

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7093336号
(P7093336)

(45)発行日 令和4年6月29日(2022.6.29)

(24)登録日 令和4年6月21日(2022.6.21)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 1 5 A

請求項の数 1 (全91頁)

(21)出願番号	特願2019-194341(P2019-194341)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22)出願日	令和1年10月25日(2019.10.25)	(74)代理人	100103090 弁理士 岩壁 冬樹
(65)公開番号	特開2021-65527(P2021-65527A)	(74)代理人	100124501 弁理士 塩川 誠人
(43)公開日	令和3年4月30日(2021.4.30)	(74)代理人	100174964 弁理士 井伊 正幸
審査請求日	令和3年6月10日(2021.6.10)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	後藤 孝平

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】

始動領域に遊技媒体が進入した後に開始条件が成立したことにともづいて可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、前記始動領域は、所定経路を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、前記始動領域に遊技媒体が進入したにも関わらず前記開始条件が成立していない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
前記始動領域に遊技媒体が進入しやすい特定状態に制御可能な特定状態制御手段と、前記特定状態において、前記所定経路への遊技媒体の発射促進に関する第1発射促進表示の表示および非表示を制御する第1発射促進表示制御手段と、
前記所定経路への遊技媒体の発射促進に関する表示であって前記第1発射促進表示よりも視認性が低い第2発射促進表示の表示および非表示を、前記有利状態および前記特定状態を含む遊技状態に応じて制御する第2発射促進表示制御手段と、を備え、
前記第1発射促進表示制御手段は、前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合と記憶されていない場合とで共通の表示態様にて前記第1発射促進表示の表示を開始し、
前記始動領域への遊技媒体の進入ごとに前記第1発射促進表示の表示態様を進入回数に応じた表示態様に変化させ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、遊技を行うことが可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

10

【0003】

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

【0004】

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

20

【0005】

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

30

【0006】

そのような遊技機において、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する発射促進表示を表示するように構成されたものがある。例えば、特許文献1には、高ベース状態を終了した後小当たり遊技状態中までの間において右打ち促進報知が継続して実行されることが記載されている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【文献】特開2016-220734号公報（段落0285、図19）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

50

【0008】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、発射促進表示に関して改善の余地がある。

【0009】

そこで、本発明は、発射促進表示の表示制御を改善することができる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】

【0010】

(手段1) 本発明による遊技機は、始動領域(例えば、第2始動入賞口)に遊技媒体(例えば、遊技球)が進入した後に開始条件が成立したことにともづいて可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、始動領域は、所定経路(例えば、遊技領域の右方領域)を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、始動領域に遊技媒体が進入したにも関わらず開始条件が成立していない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、始動領域に遊技媒体が進入しやすい特定状態(例えば、時短状態)に制御可能な特定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087 IWS161, S537を実行する部分)と、特定状態において、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する第1発射促進表示(例えば、中右打ちアイコン087 IW31)の表示および非表示を制御する第1発射促進表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS809を実行する部分)と、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する表示であって第1発射促進表示よりも視認性が低い第2発射促進表示(例えば、小右打ちアイコン087 IW30)の表示および非表示を、有利状態および特定状態を含む遊技状態に応じて制御する第2発射促進表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS660を実行する部分)と、を備え、第1発射促進表示制御手段は、保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合と記憶されていない場合とで共通の表示態様にて第1発射促進表示の表示を開始し、始動領域への遊技媒体の進入ごとに第1発射促進表示の表示態様を進入回数に応じた表示態様に変化させることを特徴とする。そのような構成によれば、第1発射促進表示の表示態様を変化させることにより、発射促進表示の表示制御を改善することができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】 特徴部087 IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図8-2】 特徴部087 IWにおける特殊可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。

【図8-3】 特徴部087 IWにおける各種の制御基板などを示す構成図である。

【図8-4】 設定値ごとの大当り確率、小当り確率、および時短はずれ確率を説明するための説明図である。

【図8-5】 大当り種別判定テーブルおよび小当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-6】 時短種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-7】 時短種別を説明するための説明図である。

【図8-8】 小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。

【図8-9】 特徴部087 IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-10】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

- 【図 8-11】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 8-12】特徴部 087IW における特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8-13】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-14】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-16】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-17】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-18】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-19】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-20】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-21】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-22】小当り開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-23】小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-24】大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-25】特徴部 087IW における状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図 8-26】演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8-27】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8-28】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8-29】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8-30】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-31】ブラックアウト演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 8-32】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-33】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-34】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-35】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-36】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-37】エンディング演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-38】時短最終変動における各種演出の実行タイミングを説明するためのタイムチャートである。
- 【図 8-39】時短最終変動における各種演出の実行タイミングを説明するためのタイムチャートである。
- 【図 8-40】時短最終変動における各種演出の実行タイミングを説明するためのタイムチャートである。
- 【図 8-41】ブラックアウト演出が実行される場合の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8-42】表示領域変化演出が実行される場合の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8-43】各種右打ちアイコンによる演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8-44】各種右打ちアイコンによる演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8-45】変形例 2 における各種右打ちアイコンによる演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8-46】ゲージ表示および保留表示による演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8-47】ゲージ表示および保留表示による演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8-48】変形例 3 におけるゲージ表示および保留表示による演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8-49】変形例 4 における中右打ちアイコンの表示態様を説明するための説明図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0012】

10

20

30

40

50

(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。

【0013】

(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。

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

なお、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。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【0017】

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

【0018】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームと同期して、「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。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0019】

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

10

20

30

40

50

【0020】

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。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

10

20

30

40

50

【0030】

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

【0031】

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

10

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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

20

【0035】

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

【0036】

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。

【0037】

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

30

【0038】

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

【0039】

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

40

【0040】

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。

【0041】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技

50

球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間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。

【0042】

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 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）。

10

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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

20

【0046】

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

【0047】

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

30

【0048】

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 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【0049】

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。

【0050】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大

50

当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほと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。

【0051】

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

【0052】

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。

10

【0053】

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。

【0054】

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。

20

【0055】

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

【0056】

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

30

【0057】

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

40

【0058】

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。

【0059】

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

50

【0060】

(演出の進行など)

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出(遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出)が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0061】

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

【0062】

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。

【0063】

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

【0064】

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5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄(例えば、「7」等)が揃って停止表示される。

【0065】

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。

【0066】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、「1 3 5」等)が導出される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア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、一部の大当たり種別(小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別)の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0067】

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

10

20

30

40

50

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。

【0068】

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

【0069】

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。

【0070】

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

【0071】

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）。

【0072】

（基板構成）

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

【0073】

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

【0074】

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。

10

20

30

40

50

【0075】

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

【0076】

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。

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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、ROM1

10

20

30

40

50

21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。

【0084】

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。

【0085】

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。

10

【0086】

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又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0087】

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。

20

【0088】

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。

【0089】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体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CPU120が実行するようにしてもよい。

30

【0090】

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。

【0091】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【0092】

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。

【0093】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0094】

（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

50

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

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

10

20

30

40

50

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

【0102】

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

10

【0103】

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

20

【0104】

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

30

【0105】

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

40

【0106】

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

【0107】

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

50

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

【0108】

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

10

【0109】

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

20

【0110】

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。

【0111】

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

30

40

【0112】

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。

【0113】

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等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、

50

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

【0114】

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。

【0115】

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。

【0116】

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。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0117】

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。

【0118】

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。

【0119】

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 1 2 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 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

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

10

20

30

40

50

ならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御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。

【0127】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0128】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0129】

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。

【0130】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0131】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御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～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0132】

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

10

20

30

40

50

更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0133】

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。

10

【0134】

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。

20

【0135】

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

30

【0136】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

40

【0137】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、

50

例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0138】

ステップS176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、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

10

【0139】

ステップS177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CPU120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。

【0140】

(基本説明の変形例)

20

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

【0141】

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。

【0142】

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

30

【0143】

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

【0144】

40

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

【0145】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネット

50

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。

【0146】

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

【0147】

（特徴部087IWに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部087IWについて説明する。本特徴部087IWでは、遊技状態として、通常状態（非時短状態）または時短状態のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、時短状態では普図当り確率が90%に高められ、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

（盤面構成）

図8-1は、特徴部087IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部087IWにおけるパチンコ遊技機1では、遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路が、正面から見て画像表示装置5よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て画像表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。

【0151】

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

【0152】

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

【0153】

打球操作ハンドル30の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導される

10

20

30

40

50

ことにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【0154】

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

【0155】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート41、第2始動入賞口を構成する可変入賞球装置6B、特殊入賞口を構成する特殊可変入賞球装置087IW17、および大入賞口を構成する特別可変入賞球装置7が設けられている。

10

【0156】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち入賞球装置6Aに遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、入賞球装置6Aに遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち可変入賞球装置6B、通過ゲート41、特殊可変入賞球装置087IW17、および特別可変入賞球装置7に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、可変入賞球装置6B、通過ゲート41、特殊可変入賞球装置087IW17、および特別可変入賞球装置7に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

20

【0157】

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

【0158】

特殊可変入賞球装置087IW17は、小当たりが発生したときに大当たりを発生させるための条件となる遊技球のV入賞を判定するための装置である。

30

【0159】

また、特徴部087IWにおけるパチンコ遊技機1では、図8-1に示すように、普図保留表示器25Cの下方に右打ちLED087IW10が設けられている。また、図8-1に示すように、画像表示装置5の右方に右打ち報知LED087IW20が設けられている。

【0160】

また、図8-1に示すように、画像表示装置5の左方および右方にそれぞれ第4図柄表示器087IW21a、21bが設けられている。このうち、画像表示装置5の左方に設けられた第4図柄表示器087IW21aは、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行する表示器である。また、画像表示装置5の右方に設けられた第4図柄表示器087IW21bは、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行する表示器である。本例では、第4図柄表示器087IW21a、21bは、それぞれ上下に配置された2つのLEDで構成され、それら2つのLEDが交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第4図柄の変動表示が実行される。

40

【0161】

(特殊可変入賞球装置)

図8-2は、本特徴部087IWにおける特殊可変入賞球装置087IW17の構成例を示す説明図である。図8-2に示すように、特殊可変入賞球装置087IW17には、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材087IW17aが設けられ、小当たり遊技状態において、底面部材087IW17aを前方に向けて前進移動させた閉

50

状態から底面部材 0 8 7 I W 1 7 a を後方に向けて後退移動させることにより、入賞領域となる特殊入賞口が開状態とされる。特殊入賞口内に入賞した遊技球は、特殊入賞口スイッチ 0 8 7 I W 2 4 によって検出される。

【 0 1 6 2 】

なお、本例では、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）に遊技球が入賞してカウントスイッチ 2 3 で検出された場合には 1 5 個の賞球が得られるのに対して、特殊可変入賞球装置 0 8 7 I W 1 7（特殊入賞口）に遊技球が入賞して特殊入賞口スイッチ 0 8 7 I W 2 4 で検出された場合には 3 個の賞球が得られるものとする。

【 0 1 6 3 】

また、底面部材 0 8 7 I W 1 7 a は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）によって、ソレノイド 0 8 7 I W 8 3 が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【 0 1 6 4 】

本特徴部 0 8 7 I W では、図 8 - 2 に示すように、特殊可変入賞球装置 0 8 7 I W 1 7（特殊入賞口）内に入賞した遊技球は、さらに特殊可変入賞球装置 0 8 7 I W 1 7 の右方に設けられた誘導経路 0 8 7 I W 0 1 に導かれる。誘導経路 0 8 7 I W 0 1 は、さらに 2 つの経路 0 8 7 I W 0 2，0 3 に分岐しており、誘導経路 0 8 7 I W 0 1 に導かれた遊技球は、左側経路 0 8 7 I W 0 2 または右側経路 0 8 7 I W 0 3 に導かれる。左側経路 0 8 7 I W 0 2 は V 入賞口となっており、V 入賞口に入賞した遊技球は、V 入賞口スイッチ 0 8 7 I W 2 5 によって検出される。

【 0 1 6 5 】

図 8 - 2 に示すように、左側経路 0 8 7 I W 0 2（V 入賞口）の入口付近には、V 入賞口開閉板 0 8 7 I W 0 4 が設けられており、V 入賞口開閉板 0 8 7 I W 0 4 が開状態であるときに、誘導経路 0 8 7 I W 0 1 に導かれた遊技球が左側経路 0 8 7 I W 0 2（V 入賞口）に進入し、V 入賞口可能である。また、V 入賞口開閉板 0 8 7 I W 0 4 が閉状態であるときには、誘導経路 0 8 7 I W 0 1 に導かれた遊技球が右側経路 0 8 7 I W 0 3 に進入し、遊技領域の裏側に排出される。

【 0 1 6 6 】

なお、V 入賞口開閉板 0 8 7 I W 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）によって、ソレノイド 0 8 7 I W 8 4 が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【 0 1 6 7 】

また、本特徴部 0 8 7 I W では、小当り遊技状態に制御されると、その小当り遊技状態中に遊技球が V 入賞口 0 8 7 I W 0 2 に進入し、V 入賞口スイッチ 0 8 7 I W 2 5 によって検出されたことを条件として、その小当り遊技の終了後に大当り遊技状態に制御される。

【 0 1 6 8 】

また、本例では、特殊可変入賞球装置 0 8 7 I W 1 7 には、底面部材 0 8 7 I W 1 7 a 上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特殊可変入賞球装置 0 8 7 I W 1 7 において規制片が設けられていることによって、右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

【 0 1 6 9 】

なお、本例では、図 8 - 2 に示すように、特殊可変入賞球装置 0 8 7 I W 1 7（特殊入賞口）内において、上流側に特殊入賞口スイッチ 0 8 7 I W 2 4 が設けられ、下流側で V 入賞口と排出口とに分岐して V 入賞口側に V 入賞口スイッチ 0 8 7 I W 2 5 が設けられている場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置 0 8 7 I W 1 7（特殊入賞口）内の上流側で V 入賞口側と一般入賞口側とに分岐し、V 入賞口側に V 入賞口スイッチ 0 8 7 I W 2 5 が設けられているとともに、一般入賞口側に特殊入賞口スイッチ 0 8 7 I W 2 4 が設けられているように構成してもよい。

【0170】

(基板構成)

図8-3は、特徴部087IWにおける各種の制御基板などを示す構成図である。図8-3に示すように、本特徴部087IWでは、スイッチ回路110は、ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23、特殊入賞口スイッチ087IW24、およびV入賞口スイッチ087IW25からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0171】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81や、ソレノイド82、ソレノイド087IW83、ソレノイド087IW84をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉（特別可変入賞球装置7）用のソレノイド82、特殊可変入賞球装置087IW17用のソレノイド087IW83、V入賞口開閉板087IW04用のソレノイド087IW84に伝送する。

【0172】

(大当り確率、小当り確率、時短はずれ確率)

図8-4は、設定値ごとの大当り確率、小当り確率、および時短はずれ確率を説明するための説明図である。このうち、図8-4(A)は、第1特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率、小当り確率、および時短はずれ確率を示している。また、図8-4(B)は、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率、小当り確率、および時短はずれ確率を示している。本例では、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図8-4に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【0173】

図8-4に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合および第2特別図柄の変動表示を実行する場合ともに、設定値「1」の場合が大当り確率「205/65536」と最も低く（約1/320）、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「328/65536」と最も高く（約1/200）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0174】

一方で、小当りに関しては、図8-4(A)に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「164/65536」と一定である（約1/400）。また、図8-4(B)に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り確率が「9362/65536」と一定である（約1/7）。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通である。

【0175】

また、図8-4(A)に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、時短はずれ確率が「328/65536」と一定である（約1/200）。また、図8-4(B)に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、時短はずれ確率が「164/65536」と一定である（約1/400）。すなわち、本例では、時短はずれ判定用の判定値は、設定値によらず共通である。

【0176】

上記のように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率および時短はずれ確率は一定となるように構成する場合であっても、図8-4に示すように、時短なしはずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【0177】

なお、図8-4に示した例は一例であり、大当り確率や小当り確率、時短はずれ確率の設定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、小当り確率が0となる場合（すなわち、小当りに対応する判定値が含まれない判定値）があるように構成してもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合（図8-4（A））には、一律に小当り確率が0となるようにして、小当りに対する判定値が含まれないように構成してもよい。

10

【0178】

また、本例では、図8-4に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約 $1/200$ であり、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約 $1/400$ である場合を示したが、逆に、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約 $1/400$ であり、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約 $1/200$ であるように構成してもよい。

【0179】

（大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブル）

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

20

【0180】

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

【0181】

図8-5（B）に示すように、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「10R時短大当り」に決定するために参照されるテーブルである。

30

【0182】

「6R時短大当りA」とは、6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。時短状態に移行すると、1回の第2特別図柄の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

【0183】

「6R時短大当りB」とは、6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。時短状態に移行すると、7回の第2特別図柄の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

40

【0184】

「10R時短大当り」とは、10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。時短状態に移行すると、7回の第2特別図柄の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

【0185】

図8-5（A）に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、50%の確率で「6R時短大当りA」と決定され、50%の確率で「6R時短大当りB」と決定される。また、図8-5（B）に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、100%の確率で「10R時短大当り」と決定される。

50

【0186】

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

10

【0187】

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

【0188】

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

【0189】

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

20

【0190】

「小当りA」とは、小当り遊技中（第1ラウンド目）にV入賞したことを条件として、第2ラウンド～第4ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。時短状態に移行すると、1回の第2特別図柄の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

【0191】

「小当りB」とは、小当り遊技中（第1ラウンド目）にV入賞したことを条件として、第2ラウンド～第4ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる小当りである。時短状態に移行すると、7回の第2特別図柄の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

30

【0192】

図8-5（C）に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、100%の確率で「小当りA」と決定される。また、図8-5（D）に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、50%の確率で「小当りA」と決定され、50%の確率で「小当りB」と決定される。

【0193】

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

40

【0194】

（時短種別判定テーブル）

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

50

【0195】

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

【0196】

図8-6(B)に示すように、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれA」、「時短はずれB」、または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0197】

図8-6(A)、(B)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合、および第2特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合のいずれにおいても、5%の確率で「時短はずれA」と決定され、10%の確率で「時短はずれB」と決定され、85%の確率で「時短はずれC」と決定される。

【0198】

なお、図8-6に示した例は一例では、時短種別の決定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、第1特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれC」の決定確率を高くする一方で、第2特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれA」の決定確率を高くするなど、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで時短種別の決定割合を異ならせてもよい。

【0199】

図8-7は、時短種別を説明するための説明図である。図8-7に示すように、本例では、通常状態中では、「時短はずれA」となる場合に時短回数99回の時短状態に制御され、「時短はずれB」となる場合に時短回数7回の時短状態に制御され、「時短はずれC」となる場合に時短回数1回の時短状態に制御される。また、時短状態中では、「時短はずれA」、「時短はずれB」および「時短はずれC」のいずれとなる場合にも時短回数99回の時短状態に制御される。

【0200】

なお、時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方は、図8-7に示したものにすぎない。例えば、同じ時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中であれば時短回数100回に制御され、時短状態中であれば時短回数0回に制御される（すなわち、時短状態から通常状態に転落する）ように構成してもよい。そのように時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方として様々な態様が考えられる。

【0201】

また、本例では、時短はずれ図柄が導出表示された場合に時短状態に移行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短付き小当たり図柄を設けるように構成し、時短付き小当たり図柄が導出表示された場合には、その小当たり遊技の終了時に時短状態に移行するように構成してもよい。

【0202】

(小当たり遊技の開放パターン)

次に、小当たり遊技の開放パターンについて説明する。図8-8は、小当たり遊技の開放パターンを説明するための説明図である。図8-8に示すように、タイミングS1において小当たり遊技を開始した後、8秒間が経過すると(タイミングS2)、V入賞口開閉板087IW04が開状態に制御され、その後、8秒間が経過するまでV入賞口開閉板087IW04の開状態が継続される(図8-8(C)参照)。

【0203】

小当たり(小当たりA、小当たりB)となる場合には、小当たり遊技を開始してから特殊可変入賞球装置087IW17を開状態に制御するまでの特殊入賞口開放前時間(ファンファーレ時間)として8秒間が設定され、V入賞口開閉板087IW04が開状態に制御されると

10

20

30

40

50

同時に特殊可変入賞球装置 087IW17（特殊入賞口）が開状態に制御される。また、図 8-8（A）に示すように、V 入賞口開閉板 087IW04 が開状態に制御されている期間に、0.016 秒の特殊入賞口の開放が 4 回行われる。従って、小当り（小当り A、小当り B）では、V 入賞可能な期間に 0.016 秒の特殊入賞口の開放が 4 回行われることになる。

【0204】

なお、本例では、小当り（小当り A、小当り B）における特殊入賞口の各開放時間が 0.016 秒と極めて短いのであるが、既に説明したように、特殊可変入賞球装置 087IW17 には複数の規制片が形成されており、特殊可変入賞球装置 087IW17 の底面部材 087IW17a 上では 2～3 球程度の遊技球が蛇行しながら流下しているので、開放時間が短くても底面部材 087IW17a が開状態に制御されれば、底面部材 087IW17a 上の遊技球が特殊可変入賞球装置 087IW17 内に落下して入賞可能である。

10

【0205】

特殊入賞口内に遊技球が入賞し V 入賞すれば、特殊入賞口の最後の開放を終了した後、所定期間の閉鎖時間（インターバル時間）と小当り終了時間（エンディング時間）を経過した後、大当り遊技状態に移行し、図 8-8（B）に示すように、第 2 ラウンドから第 4 ラウンドまで特別可変入賞球装置 7 の開状態への制御が行われる。

【0206】

なお、本例では、小当り遊技において特殊入賞口の最後の開放を終了すると、閉鎖時間（インターバル時間）と小当り終了時間（エンディング時間）とを経過したことにもとづいて小当り遊技を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置 087IW17（特殊入賞口）内に遊技球を検出可能な検出スイッチを上流側と下流側との 2 箇所に設け、最後の閉鎖時間（インターバル時間）を経過した後、上流側の検出スイッチと下流側の検出スイッチとの検出数が一致する（特殊入賞口内に入賞した遊技球が全て排出される）まで待ってから小当り終了時間（エンディング時間）に移行し、小当り終了時間（エンディング時間）を経過すると小当り遊技を終了するように構成してもよい。

20

【0207】

（変動パターンテーブル）

図 8-9 は、特徴部 087IW における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 8-9（A）は、第 1 特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図 8-9（B）は、第 2 特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。

30

【0208】

まず、図 8-9（A）を用いて、第 1 特別図柄の変動パターンについて説明する。図 8-9（A）に示すように、本例では、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン PA1-1（通常変動）、変動パターン PA1-2（短縮変動）、変動パターン PA2-1（ノーマルリーチ）、変動パターン PA2-2（スーパーリーチ α）、変動パターン PA2-3（スーパーリーチ β）のいずれかに決定される。また、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン PA1-3（短縮変動）、変動パターン PA2-1（ノーマルリーチ）、変動パターン PA2-2（スーパーリーチ α）、変動パターン PA2-3（スーパーリーチ β）のいずれかに決定される。

40

【0209】

また、図 8-9（A）に示すように、本例では、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン PB1-1（ノーマルリーチ）、変動パターン PB1-2（スーパーリーチ α）、変動パターン PB1-3（スーパーリーチ β）のいずれかに決定される。また、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン PB1-1（ノーマルリーチ）、変動パターン PB1-2（スーパーリーチ α）、変動パタ

50

ーンPB1-3（スーパーリーチβ）、変動パターンPB1-4（短縮変動）のいずれかに決定される。

【0210】

次に、図8-9（B）を用いて、第2特別図柄の変動パターンについて説明する。図8-9（B）に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-1に決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に時短最終変動以外の変動ではずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-3（短縮変動）に決定される。一方、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に時短最終変動ではずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA3-2に決定される。すなわち、時短状態中であっても時短最終変動である場合には、変動時間が60秒と長い変動パターンPA3-2に決定される。

10

【0211】

また、図8-9（B）に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB3-5に決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に時短最終変動以外の変動で大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB3-1、変動パターンPB3-2のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に時短最終変動で大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB3-3、変動パターンPB3-4のいずれかに決定される。なお、本例では、時短状態中に時短最終変動で大当たりとなる場合、70%の確率で変動時間が15秒である変動パターンPB3-4に決定され、30%の確率で変動時間が40秒と長い変動パターンPB3-3に決定される。

