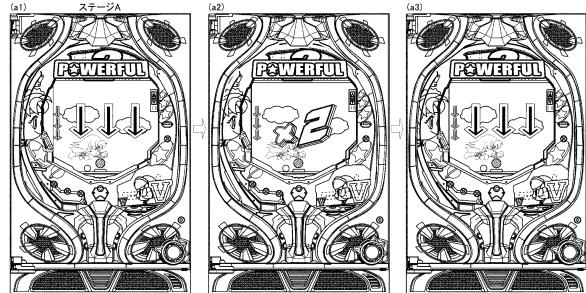
[illegible]

(c)群予告輝度データテーブル
(枠ランプ用値テーブルW103)

[illegible]

【図 90】

【図90】



20

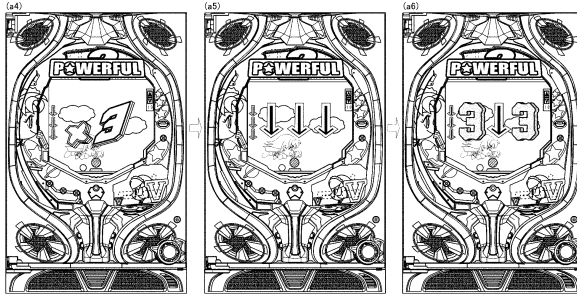
30

40

50

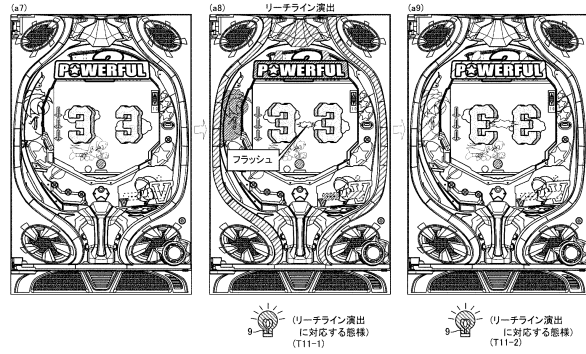
【図 9 1】

【図91】



【図 9 2】

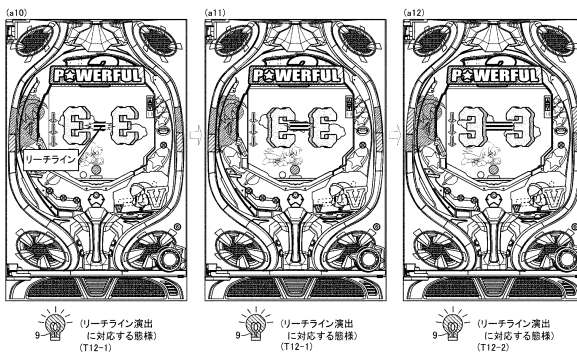
【図92】



10

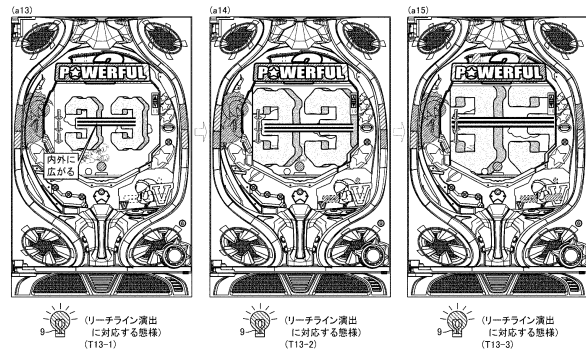
【図 9 3】

【図93】



【図 9 4】

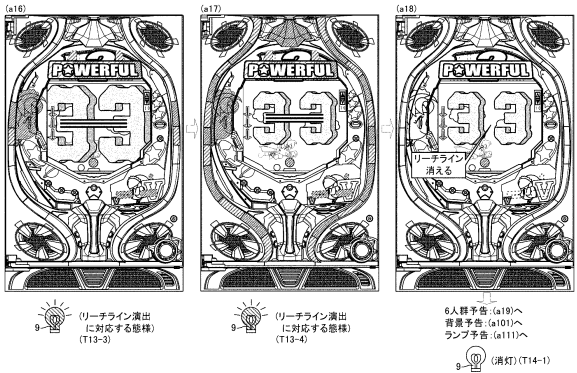
【図94】



20

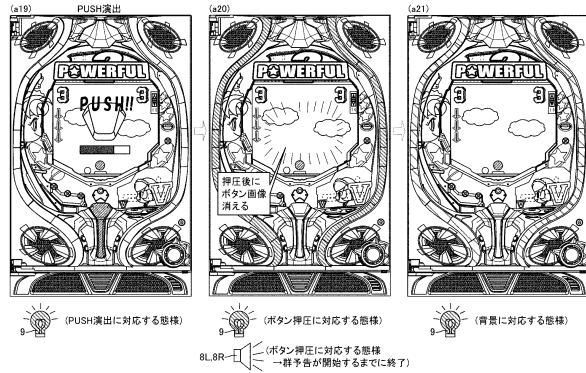
【図 9 5】

【図95】



【図 9 6】

【図96】



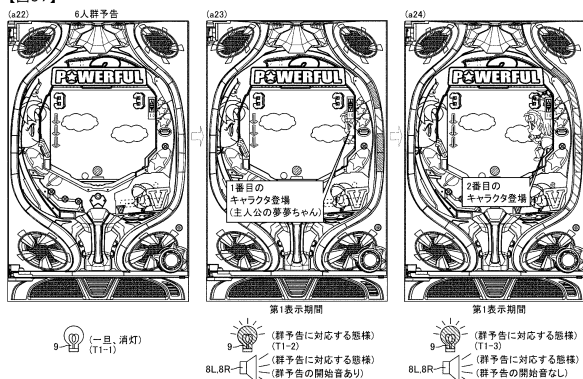
30

40

50

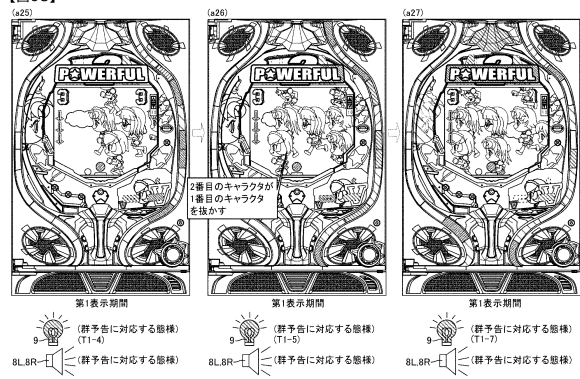
【圖 9 7】

【図97】



【圖 9 8】

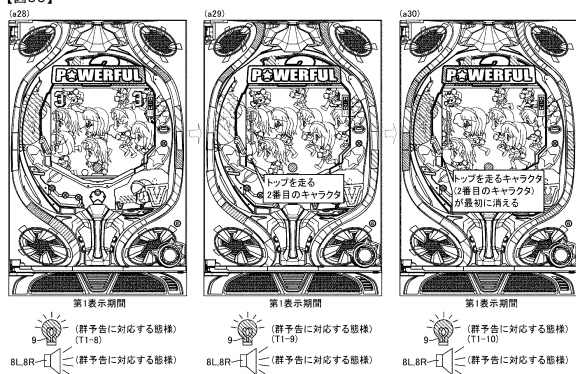
【図98】



10

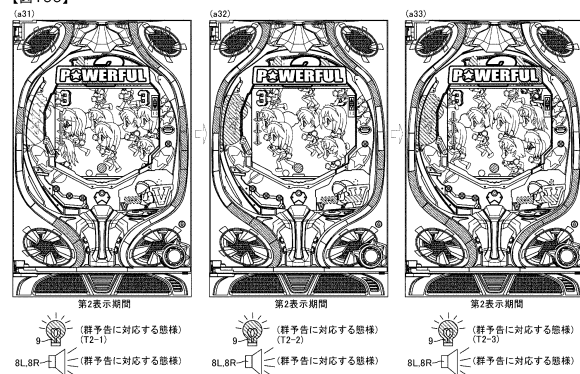
【圖 9 9】

【図99】



【図 100】