20

【0212】

また、図8-9（B）に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC3-5に決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に時短最終変動以外の変動で小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC3-1、変動パターンPC3-2のいずれかに決定される。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、時短状態中に時短最終変動で小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC3-3、変動パターンPC3-4のいずれかに決定される。なお、本例では、時短状態中に時短最終変動で小当たりとなる場合、70%の確率で変動時間が15秒である変動パターンPC3-4に決定され、30%の確率で変動時間が40秒と長い変動パターンPC3-3に決定される。

30

【0213】

なお、変動パターンの設定の仕方は、図8-9で示した態様にかぎられない。例えば、同じ時短状態時であっても、大当たり経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターンPA3-3（短縮変動）の選択確率が高くなるように構成し、平均した変動時間が短くなるように構成してもよい。また、逆に、例えば、同じ時短状態時であっても、時短はずれ経由で制御された時短状態時には、大当たり経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターンPA3-3（短縮変動）の選択確率が高くなるように構成し、平均した変動時間が短くなるように構成してもよい。

40

【0214】

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

50

【0215】

(遊技フロー)

ここで、本特徴部087IWにおける遊技の流れについて説明する。本例では、遊技状態が通常状態（通常状態（非時短状態））である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（いわゆる左打ち）を行う。本例では、遊技領域の左側領域に進入した遊技球は第2始動入賞口には入賞不可能または入賞困難であり、通常状態では普図当り確率が低いことから、第2始動入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀であり、第1特別図柄の変動表示が実行されることが殆どである。従って、本例では、通常状態中は小当りが発生することは稀である。

【0216】

次いで、通常状態中に第1特別図柄の変動表示において大当り図柄が導出表示されると（稀に、第2特別図柄の変動表示において大当り図柄が導出表示される場合であってもよい）、大当り遊技状態（いわゆる初当りの大当り遊技状態）に制御される。そして、その大当り遊技状態の終了後に遊技状態が時短状態に制御され、1回または7回の変動表示を終了するまで時短状態が維持される。

【0217】

時短状態に制御されると、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（いわゆる右打ち）を行う。本例では、遊技領域の右側領域に進入した遊技球は第1始動入賞口には入賞不可能または入賞困難であり、時短状態では普図当り確率が高いことから（しかも、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される）、第2特別図柄の変動表示が実行されることが殆どである。従って、本例では、時短状態では、1／7の確率で小当りとなる（図8-4（B）参照）。

【0218】

時短状態に移行した後、1回または7回の変動表示を終了するまでに（時短状態の終了条件が成立するまでに）、小当りが発生しV入賞した場合には、V入賞後の大当り遊技を終了した後に再び時短状態に制御され、さらに1回または7回の変動表示を終了するまで時短状態が維持される。従って、本例では、時短状態が継続していれば、小当りを經由して大当り遊技に制御されやすく、連続して大当りが発生しやすい連荘状態となる。一方、1回または7回の変動表示を終了し、時短状態の終了条件が成立した場合には、時短状態を終了し、通常状態に戻る（連荘状態が終了する）。

【0219】

また、本例では、時短状態では、第2特別図柄の変動表示が実行されることによって1／7のある程度の確率で小当りが発生することから、小当り遊技中にV入賞させることにより大当りの発生を狙うのが遊技機の基本フローであるが、1／200の確率で10R時短大当り（いわゆる直当り）が発生する場合もある。

【0220】

(演出制御コマンド)

図8-10および図8-11は、演出制御用CPU120に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図8-10および図8-11に示す例において、コマンド80XX（H）は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド80XX（H）のいずれかを受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0221】

コマンド9000（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれ（時短なし）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果1指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。

【0222】

コマンド9001（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示

10

20

30

40

50

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

【0223】

コマンド9004（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R時短大当りAとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果5指定コマンド（6R時短大当りA指定コマンド））である。コマンド9005（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R時短大当りBとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果6指定コマンド（6R時短大当りB指定コマンド））である。コマンド9006（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を10R時短大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果7指定コマンド（10R時短大当り指定コマンド））である。

10

【0224】

コマンド9007（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りAとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果8指定コマンド（小当りA指定コマンド））である。コマンド9008（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りBとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果9指定コマンド（小当りB指定コマンド））である。

20

【0225】

コマンドA000（H）は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が20秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第1図柄確定A指定コマンド）である。コマンドA001（H）は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が10秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第1図柄確定B指定コマンド）である。コマンドA002（H）は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が5秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第1図柄確定C指定コマンド）である。コマンドA003（H）は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第1図柄確定D指定コマンド）である。

30

【0226】

コマンドA100（H）は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が20秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第2図柄確定A指定コマンド）である。コマンドA101（H）は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が10秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第2図柄確定B指定コマンド）である。コマンドA102（H）は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が5秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第2図柄確定C指定コマンド）である。コマンドA103（H）は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第2図柄確定D指定コマンド）である。

40

【0227】

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

【0228】

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

50

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

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

コマンド C 4 X X (H) およびコマンド C 6 X X (H) は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かや、小当りとなるか否か、大当りの種別、小当りの種別の判定結果を示す演出制御コマンド（図柄指定コマンド）である。また、コマンド C 6 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、変動パターンまたは変動パターン種別の判定結果を示す演出制御コマンド（変動カテゴリコマンド）である。

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 CPU 1 2 0（具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0）は、主基板 1 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると図 8-10 および図 8-11 に示された内容に応じて画像表示装置 5 の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板 1 3 に対して音番号データを出力する。なお、図 8-10 および図 8-11 に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。

【0236】

（特別図柄プロセス処理）

図 8-12 は、特徴部 0 8 7 I W における特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャ

10

20

30

40

50

ートである。本例において、始動入賞判定処理（ステップ087IWS101）は、図5に示す始動入賞判定処理（ステップS101）と概ね同様である。また、特別図柄通常処理（ステップ087IWS110）～特別図柄停止処理（ステップ087IWS113）は、図5に示す特別図柄通常処理（ステップS110）～特別図柄停止処理（ステップS113）と概ね同様である。ただし、本例では、小当り図柄を導出表示した場合には、小当り開放前処理（ステップ087IWS114）に移行する。また、大当り図柄を導出表示した場合（いわゆる直当りとなった場合）には、大当り開放前処理（ステップ087IWS117）に移行する。

【0237】

小当り開放前処理（ステップ087IWS114）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、特殊可変入賞球装置087IW17を開放状態に制御する処理を実行して、内部状態（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値）を、小当り開放中処理（ステップ087IWS115）に応じた値（この例では5）に更新する。

【0238】

小当り開放中処理（ステップ087IWS115）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。特殊可変入賞球装置087IW17の開放中に開放時間が経過した場合には、特殊可変入賞球装置087IW17を閉状態に制御し、特殊可変入賞球装置087IW17の閉鎖中に閉鎖時間が経過し、まだ開放回数が残っている場合には、特殊可変入賞球装置087IW17を開状態に制御する。また、V入賞口開閉板087IW04の開放タイミングとなった場合にはV入賞口開閉板087IW04を開状態に制御し、V入賞口開閉板087IW04の閉鎖タイミングとなった場合にはV入賞口開閉板087IW04を閉状態に制御する。また、V入賞口スイッチ087IW25がオンしたか否かを確認し、V入賞口スイッチ087IW25がオンした場合には、V入賞フラグをセットする。特殊可変入賞球装置087IW17の全ての開放を終了し、閉鎖時間（インターバル時間）も経過した場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を小当り閉鎖後処理（ステップ087IWS116）に対応した値（この例では6）に更新する。

【0239】

小当り閉鎖後処理（ステップ087IWS116）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。V入賞フラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を大当り開放前処理（ステップ087IWS117）に対応した値（この例では7）に更新する。V入賞フラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を特別図柄通常処理（ステップ087IWS110）に対応した値（この例では0）に更新する。

【0240】

大当り開放前処理（ステップ087IWS117）～大当り終了処理（ステップ087IWS120）は、図5に示す大当り開放前処理（ステップS114）～大当り終了処理（ステップS117）と概ね同様である。

【0241】

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

【0242】

（始動入賞判定処理）

図8-13は、始動入賞判定処理（ステップ087IWS101）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを確認する（ステップ087IWS1211）。第1始動口スイッチ22Aがオン状態でなけれ

10

20

30

40

50

ば、ステップ087IWS1221に移行する。第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば、CPU103は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップ087IWS1212）。

【0243】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップ087IWS1213）。また、CPU103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値を1増やす（ステップ087IWS1214）。次いで、CPU103は、当り判定用乱数や種別判定用乱数、変動パターン決定用乱数などの各乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップ087IWS1215）。なお、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保され、RAM102に形成されている。

【0244】

次いで、CPU103は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターンを始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時判定処理を実行する（ステップ087IWS1216）。そして、CPU103は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて図柄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087IWS1217）とともに、変動カテゴリ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087IWS1218）。また、CPU103は、第1保留記憶数加算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087IWS1219）。そして、ステップ087IWS1221に移行する。

【0245】

次いで、CPU103は、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを確認する（ステップ087IWS1221）。第2始動口スイッチ22Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば、CPU103は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップ087IWS1222）。

【0246】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップ087IWS1223）。また、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップ087IWS1224）。次いで、CPU103は、当り判定用乱数や種別判定用乱数、変動パターン決定用乱数などの各乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップ087IWS1225）。なお、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保され、RAM102に形成されている。

【0247】

次いで、CPU103は、入賞時判定処理を実行する（ステップ087IWS1226）。そして、CPU103は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて図柄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087IWS1227）とともに、変動カテゴリ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087IWS1228）。また、CPU103は、第2保留記憶数加算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087IWS1229）。そして、始動入賞判定処理を終了する。

【0248】

（特別図柄通常処理）

図8-14および図8-15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

10

20

30

40

50

ップ087IWS110)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087IWS51)。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087IWS52)。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087IWS53)。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087IWS54)。

10

【0249】

この特徴部087IWでは、ステップ087IWS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0250】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

20

【0251】

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087IWS55)。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。

30

【0252】

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087IWS56)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

40

【0253】

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。

【0254】

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

50

留記憶数) = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。

【0255】

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087IWS57)。なお、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0256】

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087IWS61)、大当り判定モジュールを実行する(ステップ087IWS62)。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理(ステップ087IWS101)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(図8-4参照)と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとするに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。大当りとするに決定した場合には(ステップ087IWS63のY)、ステップ087IWS64に移行する。一方、大当りとしないうに決定した場合には(ステップ087IWS63のN)、ステップ087IWS66に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0257】

ステップ087IWS64では、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。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(6R時短大当りAや、6R時短大当りB、10R時短大当り)を大当りの種別に決定する(ステップ087IWS65)。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理(ステップ087IWS101)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087IWS74に移行する。

【0258】

一方、ステップ087IWS66では、CPU103は、特別図柄ポインタが示す小当り判定テーブルを選択する。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の小当り判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の小当り判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、選択した小当り判定テーブルを用いて、当り判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、小当りとするか否かを決定する(ステップ087IWS67)。なお、本例では、図8-4に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には約1/400の確率で小当りと決定され、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には約1/7の確率で小当りと決定される。

【0259】

小当りとするに決定した場合には(ステップ087IWS68のY)、CPU103は、小当りであることを示す小当りフラグをセットする(ステップ087IWS69)。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(小当りAや小当りB)を小当りの種別に決定する(ステップ087IWS70)。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理(ステップ087IWS101)で抽出し第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、小当り種別の決定を行う。そして、ステップ087IWS74に移行する。

【0260】

小当りとするに決定した場合でなければ(ステップ087IWS68のN)、CPU103は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、

時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ087IWS71）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/200の確率で時短はずれとすることに決定する（図8-4（A）参照）。また、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/400の確率で時短はずれとすることに決定する（図8-4（B）参照）。

【0261】

時短はずれとすることに決定した場合には（ステップ087IWS72のY）、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（時短はずれAや、時短はずれB、時短はずれC）を時短はずれの種別に決定する（ステップ087IWS73）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。そして、ステップ087IWS74に移行する。

【0262】

なお、ステップ087IWS73では、ステップ087IWS65の大当り種別判定やステップ087IWS70の小当り種別判定で用いられる種別判定用乱数と共通の種別判定用乱数を用いて時短種別判定が行われる。

【0263】

次いで、CPU103は、大当り種別、小当り種別、および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ087IWS74）。この場合、例えば、6R時短大当り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「3」と決定し、6R時短大当りBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「5」と決定し、10R時短大当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、小当りAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「1」と決定し、小当りBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「9」と決定し、時短はずれ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、時短はずれBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「4」と決定し、時短はずれ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「6」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、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087IWS75）。

【0264】

次いで、CPU103は、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値となっているか否かを確認する（ステップ087IWS76）。特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値となっていれば（すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、CPU103は、時短状態中の第2特別図柄の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ087IWS77）。時短回数カウンタの値が0でなければ（すなわち、時短状態中であれば）、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ087IWS78）、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087IWS79）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば（すなわち、今回の変動表示が時短最終変動であれば）、CPU103は、今回の変動終了時に時短状態を終了することに決定したことを示す時短終了決定フラグをセットする（ステップ087IWS80）。

【0265】

なお、本例では、ステップ087IWS79で時短回数カウンタの値が0と判定されても、この段階では時短終了決定フラグがセットされるだけで時短フラグは維持され、時短状態は継続される。そして、変動表示を終了するタイミングで時短フラグAや時短フラグBがリセットされて、時短状態を終了することになる（後述するステップ087IWS1147参照）。

10

20

30

40

50

【0266】

また、本例では、ステップ087 IWS 76～S 80の処理が実行されることによって、時短回数（本例では、1回、7回、または99回）分の第2特別図柄の変動表示が終了したことにもとづいて時短終了決定フラグがセットされ、その後、変動表示を終了するタイミングで時短状態を終了する。

【0267】

なお、本例では、図示を省略しているが、時短回数カウンタとは別に、第1特別図柄と第2特別図柄との合計の変動表示の実行回数をカウントするためのカウンタが設けられており、そのカウンタを更新することによって第1特別図柄と第2特別図柄との合計の変動表示の実行回数が99回に達したことにもとづいて時短状態を終了する処理も実行される。ただし、本例では、時短状態では殆ど第2特別図柄の変動表示が実行されるので、第1特別図柄と第2特別図柄との合計の変動表示の実行回数が99回に達したことにもとづいて時短状態を終了する場合は殆どない。

【0268】

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087 IWS 111）に対応した値に更新する（ステップ087 IWS 81）。

【0269】

（変動パターン設定処理）

図8-16は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップ087 IWS 111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値となっているか否かを確認する（ステップ087 IWS 1701）。特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値となっていれば（すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、CPU103は、時短終了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087 IWS 1702）。時短終了決定フラグがセットされていれば（すなわち、時短最終変動であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、表示結果に応じた時短最終変動用の変動パターンテーブルを選択する（ステップ087 IWS 1703）。

【0270】

ステップ087 IWS 1703で選択した変動パターンテーブルを用いて後述するステップ087 IWS 1705の処理が実行されることによって、時短最終変動ではずれとなる場合には変動パターンPA3-2に決定され、時短最終変動で大当たりとなる場合には変動パターンPB3-3または変動パターンPB3-4に決定され、時短最終変動で小当たりとなる場合には変動パターンPC3-3または変動パターンPC3-4に決定される。

【0271】

ステップ087 IWS 1701で特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値となっていなかった場合（すなわち、第1特別図柄の変動表示を実行する場合）、またはステップ087 IWS 1702で時短終了決定フラグがセットされていなかった場合（すなわち、時短最終変動でない場合）には、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、遊技状態および表示結果に応じた変動パターンテーブルを選択する（ステップ087 IWS 1704）。

【0272】

次に、CPU103は、ステップ087 IWS 1703、S 1704にて使用することによって決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図8-9に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ087 IWS 1705）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間が決定される。なお、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【0273】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ087IWS1706）。

【0274】

また、ステップ087IWS1705にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ087IWS1707）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ087IWS1708）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ087IWS1709）。

10

【0275】

（特別図柄変動処理）

図8-17および図8-18は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理（ステップ087IWS112）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、小当たりとするか否かの決定結果、大当たり種別の決定結果、小当たり種別の決定結果、および時短種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果9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087IWS1121）。

20

【0276】

次いで、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップ087IWS1122）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ087IWS1123）、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ087IWS1124）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ087IWS75で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【0277】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、右打ちLED087IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ087IWS1125）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ087IWS1126）。

30

【0278】

ステップ087IWS1125の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED087IW10の点灯が開始される。

【0279】

次いで、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ087IWS1127）。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていない（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする（ステップ087IWS1128）。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ087IWS1129）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ087IWS1145に移行する。

40

【0280】

時短フラグAまたは時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）

50

、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「10秒」に応じた値をセットする（ステップ087IWS1130）。また、CPU103は、図柄確定期間が10秒であることを特定可能な第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ087IWS1131）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ087IWS1145に移行する。

【0281】

時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ087IWS1124のN）、CPU103は、時短終了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087IWS1132）。時短終了決定フラグがセットされていれば（すなわち、時短最終変動を終了する場合であれば）、CPU103は、今回終了する変動表示がはずれとなるものであるか否かを確認する（ステップ087IWS1133）。なお、今回終了する変動表示がはずれであるか否かは、例えば、大当りフラグや小当りフラグがセットされているか否かを確認し、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていなければ、はずれと判定するようにすればよい。今回終了する変動表示がはずれとなるものであれば、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「10秒」に応じた値をセットする（ステップ087IWS1134）。また、CPU103は、図柄確定期間が10秒であることを特定可能な第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ087IWS1135）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ087IWS1145に移行する。

【0282】

一方、今回終了する変動表示がはずれとなるものでなければ（すなわち、大当り変動または小当り変動であれば）、図柄確定期間タイマに「0.5秒」に応じた値をセットする（ステップ087IWS1136）。また、CPU103は、図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な第1図柄確定D指定コマンドまたは第2図柄確定D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087IWS1137）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定D指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定D指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ087IWS1145に移行する。

【0283】

ステップ087IWS1133～S1137の処理が実行されることによって、本例では、時短最終変動において、はずれとなる場合であれば図柄確定期間として10秒と長い期間が設定され、それ以外の大当りや小当りとなる場合であれば図柄確定期間として通常の0.5秒が設定される。

【0284】

時短終了決定フラグがセットされていなければ（ステップ087IWS1125のN）、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ087IWS1138）。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値となっているか否かを確認する（ステップ087IWS1139）。特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値となっていれば（すなわち、第2特別図柄の変動表示を終了する場合であれば）、CPU103は、今回終了する変動表示が小当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ087IWS1140）。なお、今回終了する変動表示が小当りであるか否かは、例えば、小当りフラグがセットされているか否か

を確認することにより判定できる。今回終了する変動表示が小当りとなるものであれば、CPU103は、図柄確定期間タイマに「5秒」に応じた値をセットする（ステップ087IWS1141）。また、CPU103は、図柄確定期間が5秒であることを特定可能な第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ087IWS1142）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定C指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定C指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ087IWS1145に移行する。

【0285】

一方、ステップ087IWS1138で時短フラグAまたは時短フラグBがセットされていた場合（すなわち、時短状態である場合）や、ステップ087IWS1139で特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値となっていない場合（すなわち、第1特別図柄の変動表示を終了する場合）、ステップ087IWS1140で今回終了する変動表示が小当りとなるものでない場合（すなわち、大当り変動やはずれ変動である場合）には、CPU103は、図柄確定期間タイマに「0.5秒」に応じた値をセットする（ステップ087IWS1143）。また、CPU103は、図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な第1図柄確定D指定コマンドまたは第2図柄確定D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087IWS1144）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定D指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定D指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ087IWS1145に移行する。

【0286】

ステップ087IWS1138～S1144の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ変動および時短最終変動以外の変動において、通常状態中に第2特別図柄で小当り変動が実行される場合であれば図柄確定期間として5秒と長い期間が設定され、それ以外であれば図柄確定期間として通常の0.5秒が設定される。

【0287】

次いで、CPU103は、時短終了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087IWS1145）。時短終了決定フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた時短終了決定フラグをリセットする（ステップ087IWS1146）。また、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBをリセットし、時短状態を終了する（ステップ087IWS1147）。

【0288】

次いで、CPU103は、右打ちLED087IW10の点灯を終了する制御を行う（ステップ087IWS1148）。また、CPU103は、右打ち報知終了指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ087IWS1149）。また、CPU103は、通常状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ087IWS1150）。

【0289】

なお、本例では、ステップ087IWS1145～S1150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開始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終了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。

【0290】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップ087IWS113）に対応した値に更新する（ステップ087IWS1151）。

【0291】

（特別図柄停止処理）

図8-19および図8-20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

10

20

30

40

50

ップ087IWS113)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087IWS131)、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087IWS132)。

【0292】

減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていなければ(すなわち、まだ第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ)、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていれば(すなわち、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば)、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ087IWS133)。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、時短フラグAや、時短フラグB、時短状態中の第2凍結図柄の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをリセットする(ステップ087IWS134)。

10

【0293】

次いで、CPU103は、右打ちLED087IW10の点灯を開始する制御を行う(ステップ087IWS135)。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ087IWS136)。

【0294】

次いで、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ087IWS137)。次いで、CPU103は、特別可変入賞球装置7を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間(ファンファーレ時間)を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする(ステップ087IWS138)。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値に更新する(ステップ087IWS139)。

20

【0295】

大当りフラグがセットされていなければ(ステップ087IWS133のN)、CPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ087IWS146)。小当りフラグがセットされている場合には、小当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ087IWS147)。次いで、CPU103は、特殊可変入賞球装置087IW17を開状態に制御するまでの特殊入賞口開放前時間(ファンファーレ時間)を計測するための特殊入賞口開放前時間タイマに、小当りのファンファーレ時間(本例では、8秒)に応じた値をセットする(ステップ087IWS148)。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理(ステップ087IWS114)に対応した値に更新する(ステップ087IWS149)。

30

【0296】

小当りフラグもセットされていなければ(すなわち、はずれであれば)、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する(ステップ087IWS152)。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ087IWS75で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。時短はずれとすることに決定した場合でなければ(すなわち、はずれ(時短なし)の場合であれば)、ステップ087IWS164に移行する。

40

【0297】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する(ステップ087IWS153)。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていなければ(すなわち、通常状態であれば)、CPU103は、時短はずれAであれば(ステップ087IWS154のY)、時短回数カウンタに「99」をセットする(ステップ087IWS155)。そして、ステップ087IWS160に移行する。

【0298】

50

時短はずれAでなければ、CPU103は、時短はずれBであれば（ステップ087IWS156のY）、時短回数カウンタに「7」をセットする（ステップ087IWS157）。そして、ステップ087IWS160に移行する。

【0299】

時短はずれBでもなければ（すなわち、時短はずれCであれば）、CPU103は、時短回数カウンタに「1」をセットする（ステップ087IWS158）。そして、ステップ087IWS160に移行する。

【0300】

時短フラグAまたは時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU103は、時短回数カウンタに「99」をセットする（ステップ087IWS159）。そして、ステップ087IWS160に移行する。

【0301】

次いで、CPU103は、セットされていれば、時短フラグAをリセットする（ステップ087IWS160）。また、CPU103は、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する（ステップ087IWS161）。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087IWS162）。また、CPU103は、ホールコンピュータなどの外部装置に対して大当たり2信号の外部出力を開始する制御を行う（ステップ087IWS163）。

【0302】

ステップ087IWS161，S162の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に時短状態に制御されるとともに、時短状態B指定コマンドが送信されることによって時短はずれ経由の時短状態に応じた背景画像に切り替えられる。また、ステップ087IWS163の処理が実行されることによって、図柄確定期間の終了時に大当たり2信号の外部出力が開始される。

【0303】

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087IWS110）に対応した値に更新する（ステップ087IWS164）。

【0304】

なお、本例では、外部出力信号として、例えば、大当たり1信号、大当たり2信号、大当たり3信号、および変動停止信号が出力される。このうち、大当たり1信号は、大当たり遊技中に外部出力される信号である。また、大当たり2信号は、大当たり遊技中および時短状態中に外部出力される信号である。また、大当たり3信号は、時短はずれの図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、変動停止信号は、図柄確定期間の開始時に外部出力される信号である。

【0305】

本例では、大当たり遊技終了時に時短状態に移行される場合に加えて、時短はずれ図柄が導出表示された場合にも時短状態に移行される場合があるので、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当たり2信号の外部出力が開始される（ステップ087IWS163参照）。