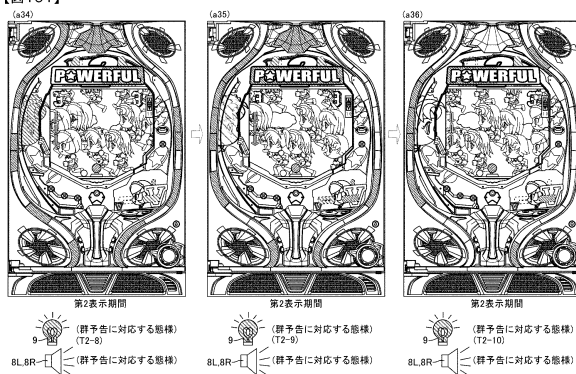
【図100】



20

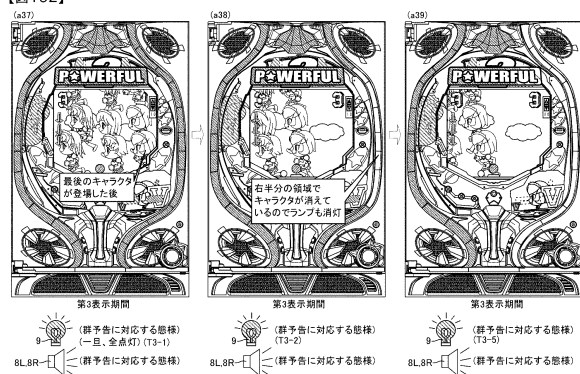
【図 101】

【図101】



【図 102】

【图102】



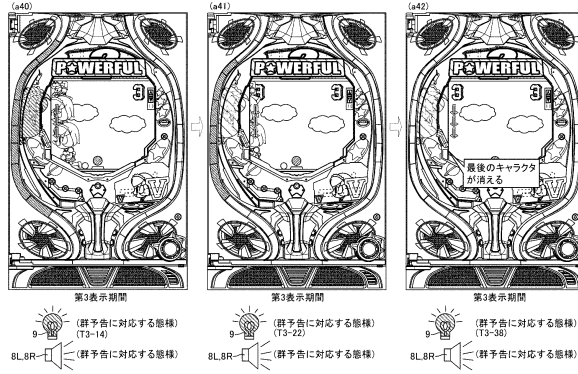
30

40

50

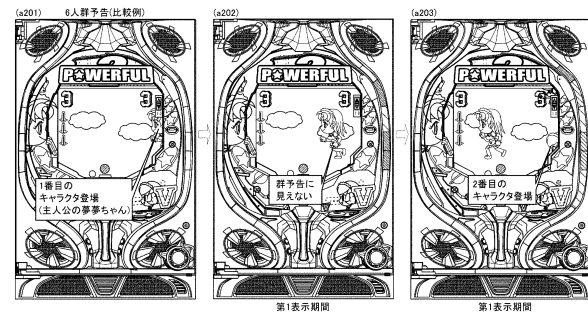
【図103】

【図103】



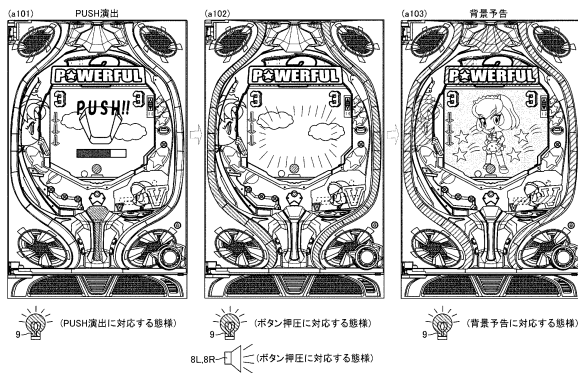
【図104】

【図104】



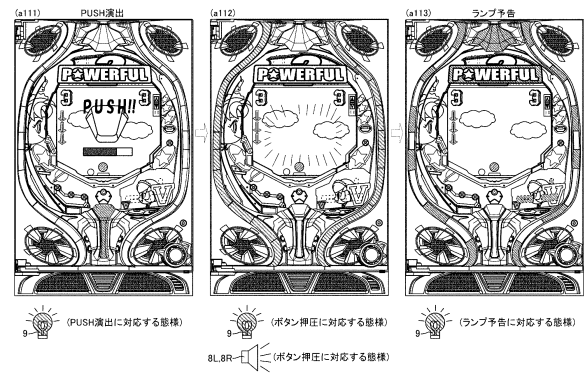
【図105】

【図105】



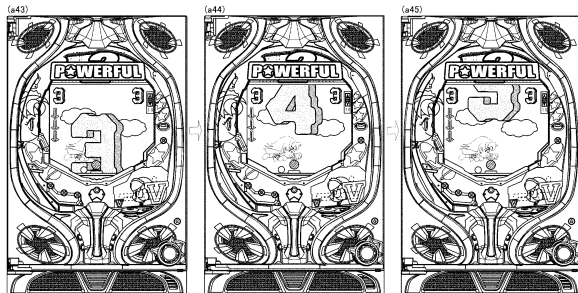
【図106】

【図106】



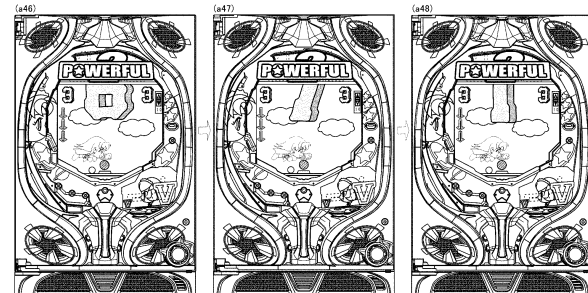
【図107】

【図107】



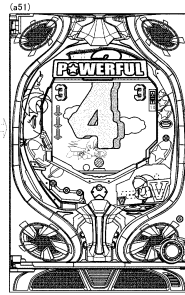
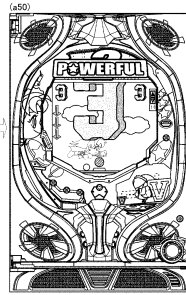
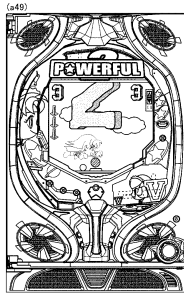
【図108】

【図108】



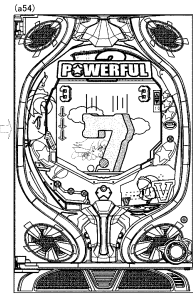
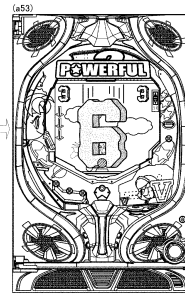
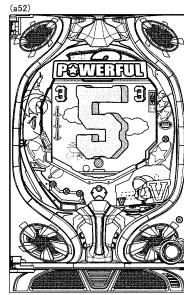
【図109】

【図109】



【図110】

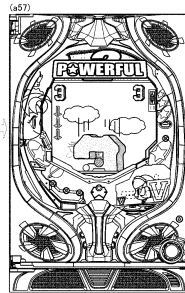
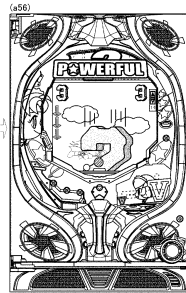
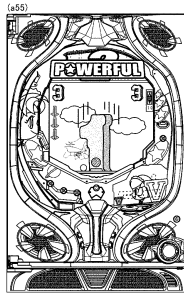
【図110】



10

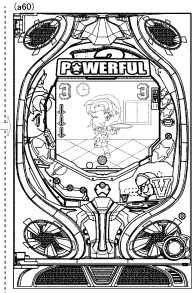
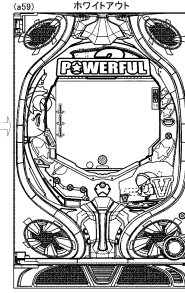
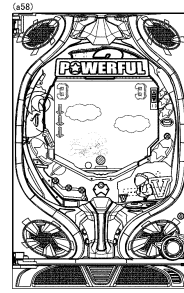
【図111】

【図111】



【図112】

【図112】

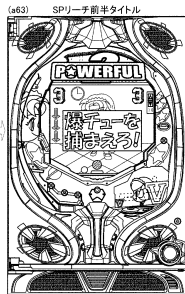
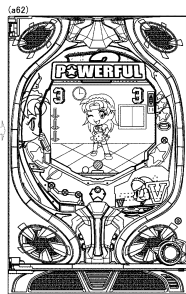
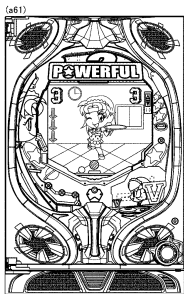


→ 後実動

20

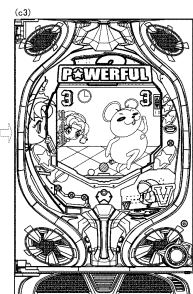
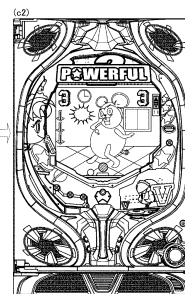
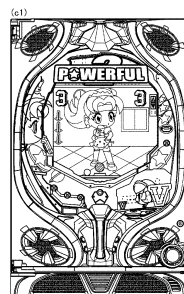
【図113】

【図113】



【図114】

【図114】



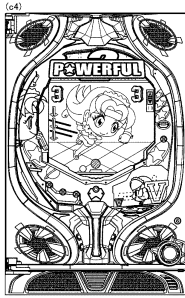
30

40

50

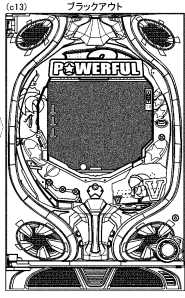
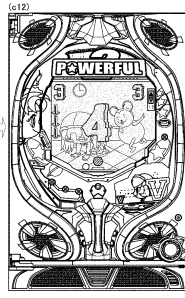
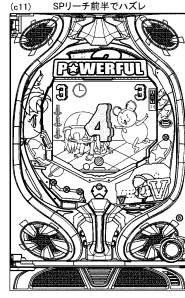
【図 1 1 5】

【図115】



【図 1 1 6】

【図116】

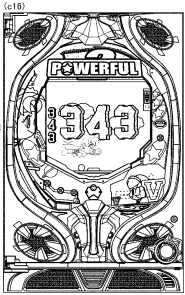
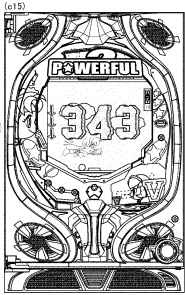
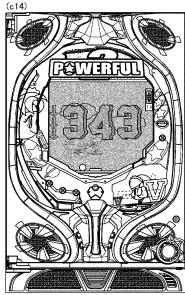


ハズレ時: (c11)へ
大当たり時: (c21)へ
SPリーチ後半or最終リーチに移行時: (c31)へ

10

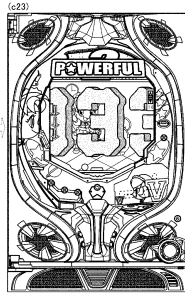
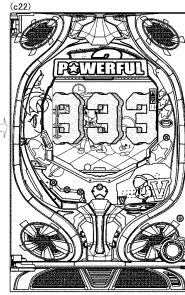
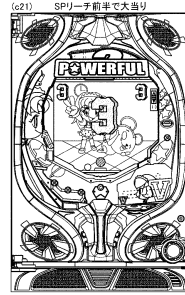
【図 1 1 7】

【図117】



【図 1 1 8】

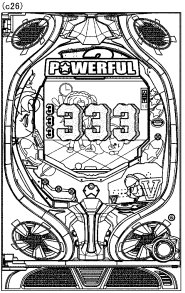
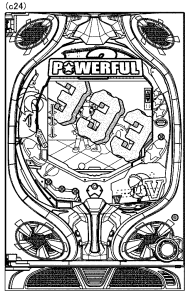
【図118】