【0306】

（小当たり開放前処理）

図8-21は、特別図柄プロセス処理における小当たり開放前処理（ステップ087IWS114）を示すフローチャートである。小当たり開放前処理において、CPU103は、まず、特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ087IWS401）。特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていなければ（すなわち、ファンファーレ時間を経過していなければ）、そのまま処理を終了する。

【0307】

特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、ファンファーレ時間を経過していれば）、CPU103は、ソレノイド087IW83の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置087IW17を開放状態に制御する（ステップ087IWS402）

10

20

30

40

50

。また、CPU10103は、特殊入賞口の1回目の開放時間（本例では、0.016秒）に相当する値を開放時間タイマにセットする（ステップ087 IWS 403）。

【0308】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放中処理（ステップ087 IWS 115）に対応した値に更新する（ステップ087 IWS 404）。

【0309】

（小当り開放中処理）

図8-22は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（ステップ087 IWS 115）を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU103は、まず、特殊入賞口スイッチ087 IW 24がオン状態となったか否かを確認する（ステップ087 IWS 421）。特殊入賞口スイッチ087 IW 24がオン状態となっていれば（すなわち、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出していれば）、CPU103は、特殊入賞口入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ087 IWS 422）。

【0310】

次いで、CPU103は、V入賞口スイッチ087 IW 25がオン状態となったか否かを確認する（ステップ087 IWS 423）。V入賞口スイッチ087 IW 25がオン状態となっていれば（すなわち、V入賞口への遊技球の入賞を検出していれば）、CPU103は、V入賞口入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ087 IWS 424）。また、CPU103は、V入賞したことを示すV入賞フラグをセットする（ステップ087 IWS 425）。

【0311】

次いで、CPU103は、V入賞口開閉板087 IW 04の開放タイミングとなったか否かを確認する（ステップ087 IWS 426）。なお、V入賞口開閉板087 IW 04の開放タイミングとなったか否かは、例えば、小当り遊技を開始するときにタイマをセットし、小当り遊技を開始してからの時間が所定時間（本例では、8秒）となったか否かを確認することにより判定できる。V入賞口開閉板087 IW 04の開放タイミングとなっていれば、CPU103は、ソレノイド087 IW 84の駆動を開始し、V入賞口開閉板087 IW 04を開放状態に制御する（ステップ087 IWS 427）。

【0312】

次いで、CPU103は、V入賞口開閉板087 IW 04の閉鎖タイミングとなったか否かを確認する（ステップ087 IWS 428）。なお、V入賞口開閉板087 IW 04の閉鎖タイミングとなったか否かは、例えば、V入賞口開閉板087 IW 04の開放を開始したときにタイマをセットし、V入賞口開閉板087 IW 04の開放を開始してからの時間が所定時間（本例では、8秒）となったか否かを確認することにより判定できる。V入賞口開閉板087 IW 04の閉鎖タイミングとなっていれば、CPU103は、ソレノイド087 IW 84の駆動を停止し、V入賞口開閉板087 IW 04を閉鎖状態に制御する（ステップ087 IWS 429）。

【0313】

次いで、CPU103は、特殊入賞口の開放時間を計測するための開放時間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ087 IWS 430）。開放時間タイマの値が0でなければ（すなわち、特殊入賞口の開放中であれば）、CPU103は、開放時間タイマの値を1減算し（ステップ087 IWS 431）、減算後の開放時間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ087 IWS 432）。開放時間タイマの値が0となっていれば、CPU103は、ソレノイド087 IW 83の駆動を停止して、特殊可変入賞球装置087 IW 17を閉鎖状態に制御する（ステップ087 IWS 433）。また、CPU103は、特殊入賞口の開放後の閉鎖時間を計測するための閉鎖時間タイマに、所定の閉鎖時間（インターバル時間に相当する値をセットする（ステップ087 IWS 434）。そして、処理を終了する。

【0314】

ステップ087IWS430で開放時間タイマが0であれば（すなわち、特殊入賞口の閉鎖中であれば）、CPU103は、閉鎖時間タイマの値を1減算し（ステップ087IWS435）、減算後の閉鎖時間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ087IWS436）。閉鎖時間タイマの値が0となっていれば、CPU103は、既に特殊入賞口の全ての開放を終了したか否かを確認する（ステップ087IWS437）。本例では、既に特殊入賞口を4回開放していれば、ステップ087IWS437においてYと判定し、ステップ087IWS440に移行する。

【0315】

特殊入賞口の全ての開放を終了していなければ（すなわち、2～4回目の開放が残っていれば）、CPU103は、ソレノイド087IW83の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置087IW17を開放状態に制御する（ステップ087IWS438）。また、CPU103は、閉鎖時間タイマに開放時間（本例では、0.016秒）に相当する値をセットする（ステップ087IWS439）。そして、処理を終了する。

10

【0316】

特殊入賞口の全ての開放を終了していれば（ステップ087IWS437のY）、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り閉鎖後処理（ステップ087IWS116）に応じた値に更新する（ステップ087IWS440）。

【0317】

（小当り閉鎖後処理）

図8-23は、特別図柄プロセス処理における小当り閉鎖後処理（ステップ087IWS116）を示すフローチャートである。小当り閉鎖後処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ087IWS451）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ087IWS453に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ087IWS452）、処理を終了する。

20

【0318】

ステップ087IWS453では、CPU103は、小当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ087IWS454）。経過していなければ処理を終了する。

30

【0319】

小当り終了表示時間が経過していれば、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否か確認する（ステップ087IWS455）。V入賞フラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、時短フラグや、時短回数カウンタをリセットする（ステップ087IWS456）。また、CPU103は、V入賞フラグをリセットする（ステップ087IWS457）。また、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ087IWS458）。また、CPU103は、大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ087IWS459）。

40

【0320】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理（ステップ087IWS117）に対応した値に更新する（ステップ087IWS460）。

【0321】

ステップ087IWS456の処理でV入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、CPU103は、小当りフラグをリセットする（ステップ087IWS461）。また、CPU103は、小当り終了指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ087IWS462）。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087IWS110）に応じた値

50

に更新する（ステップ087IWS463）。

【0322】

（大当り終了処理）

図8-24は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップ087IWS121）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ087IWS531）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ087IWS535に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、大当りフラグまたは小当りフラグをリセットし（ステップ087IWS532）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ087IWS533）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ087IWS534）、処理を終了する。

10

【0323】

ステップ087IWS535では、CPU103は、大当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ087IWS536）。経過していなければ処理を終了する。

【0324】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ087IWS536のY）、CPU103は、時短フラグAをセットし、時短状態に制御する（ステップ087IWS537）。次いで、CPU103は、今回終了する大当りが6R時短大当りAまたは小当りAにもとづく小当り遊技中にV入賞したことにもとづく大当りであるか否かを確認する（ステップ087IWS538）。なお、6R時短大当りAまたは小当りAであるか否かは、例えば、ステップ087IWS75で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。6R時短大当りAまたは小当りAにもとづく小当り遊技中にV入賞したことにもとづく大当りであれば、CPU103は、時短回数カウンタに「1」をセットする（ステップ087IWS539）。6R時短大当りおよび小当りAにもとづく小当り遊技中にV入賞したことにもとづく大当りのいずれでもなければ（すなわち、6R時短大当りB、10R時短大当り、または小当りBにもとづく小当り遊技中にV入賞したことにもとづく大当りであれば）、CPU103は、時短回数カウンタに「7」をセットする（ステップ087IWS540）。また、CPU103は、時短状態A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ087IWS541）。

20

30

【0325】

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087IWS110）に応じた値に更新する（ステップ087IWS542）。

【0326】

（状態遷移）

次に、本特徴部087IWにおける状態遷移について説明する。図8-25は、本特徴部087IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。図8-25に示すように、通常状態において、時短大当り（6R時短大当りA、6R時短大当りB、10R時短大当り）となった場合には時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ087IWS537参照）。また、通常状態において、小当り（小当りA、小当りB）となった場合には小当り遊技状態に制御され、小当り遊技中にV入賞して大当り遊技状態に移行した場合にも、その大当り遊技の終了後に時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ087IWS537参照）。また、通常状態において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ087IWS161参照）。

40

【0327】

また、図8-25に示すように、時短状態Aにおいて、時短大当りとなった場合には再び

50

時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ 087 IWS 537 参照）。また、時短状態 A において、小当り（小当り A、小当り B）となった場合には小当り遊技状態に制御され、小当り遊技中に V 入賞して大当り遊技状態に移行した場合にも、その大当り遊技の終了後に再び時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ 087 IWS 537 参照）。また、時短状態 A において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態 B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ 087 IWS 161 参照）。また、時短状態 A において、大当りが発生することなく時短回数（大当り種別や小当り種別に応じて、1 回または 7 回）の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ 087 IWS 1147 参照）。

【0328】

また、図 8-25 に示すように、時短状態 B において、時短大当りとなった場合には時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ 087 IWS 537 参照）。また、時短状態 B において、小当り（小当り A、小当り B）となった場合には小当り遊技状態に制御され、小当り遊技中に V 入賞して大当り遊技状態に移行した場合にも、その大当り遊技の終了後に時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ 087 IWS 537 参照）。また、時短状態 B において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には再び時短状態 B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ 087 IWS 161 参照）。また、時短状態 B において、大当りが発生することなく時短回数（時短種別に応じて、1 回、7 回、または 99 回）の変動表示を終了した場合には通常状態に制御される（ステップ 087 IWS 1147 参照）。

【0329】

なお、本例では、時短状態 A 中に時短はずれ図柄が導出表示された場合に一律に時短状態 B 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決定した時短種別に対応した時短回数とを比較し、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 A を継続するように構成してもよい。

【0330】

また、本例では、時短状態 B 中に時短大当りが発生し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時短大当り対応した時短回数とを比較し、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。

【0331】

（演出制御メイン処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図 8-26 は、特徴部 087 IW における演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。図 8-26 において、ステップ S71～S76 の処理は、図 6 で示したそれらの処理と同様である。

【0332】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、第 4 図柄プロセス処理を実行する（ステップ 087 IWS 701）。本例では、ステップ 087 IWS 701 の第 4 図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動表示とは別に、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示と同期して第 4 図柄の変動表示が実行される。なお、本例では、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置 5 の左方に設けられた第 4 図柄表示器 087 IW 21a において第 4 図柄の変動表示が実行される。また、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置 5 の右方に設けられた第 4 図柄表示器 087 IW 21b において第 4 図柄の変動表示が実行される。

【0333】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、小図柄プロセス処理を実行する（ステップ 087 IWS 702）。本例では、ステップ 087 IWS 702 の小図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動表示とは別に、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示と同期して、画像表示装置 5 において、左中右の飾り図柄を縮小した態様の小図柄の変動表示が実行される。

【0334】

そして、ステップS77の処理は、図6で示したステップS77の処理と同様である。

【0335】

第4図柄の変動表示が実行される場合には、第4図柄表示器087IW21a, 21bにおいて、上下に配置された2つのLEDが交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第4図柄の変動表示が実行される。

【0336】

また、変動時間を終了した場合には、図柄確定期間の開始時に第4図柄の停止図柄を確定表示させる。この場合、大当たりとなる場合には大当たり図柄として上下に配置された2つのLEDが赤色で点灯された状態で停止表示される。また、小当たりとなる場合には小当たり図柄として上下に配置された2つのLEDが緑色で点灯された状態で停止表示される。また、時短はずれとなる場合には時短はずれ図柄として上下に配置された2つのLEDが青色で点灯された状態で停止表示される。また、はずれ（時短なし）となる場合にははずれ図柄（時短なし）として上下に配置された2つのLEDが消灯された状態で停止表示される。

10

【0337】

なお、第4図柄の停止図柄の態様は、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当たり種別や時短種別も区別可能な態様で第4図柄の停止図柄を導出表示するように構成してもよい。

【0338】

また、本例では、第4図柄の時短はずれ図柄として専用の図柄を設ける場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当たりの場合と時短はずれの場合とで第4図柄の停止図柄を共通の図柄としてもよい。

20

【0339】

（コマンド解析処理）

図8-27～図8-29は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0340】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ087IWS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ087IWS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップ087IWS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

30

【0341】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ087IWS614）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ087IWS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ087IWS616）。

40

【0342】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ087IWS617）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ087IWS618）。

【0343】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第1図柄確定A指定コマンド、第1図柄確定B指定コマンド、第1図柄確定C指定コマンド、第1図柄確定D指定コマンド、第2図柄確定A指定コマンド、第2図柄確定B指定コマンド、第2図柄確定C

50

指定コマンド、第2図柄確定D指定コマンド)であれば(ステップ087IWS619)、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする(ステップ087IWS620)。例えば、第1図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第1確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第1確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第1確定Cコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1図柄確定D指定コマンドを受信した場合には、第1確定Dコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定A指定コマンドを受信した場合には、第2確定Aコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定B指定コマンドを受信した場合には、第2確定Bコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合には、第2確定Cコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定D指定コマンドを受信した場合には、第2確定Dコマンド受信フラグをセットする。

10

【0344】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば(ステップ087IWS621)、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ087IWS622)。受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば(ステップ087IWS623)、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ087IWS624)。

【0345】

20

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば(ステップ087IWS625)、演出制御用CPU120は、大入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ087IWS626)。受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば(ステップ087IWS627)、演出制御用CPU120は、特殊入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ087IWS628)。受信した演出制御コマンドがV入賞口入賞指定コマンドであれば(ステップ087IWS629)、演出制御用CPU120は、V入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ087IWS630)。

【0346】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば(ステップ087IWS631)、演出制御用CPU120は、受信した図柄指定コマンドを、RAM122に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する(ステップ087IWS632)。

30

【0347】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば(ステップ087IWS633)、演出制御用CPU120は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAM122に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップ087IWS634)。

【0348】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶加算指定コマンドであれば(ステップ087IWS635)、演出制御用CPU120は、受信した第1保留記憶加算指定コマンドを、RAM122に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップ087IWS636)。また、演出制御用CPU120は、RAM122に記憶する第1保留記憶数の値を1加算する(ステップ087IWS637)。また、演出制御用CPU120は、加算後の第1保留記憶数の値にもとづいて、画像表示装置5に表示する第1保留記憶表示(第1保留記憶数を特定可能な表示)を更新する(ステップ087IWS638)。

40

【0349】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶加算指定コマンドであれば(ステップ087I

50

WS639)、演出制御用CPU120は、受信した第2保留記憶加算指定コマンドを、RAM122に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップ087IWS640)。また、演出制御用CPU120は、RAM122に記憶する第2保留記憶数の値を1加算する(ステップ087IWS641)。また、演出制御用CPU120は、加算後の第2保留記憶数の値にもとづいて、画像表示装置5に表示する第2保留記憶表示(第2保留記憶数を特定可能な表示)を更新する(ステップ087IWS642)。

【0350】

ステップ087IWS631～S642の処理が実行されることによって、本例では、始動入賞の発生時に、始動入賞時コマンド格納領域において、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶加算指定コマンド(第1保留記憶加算指定コマンド、第2保留記憶加算指定コマンド)が対応付けて格納される。

【0351】

なお、第1保留記憶に対応する第1始動入賞時コマンド格納領域と第2保留記憶に対応する第2始動入賞時コマンド格納領域とを別々に備えるように構成してもよい。そして、この場合、第1始動入賞時コマンド格納領域において、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶加算指定コマンドが対応付けて格納され、第2始動入賞時コマンド格納領域において、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第2保留記憶加算指定コマンドが対応付けて格納されるように構成すればよい。

【0352】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶減算指定コマンドであれば(ステップ087IWS643)、演出制御用CPU120は、RAM122に記憶する第1保留記憶数の値を1減算する(ステップ087IWS644)。また、演出制御用CPU120は、減算後の第1保留記憶数の値にもとづいて、画像表示装置5に表示する第1保留記憶表示を更新する(ステップ087IWS645)。

【0353】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶減算指定コマンドであれば(ステップ087IWS646)、演出制御用CPU120は、RAM122に記憶する第2保留記憶数の値を1減算する(ステップ087IWS647)。また、演出制御用CPU120は、減算後の第2保留記憶数の値にもとづいて、画像表示装置5に表示する第2保留記憶表示を更新する(ステップ087IWS648)。

【0354】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば(ステップ087IWS649)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常状態に応じた背景画像(例えば、海モードに応じた青色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ087IWS650)。また、演出制御用CPU120は、時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする(ステップ087IWS651)。

【0355】

受信した演出制御コマンドが時短状態A指定コマンドであれば(ステップ087IWS652)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態A(大当たり経由の時短状態)に応じた背景画像(例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ087IWS653)。また、演出制御用CPU120は、時短状態フラグをセットする(ステップ087IWS654)。

【0356】

受信した演出制御コマンドが時短状態B指定コマンドであれば(ステップ087IWS655)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、時短状態B(時短はズレ経由の時短状態)に応じた背景画像(例えば、森林モードに応じた緑色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ087IWS656)。また、演出制御用CPU120は、時短状態フラグをセットする(ステップ087IWS657)。

【0357】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知開始指定コマンドであれば（ステップ087 IWS658）、演出制御用CPU120は、右打ち報知LED087 IW20の点灯を開始する制御を行う（ステップ087 IWS659）。なお、本例では、右打ち報知開始指定コマンドは、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に送信されるので（ステップ087 IWS1126参照）、図柄確定期間の開始時に右打ち報知LED087 IW20の点灯が開始される。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、小サイズの右打ちアイコン画像（以下、小右打ちアイコンという）の表示を開始する制御を行う（ステップ087 IWS660）。

【0358】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知終了指定コマンドであれば（ステップ087 IWS661）、演出制御用CPU120は、右打ち報知LED087 IW20の点灯を終了する制御を行う（ステップ087 IWS662）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、小右打ちアイコンの表示を終了する制御を行う（ステップ087 IWS663）。

【0359】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ087 IWS664）。例えば、受信したコマンドが小当り開始指定コマンドであれば、小当り開始指定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、受信したコマンドが小当り終了指定コマンドであれば、小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップ087 IWS611に移行する。

【0360】

（可変表示開始設定処理）

図8-30は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ087 IWS801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ087 IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ087 IWS802）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ087 IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ087 IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ087 IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0361】

ステップ087 IWS802では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として「135」の飾り図柄の組合せ（小当り図柄）を決定する。そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

10

20

30

40

50

【0362】

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

【0363】

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

10

【0364】

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

【0365】

次いで、演出制御用CPU120は、今回開始する変動表示がリーチを含むものであるか否かを確認する（ステップ087 IWS803）。なお、リーチ変動であるか否かは、例えば、ステップ087 IWS801で抽出した変動パターンコマンドで指定する変動パターンがリーチを含むものであるか否かを確認することにより判定できる。リーチ変動であれば、演出制御用CPU120は、ブラックアウト演出の有無を決定するためのブラックアウト演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、ブラックアウト演出の有無を決定する（ステップ087 IWS804）。

20

【0366】

図8-31は、ブラックアウト演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図8-31に示すように、ブラックアウト演出決定テーブルには、ブラックアウト演出あり、およびブラックアウト演出なしに対して、それぞれ、判定値が割り振られている。図8-31に示すように、本例では、ブラックアウト演出が実行される場合には、ブラックアウト演出が実行されない場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように判定値が割り振られている。従って、本例では、同じリーチが実行される場合であっても、ブラックアウト演出を実行してリーチを実行する場合には、ブラックアウト演出なしでリーチを実行する場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。

30

【0367】

なお、本例では、リーチが実行される場合にブラックアウト演出を実行可能に構成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、リーチを伴わない変動表示であってもブラックアウト演出を実行可能に構成してもよい。

【0368】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ087 IWS801で抽出した変動パターンコマンドが変動パターンPA3-2を指定するものであるか否かを確認する（ステップ087 IWS805）。変動パターンPA3-2を指定するものであれば（すなわち、今回開始する変動表示が時短最終変動であれば）、演出制御用CPU120は、時短最終変動用のプロセステーブルを選択する（ステップ087 IWS806）。

40

【0369】

次いで、演出制御用CPU120は、大サイズの右打ちアイコン画像（以下、大右打ちアイコンという）の表示中であるか否かを確認する（ステップ087 IWS807）。大右打ちアイコンの表示中であれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、大右打ちアイコンの表示を終了する制御を行う（ステップ087 IWS808）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、中サイズの右打ちアイコン画像（以下、中右打ちアイコンという）の表示を開始する制御を行う（ステップ087 IWS809）。そして、ステップ087 IWS811に移行する。

【0370】

50

本例では、後述するように、通常状態中に大当り（小当り経由の大当りを含む）や時短は
ずれとなって時短回数1回の時短状態に制御された場合に大右打ちアイコンが表示される
のであるが、ステップ087 IWS 807～S 809の処理が実行されることによって、
時短状態に移行してから第2始動入賞口への入賞が発生して最初の変動表示が開始される
ときに、大右打ちアイコンから中右打ちアイコンに表示が切り替えられる。

【0371】

ステップ087 IWS 805で変動パターンPA3-2を指定するものでなければ（すな
わち、今回開始する変動表示が時短最終変動でなければ）、演出制御用CPU120は、
変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ087 IWS 810）。そ
して、ステップ087 IWS 811に移行する。

10

【0372】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ087 IWS 806，S 810で選択した
プロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステッ
プ087 IWS 811）。

【0373】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照す
るプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、
プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置
（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実
行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータ
で構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動
時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的
には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセ
スタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU1
20は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表
示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また
、プロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロ
セステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

20

【0374】

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

30

【0375】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ラ
ンプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表
示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L，8R
）の制御を実行する（ステップ087 IWS 812）。例えば、画像表示装置5において
変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。ま
た、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信
号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L，8Rからの音声出力を行
わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

40

【0376】

なお、この特徴部087 IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに
1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、
演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンか
ら、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0377】

50

また、ステップ087 IWS804の処理でブラックアウト演出の実行が決定された場合には、ステップ087 IWS806，S810でブラックアウト演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従ってステップ087 IWS812および後述する可変表示中演出処理のステップ087 IWS835の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にブラックアウト演出が実行される。

【0378】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ087 IWS813）。次いで、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド）を削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップ087 IWS814）。

【0379】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ087 IWS815）。

【0380】

（可変表示中演出処理）

図8-32～図8-34は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ087 IWS831）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ087 IWS832）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ087 IWS833）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ087 IWS834）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ087 IWS835）。

【0381】

次いで、演出制御用CPU120は、実行中の変動表示の変動パターンが変動パターンPA3-2であるか否かを確認する（ステップ087 IWS836）。なお、変動パターンPA3-2であるか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。変動パターンPA3-2であれば、演出制御用CPU120は、中右打ちアイコンの表示中であるか否かを確認する（ステップ087 IWS837）。中右打ちアイコンの表示中であれば、演出制御用CPU120は、新たな第2保留記憶が発生したか否かを確認する（ステップ087 IWS838）。なお、新たな第2保留記憶が発生したか否かは、例えば、始動入賞時コマンド格納領域内に新たに格納された始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶加算指定コマンド（第1保留記憶加算指定コマンド、第2保留記憶加算指定コマンド））があるか否かを確認することにより判定できる。

【0382】

新たな第2保留記憶がある場合には、演出制御用CPU120は、その新たな第2保留記憶が大当たりまたは小当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ087 IWS839）。なお、大当たりまたは小当たりとなる第2保留記憶であるか否かは、例えば、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の図柄指定コマンドを確認することにより判定できる。新たな第2保留記憶が大当たりまたは小当たりとなるものであれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、先読み態様により中右打ちアイコンの表示を更新する制御を行う（ステップ087 IWS840）。

【0383】

ステップ087 IWS840では、例えば、通常態様では中右打ちアイコンを青色の表示色で表示するのに対して、先読み態様として中右打ちアイコンを赤色の表示色に変更する

10

20

30

40

50

。また、本例では、第2始動入賞口への入賞が発生し第2保留記憶が増加するごとに中右打ちアイコン内部の目盛が上昇するような態様の表示を行う。

【0384】

新たな第2保留記憶が大当たりまたは小当たりとなるものでなければ（すなわち、はずれとなるものであれば）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、現在の態様により中右打ちアイコンの表示を更新する制御を行う（ステップ087IWS841）。

【0385】

ステップ087IWS841では、例えば、現在通常態様（本例では、青色）で中右打ちアイコンが表示されていれば、通常態様により中右打ちアイコン内部の目盛が上昇するような態様の表示を行う。また、1つ前までに発生した第2保留記憶において中右打ちアイコンが既に先読み態様（本例では、赤色）で表示されている場合もあるが、その場合には、先読み態様により中右打ちアイコン内部の目盛が上昇するような態様の表示を行う。