20

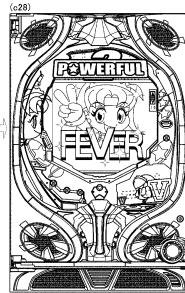
【図 1 1 9】

【図119】



【図 1 2 0】

【図120】



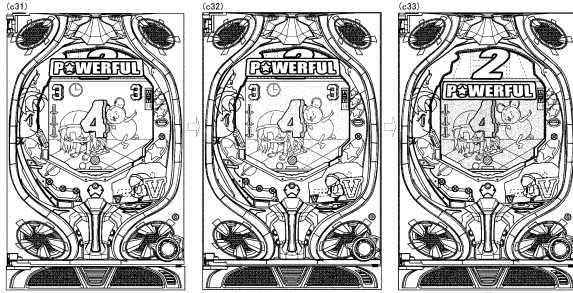
30

40

50

【図 1 2 1】

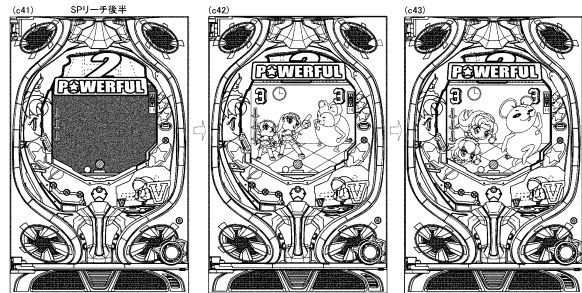
【図121】



SPリーチ後半に移行時:(c41)へ
最終リーチに移行時:(c71)へ

【図 1 2 2】

【図122】

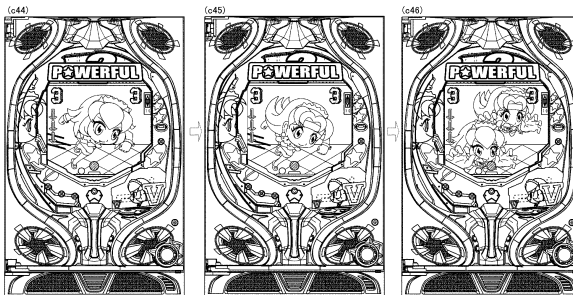


SPリーチ後半

10

【図 1 2 3】

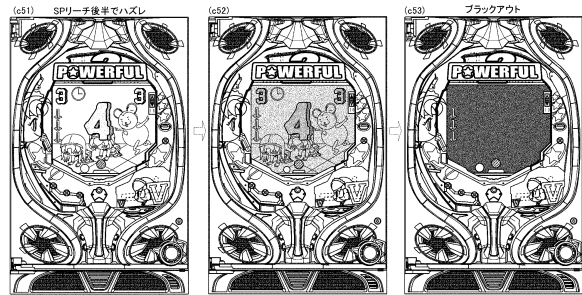
【図123】



ハズレ時:(c51)へ
大当たり時:(c61)へ
最終リーチに移行時:(c71)へ

【図 1 2 4】

【図124】



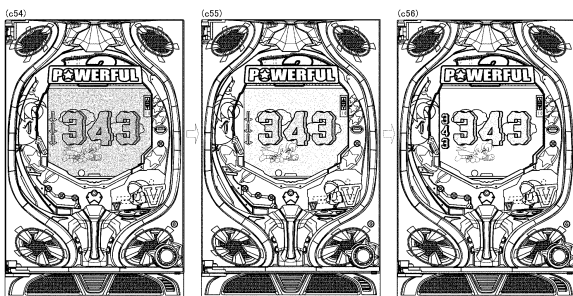
SPリーチ後半でハズレ

ブラックアウト

20

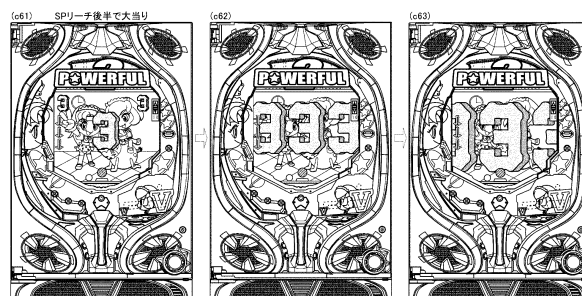
【図 1 2 5】

【図125】



【図 1 2 6】

【図126】



SPリーチ後半で大当たり

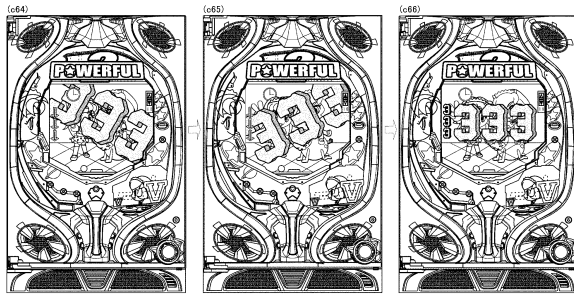
30

40

50

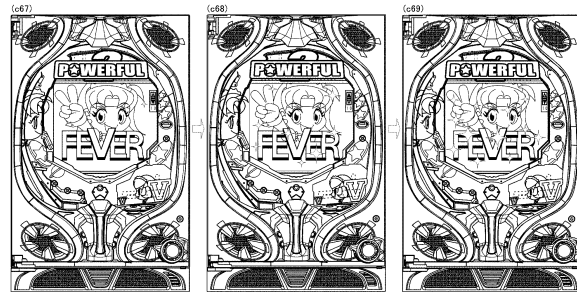
【図 1 2 7】

【図127】



【図 1 2 8】

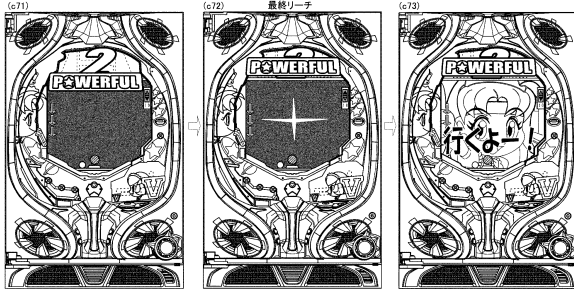
【図128】



10

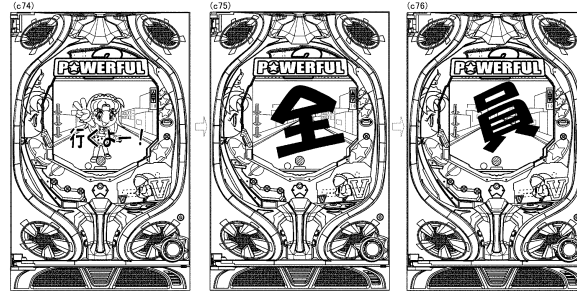
【図 1 2 9】

【図129】



【図 1 3 0】

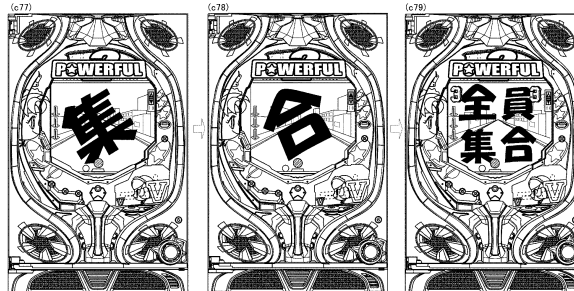
【図130】



20

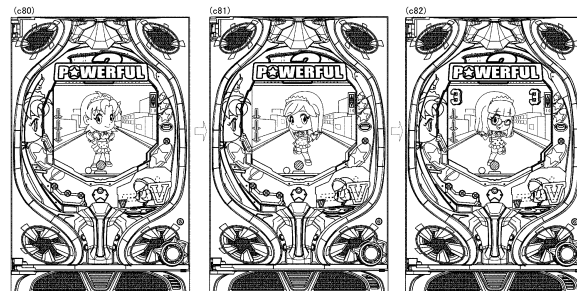
【図 1 3 1】

【図131】



【図 1 3 2】

【図132】



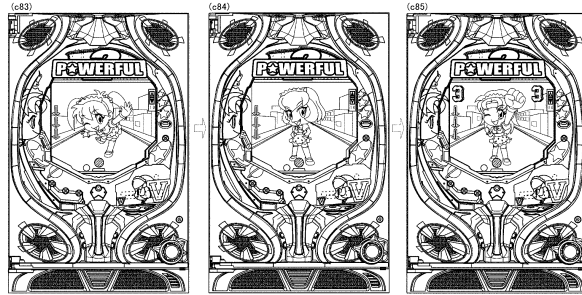
30

40

50

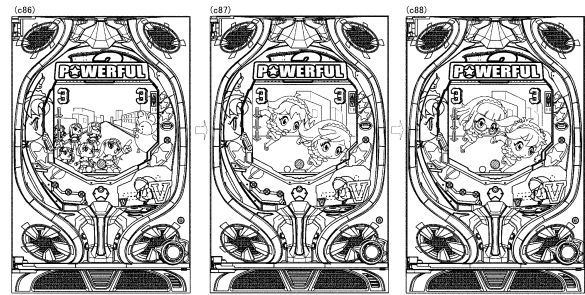
【図 133】

【図133】



【図 134】

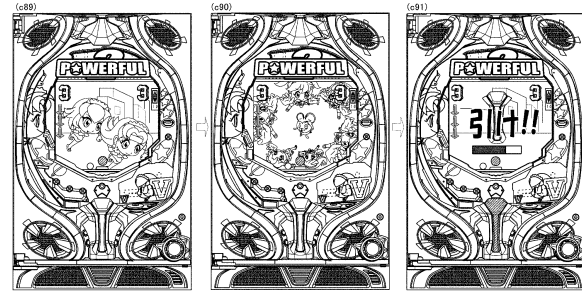
【図134】



10

【図 135】

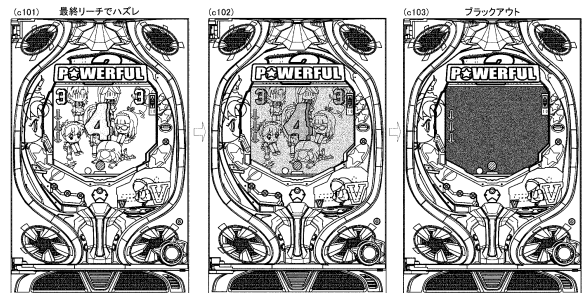
【図135】



ハズレ時:(c101)へ
大当たり時:(c111)へ

【図 136】

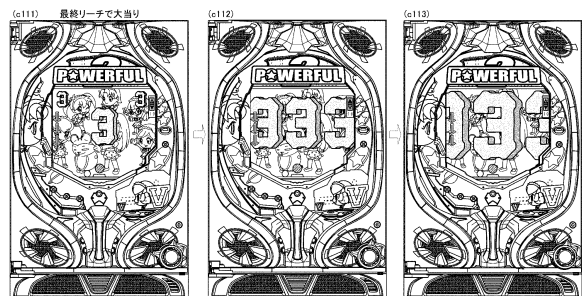
【図136】



20

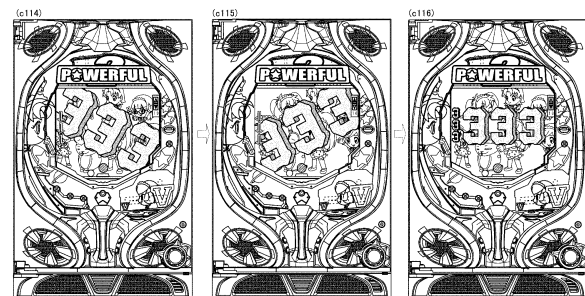
【図 137】

【図137】



【図 138】

【図138】



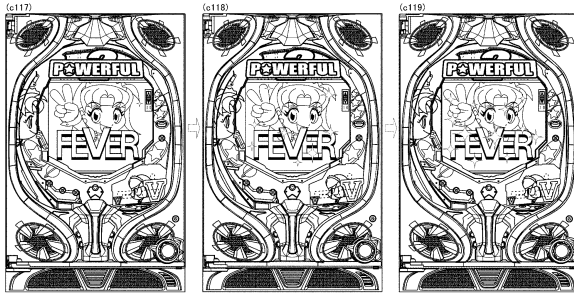
30

40

50

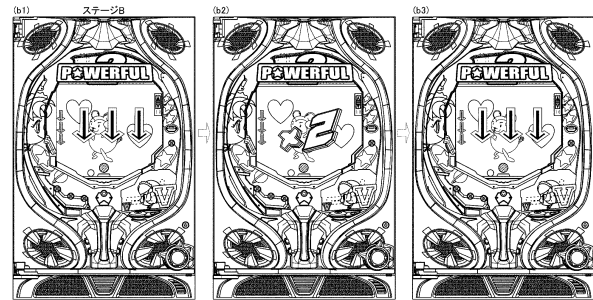
【図 1 3 9】

【図139】



【図 1 4 0】

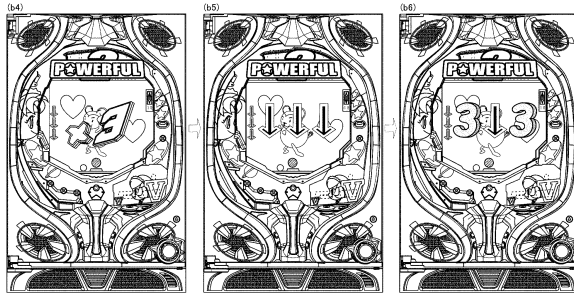
【図140】



10

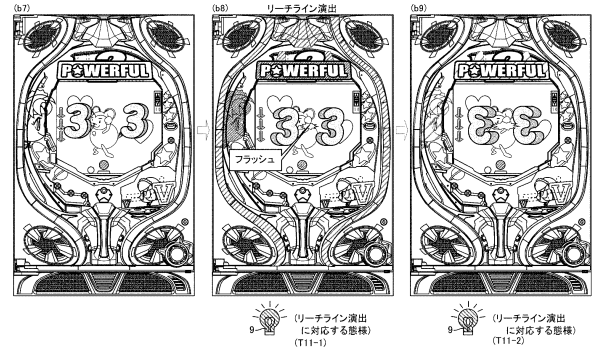
【図 1 4 1】

【図141】



【図 1 4 2】

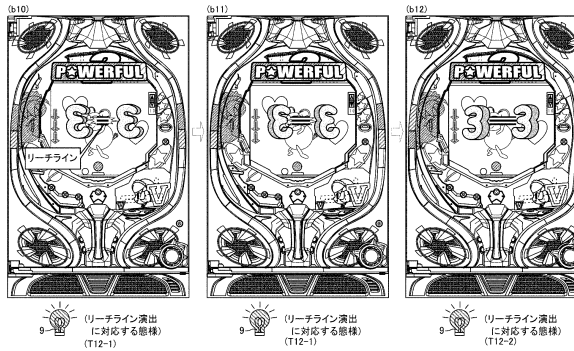
【図142】



20

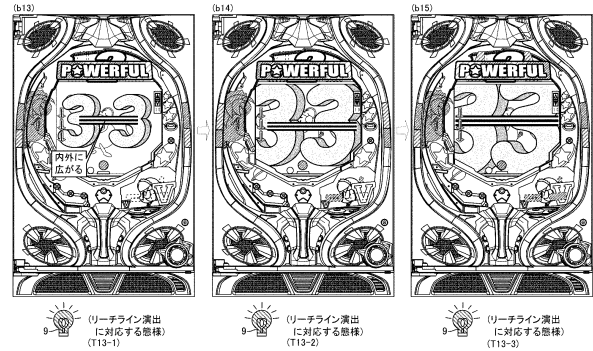
【図 1 4 3】

【図143】



【図 1 4 4】

【図144】



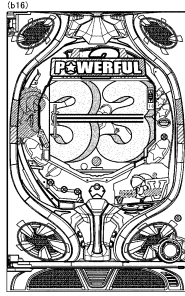
30

40

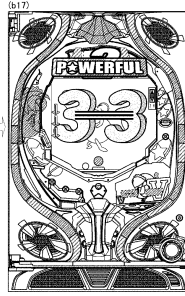
50

【図 1 4 5】

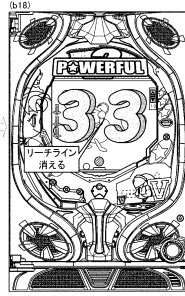
【図145】



9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-3)