【0386】

次いで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が上限値（本例では、4個）に達したか否かを確認する（ステップ087IWS842）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、中右打ちアイコンをMAX表示の態様に変更する制御を行う（ステップ087IWS843）。そして、ステップ087IWS854に移行する。

【0387】

ステップ087IWS837で中右打ちアイコンの表示中でなければ、時短最終変動であるが、通常状態中に大当たり（小当たり経由の大当たりを含む）や時短はずれとなって時短回数1回の時短状態に制御された場合以外の場合（例えば、時短状態中に再び時短状態に制御された場合や、時短回数7回や99回の時短最終変動の場合）である。この場合、演出制御用CPU120は、画像表示装置5においてゲージ表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ087IWS844）。

【0388】

ゲージ表示の表示中でなければ、演出制御用CPU120は、変動表示を開始してから30秒が経過したか否かを確認する（ステップ087IWS845）。なお、変動表示を開始してから30秒が経過したか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ087IWS813でセットした変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。変動表示を開始してから30秒が経過していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、ゲージ表示の表示を開始する制御を行う（ステップ087IWS846）。そして、ステップ087IWS854に移行する。

【0389】

ゲージ表示の表示中であれば（ステップ087IWS844のY）、変動時間タイマの値にもとづき変動時間の残り時間に応じてゲージ表示を更新する制御を行う（ステップ087IWS847）。

【0390】

次いで、演出制御用CPU120は、新たな第2保留記憶が発生したか否かを確認する（ステップ087IWS848）。なお、新たな第2保留記憶が発生したか否かは、例えば、始動入賞時コマンド格納領域内に新たに格納された始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶加算指定コマンド（第1保留記憶加算指定コマンド、第2保留記憶加算指定コマンド））があるか否かを確認することにより判定できる。

【0391】

新たな第2保留記憶がある場合には、演出制御用CPU120は、その新たな第2保留記憶が大当たりまたは小当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ087IWS849）。なお、大当たりまたは小当たりとなる第2保留記憶であるか否かは、例えば、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の図柄指定コマンドを確認することにより判定できる。新たな第2保留記憶が大当たりまたは小当たりとなるものであれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、先読み態様（例えば、赤色の表示色）により保留

10

20

30

40

50

表示の表示を1増加させる制御を行う（ステップ087IWS850）。新たな第2保留記憶が大当りまたは小当りとなるものでなければ（すなわち、はずれとなるものであれば）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常態様（例えば、青色の表示色）により保留表示の表示を1増加させる制御を行う（ステップ087IWS851）。

【0392】

次いで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が上限値（本例では、4個）に達したか否かを確認する（ステップ087IWS852）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、ゲージ表示をMAX表示の態様に変更する制御を行う（ステップ087IWS853）。そして、ステップ087IWS854に移行する。

【0393】

次いで、演出制御用CPU120は、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ087IWS854）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Aコマンド受信フラグまたは第2確定Aコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、モード移行演出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ087IWS855）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ087IWS856）。また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ087IWS857）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに20秒に応じた値をセットする（ステップ087IWS858）。そして、ステップ087IWS870に移行する。

【0394】

第1図柄確定A指定コマンドおよび第2図柄確定A指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ087IWS859）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Bコマンド受信フラグまたは第2確定Bコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、継続演出（時短状態が継続することを報知する演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ087IWS860）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ087IWS861）。また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ087IWS862）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに10秒に応じた値をセットする（ステップ087IWS863）。そして、ステップ087IWS870に移行する。

【0395】

第1図柄確定B指定コマンドおよび第2図柄確定B指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、その他のいずれかの図柄確定指定コマンド（第1図柄確定C指定コマンド、第2図柄確定C指定コマンド、第1図柄確定D指定コマンド、または第2図柄確定D指定コマンド）を受信したか否かを確認する（ステップ087IWS864）。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Cコマンド受信フラグ、第2確定Cコマンド受信フラグ、第1確定Dコマンド受信フラグ、または第2確定Dコマンド

10

20

30

40

50

受信フラグがセットされているか否かを確認する。その他のいずれかの図柄確定指定コマンドを受信していれば、ステップ087 IWS 866に移行する。

【0396】

その他のいずれの図柄確定指定コマンドも受信していなければ、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ087 IWS 865）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

【0397】

その他のいずれかの図柄確定指定コマンドを受信した場合（ステップ087 IWS 864のY）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ087 IWS 865のY）、演出制御用CPU120は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ087 IWS 866）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ087 IWS 867）。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ087 IWS 868）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに0.5秒または5秒に応じた値をセットする（ステップ087 IWS 869）。そして、ステップ087 IWS 870に移行する。

【0398】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ087 IWS 865参照）、ステップ087 IWS 866以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ087 IWS 865でYと判定されてステップ087 IWS 866以降の処理に移行する場合はない。

【0399】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ087 IWS 870）。

【0400】

（特図当り待ち処理）

図8-35および図8-36は、図7に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、確定演出期間タイマの値を1減算し（ステップ087 IWS 8901）、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ087 IWS 8902）。減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていなければ、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ087 IWS 8903）、プロセスデータnの内容（表示制御実行データn、ランプ制御実行データn、音番号データn）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ087 IWS 8904）。

【0401】

また、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ087 IWS 8905）、プロセスデータの切替を行う（ステップ087 IWS 8906）。また、演出制御用CPU120は、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定し、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ087 IWS 8907）。

【0402】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄の確定表示中であるか否かを確認する（ステップ087 IWS 8908）。飾り図柄の停止図柄の確定表示中でなければ、演出制御用CPU120は、決定されている停止図柄（はずれ図柄（時短なし）、時短

10

20

30

40

50

はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄)を停止表示させる制御を行う(ステップ087IWS8909)。

【0403】

ステップ087IWS8909の処理で大当り図柄を停止表示した場合には(ステップ087IWS8910のY)、演出制御用CPU120は、大当り図柄を確定表示したことを示す大当り停止フラグをセットする(ステップ087IWS8911)。そして、処理を終了する。

【0404】

ステップ087IWS8909の処理で小当り図柄を停止表示した場合には(ステップ087IWS8912のY)、演出制御用CPU120は、小当り図柄を確定表示したことを示す小当り停止フラグをセットする(ステップ087IWS8913)。そして、処理を終了する。

【0405】

飾り図柄の停止図柄の確定表示中であれば(ステップ087IWS8908のY)、演出制御用CPU120は、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ087IWS8914)。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Aコマンド受信フラグまたは第2確定Aコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、図柄確定期間の残り期間が5秒となっているか否かを確認する(ステップ087IWS8915)。なお、図柄確定期間の残り期間が5秒となっているか否かは、例えば、確定演出期間タイマの値を確認することにより判定できる。図柄確定期間の残り期間が5秒となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、大右打ちアイコンの表示を開始する制御を行う(ステップ087IWS8916)。そして、処理を終了する。

【0406】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば(すなわち、図柄確定期間を経過していれば)、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ087IWS8917)。大当り停止フラグがセットされているれば、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ087IWS8918)。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ(ステップ087IWS622参照)がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【0407】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグをリセットする(ステップ087IWS8919)。次いで、演出制御用CPU120は、モード移行演出(時短状態(時短モード)に移行することを報知する演出)を含む大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ087IWS8920)。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ087IWS8921)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップ087IWS8922)。

【0408】

次いで、演出制御用CPU120は、今回開始する大当りが6R時短大当りA(すなわち、時短回数1回の大当り)であるか否かを確認する(ステップ087IWS8923)。なお、6R時短大当りAであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域(ステップ087IWS618参照)に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。6R時短大当りAであれば、演出制御用CPU120は、通常状態に制

10

20

30

40

50

御されているか否かを確認する（ステップ087IWS8924）。なお、演出制御用CPU120は、例えば、時短状態フラグ（ステップ087IWS651，S654，S657参照）がセットされていなければ、通常状態に制御されていると判定することができる。通常状態に制御されていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、大右打ちアイコンの表示を開始する制御を行う（ステップ087IWS8925）。

【0409】

なお、本例では、時短回数1回の大当りに制御される場合には、ステップ087IWS8925の処理が実行されて大右打ちアイコンの表示が開始されると、ファンファーレ期間を経過したときに大右打ちアイコンが一旦消去される。そして、後述するように、大当り遊技を終了するときに再び大右打ちアイコンの表示が開始され（ステップ087IWS960参照）、第2始動入賞口への始動入賞が発生して最初の変動表示が終了するまで大右打ちアイコンの表示が継続される（ステップ087IWS808参照）。

【0410】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ087IWS8926）。

【0411】

大当り停止フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ087IWS8927）。小当り停止フラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ087IWS8928）。なお、小当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。小当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【0412】

小当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグをリセットする（ステップ087IWS8929）。次いで、演出制御用CPU120は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ087IWS8930）。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ087IWS8931）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップ087IWS8932）。また、演出制御用CPU120は、小当り遊技中の演出期間を計測するための小当り演出期間計測タイマをセットする（ステップ087IWS8933）。

【0413】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ087IWS8934）。

【0414】

なお、本例では、小当り遊技中は特殊可変入賞球装置087IW17が開放状態に制御されるので、小当り中演出処理では、小当り中演出として、特殊可変入賞球装置087IW17の開放に対応した演出が実行される。

【0415】

小当り停止フラグもセットされていなければ（すなわち、はずれ図柄（時短なし）または時短はずれ図柄を停止表示した場合であれば）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ087IWS8935）。

【0416】

（エンディング演出処理）

図8-37は、図7に示された演出制御プロセス処理におけるエンディング演出処理（ステップS177）を示すフローチャートである。エンディング演出処理において、演出制

10

20

30

40

50

御用CPU120は、まず、演出期間計測タイマの値を1減算する（ステップ087IWS951）。なお、演出期間計測タイマは、大当たり中演出処理（ステップS176参照）において、大当たり遊技の全てのラウンドを終了したことにともづいてセットされる。次いで、演出制御用CPU120は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ087IWS952）。

【0417】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは（ステップ087IWS952のN）、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ087IWS953）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（画像表示装置5、遊技効果ランプ9、スピーカ8L，8R等）を制御する処理を実行する（ステップ087IWS954）。例えば、大当たりが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。

10

【0418】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップ087IWS955）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップ087IWS956）。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ087IWS957）。

【0419】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップ087IWS952のY）、演出制御用CPU120は、今回終了する大当たり遊技が6R時短大当たりAまたは小当たりAにもとづく小当たり遊技中にV入賞したことにともづく大当たり遊技であるか否かを確認する（ステップ087IWS958）。なお、6R時短大当たりAまたは小当たりAであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。6R時短大当たりAまたは小当たりAにもとづく小当たり遊技中にV入賞したことにともづく大当たり遊技であれば、演出制御用CPU120は、通常状態に制御されているか否かを確認する（ステップ087IWS959）。なお、演出制御用CPU120は、例えば、時短状態フラグ（ステップ087IWS651，S654，S657参照）がセットされていなければ、通常状態に制御されていると判定することができる。通常状態に制御されていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、大右打ちアイコンの表示を開始する制御を行う（ステップ087IWS960）。

20

30

【0420】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ087IWS961）。

【0421】

（各種演出の実行タイミング）

次に、各種演出の実行タイミングについて説明する。図8-38～図8-40は、時短最終変動における各種演出の実行タイミングを説明するためのタイムチャートである。このうち、図8-38は、通常状態中に大当たりが発生し、大当たり遊技終了後に時短回数1回の時短状態に制御され、時短最終変動においてははずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。また、図8-39は、通常状態中に時短ははずれとなったことにともづいて時短回数1回の時短状態に制御され、時短最終変動においてははずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。また、図8-40は、時短状態中に再び時短状態に制御された場合や時短回数7回や99回の時短状態に制御された場合に、時短最終変動においてははずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。なお、図8-38～図8-40に示す例では、時短最終変動がはずれ変動となる場合が示されている。

40

【0422】

まず、図8-38を用いて、通常状態中に大当たりが発生し、大当たり遊技終了後に時短回数1回の時短状態に制御され、時短最終変動においてははずれとなる場合の各種演出の実行タイミングについて説明する。図8-38に示すように、通常状態中に6R時短大当たりAと

50

なった場合には、大当り遊技の開始時に、画像表示装置 5 において、大右打ちアイコンの表示が開始され（ステップ 087 IWS 8925 参照）、ファンファーレ期間を経過するまで大右打ちアイコンの表示が継続される。また、図 8-38 に示すように、大当り遊技の開始時に、右打ち LED 087 IW10 の点灯が開始される（ステップ 087 IWS 135 参照）とともに、右打ち報知開始指定コマンドの受信にもとづいて、右打ち報知 LED 087 IW20 の点灯が開始され、小右打ちアイコンの表示が開始される（ステップ 087 IWS 136, S659, S660 参照）。

【0423】

なお、本例では、通常状態中に小当り A となり、その小当り遊技中に V 入賞が発生した場合にも大当り遊技に制御されるのであるが、その大当り遊技の開始時にも大右打ちアイコンの表示を開始し、所定期間を経過するまで大右打ちアイコンの表示を継続するように構成してもよい。

【0424】

次いで、図 8-38 に示すように、大当り遊技を終了するとき、遊技状態が通常状態から時短状態に移行するとともに（ステップ 087 IWS 537 参照）、画像表示装置 5 において、再び大右打ちアイコンの表示が開始される（ステップ S960 参照）。なお、本例では、通常状態では左打ち操作がなされ、殆ど第 2 始動入賞口への入賞は発生しないのであるから、この段階では通常は第 2 保留記憶は溜まっていない。次いで、時短状態に移行したことから、右打ち操作が開始され、第 2 始動入賞口への入賞が発生して最初の第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、図 8-38 に示すように、画像表示装置 5 において、大右打ちアイコンから中右打ちアイコンの表示に切り替えられる（ステップ 087 IWS 808, S809 参照）。

【0425】

なお、この場合、第 2 始動入賞口への入賞が発生しても直ちに第 2 特別図柄の変動表示が開始され、第 2 保留記憶は直ちに消化されるのであるから、第 2 特別図柄の変動表示中に第 2 保留記憶数の上限数（本例では、4 個）に達するまでさらに第 2 始動入賞口に遊技球を 4 個入賞させることが可能であり、時短状態に移行した後、最大で 5 個の遊技球を第 2 始動入賞口に有効に始動入賞させることが可能である。

【0426】

次いで、図 8-38 に示すように、その第 2 特別図柄の変動表示中に第 2 始動入賞口への入賞が発生するごとに中右打ちアイコンの態様が更新され（ステップ 087 IWS 840, S841 参照）、第 2 保留記憶数が上限数（本例では、4 個）に達すると、中右打ちアイコンが MAX 表示に変更される（ステップ 087 IWS 843 参照）。

【0427】

その後、第 2 特別図柄の変動表示を終了すると、図 8-38 に示すように、遊技状態が時短状態から通常状態に移行し（ステップ 087 IWS 1147 参照）、右打ち LED 087 IW10 の点灯が終了され（ステップ 087 IWS 1148 参照）、右打ち報知終了指定コマンドの受信にもとづいて、右打ち報知 LED 087 IW20 の点灯が終了され、小右打ちアイコンの表示が終了される（ステップ 087 IWS 1149, S662, S663 参照）。また、中右打ちアイコンの表示も終了される。

【0428】

次に、図 8-39 を用いて、通常状態中に時短はずれとなったことにもとづいて時短回数 1 回の時短状態に制御され、時短最終変動においてはずれとなる場合の各種演出の実行タイミングについて説明する。図 8-39 に示すように、通常状態中に第 1 特別図柄の変動表示において時短はずれとなった場合には、その 20 秒間の図柄確定期間の開始時に、右打ち LED 087 IW10 の点灯が開始される（ステップ 087 IWS 1125 参照）とともに、右打ち報知開始指定コマンドの受信にもとづいて、右打ち報知 LED 087 IW20 の点灯が開始され、小右打ちアイコンの表示が開始される（ステップ 087 IWS 1126, S659, S660 参照）。

【0429】

次いで、図 8-39 に示すように、図柄確定期間を終了する 5 秒前に、画像表示装置 5 において、大右打ちアイコンの表示が開始される（ステップ 087 IWS 8916 参照）。次いで、図柄確定期間を終了する時に遊技状態が通常状態から時短状態に移行する（ステップ 087 IWS 161 参照）。なお、本例では、通常状態では左打ち操作がなされ、殆ど第 2 始動入賞口への入賞は発生しないのであるから、この段階では通常は第 2 保留記憶は溜まっていない。次いで、時短状態に移行したことから、右打ち操作が開始され、第 2 始動入賞口への入賞が発生して最初の第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、図 8-39 に示すように、画像表示装置 5 において、大右打ちアイコンから中右打ちアイコンの表示に切り替えられる（ステップ 087 IWS 808, S 809 参照）。

【0430】

なお、この場合、第 2 始動入賞口への入賞が発生しても直ちに第 2 特別図柄の変動表示が開始され、第 2 保留記憶は直ちに消化されるのであるから、第 2 特別図柄の変動表示中に第 2 保留記憶数の上限数（本例では、4 個）に達するまでさらに第 2 始動入賞口に遊技球を 4 個入賞させることが可能であり、時短状態に移行した後、最大で 5 個の遊技球を第 2 始動入賞口に有効に始動入賞させることが可能である。

【0431】

次いで、図 8-39 に示すように、その第 2 特別図柄の変動表示中に第 2 始動入賞口への入賞が発生するごとに中右打ちアイコンの態様が更新され（ステップ 087 IWS 840, S 841 参照）、第 2 保留記憶数が上限数（本例では、4 個）に達すると、中右打ちアイコンが MAX 表示に変更される（ステップ 087 IWS 843 参照）。

【0432】

その後、第 2 特別図柄の変動表示を終了すると、図 8-39 に示すように、遊技状態が時短状態から通常状態に移行し（ステップ 087 IWS 1147 参照）、右打ち LED 087 IW 10 の点灯が終了され（ステップ 087 IWS 1148 参照）、右打ち報知終了指定コマンドの受信にもとづいて、右打ち報知 LED 087 IW 20 の点灯が終了され、小右打ちアイコンの表示が終了される（ステップ 087 IWS 1149, S 662, S 663 参照）。また、中右打ちアイコンの表示も終了される。

【0433】

次に、図 8-40 を用いて、時短状態中に再び時短状態に制御された場合や時短回数 7 回や 99 回の時短状態に制御された場合に、時短最終変動においてはずれとなる場合の各種演出の実行タイミングについて説明する。図 8-40 に示す例では、遊技状態が時短状態に継続して制御されていることから、右打ち LED 087 IW 10 および右打ち報知 LED 087 IW 20 が継続して点灯されているとともに、画像表示装置 5 において小右打ちアイコンが継続して表示されている。なお、中右打ちアイコンも継続して表示するように構成してもよい。

【0434】

次いで、時短状態中に時短最終変動（第 2 特別図柄の変動表示）が実行されると、図 8-40 に示すように、時短最終変動の前半の 30 秒間においては、変動表示中に画像表示装置 5 において通常の予告演出やリーチ演出が実行される。次いで、時短最終変動において変動開始から 30 秒が経過すると、画像表示装置 5 において、ゲージ表示の表示が開始される（ステップ 087 IWS 846 参照）。なお、この場合、既に時短状態中で変動表示中なのであるから、時短最終変動が終了するまでに第 2 保留記憶数の上限数（本例では、4 個）に達するまで第 2 始動入賞口に有効に始動入賞させることが可能な遊技球の数は最大で 4 個である。ただし、ゲージ表示の表示を開始した時点で既に第 2 保留記憶が溜まっている場合もあるので、その場合には、既に溜まっている第 2 保留記憶の数に応じて始動入賞可能な遊技球の数は少なくなる。

【0435】

次いで、ゲージ表示が開始された後、図 8-40 に示すように、その時短最終変動の変動時間の残り時間が少なくなるに応じてゲージ表示の態様が更新される（ステップ 087 IWS 847 参照）。また、その時短最終変動の変動表示中に第 2 始動入賞口への入賞が発

10

20

30

40

50

生するごとに、画像表示装置 5 において、保留表示の表示が 1 ずつ増加される（ステップ 087 IWS 850，S851 参照）。そして、第 2 保留記憶数が上限数（本例では、4 個）に達すると、ゲージ表示が MAX 表示に変更される（ステップ 087 IWS 853 参照）。

【0436】

その後、時短最終変動の変動表示を終了すると、図 8-40 に示すように、遊技状態が時短状態から通常状態に移行し（ステップ 087 IWS 1147 参照）、右打ち LED 087 IW10 の点灯が終了され（ステップ 087 IWS 1148 参照）、右打ち報知終了指定コマンドの受信にもとづいて、右打ち報知 LED 087 IW20 の点灯が終了され、小右打ちアイコンの表示が終了される（ステップ 087 IWS 1149，S662，S663 参照）。また、ゲージ表示や保留表示の表示も終了されるとともに、中右打ちアイコンも表示している場合には、中右打ちアイコンの表示も終了される。

10

【0437】

なお、図 8-38～図 8-40 に示す例では、時短最終変動がはずれ変動である場合には、時短最終変動が大当たり変動や小当たり変動である場合には、通常の大当たり変動や小当たり変動と同様の演出が実行され、リーチなどの演出が実行された後に大当たり図柄や小当たり図柄が確定表示される表示が実行される。

【0438】

（ブラックアウト演出）

次に、本特徴部 087 IW における各種演出の演出例について説明する。まず、ブラックアウト演出が実行される場合の演出態様について説明する。図 8-41 は、ブラックアウト演出が実行される場合の演出態様を説明するための説明図である。なお、図 8-41 に示す例では、（A）（B）（C）・・・の順に演出画面が遷移する。なお、このことは、後述する図 8-42 についても同様である。

20

【0439】

図 8-41（A）に示すように、本例では、時短状態中に、画像表示装置 5 において、小アイコン 087 IW30 が表示されるとともに、中アイコン 087 IW31 が表示される。また、図 8-41（A）に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部には左中右の小図柄を表示するための小図柄表示領域 087 IW32 が設けられており、時短状態中に左中右の飾り図柄 5L，5C，5R の変動表示が実行される場合には、左中右の飾り図柄 5L，5C，5R の変動表示に同期して左中右の小図柄の変動表示が実行される（ステップ 087 IWS 702 参照）。

30

【0440】

なお、本例では、図 8-41（A）に示すように、中アイコン 087 IW31 は、画像表示装置 5 の表示画面の右方（遊技領域の右方領域の近傍の表示領域）に表示され、小アイコン 087 IW30 は、画像表示装置 5 の表示画面の左方（遊技領域の右方領域から隔離した表示領域）に表示される。

【0441】

次いで、図 8-41（B）に示すように、左右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「7」）で停止表示し、リーチ状態となる。次いで、ブラックアウト演出の実行タイミングとなると、図 8-41（C）に示すように、画像表示装置 5 の表示画面が暗転し、左中右の飾り図柄 5L，5C，5R や中アイコン 087 IW31 が視認できない状態となる。ただし、図 8-41（C）に示すように、ブラックアウト演出の実行中であっても、小アイコン 087 IW30 および小図柄表示領域 087 IW32 における左中右の小図柄は継続して表示され、右打ち操作期間であることや遊技状況が変動表示中であることが認識可能である。

40

【0442】

その後、変動時間を終了すると、図 8-41（D）に示すように、ブラックアウト演出を終了して、画像表示装置 5 において、再び左中右の飾り図柄 5L，5C，5R や中アイコン 087 IW31 が視認可能な状態となり、左中右の飾り図柄 5L，5C，5R が停止図

50

柄で確定表示された状態で視認可能となる。なお、図 8-41 (D) に示す例では、ブラックアウト演出を終了すると、飾り図柄の停止図柄が大当り図柄で確定表示された状態で再び視認可能となる場合が示されている。

【0443】

なお、図 8-41 に示す例では、ブラックアウト演出を終了したときに飾り図柄の停止図柄が確定表示された状態で再び視認可能となる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、非リーチ状態でブラックアウト演出を開始してブラックアウト演出を終了したときにリーチ状態で再び視認可能となるように構成したり、ブラックアウト演出を終了したときにスーパーリーチに発展した状態で再び視認可能となるように構成したりしてもよく、様々な態様が考えられる。