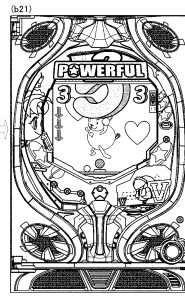
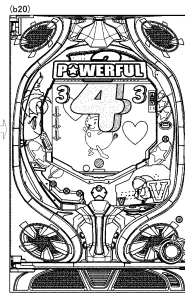
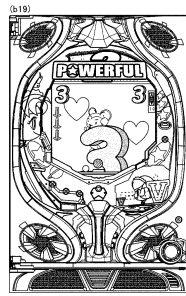
9- (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-4)



9- (消灯)
(T14-1)

【図 1 4 6】

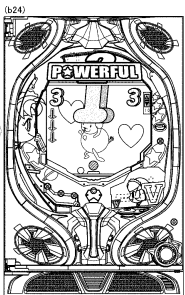
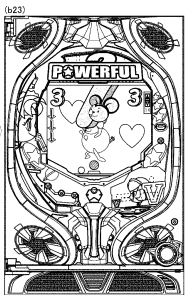
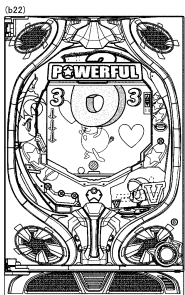
【図146】



10

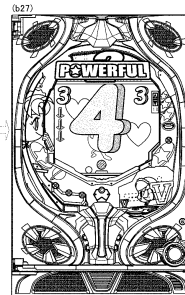
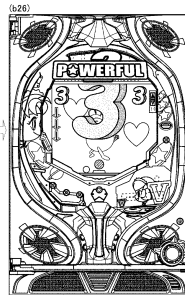
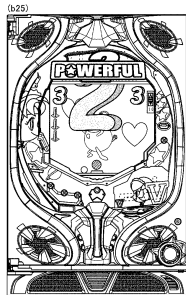
【図 1 4 7】

【図147】



【図 1 4 8】

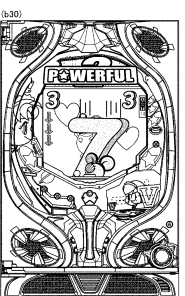
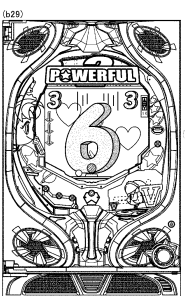
【図148】



20

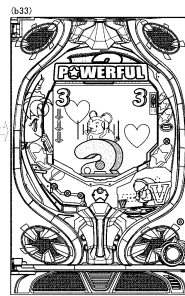
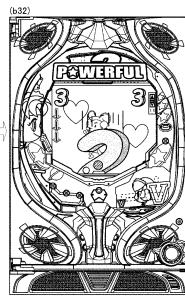
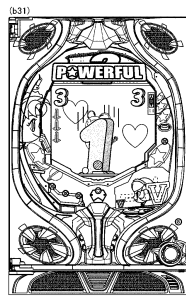
【図 1 4 9】