10

【0444】

(変形例 1)

なお、本特徴部 087IW では、ブラックアウト演出を実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、ブラックアウト演出に代えて、またはブラックアウト演出に加えて、画像表示装置 5 において表示領域を変化させる表示領域変化演出を実行可能に構成してもよい。図 8-42 は、表示領域変化演出が実行される場合の演出態様を説明するための説明図である。

【0445】

図 8-42 (A) に示すように、本例では、時短状態中に、画像表示装置 5 において、小アイコン 087IW30 が表示されるとともに、中アイコン 087IW31 が表示される。また、図 8-42 (A) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部には左中右の小図柄を表示するための小図柄表示領域 087IW32 が設けられており、時短状態中に左中右の飾り図柄 5L, 5C, 5R の変動表示が実行される場合には、左中右の飾り図柄 5L, 5C, 5R の変動表示に同期して左中右の小図柄の変動表示が実行される (ステップ 087IWS702 参照)。

20

【0446】

次いで、表示領域変化演出の実行タイミングとなると、図 8-42 (B) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面において、飾り図柄の変動表示とは異なる表示領域変化演出を実行するための演出用表示領域 087IW33 を表示させ、演出用表示領域 087IW33 においてキャラクタ画像などを表示して表示領域変化演出が実行される。表示領域変化演出が実行されると、演出用表示領域 087IW33 の表示に応じて、図 8-42 (B) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の下方に左中右の飾り図柄 5Ls, 5Cs, 5Rs の変動表示が移動表示され、中右打ちアイコン 087IW31s が演出用表示領域 087IW33 内に移動表示される。ただし、図 8-42 (B) に示すように、表示領域変化演出の実行中であっても、小アイコン 087IW30 および小図柄表示領域 087IW32 における左中右の小図柄は同じ表示位置に継続して表示される。

30

【0447】

なお、表示領域変化演出を実行可能に構成する場合、例えば、表示領域変化演出の実行が決定された場合には、ステップ 087IWS806, S810 で表示領域変化演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従ってステップ 087IWS812 および可変表示中演出処理のステップ 087IWS835 の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に表示領域変化演出が実行される。

40

【0448】

また、表示領域変化演出を実行可能に構成する場合、例えば、図 8-31 と類似の態様の表示領域変化演出決定テーブルを用いて表示領域変化演出の有無を決定するように構成し、表示領域変化演出が実行される場合には、表示領域変化演出が実行されない場合と比較して、大当りに対する期待度 (信頼度) が高くなるように構成すればよい。従って、同じリーチが実行される場合であっても、表示領域変化演出を実行してリーチを実行する場合には、表示領域変化演出なしでリーチを実行する場合と比較して、大当りに対する期待度 (信頼度) が高くなるように構成すればよい。

50

【0449】

(各種右打ちアイコンによる演出例)

次に、各種右打ちアイコンによる演出態様について説明する。図8-43および図8-44は、各種右打ちアイコンによる演出態様を説明するための説明図である。通常状態中に6R時短大当りAが発生し、大当り遊技終了後に時短回数1回の時短状態に制御される場合や、通常状態中に小当りAとなり、その小当り遊技中にV入賞が発生し、大当り遊技終了後に時短回数1回の時短状態に制御される場合には、図8-43(A)に示すように、大当り遊技の開始時に小右打ちアイコン087IW30の表示が開始され(ステップ087IWS136, S659, S660参照)、大当り遊技を終了するときに、遊技状態が通常状態から時短状態に移行するとともに(ステップ087IWS537参照)、画像表示装置5において、大右打ちアイコン087IW34の表示が開始される(ステップS960参照)。

10

【0450】

また、図8-43(A)に示すように、画像表示装置5には、第1保留記憶数を示す第1保留記憶数表示領域087IW40aが設けられているとともに、第2保留記憶数を示す第2保留記憶数表示領域087IW40bが設けられている。図8-43(A)に示す例では、第1保留記憶数と第2保留記憶数とがともに0個であることが示されている。

【0451】

次いで、時短状態に移行したことから、右打ち操作が開始され、第2始動入賞口への入賞が発生して最初の第2特別図柄の変動表示が開始されると、図8-43(B)に示すように、画像表示装置5において、左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rの変動表示が開始されるとともに、小図柄表示領域087IW32において左中右の小図柄の変動表示が開始される。また、図8-43(B)に示すように、大右打ちアイコン087IW34から中右打ちアイコン087IW31の表示に切り替えられる(ステップ087IWS808, S809参照)。

20

【0452】

次いで、図8-43(C)~図8-44(E)に示すように、その第2特別図柄の変動表示中に第2始動入賞口への入賞が発生するごとに中右打ちアイコン087IW31の態様が更新され(ステップ087IWS840, S841参照)、中右打ちアイコン087IW31内の目盛表示が徐々に増加していくような表示が行われる。また、図8-43(C)~図8-44(F)に示すように、第2始動入賞口への入賞が発生するごとに第2保留記憶数表示領域087IW40bに示される第2保留記憶の数が1、2、3、4と増加していく。なお、この場合、新たに発生した第2保留記憶が大当りや小当りとなるものであった場合には、中右打ちアイコン087IW31が先読み態様(本例では、赤色の表示色)で表示され(ステップ087IWS840参照)、先読み予告演出が実行される場合もある。

30

【0453】

そして、第2保留記憶数が上限数(本例では、4個)に達すると、図8-44(F)に示すように、中右打ちアイコン087IW31がMAX表示に変更される(ステップ087IWS843参照)。

40

【0454】

なお、図8-43および図8-44に示す例では、中右打ちアイコン087IW31の表示開始タイミングとなったときに第2保留記憶数が0である場合を示しているが、通常状態中であっても右打ち操作が行われたような場合には、中右打ちアイコン087IW31の表示開始タイミングとなったときに第2保留記憶数が0でない(第2保留記憶が溜まっている)場合もありうる。その場合には、例えば、(1)第2保留記憶がないものとして、第2始動入賞口への遊技球の入賞に応じて、図8-43(B)~図8-44(F)と同様の態様により中右打ちアイコン087IW31の目盛の増加表示を行うように構成してもよい。また、例えば、(2)第2始動入賞口への遊技球の入賞とは関係なく、時間経過に対応して中右打ちアイコン087IW31の目盛の増加表示を行うように構成してもよ

50

い。また、例えば、(3) 中右打ちアイコン 0 8 7 I W 3 1 の表示開始時点の第 2 保留記憶数に対応した中右打ちアイコン 0 8 7 I W 3 1 を行うように構成してもよい。この場合、例えば、中右打ちアイコン 0 8 7 I W 3 1 の表示開始時点で第 2 保留記憶数が 2 であった場合には、第 2 保留記憶数に対応したレベルまで目盛が上昇した状態で中右打ちアイコン 0 8 7 I W 3 1 の表示を開始し、その後、第 2 始動入賞口への遊技球の入賞に応じて、中右打ちアイコン 0 8 7 I W 3 1 の目盛の増加表示を行うように構成してもよい。また、例えば、(4) 中右打ちアイコン 0 8 7 I W 3 1 の表示開始時点で既に第 2 保留記憶数が上限数（本例では、4 個）溜まっていた場合には、中右打ちアイコン 0 8 7 I W 3 1 を全く表示しないように構成してもよい。

【0 4 5 5】

(変形例 2)

なお、本特徴部 0 8 7 I W では、第 2 保留記憶数が上限数に達すると、中右打ちアイコン 0 8 7 I W 3 1 が MAX 表示に変更される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。図 8-45 は、変形例 2 における各種右打ちアイコンによる演出態様を説明するための説明図である。図 8-45 (F) に示すように、第 2 保留記憶数が上限数（本例では、4 個）に達すると、中右打ちアイコン 0 8 7 I W 3 1 を消去するようにしてもよい。

【0 4 5 6】

なお、時短最終変動において第 2 保留記憶を上限数（本例では、4 個）まで溜めた後、その全ての第 2 保留記憶を消化した後は（4 つ全ての第 2 保留記憶に対する第 2 特別図柄の変動表示で大当たりや小当たりが発生しなかった後は）、左打ち操作を促すための左打ち報知（例えば、左向きの矢印を模したアイコン画像の表示）が行われる。この場合、左打ち報知においては、図 8-43 ~ 図 8-45 に示した中右打ちアイコンの表示とは異なり、始動入賞口への入賞に応じてアイコン画像内の目盛が増加するような表示態様の变化は行われない。

【0 4 5 7】

また、本例では、通常状態中に大当たりが発生した場合（いわゆる初当りの場合）には、その大当たり遊技中に大右打ちアイコンなどの右打ち報知が行われるのであるが、その大当たり遊技中の右打ち報知においては、図 8-43 ~ 図 8-45 に示した中右打ちアイコンの表示とは異なり、始動入賞口への入賞に応じてアイコン画像内の目盛が増加するような表示態様の变化は行われない。

【0 4 5 8】

なお、初当たりが発生した場合、逆に、その大当たり遊技中において、時短状態中よりも目立つような態様で右打ち報知を行うように構成してもよい。例えば、初当りの大当たり遊技中において、所定のエフェクト画像が左方から右方に移動表示するような態様の演出を行うことにより、右打ち操作を促すような演出を実行してもよい。

【0 4 5 9】

(ゲージ表示および保留表示による演出例)

次に、ゲージ表示および保留表示による演出態様について節々にする。図 8-46 および図 8-47 は、ゲージ表示および保留表示による演出態様を説明するための説明図である。図 8-46 (A) に示すように、本例では、時短状態中に、画像表示装置 5 において、小アイコン 0 8 7 I W 3 0 が表示される。また、図 8-46 (A) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部には左中右の小図柄を表示するための小図柄表示領域 0 8 7 I W 3 2 が設けられており、時短状態中に左中右の飾り図柄 5 L, 5 C, 5 R の変動表示が実行される場合には、左中右の飾り図柄 5 L, 5 C, 5 R の変動表示に同期して左中右の小図柄の変動表示が実行される（ステップ 0 8 7 I W S 7 0 2 参照）。

【0 4 6 0】

また、少なくとも時短最終変動が実行される場合には、図 8-46 (A) に示すように、画像表示装置 5 には、第 1 保留記憶数を示す第 1 保留記憶数表示領域 0 8 7 I W 4 0 a が設けられているとともに、第 2 保留記憶数を示す第 2 保留記憶数表示領域 0 8 7 I W 4 0 b が設けられている。図 8-46 (A) に示す例では、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数

10

20

30

40

50

とがともに 0 個であることが示されている。

【0461】

次いで、時短最終変動において変動開始から 30 秒が経過すると、図 8-46 (B) に示すように、画像表示装置 5 において、ゲージ表示 087IW35 の表示が開始される (ステップ 087IWS846 参照)。また、図 8-46 (B) に示すように、画像表示装置 5 において、キャラクタ画像 087IW36 が表示されるとともに、キャラクタのセリフとして「電チューを狙え！」などの文字表示 087IW37 が表示され、第 2 始動入賞口を狙って発射操作を行うことを促す表示が表示される。

【0462】

次いで、ゲージ表示が開始された後、図 8-46 (C) ~ 図 8-47 (E) に示すように、その時短最終変動の残り時間が少なくなるに応じてゲージ表示 087IW35 の態様が更新され (ステップ 087IWS847 参照)、ゲージ表示 087IW35 内の目盛表示が徐々に増加または減少していくような表示が行われる。また、図 8-46 (C) ~ 図 8-47 (F) に示すように、第 2 始動入賞口への入賞が発生するごとに第 2 保留記憶数表示領域 087IW40b に示される第 2 保留記憶の数が 1、2、3、4 と増加していく。

【0463】

また、図 8-46 (C) ~ 図 8-47 (F) に示すように、その時短最終変動の変動表示中に第 2 始動入賞口への入賞が発生するごとに、画像表示装置 5 において、保留表示 087IW38a, 38b, 38c, 38d の表示が 1 ずつ増加される (ステップ 087IWS850, S851 参照)。なお、本例では、3 つ目の第 2 始動入賞の発生にもとづく第 2 保留記憶が大当たりまたは小当たりとなるものであったことにもとづき、3 つ目の保留表示 087IW38c が先読み態様 (本例では、赤色の表示色) で表示された場合が示されている (ステップ 087IWS850 参照)。

【0464】

そして、第 2 保留記憶数が上限数 (本例では、4 個) に達すると、図 8-47 (F) に示すように、ゲージ表示 087IW35 が MAX 表示に変更される (ステップ 087IWS853 参照)。

【0465】

なお、図 8-46 および図 8-47 に示す例では、ゲージ表示 087IW35 の表示開始タイミングとなったときに第 2 保留記憶数が 0 である場合を示しているが、ゲージ表示 087IW35 の表示開始タイミングとなったときに第 2 保留記憶数が 0 でない (第 2 保留記憶が溜まっている) 場合もありうる。その場合には、例えば、(1) 第 2 保留記憶がないものとして、第 2 始動入賞口への遊技球の入賞に応じて、図 8-46 (B) ~ 図 8-47 (F) と同様の態様によりゲージ表示 087IW35 の目盛の増加表示を行うように構成してもよい。また、例えば、(2) 第 2 始動入賞口への遊技球の入賞とは関係なく、時間経過に対応してゲージ表示 087IW35 の目盛の増加表示を行うように構成してもよい。また、例えば、(3) ゲージ表示 087IW35 の表示開始時点の第 2 保留記憶数に対応したゲージ表示 087IW35 を行うように構成してもよい。この場合、例えば、ゲージ表示 087IW35 の表示開始時点で第 2 保留記憶数が 2 であった場合には、第 2 保留記憶数に対応したレベルまで目盛が上昇した状態でゲージ表示 087IW35 の表示を開始し、その後、第 2 始動入賞口への遊技球の入賞に応じて、ゲージ表示 087IW35 の目盛の増加表示を行うように構成してもよい。また、例えば、(4) ゲージ表示 087IW35 の表示開始時点で既に第 2 保留記憶数が上限数 (本例では、4 個) 溜まっていた場合には、ゲージ表示 087IW35 を全く表示しないように構成してもよい。

【0466】

(変形例 3)

なお、本特徴部 087IW では、第 2 保留記憶数が上限数に達すると、ゲージ表示 087IW35 が MAX 表示に変更される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。図 8-48 は、変形例 3 におけるゲージ表示および保留表示による演出態様を説明するための説明図である。図 8-48 (F) に示すように、第 2 保留記憶数が上限数 (本例では、

10

20

30

40

50

4個)に達すると、ゲージ表示087IW35を消去するようにしてもよい。

【0467】

(変形例4)

また、本特徴部087IWで示した大右打ちアイコンや、中右打ちアイコン、小右打ちアイコンの表示タイミングや表示期間は、様々な態様が考えられる。例えば、中右打ちアイコンは、時短状態に移行した後の1回目の変動表示の期間のみ表示するようにしてもよいし、時短状態が終了するまで表示するようにしてもよいし、さらに大当り遊技中も表示するようにしてもよい。また、中右打ちアイコンを大当り遊技中も表示するように構成する場合、時短状態中と大当り遊技中とで右打ちアイコンの表示態様を異ならせてもよい。図8-49は、変形例4における中右打ちアイコンの表示態様を説明するための説明図である。図8-49に示すように、時短状態中に表示する中右打ちアイコン087IW31と、大当り遊技中に表示する中右打ちアイコン087IW39とで、右打ちアイコンの態様を異ならせるように構成してもよい。

10

【0468】

なお、図8-49に示す例では、時短状態中と大当り遊技中とで中右打ちアイコンの形状を異ならせる場合を示したが、中右打ちアイコンの態様の異ならせ方は、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技中は黄色の表示色で中右打ちアイコンを表示する一方で、時短状態中は赤色の表示色で中右打ちアイコンを表示するなど、中右打ちアイコンの表示色を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、時短状態中と大当り遊技中とで中右打ちアイコンの表示サイズを異ならせるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

20

【0469】

また、本特徴部087IWでは、通常状態中に時短回数1回の時短状態に制御された場合には、図8-43～図8-45に示すような中右打ちアイコンの表示態様を変化させる演出を実行し、時短状態中の時短最終変動では図8-46～図8-48に示すようなゲージ表示の表示態様を変化させる演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、逆に、通常状態中に時短回数1回の時短状態に制御された場合に、図8-46～図8-48と同様の態様でゲージ表示の表示態様を変化させたり保留表示を表示したりしてもよく、時短状態中の時短最終変動で、図8-43～図8-45と同様の態様で中右打ちアイコンの表示態様を変化させる演出を実行したりしてもよい。

30

【0470】

以上に説明したように、本特徴部087IWおよび各変形例には、以下に示す(手段A1)～(手段A8)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0471】

(手段A1) 始動領域(例えば、第2始動入賞口)に遊技媒体(例えば、遊技球)が進入したことにもとづいて可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、始動領域は、所定経路(例えば、遊技領域の右方領域)を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、始動領域に遊技媒体が進入しやすい特定状態(例えば、時短状態)に制御可能な特定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087IWS161, S537を実行する部分)と、特定状態において、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する第1発射促進表示(例えば、中右打ちアイコン087IW31)の表示および非表示を制御する第1発射促進表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087IWS809を実行する部分)と、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する表示であって第1発射促進表示よりも視認性が低い第2発射促進表示(例えば、小右打ちアイコン087IW30)の表示および非表示を、有利状態および特定状態を含む遊技状態に応じて制御する第2発射促進表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087IWS660を実行する部分)と、特定状態において、表示手段の表示態様を変化させる変化演出(例えば、変形例1における表示領域変化演出)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087IWS806, S810

40

50

で表示領域変化演出を含むプロセステーブルを選択し、選択したプロセステーブルに従ってステップ087 IWS 812, S 835を実行する部分)と、を備え、第1発射促進表示制御手段は、変化演出の実行に関連して第1発射促進表示の表示態様を変化させ(例えば、図8-42(B)に示すように、中右打ちアイコン087 IW 31sが演出用表示領域087 IW 33内に移動表示される)、第2発射促進表示制御手段は、変化演出が実行されても第2発射促進表示の表示態様を変化させない(例えば、図8-42(B)に示すように、小アイコン087 IW 30は同じ表示位置に継続して表示される)ことを特徴とする。そのような構成によれば、視認性が高い第1発射促進表示の表示態様を変化させることにより、変化演出による演出効果を高めることができるとともに、第2発射促進表示を継続表示することにより所定経路に向けて遊技媒体を発射すべきことを遊技者に認識可能とすることができ、発射促進表示の表示制御を改善することができる。

10

【0472】

なお、本例では、「第1発射促進表示の表示態様を変化」させる態様として、中右打ちアイコンをMAX表示に変化させる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1発射促進表示(本例では、中右打ちアイコン)の表示位置や、形状、表示色、表示サイズ、透過度を変化させるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0473】

(手段A2) 始動領域(例えば、第2始動入賞口)に遊技媒体(例えば、遊技球)が進入したことにともづいて可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、始動領域は、所定経路(例えば、遊技領域の右方領域)を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、始動領域に遊技媒体が進入しやすい特定状態(例えば、時短状態)に制御可能な特定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087 IWS 161, S 537を実行する部分)と、特定状態において、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する第1発射促進表示(例えば、中右打ちアイコン087 IW 31)の表示および非表示を制御する第1発射促進表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS 809を実行する部分)と、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する表示であって第1発射促進表示よりも視認性が低い第2発射促進表示(例えば、小右打ちアイコン087 IW 30)の表示および非表示を、有利状態および特定状態を含む遊技状態に応じて制御する第2発射促進表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS 660を実行する部分)と、特定状態において、表示手段の表示態様を変化させる変化演出(例えば、ブラックアウト演出)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS 806, S 810でブラックアウト演出を含むプロセステーブルを選択し、選択したプロセステーブルに従ってステップ087 IWS 812, S 835を実行する部分)と、を備え、第1発射促進表示制御手段は、変化演出の実行に関連して第1発射促進表示を非表示に制御し(例えば、図8-41(C)に示すように、中アイコン087 IW 31が視認できない状態となる)、第2発射促進表示制御手段は、変化演出が実行されても第2発射促進表示を継続して表示する(例えば、図8-41(C)に示すように、小アイコン087 IW 30は継続して表示される)ことを特徴とする。そのような構成によれば、視認性が高い第1発射促進表示を非表示に制御することにより、変化演出による演出効果を高めることができるとともに、第2発射促進表示を継続表示することにより所定経路に向けて遊技媒体を発射すべきことを遊技者に認識可能とすることができ、発射促進表示の表示制御を改善することができる。

20

30

40

【0474】

(手段A3) 手段A1または手段A2において、装飾度合いが高い演出識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を実行可能な演出可変表示実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ171~S173を実行する部分)と、演出識別情報を縮小した態様の特殊識別情報(例えば、小図柄)の可変表示を実行可能な特殊可変表示実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS 702を実行する部分)と、を備え、演出実行手段は、変化演出として、演出識別情報の可変表示の表示領域の表

50

示態様を変化させる演出（例えば、変形例 1 における表示領域変化演出）を実行し、変化演出が実行されても特殊識別情報の可変表示の表示領域の表示態様は変化しない（例えば、図 8-42（B）に示すように、小図柄表示領域 087IW32 における左中右の小図柄は同じ表示位置に継続して表示される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出識別情報の可変表示の表示領域の表示態様が変化しても、遊技状況を認識可能とすることができる。

【0475】

（手段 A4）手段 A1 から手段 A3 のうちのいずれかにおいて、第 1 発射促進表示制御手段は、所定経路の近傍の表示領域に第 1 発射促進表示を表示し（例えば、図 8-41 および図 8-42 に示すように、中アイコン 087IW31 は、画像表示装置 5 の表示画面の右方に表示される）、第 2 発射促進表示制御手段は、所定経路から隔離した表示領域に第 2 発射促進表示を表示する（例えば、図 8-41 および図 8-42 に示すように、小アイコン 087IW30 は、画像表示装置 5 の表示画面の左方に表示される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、視認性が高い第 1 発射促進表示を所定経路の近傍の表示領域に表示することにより、所定経路に向けて遊技媒体を発射すべきことを遊技者に認識しやすくすることができる。

【0476】

（手段 A5）手段 A1 から手段 A4 のうちのいずれかにおいて、装飾度合いが高い演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能な演出可変表示実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 171～S173 を実行する部分）を備え、演出実行手段は、変化演出として、演出識別情報の可変表示の表示領域の視認性を変化させる演出（例えば、ブラックアウト演出）を実行し、変化演出が実行される場合、変化演出が実行されない場合よりも有利状態に制御される割合が高い（例えば、図 8-31 に示すように、ブラックアウト演出が実行される場合には、ブラックアウト演出が実行されない場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高い）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。

【0477】

（手段 A6）手段 A1 から手段 A5 のうちのいずれかにおいて、演出実行手段は、変化演出を実行せずに報知演出（例えば、リーチ）を実行する第 1 パターンと、変化演出を実行して報知演出を実行する第 2 パターンと、により演出を実行可能であり、第 2 パターンにより演出が実行される場合、第 1 パターンにより演出が実行される場合よりも有利状態に制御される割合が高い（例えば、図 8-31 に示すように、ブラックアウト演出を実行してリーチを実行する場合には、ブラックアウト演出なしでリーチを実行する場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高い）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化演出および報知演出が両方実行されることに対する期待感を高めることができる。

【0478】

なお、本例では、報知演出がリーチである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、報知演出として予告演出やスーパーリーチ演出などを実行するように構成してもよく、それらの予告演出やスーパーリーチ演出がブラックアウト演出を伴って実行されたか否かによって、大当りに対する期待度（信頼度）が異なるように構成してもよい。

【0479】

（手段 A7）手段 A1 から手段 A6 のうちのいずれかにおいて、第 1 発射促進表示制御手段は、有利状態に制御されている場合と特定状態に制御されている場合とで異なる演出態様により第 1 発射促進表示を表示する（例えば、図 8-49 に示すように、時短状態中に表示する中右打ちアイコン 087IW31 と、大当り遊技中に表示する中右打ちアイコン 087IW39 とで、右打ちアイコンの態様が異なる）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態において所定経路に向けて遊技媒体を発射すべき場合であるのか特定状態において所定経路に向けて遊技媒体を発射すべき場合であるのかを認識