【図149】



【図 1 5 0】

【図150】



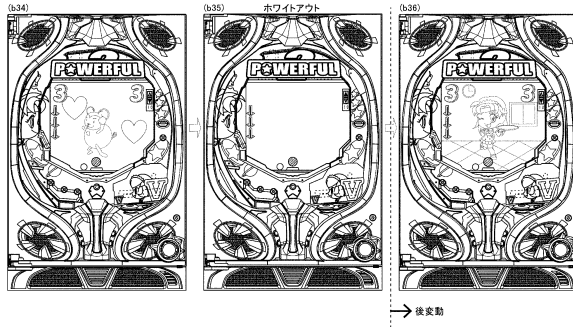
30

40

50

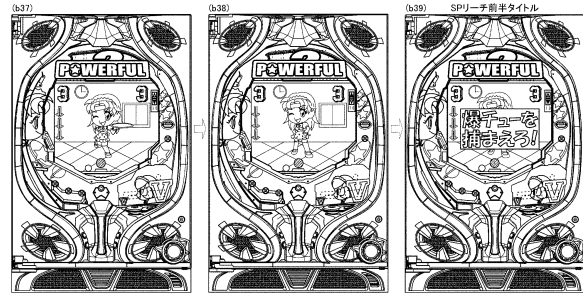
【図151】

【図151】



【図152】

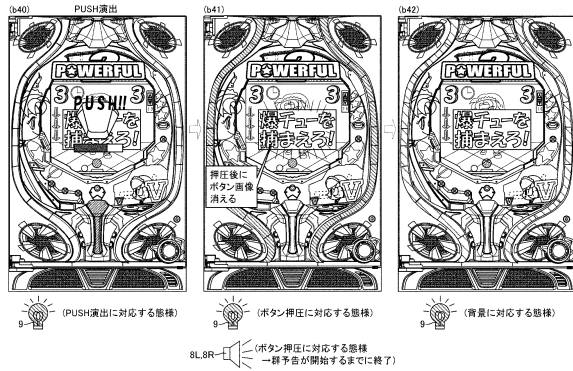
【図152】



10

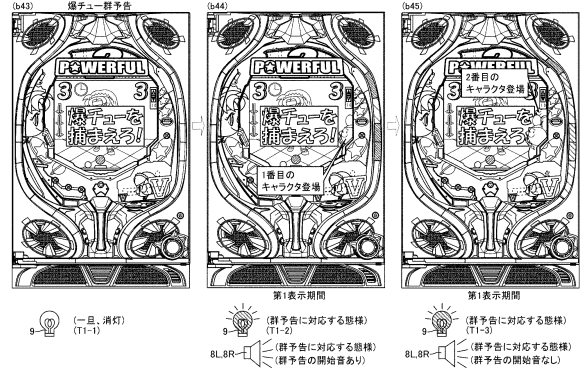
【図153】

【図153】



【図154】

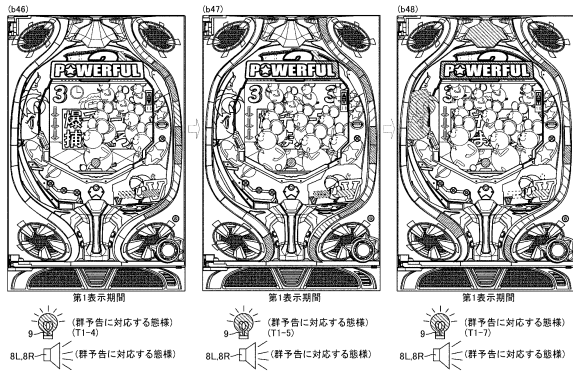
【図154】



20

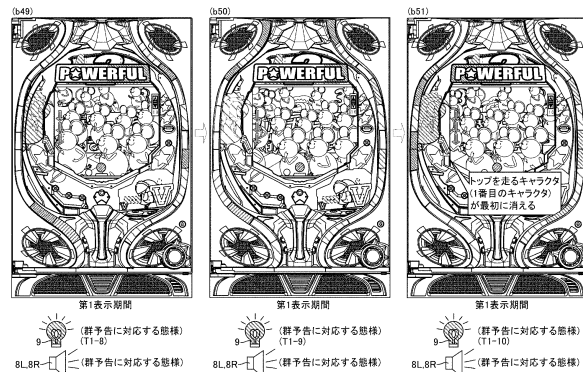
【図155】

【図155】



【図156】

【図156】



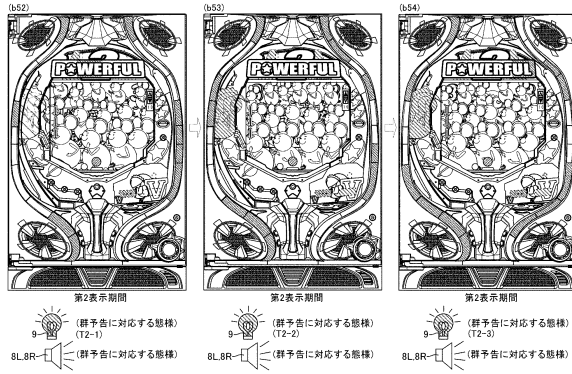
30

40

50

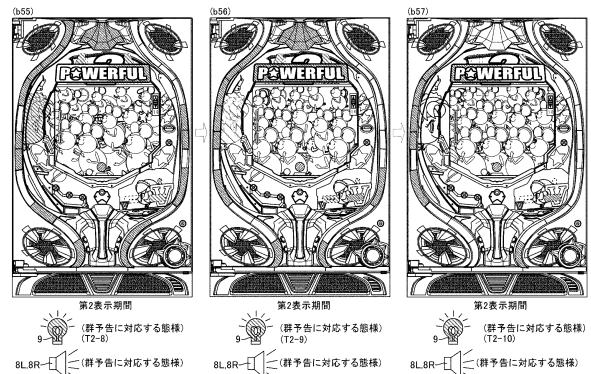
【図 157】

【図157】



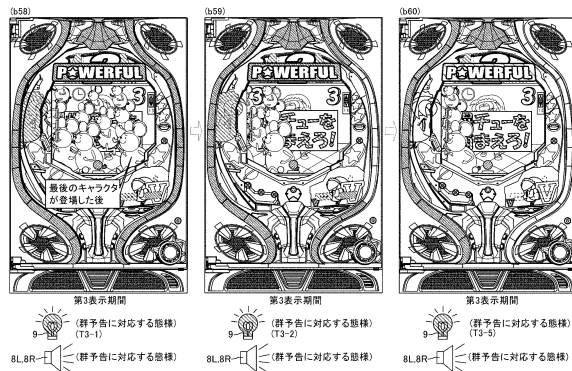
【図 158】

【図158】



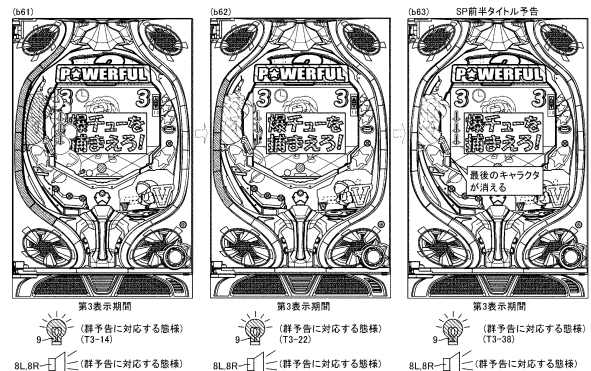
【図 159】

【図159】



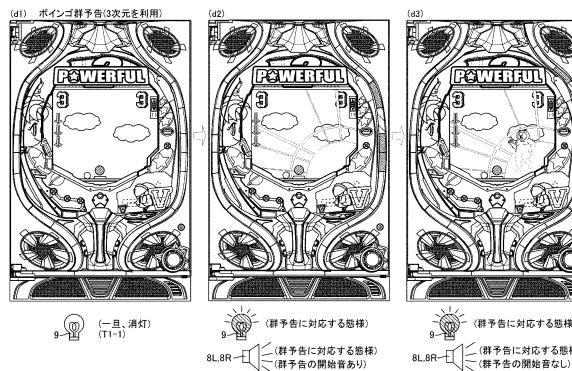
【図 160】

【図160】



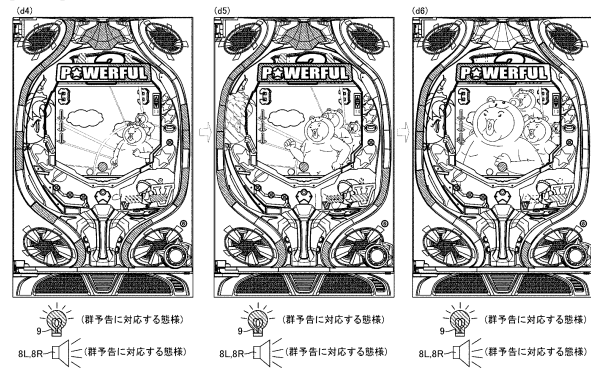
【図 161】

【図161】



【図 162】

【図162】



10

20

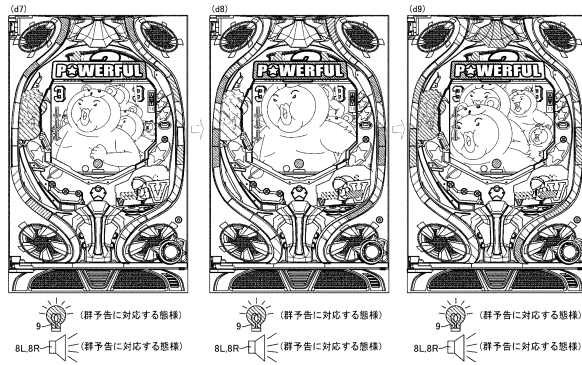
30

40

50

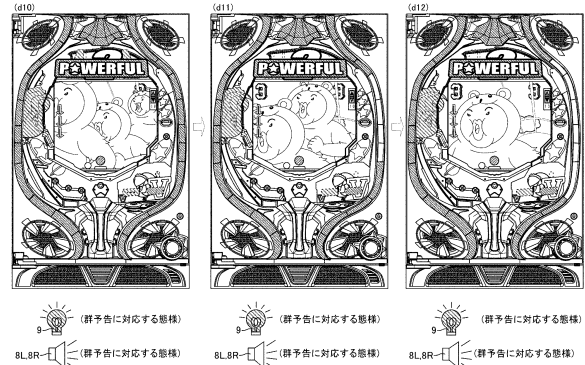
【図 1 6 3】

【図163】



【図 1 6 4】

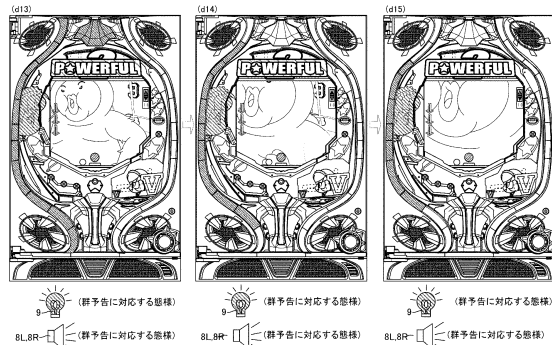
【図164】



10