10

20

30

40

50

可能とすることができる。

【0480】

(手段A8) 手段A1から手段A7のうちのいずれかにおいて、可変表示の表示結果として特定結果(例えば、大当り図柄)が表示されたことにもとづいて、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087 IWS117~S120を実行する部分)と、第1発射促進表示よりも視認性が高い第3発射促進表示(例えば、大右打ちアイコン087 IW34)の表示および非表示を制御する第3発射促進表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS8916, S8925を実行する部分)と、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する発光体(例えば、右打ちLED087 IW10、右打ち報知LED087 IW20)を発光制御する発光体制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087 IWS1125, S135を実行する部分。演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS659を実行する部分。)と、を備え、特定状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定結果とは異なる所定結果(例えば、時短はずれ図柄)が表示されたことにもとづいて特定状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ087 IWS161を実行する)、所定結果の表示期間内において、第2発射促進表示および第3発射促進表示が表示され、発光体が発光される(例えば、図8-39に示すように、図柄確定期間の開始時に右打ちLED087 IW10および右打ち報知LED087 IW20の点灯が開始されるとともに小アイコン087 IW30の表示が開始され、図柄確定期間の残り期間が5秒となったときに大右打ちアイコン087 IW34の表示が開始される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定結果が表示されたことにもとづいて特定状態に制御される場合にも、所定経路に向けて遊技媒体を発射すべきことを遊技者に認識しやすくすることができる。

【0481】

また、本特徴部087 IWおよび各変形例には、以下に示す(手段B1-1)、(手段B1-2)、(手段B1-3)~(手段B8)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0482】

(手段B1-1) 始動領域(例えば、第2始動入賞口)に遊技媒体(例えば、遊技球)が進入したことにもとづいて可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、始動領域は、所定経路(例えば、遊技領域の右方領域)を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、始動領域に遊技媒体が進入しやすい特定状態(例えば、時短状態)に制御可能な特定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087 IWS161, S537を実行する部分)と、特定状態において、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する第1発射促進表示(例えば、中右打ちアイコン087 IW31)の表示および非表示を制御する第1発射促進表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS809を実行する部分)と、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する表示であって第1発射促進表示よりも視認性が低い第2発射促進表示(例えば、小右打ちアイコン087 IW30)の表示および非表示を、有利状態および特定状態を含む遊技状態に応じて制御する第2発射促進表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS660を実行する部分)と、を備え、第1発射促進表示制御手段は、始動領域への遊技媒体の進入に関する所定条件が成立したこと(例えば、第2保留記憶数が上限値(例えば、4個)に達したこと)にもとづいて、第1発射促進表示の表示態様を所定態様から特別態様(例えば、図8-44(F)に示すMAX表示)に変化させる(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ087 IWS843を実行する)ことを特徴とする。そのような構成によれば、第1発射促進表示の表示態様を変化させることにより、所定経路に向けて遊技媒体を発射することが遊技者にとって有利度合いが低い状況に変化したことを示唆することができ、発射促進表示の表示制御を改善することができる。

【0483】

なお、「遊技者にとって有利度合いが低い状況に変化したことを示唆する」とは、具体的には、既に第2保留記憶数が上限値（例えば、4個）に到達し、これ以上発射操作を行っても第2保留記憶を溜めることができない状況に変化したことを示唆するものであり、本例では、中右打ちアイコンやゲージ表示をMAX表示に変化させたり非表示としたりするなどの比較的消極的な報知を行うものであり、積極的に報知するものではない。

【0484】

また、本例では、「所定条件」が第2保留記憶数が上限値（例えば、4個）に達したことにもとづいて成立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、可変入賞球装置6Bへの遊技媒体の入賞を検出する検出スイッチの検出数を確認し、可変入賞球装置6Bへの遊技媒体の入賞数が規定数となったことにもとづいて「所定条件」が成立するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0485】

（手段B1-2）始動領域（例えば、第2始動入賞口）に遊技媒体（例えば、遊技球）が進入したことにもとづいて可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、始動領域は、所定経路（例えば、遊技領域の右方領域）を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、始動領域に遊技媒体が進入しやすい特定状態（例えば、時短状態）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087 IWS161, S537を実行する部分）と、特定状態において、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する第1発射促進表示（例えば、中右打ちアイコン087 IW31）の表示および非表示を制御する第1発射促進表示制御手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS809を実行する部分）と、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する表示であって第1発射促進表示よりも視認性が低い第2発射促進表示（例えば、小右打ちアイコン087 IW30）の表示および非表示を、有利状態および特定状態を含む遊技状態に応じて制御する第2発射促進表示制御手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS660を実行する部分）と、始動領域への遊技媒体の進入可能期間を示唆する示唆表示（例えば、ゲージ表示087 IW35）の表示および非表示を制御する示唆表示制御手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS846を実行する部分）と、を備え、示唆表示制御手段は、進入可能期間の残り期間を示唆するように示唆表示の表示態様を変化させ（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ087 IWS847を実行する）、始動領域への遊技媒体の進入に関する所定条件が成立したこと（例えば、第2保留記憶数が上限値（例えば、4個）に達したこと）にもとづいて、示唆表示の表示態様を所定態様から特殊態様（例えば、図8-47（F）に示すMAX表示）に変化させる（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ087 IWS853を実行する）ことを特徴とする。そのような構成によれば、示唆表示の表示態様を変化させることにより、所定経路に向けて遊技媒体を発射することが遊技者にとって有利度合いが低い状況に変化したことを示唆することができ、発射促進表示の表示制御を改善することができる。

【0486】

（手段B1-3）始動領域（例えば、第2始動入賞口）に遊技媒体（例えば、遊技球）が進入したことにもとづいて可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、始動領域は、所定経路（例えば、遊技領域の右方領域）を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、始動領域に遊技媒体が進入しやすい特定状態（例えば、時短状態）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087 IWS161, S537を実行する部分）と、特定状態において、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する第1発射促進表示（例えば、中右打ちアイコン087 IW31）の表示および非表示を制御する第1発射促進表示制御手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS809を実行する部分）と、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する表示であって第1発射促進表示よりも視認性が低い第2発射促進表示（例えば、小右打ちアイ

10

20

30

40

50

コン087IW30)の表示および非表示を、有利状態および特定状態を含む遊技状態に応じて制御する第2発射促進表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087IWS660を実行する部分)と、始動領域への遊技媒体の進入可能期間を示唆する示唆表示(例えば、ゲージ表示087IW35)の表示および非表示を制御する示唆表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087IWS846を実行する部分)と、を備え、示唆表示制御手段は、進入可能期間の残り期間を示唆するように示唆表示の表示態様を変化させ(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ087IWS847を実行する)、始動領域への遊技媒体の進入に関する所定条件が成立したこと(例えば、第2保留記憶数が上限値(例えば、4個)に達したこと)にもとづいて、示唆表示を非表示に制御する(例えば、図8-48(F)に示すように、ゲージ表示087IW35を消去する)ことを特徴とする。そのような構成によれば、示唆表示を非表示に制御することにより、所定経路に向けて遊技媒体を発射することが遊技者にとって有利度合いが低い状況に変化したことを示唆することができ、発射促進表示の表示制御を改善することができる。

【0487】

(手段B2)手段B1-1、手段B1-2、手段B1-3において、第1発射促進表示よりも視認性が高い第3発射促進表示(例えば、大右打ちアイコン087IW34)の表示および非表示を制御する第3発射促進表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087IWS8916, S8925を実行する部分)を備え、第3発射促進表示制御手段は、始動領域に遊技媒体が進入するまで第3発射促進表示を表示する(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ087IWS808を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特に最初に始動領域に遊技媒体が進入するまでの期間において、所定経路に向けて遊技媒体を発射すべきことを遊技者に認識させることができる。

【0488】

(手段B3)手段B1-1、手段B1-2、手段B1-3または手段B2において、第1発射促進表示制御手段は、始動領域への遊技媒体の進入ごとに第1発射促進表示の表示態様を変化させ(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ087IWS840, S841を実行する)、始動領域に遊技媒体が進入した回数に応じた態様に第1発射促進表示の表示態様を変化させる(例えば、図8-43(C)~図8-44(E)に示すように、第2始動入賞口への入賞が発生するごとに中右打ちアイコン087IW31内の目盛表示が徐々に増加していくような表示が行われる)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、始動領域への遊技媒体の進入が発生したことを認識可能とすることができる。

【0489】

(手段B4)手段B1-1、手段B1-2、手段B1-3から手段B3のうちのいずれかにおいて、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第2保留記憶バッファ)と、保留記憶手段が記憶する保留記憶に対応して保留表示(例えば、図8-46(C)~図8-47(F)に示す保留表示087IW38a, 38b, 38c, 38d)を表示可能な保留表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087IWS850, S851を実行する部分)と、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御するか否かを決定する決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087IWS62を実行する部分)と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087IWS1216, S1226を実行する部分)と、を備え、保留表示制御手段は、判定手段の判定結果にもとづいて、通常態様とは異なる態様(例えば、先読み態様(例えば、赤色の表示色))により保留表示を表示可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ087IWS850を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留表示の表示態様に期待感をもたせることができる。

10

20

30

40

50

【0490】

(手段B5) 手段B1-1、手段B1-2、手段B1-3から手段B4のうちのいずれかにおいて、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御するか否かを決定する決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087 IWS62を実行する部分)と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087 IWS1216, S1226を実行する部分)と、を備え、第1発射促進表示制御手段は、判定手段の判定結果にもとづいて、通常態様とは異なる態様(例えば、先読み態様(例えば、赤色の表示色))により第1発射促進表示を表示可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ087 IWS840を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第1発射促進表示の表示態様に期待感をもたせることができる。

10

【0491】

(手段B6) 手段B1-1、手段B1-2、手段B1-3から手段B5のうちのいずれかにおいて、特定状態において、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する発光体(例えば、右打ちLED087 IW10、右打ち報知LED087 IW20)を発光制御する発光体制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087 IWS1125, S135を実行する部分。演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS659を実行する部分。)を備え、発光体制御手段は、特定状態を終了すると、発光体の発光を停止する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ087 IWS1148を実行する。演出制御用CPU120は、ステップ087 IWS662を実行する。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定経路に向けて遊技媒体を発射すべき状況が終了したことを認識可能とすることができる。

20

【0492】

(手段B7) 手段B1-1、手段B1-2、手段B1-3から手段B6のうちのいずれかにおいて、第1発射促進表示制御手段は、有利状態に制御されている場合と特定状態に制御されている場合とで異なる演出態様により第1発射促進表示を表示する(例えば、図8-49に示すように、時短状態中に表示する中右打ちアイコン087 IW31と、大当り遊技中に表示する中右打ちアイコン087 IW39とで、右打ちアイコンの態様が異なる)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態において所定経路に向けて遊技媒体を発射すべき場合であるのか特定状態において所定経路に向けて遊技媒体を発射すべき場合であるのかを認識可能とすることができる。

30

【0493】

(手段B8) 手段B1-1、手段B1-2、手段B1-3から手段B7のうちのいずれかにおいて、可変表示の表示結果として特定結果(例えば、大当り図柄)が表示されたことにもとづいて、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087 IWS117~S120を実行する部分)と、第1発射促進表示よりも視認性が高い第3発射促進表示(例えば、大右打ちアイコン087 IW34)の表示および非表示を制御する第3発射促進表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS8916, S8925を実行する部分)と、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する発光体(例えば、右打ちLED087 IW10、右打ち報知LED087 IW20)を発光制御する発光体制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ087 IWS1125, S135を実行する部分。演出制御用CPU120におけるステップ087 IWS659を実行する部分。)と、を備え、特定状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定結果とは異なる所定結果(例えば、時短はずれ図柄)が表示されたことにもとづいて特定状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ087 IWS161を実行する)、所定結果の表示期間内において、第2発射促進表示および第3発射促進表示が表示され、発光体が発光される(例えば、図8-39に示すように、図柄確定期間の開始時に右打ちLED087 IW10および右打ち報知LED087 IW20の点灯が開始されるとともに小アイコン087 IW30の表示が開

40

50

始され、図柄確定期間の残り期間が5秒となったときに大右打ちアイコン087IW34の表示が開始される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定結果が表示されたことにもとづいて特定状態に制御される場合にも、所定経路に向けて遊技媒体を発射すべきことを遊技者に認識しやすくすることができる。

【符号の説明】

【0494】

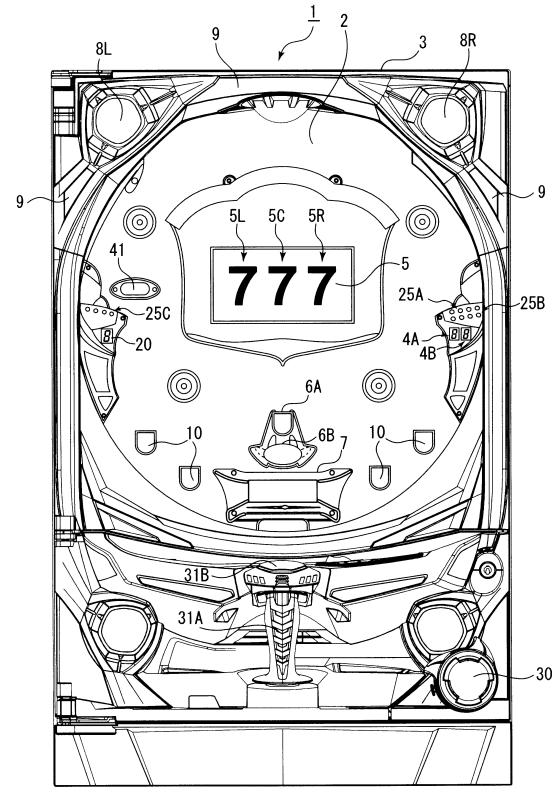
- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置 10
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板 20
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22 A、22 B … 始動口スイッチ
- 23 … カウントスイッチ
- 30 … 打球操作ハンドル
- 31 A … スティックコントローラ
- 31 B … プッシュボタン
- 32 … 可動体 30
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 … ROM
- 102、122 … RAM
- 103 … CPU
- 104、124 … 乱数回路
- 105、125 … I/O
- 120 … 演出制御用CPU
- 123 … 表示制御部

40

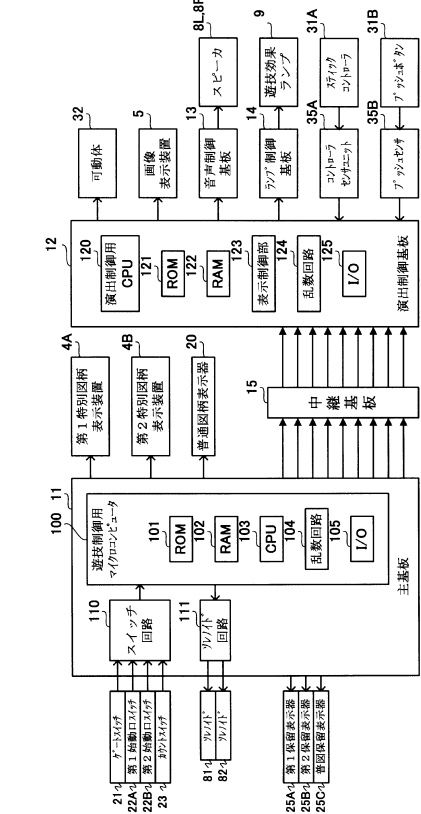
50

【図面】

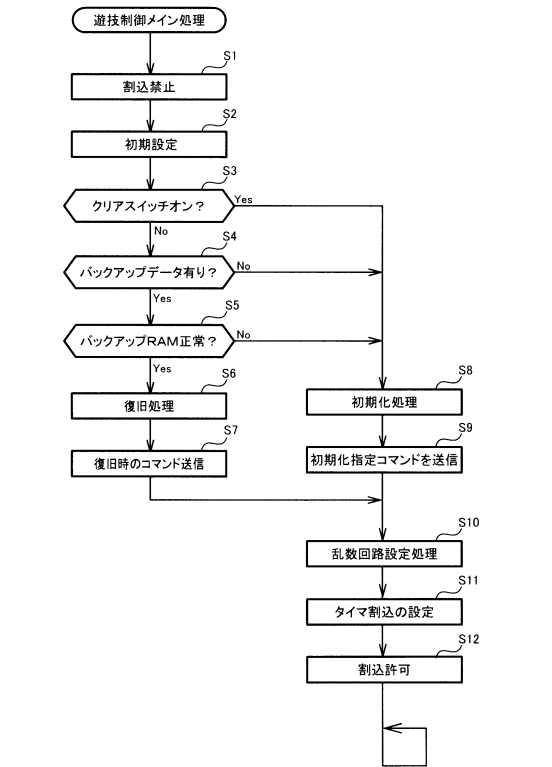
【図 1】



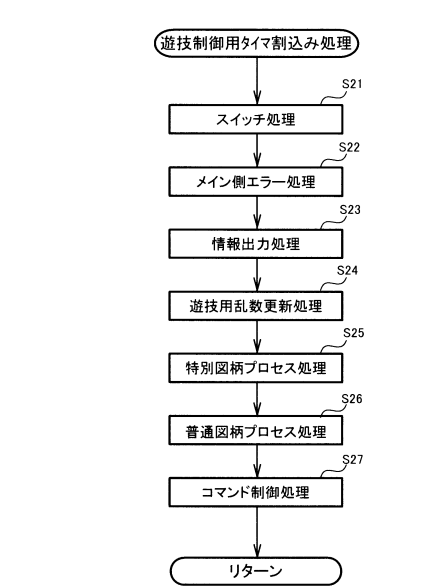
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

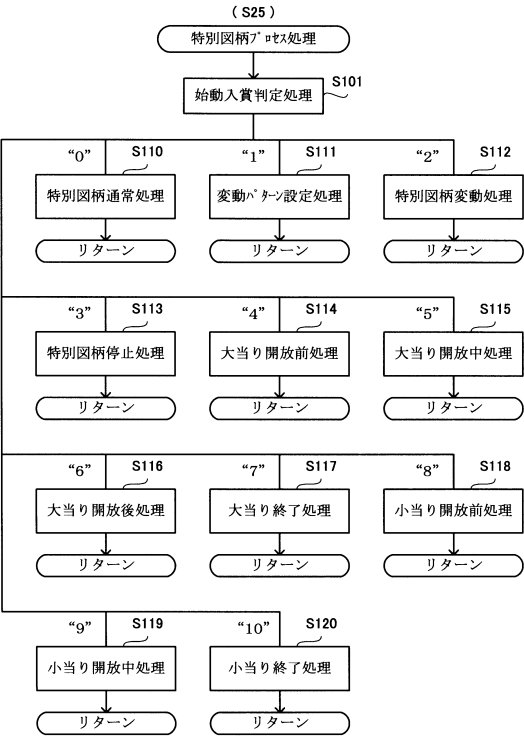
20

30

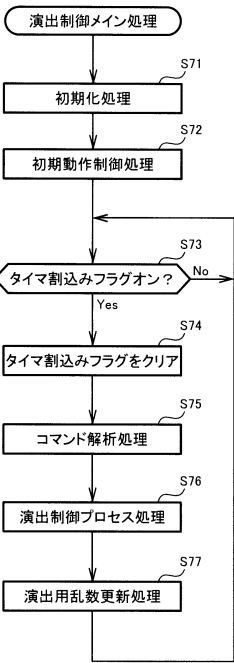
40

50

【図 5】



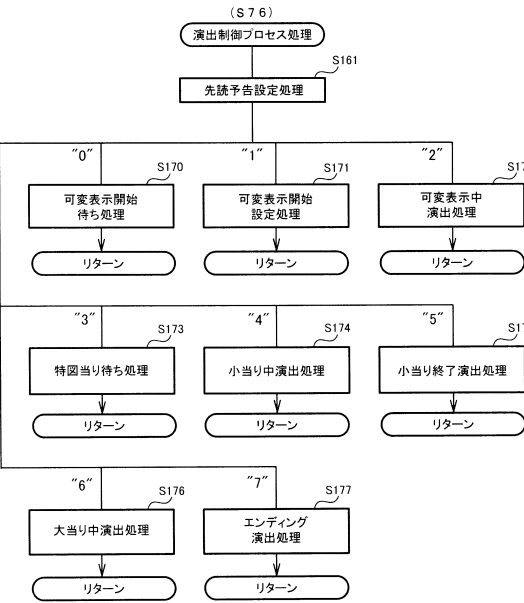
【図 6】



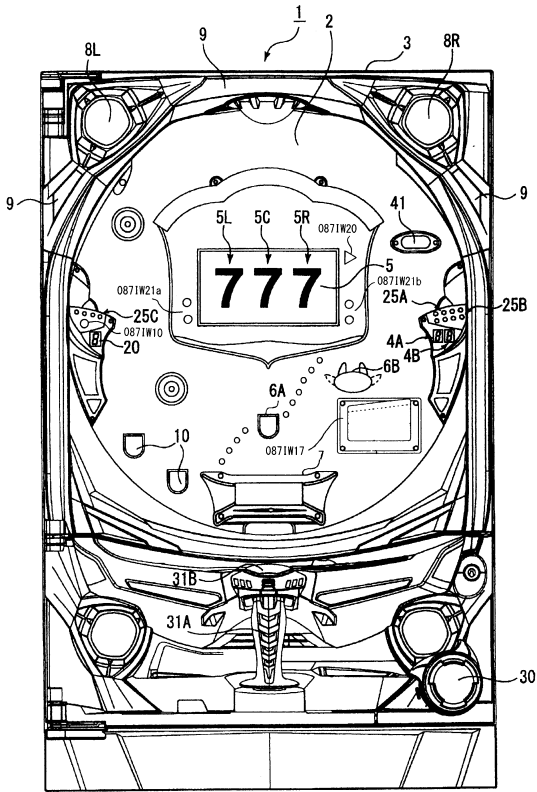
10

20

【図 7】



【図 8 - 1】

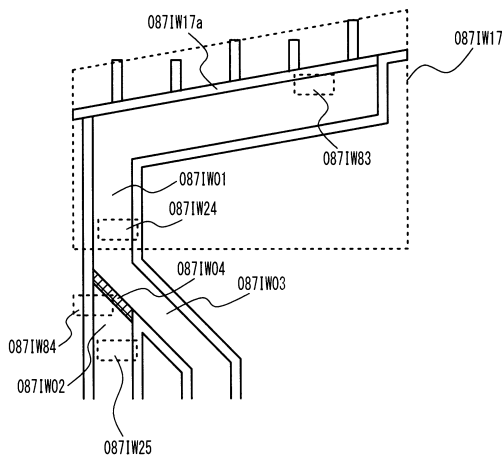


30

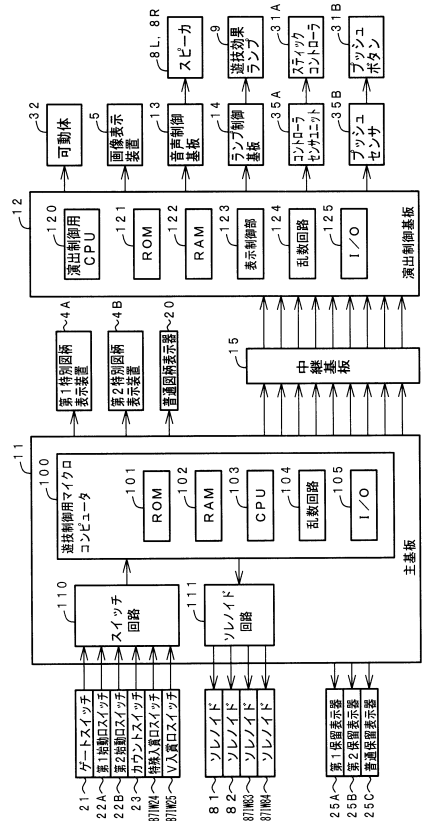
40

50

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



【図 8 - 4】

(A) 第 1 特別図柄

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短付)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短無)	64839/65536	64814/65536	64789/65536	64764/65536	64739/65536	64716/65536

(B) 第 2 特別図柄

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536
はずれ確率 (時短付)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	55805/65536	55780/65536	55755/65536	55730/65536	55705/65536	55682/65536

【図 8 - 5】

(A) 大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)

大当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)	
6 R 時短大当り A	6 R 時短大当り B
0 ~ 8 9	9 0 ~ 1 7 9

(B) 大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)

大当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)	
1 0 R 時短大当り	
0 ~ 1 7 9	

(C) 小当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)

小当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)	
小当り A	
0 ~ 1 7 9	

(D) 小当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)

小当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)	
小当り A	小当り B
0 ~ 8 9	9 0 ~ 1 7 9

10

20

30

40

50

【図 8－6】

(A) 時短種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）

時短種別判定値（種別判定用乱数 [0~179] と比較される）		
時短はずれ A	時短はずれ B	時短はずれ C
0～8	9～26	27～179

(B) 時短種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）

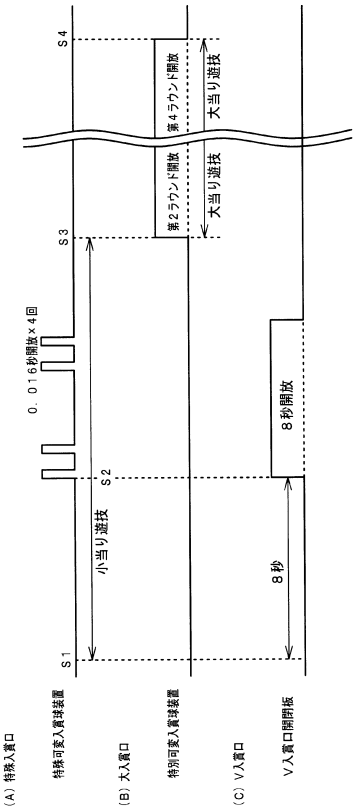
時短種別判定値（種別判定用乱数 [0~179] と比較される）		
時短はずれ A	時短はずれ B	時短はずれ C
0～8	9～26	27～179

【図 8－7】

時短種別	遊技状態	
	通常状態	時短状態
時短はずれ A	時短回数 9 9 回	時短回数 9 9 回
時短はずれ B	時短回数 7 回	時短回数 9 9 回
時短はずれ C	時短回数 1 回	時短回数 9 9 回

10

【図 8－8】



【図 8－9】

(A) 第 1 特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5000	第 1 特図保留 3 個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	500	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	43000	スーパーリーチ α （はずれ）
PA2-3	53000	スーパーリーチ β （はずれ）
PB1-1	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	43000	スーパーリーチ α （大当り）
PB1-3	53000	スーパーリーチ β （大当り）
PB1-4	500	短縮（時短制御中）→非リーチ（大当り）

(B) 第 2 特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA3-1	2000	非リーチ（はずれ：非時短制御中）
PA3-2	60000	リーチ（はずれ：時短最終変動時）
PA3-3	500	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
PB3-1	2000	非リーチ（大当り：時短制御中）
PB3-2	50000	リーチ（大当り：時短制御中）
PB3-3	40000	リーチ（大当り：時短最終変動時）
PB3-4	15000	リーチ（大当り：時短最終変動時）
PB3-5	15000	リーチ（大当り：非時短制御中）
PC3-1	2000	非リーチ（小当り：時短制御中）
PC3-2	50000	リーチ（小当り：時短制御中）
PC3-3	40000	リーチ（小当り：時短最終変動時）
PC3-4	15000	リーチ（小当り：時短最終変動時）
PC3-5	15000	リーチ（小当り：非時短制御中）

20

30

40

50

【図 8 - 1 0】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (X X = 変動パターン番号)
9 0	0 0	表示結果 1 指定	可変表示結果をはずれ (時短なし) とすることの指定
9 0	0 1	表示結果 2 指定	可変表示結果を時短はずれ A とすることの指定
9 0	0 2	表示結果 3 指定	可変表示結果を時短はずれ B とすることの指定
9 0	0 3	表示結果 4 指定	可変表示結果を時短はずれ C とすることの指定
9 0	0 4	表示結果 5 指定	可変表示結果を 6 R 時短大当り A とすることの指定
9 0	0 5	表示結果 6 指定	可変表示結果を 6 R 時短大当り B とすることの指定
9 0	0 6	表示結果 7 指定	可変表示結果を 1 0 R 時短大当り とすることの指定
9 0	0 7	表示結果 8 指定	可変表示結果を小当り A とすることの指定
9 0	0 8	表示結果 9 指定	可変表示結果を小当り B とすることの指定
A 0	0 0	第 1 図柄確定 A 指定	第 1 特別図柄の変動を終了し図柄確定期間 2 0 秒であることの指定
A 0	0 1	第 1 図柄確定 B 指定	第 1 特別図柄の変動を終了し図柄確定期間 1 0 秒であることの指定
A 0	0 2	第 1 図柄確定 C 指定	第 1 特別図柄の変動を終了し図柄確定期間 5 秒であることの指定
A 0	0 3	第 1 図柄確定 D 指定	第 1 特別図柄の変動を終了し図柄確定期間 0 . 5 秒であることの指定
A 1	0 0	第 2 図柄確定 A 指定	第 2 特別図柄の変動を終了し図柄確定期間 2 0 秒であることの指定
A 1	0 1	第 2 図柄確定 B 指定	第 2 特別図柄の変動を終了し図柄確定期間 1 0 秒であることの指定
A 1	0 2	第 2 図柄確定 C 指定	第 2 特別図柄の変動を終了し図柄確定期間 5 秒であることの指定
A 1	0 3	第 2 図柄確定 D 指定	第 2 特別図柄の変動を終了し図柄確定期間 0 . 5 秒であることの指定
B 0	0 0	大当り開始指定 (ファンファール指定)	大当り遊技の開始を指定
B 0	0 1	大当り終了指定 (エンディング指定)	大当り遊技の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放中表示	X X で示すラウンド中の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放後表示	X X で示すラウンド後の表示指定
B 3	0 0	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
B 3	0 1	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
B 4	0 0	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 1	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 2	V 入賞口入賞指定	V 入賞口に入賞したことの指定

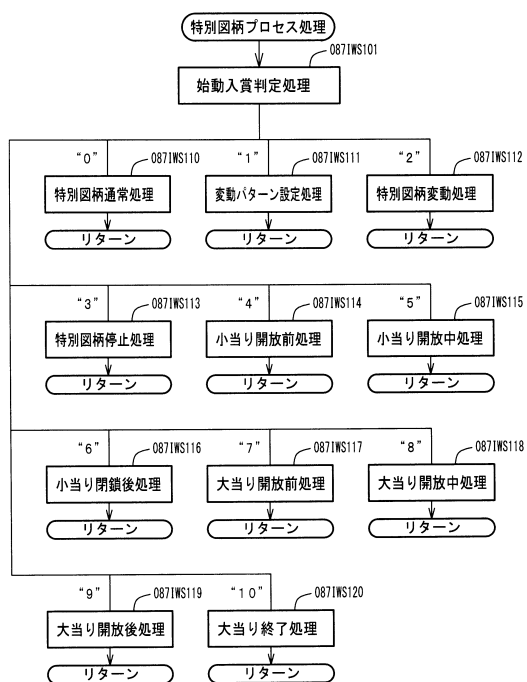
【図 8 - 1 1】

MODE	EXT	名称	内容
C 0	0 0	第 1 保留記憶数加算指定	第 1 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 0	0 1	第 2 保留記憶数加算指定	第 2 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 1	0 0	第 1 保留記憶数減算指定	第 1 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 1	0 1	第 2 保留記憶数減算指定	第 2 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 4	X X	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
C 6	X X	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン) を指定
E 0	0 0	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
E 0	0 1	時短状態 A 指定	大当り終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 0	0 2	時短状態 B 指定	時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E 1	0 0	右打ち報知開始指定	右打ち報知を開始することの指定
E 1	0 1	右打ち報知終了指定	右打ち報知を終了することの指定