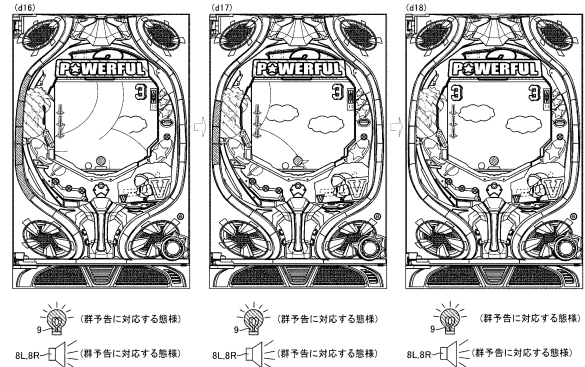
【図 1 6 5】

【図165】



【図 1 6 6】

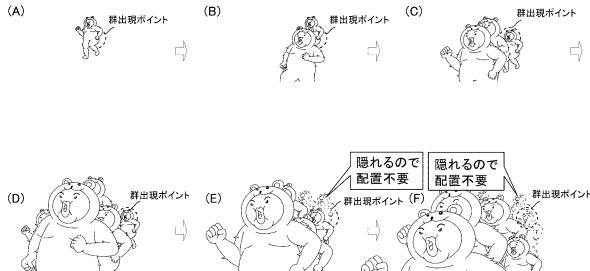
【図166】



20

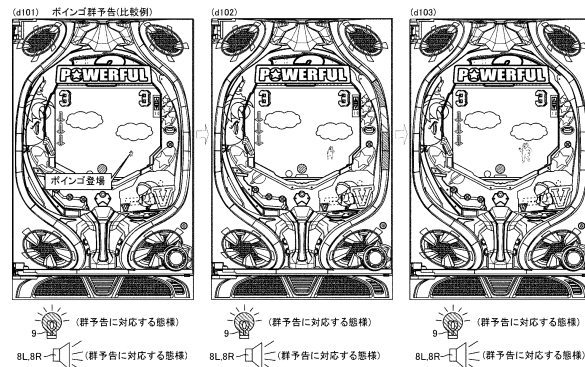
【図 1 6 7】

【図167】



【図 1 6 8】

【図168】



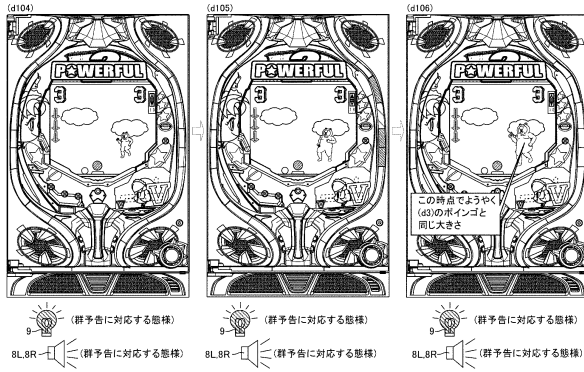
30

40

50

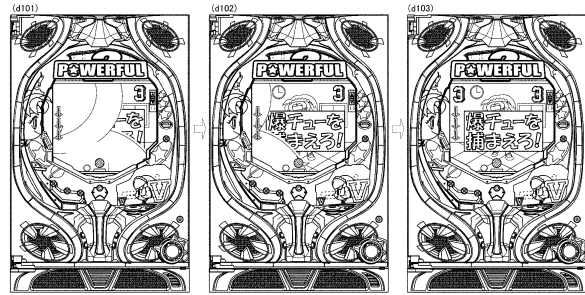
【図 169】

【図169】



【図 170】

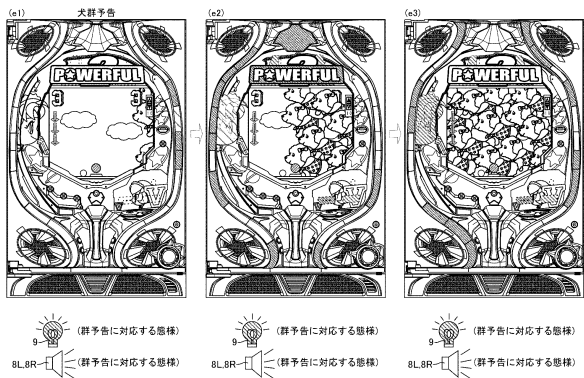
【図170】



10

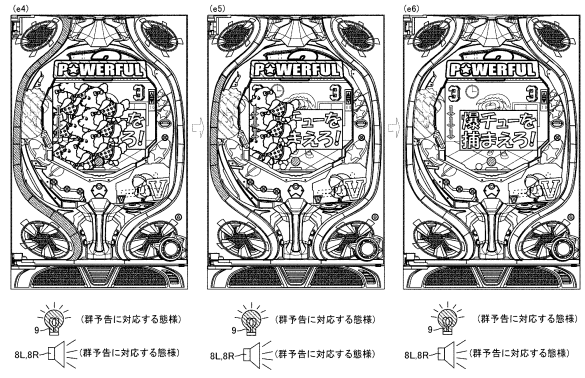
【図 171】

【図171】



【図 172】

【図172】

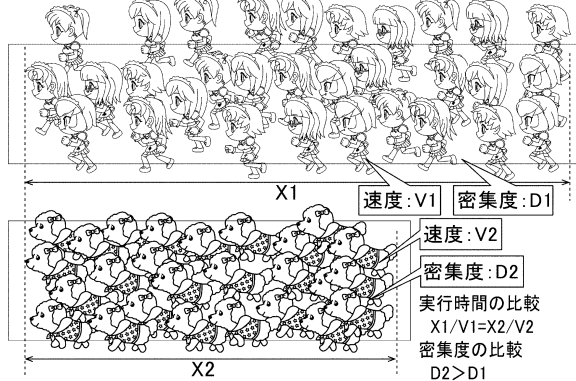


20

【図 173】

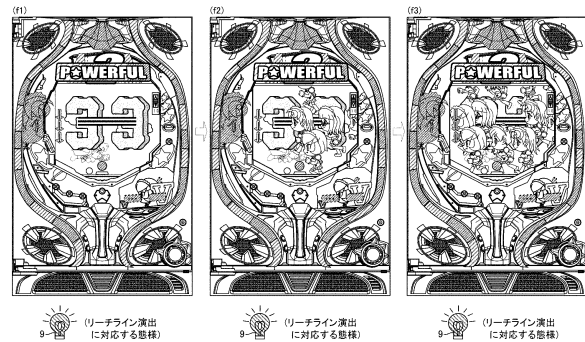
【図173】

6人 群予告と大群予告の比較



【図 174】

【図174】



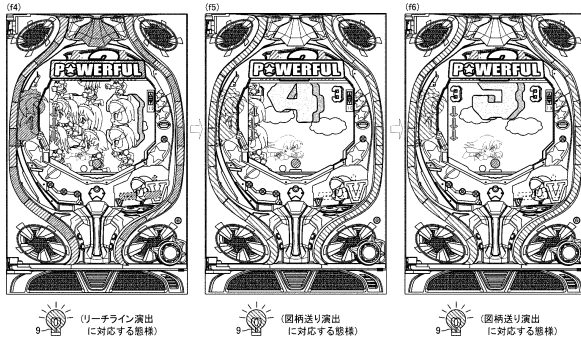
30

40

50

【図 175】

【図175】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 0 - 1 0 8 4 7 9 (J P , A)
特許第 7 4 7 9 9 8 1 (J P , B 2)
パチンコ「群予告」×15まとめ！激アツ・当確の嵐！新台 実践 激アツ プレミア CR真北斗
無双 牙狼 魔戒ノ, YouTube, 2016年03月16日, https://www.youtube.com/watch?v=o_bNsxgyR_Y, 主に0:52~1:02を参照。,[2 0 2 3 年 1 1 月 1 7 日 検 索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2