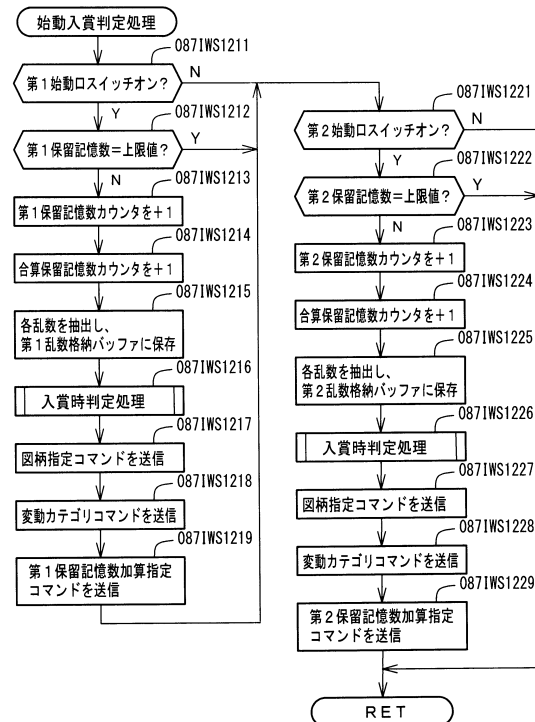
10

20

【図 8 - 1 2】



【図 8 - 1 3】

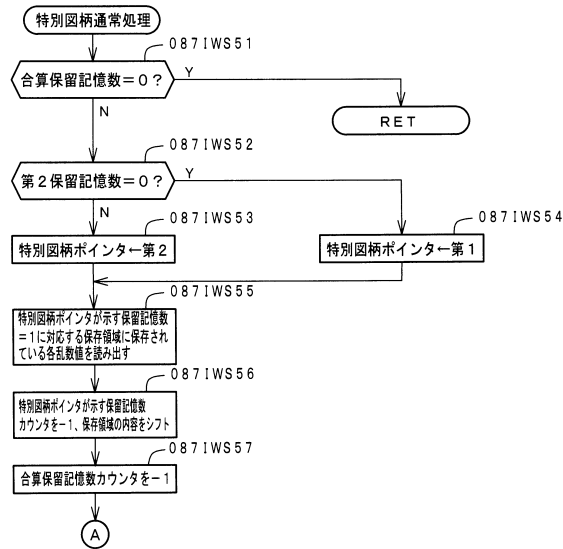


30

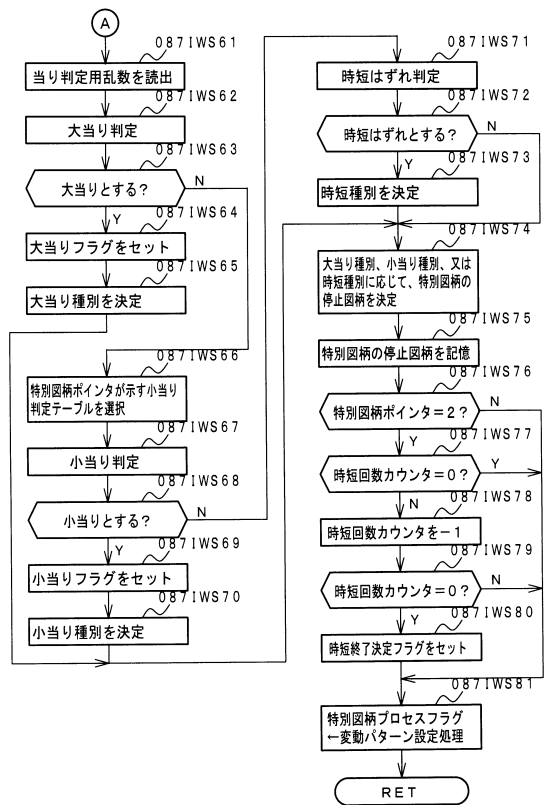
40

50

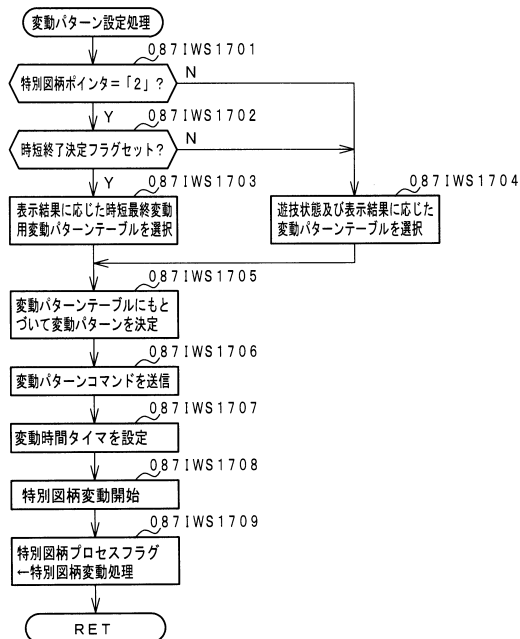
【図 8 - 1 4】



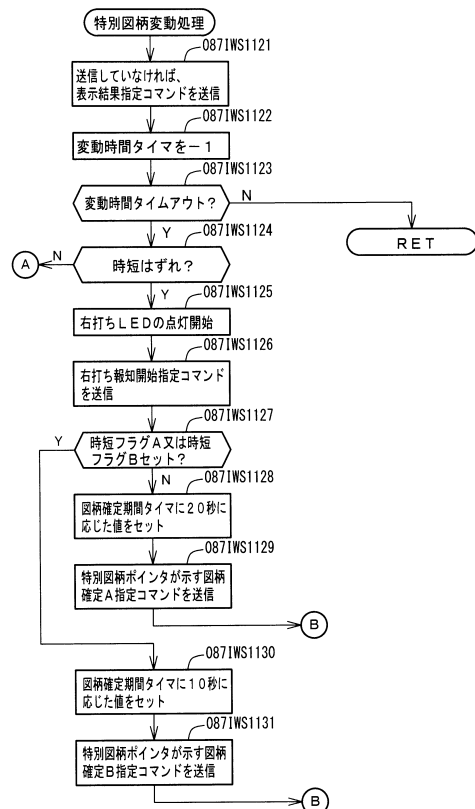
【図 8 - 1 5】



【図 8 - 1 6】



【図 8 - 1 7】



10

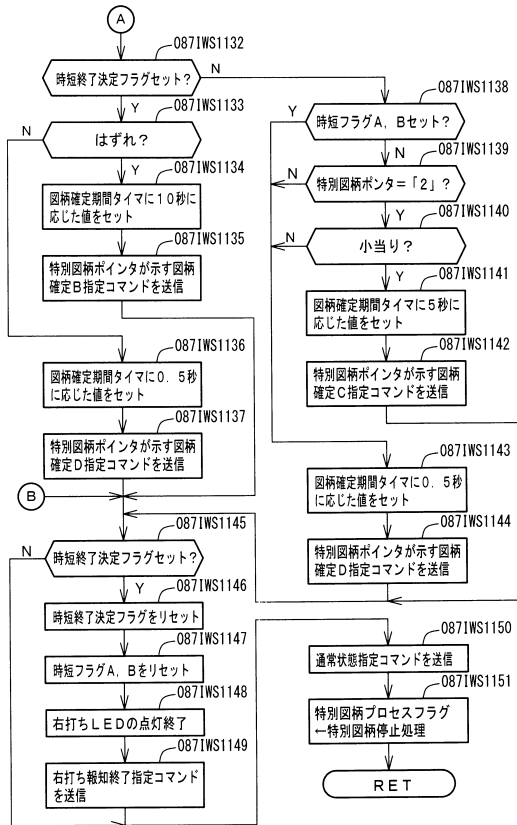
20

30

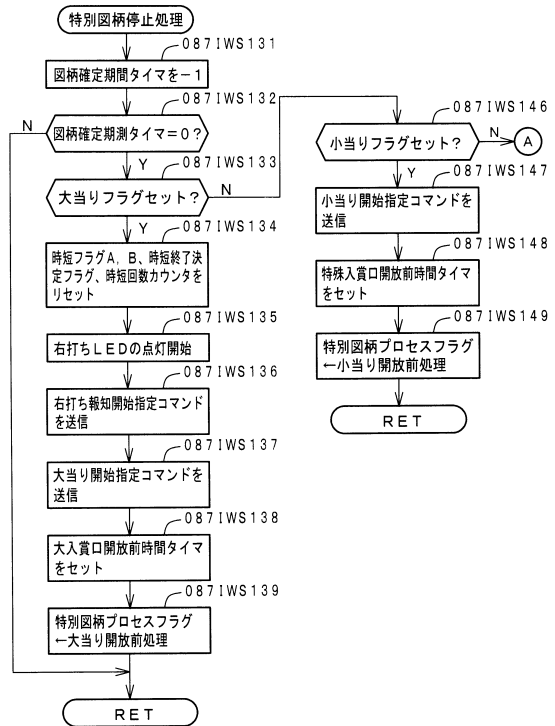
40

50

【図 8 - 18】



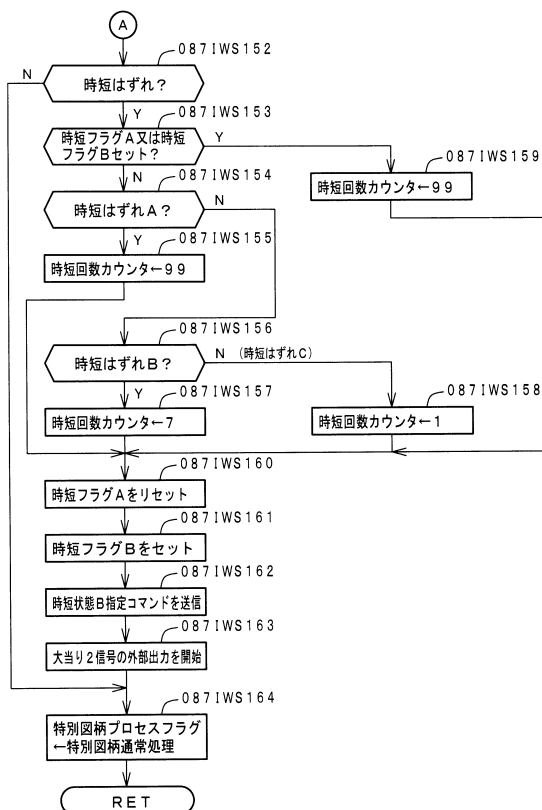
【図 8 - 19】



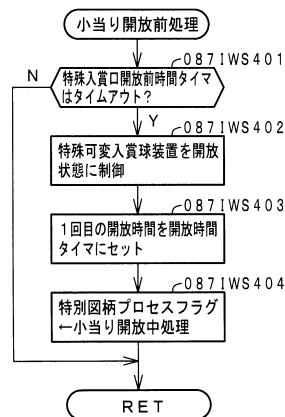
10

20

【図 8 - 20】



【図 8 - 21】

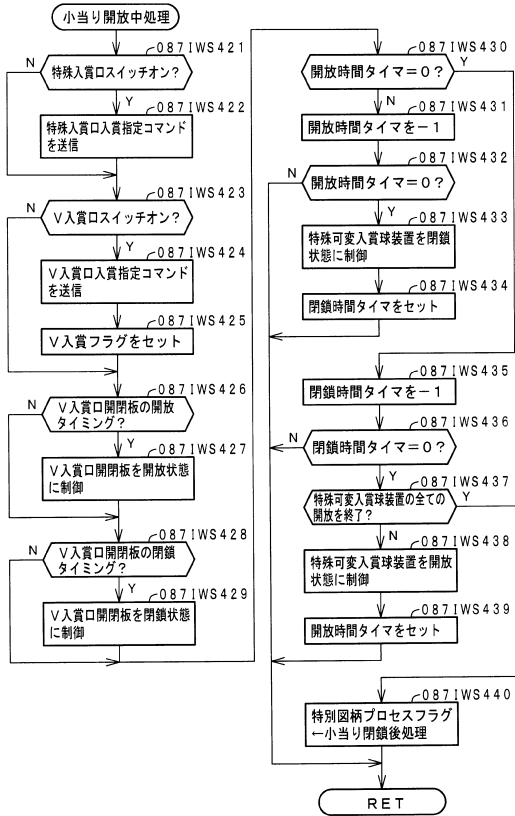


30

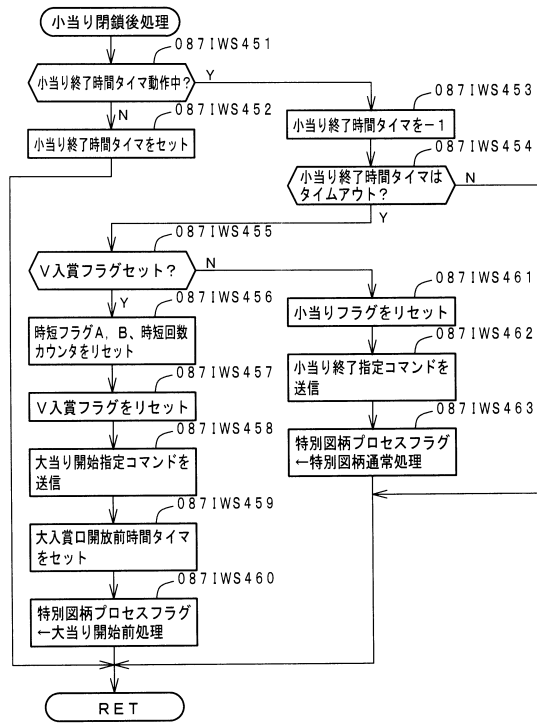
40

50

【図 8-22】



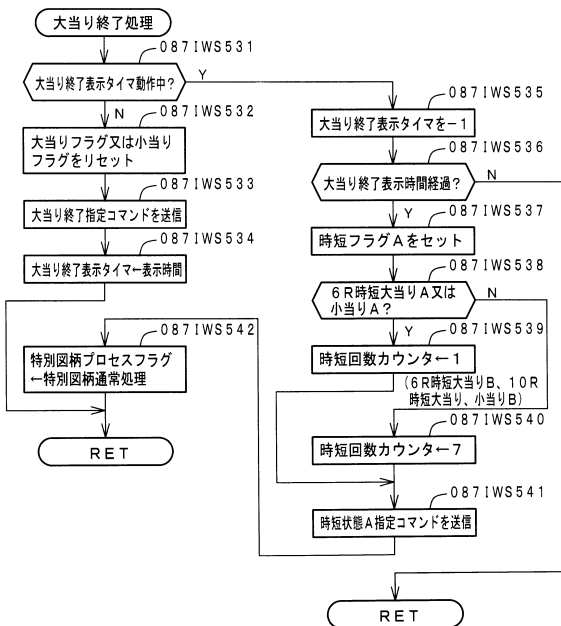
【圖 8-23】



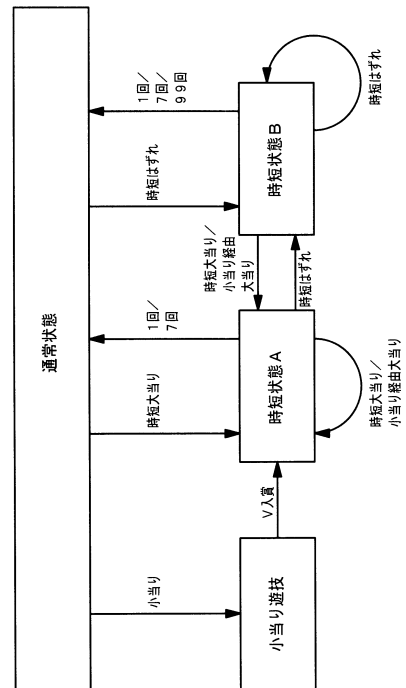
10

20

【図 8-24】



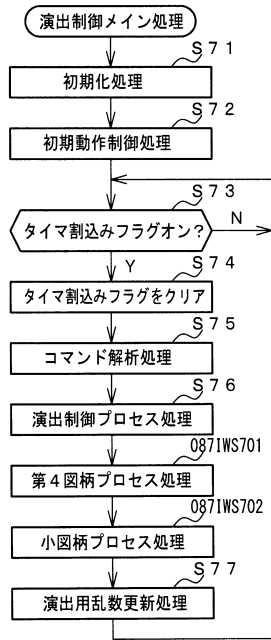
【圖 8-25】



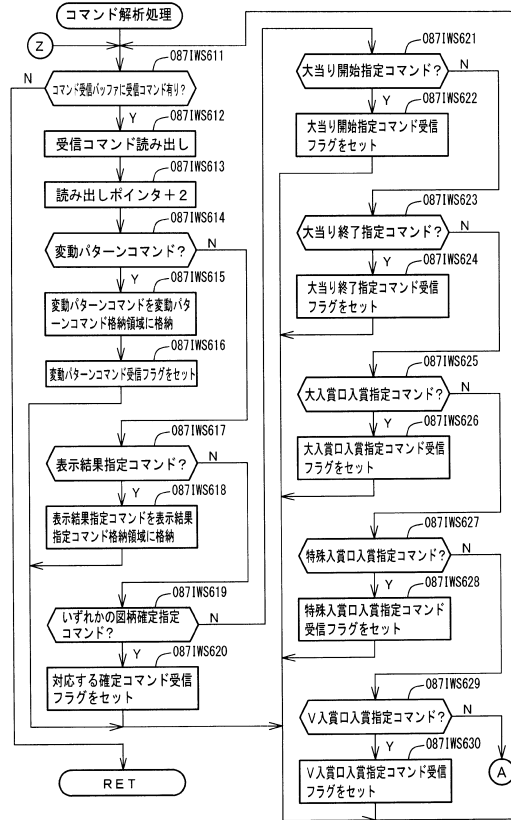
30

40

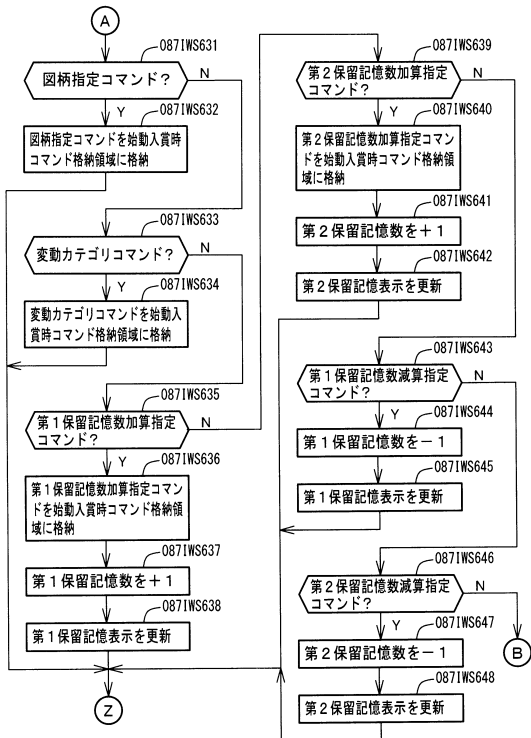
【図 8 - 2 6】



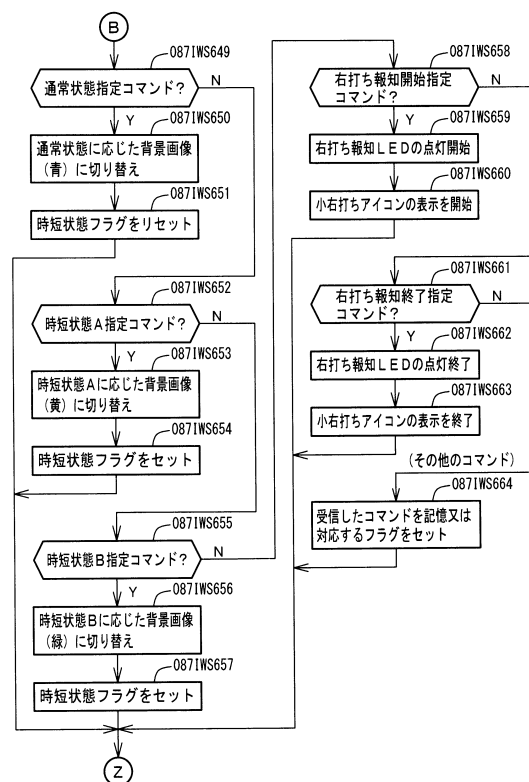
【図 8 - 2 7】



【図 8 - 2 8】



【図 8 - 2 9】



10

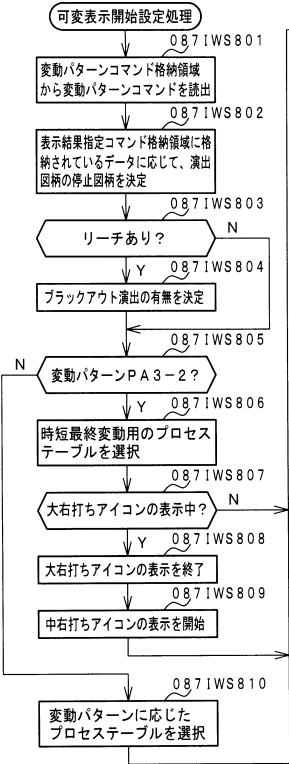
20

30

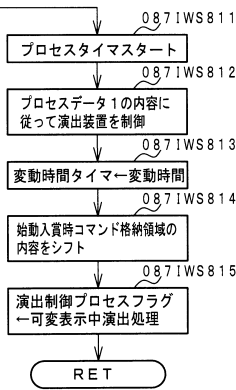
40

50

【図 8 - 3 0】



【図 8 - 3 1】



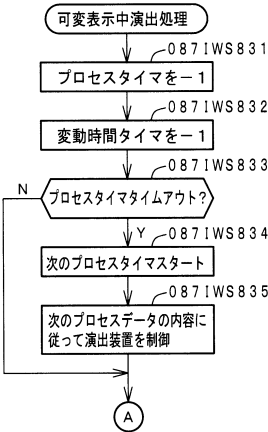
ブラックアウト演出決定テーブル

ブラックアウト演出の有無	はずれ	大当たり
ブラックアウト演出あり	40%	60%
ブラックアウト演出なし	60%	40%

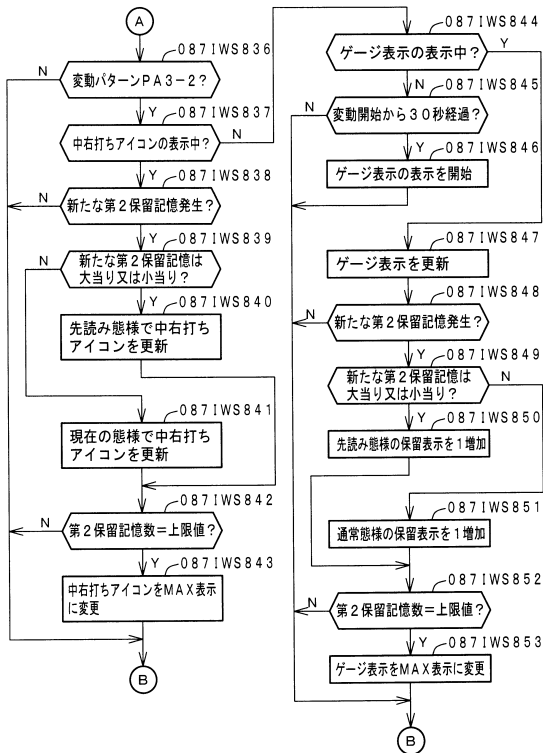
10

20

【図 8 - 3 2】



【図 8 - 3 3】

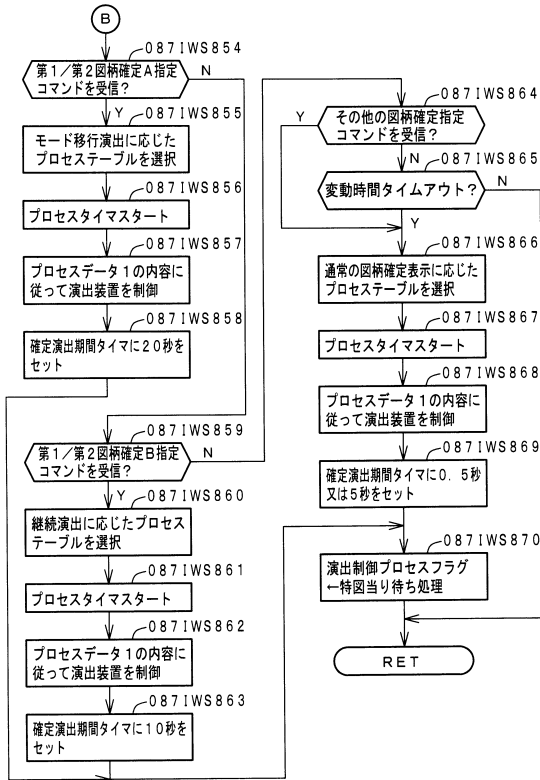


30

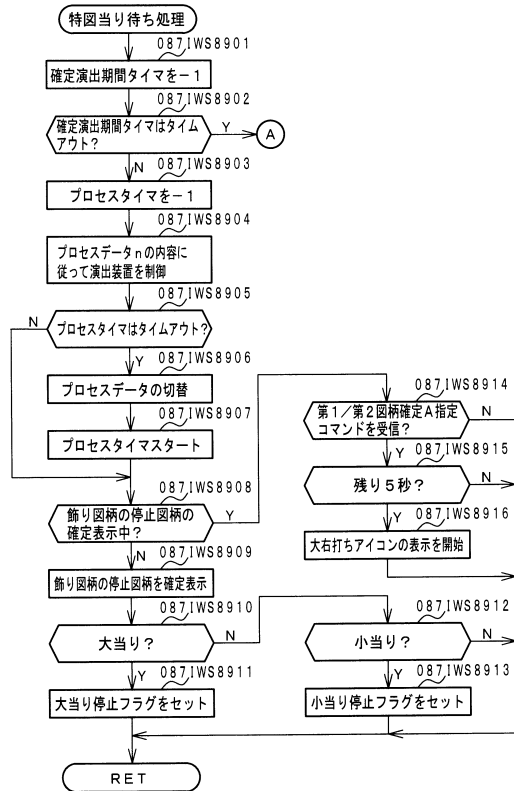
40

50

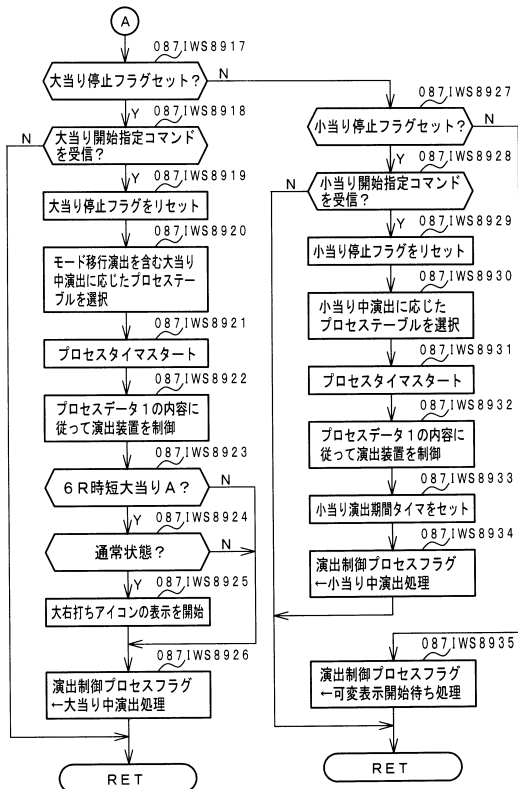
【図 8-34】



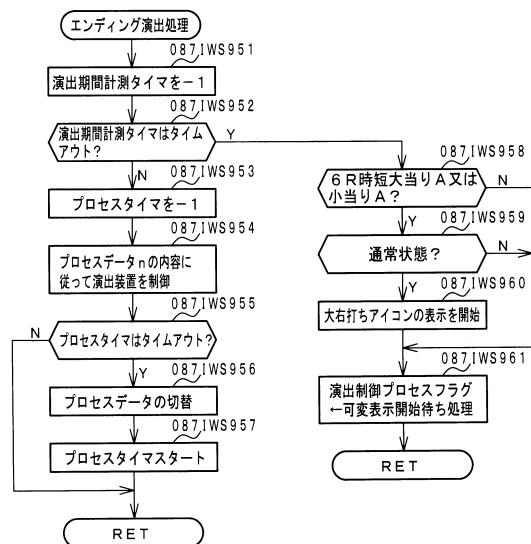
【圖 8-35】



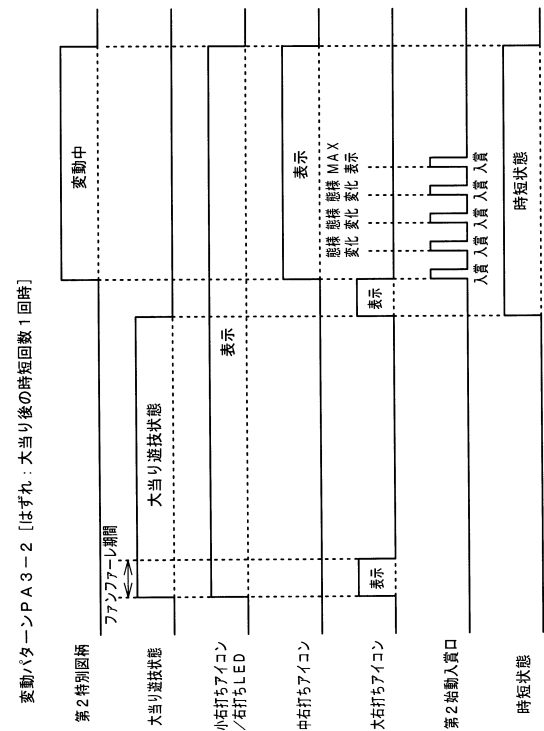
【図 8-36】



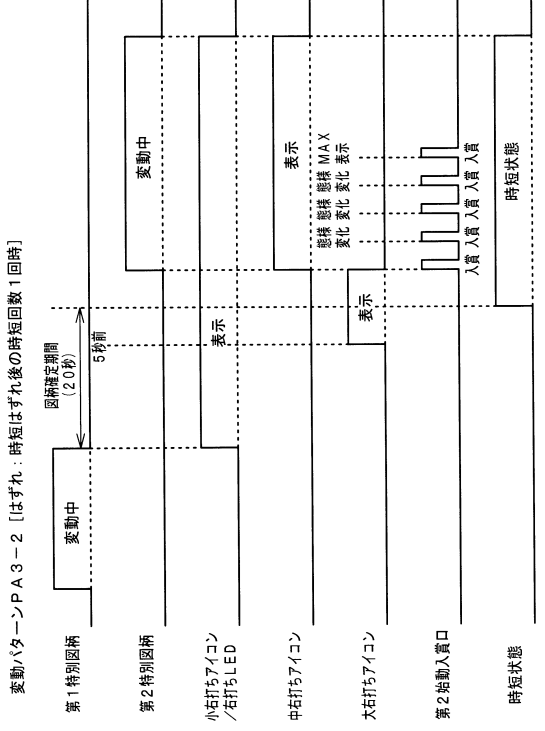
【圖 8-37】



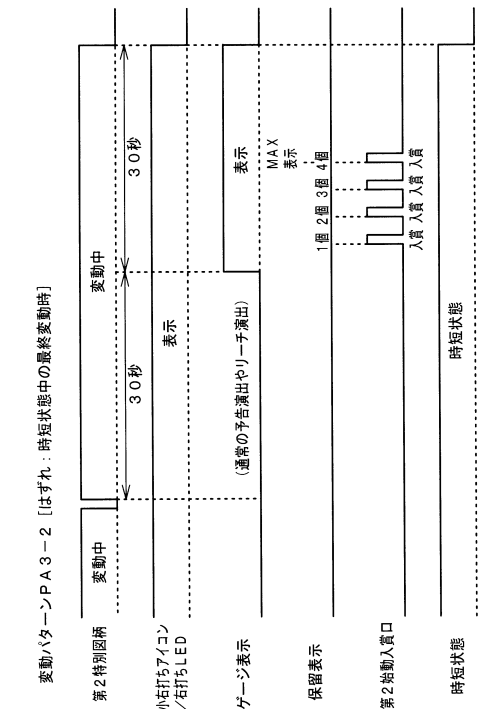
【図 8 - 3 8】



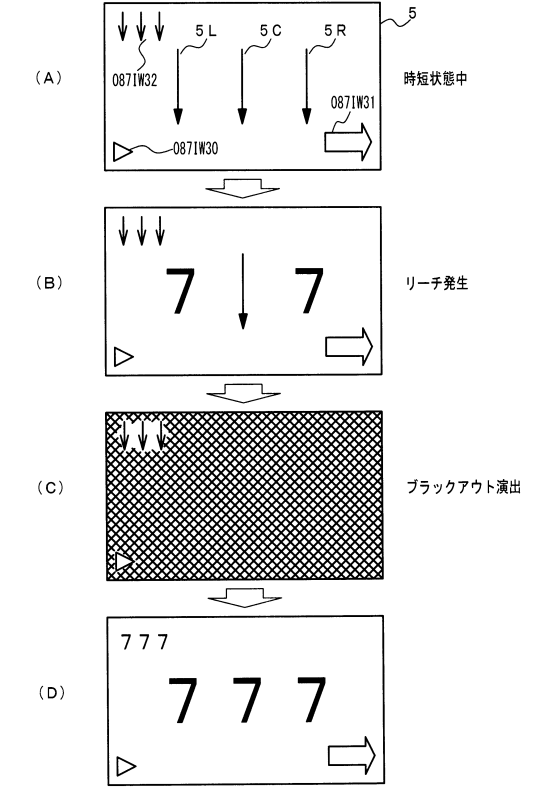
【図 8 - 3 9】



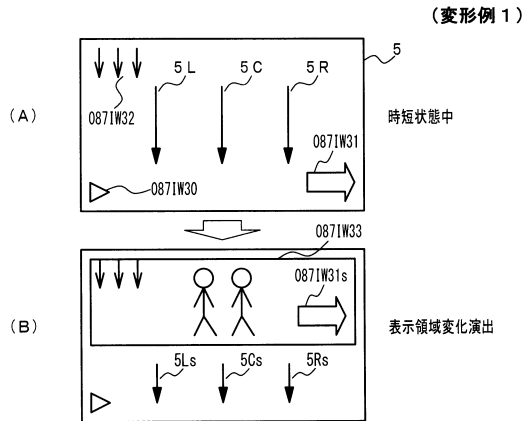
【図 8 - 4 0】



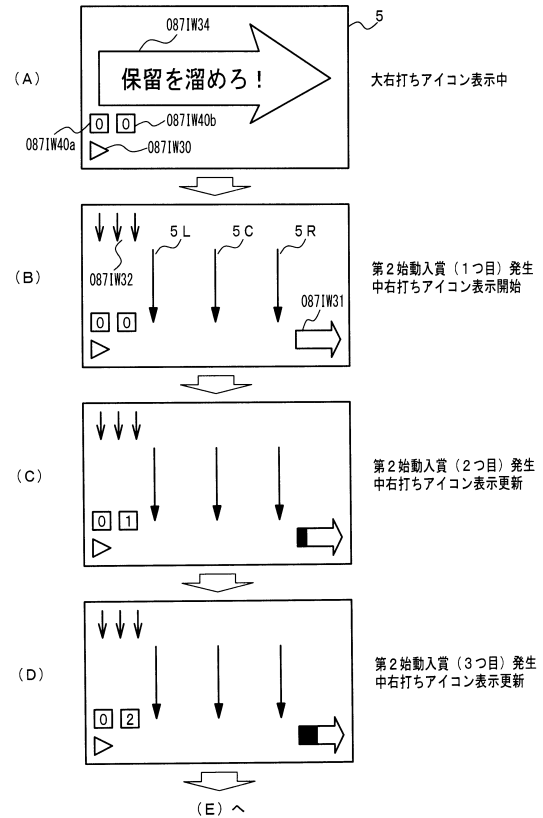
【図 8 - 4 1】



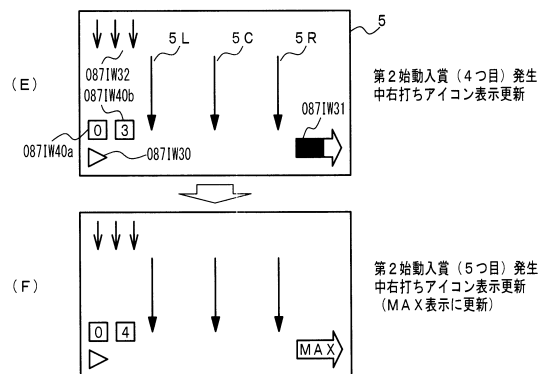
【図 8 - 4 2】



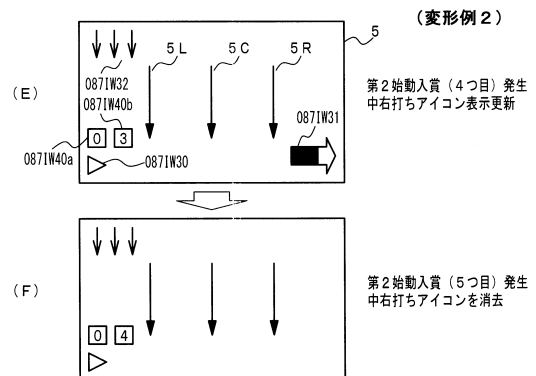
【図 8 - 4 3】



【図 8 - 4 4】



【図 8 - 4 5】



10

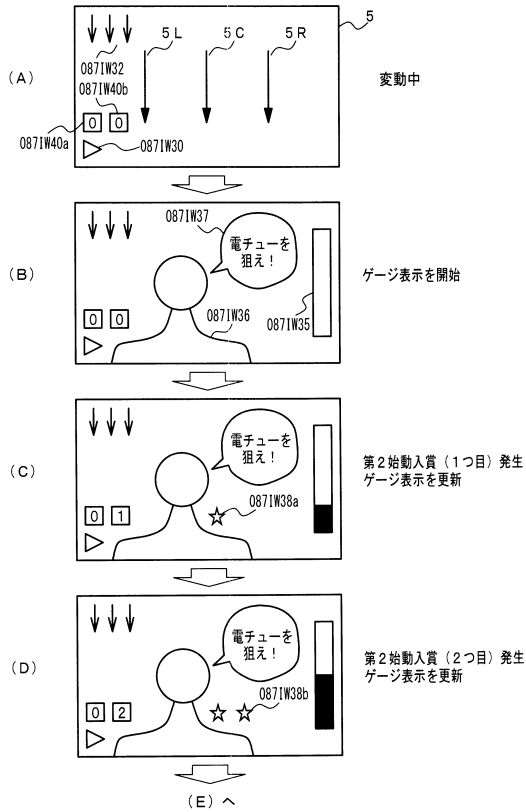
20

30

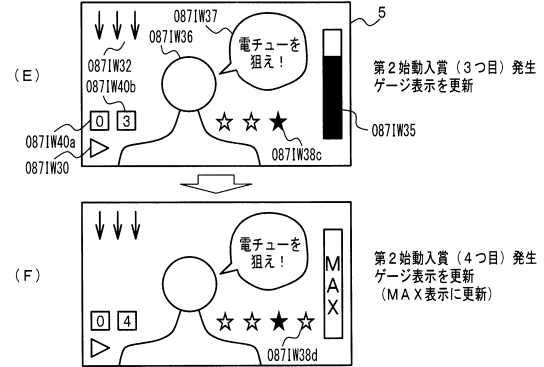
40

50

【図 8 - 4 6】



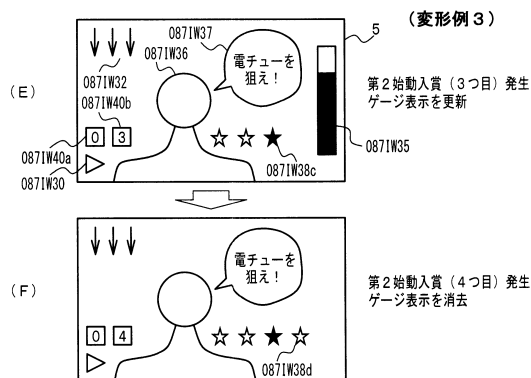
【図 8 - 4 7】



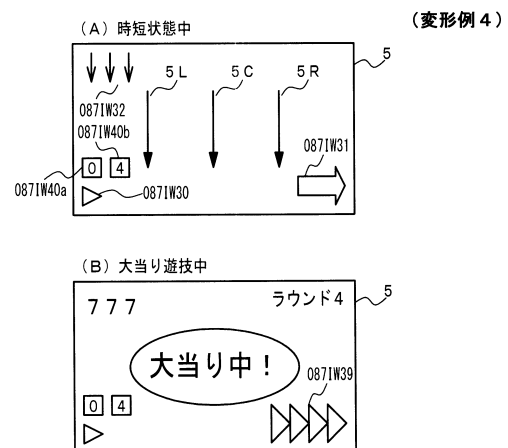
10

20

【図 8 - 4 8】



【図 8 - 4 9】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2015-134091 (JP, A)
 特開 2016-107053 (JP, A)
 特開 2018-099461 (JP, A)
 特開 2018-099594 (JP, A)
 特開 2011-120732 (JP, A)
 特開 2018-161240 (JP, A)
 特開 2013-236670 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A 63 F 7 / 02