

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7648477号
(P7648477)

(45)発行日 令和7年3月18日(2025.3.18)

(24)登録日 令和7年3月10日(2025.3.10)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全501頁)

(21)出願番号	特願2021-136346(P2021-136346)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年8月24日(2021.8.24)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2023-30920(P2023-30920A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和5年3月8日(2023.3.8)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年2月13日(2024.2.13)		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	中村 祐一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
発光体と、
遊技者が操作可能な操作手段と、
音出力手段と、
有利結果を報知することにより前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、
前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記有利結果が報知
される場合において前記操作演出に基づいて前記操作手段が操作されたときに前記可動体
を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に前記有利結果を報知する結果報知演出と、
前記結果報知演出の後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利
状態と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、特定キャラクタを表示し特殊キャラクタを表示しない第1特定
演出と、前記特定キャラクタを表示せず前記特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、
前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3特定演出と、を実行
可能であり、

前記事後演出として、前記特定キャラクタを表示し前記特殊キャラクタを表示しない第1事後演出と、前記特定キャラクタを表示せず前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出と、前記第3特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3事後演出と、を実行可能であり、

前記第1特定演出において前記結果報知演出を実行した後に該第1特定演出に対応して前記第1事後演出を実行し、

前記第2特定演出において前記結果報知演出を実行した後に該第2特定演出に対応して前記第2事後演出を実行し、

前記第3特定演出において前記結果報知演出を実行した後に該第3特定演出に対応して前記第3事後演出を実行し、

10

前記操作演出として、前記第1特定演出において前記操作演出を実行する第1操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第2特定演出において前記操作演出を実行する第2操作演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第1特定演出において前記可動体演出を実行する第1可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行する第2可動体演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第1特定演出において前記結果報知演出を実行する第1結果報知演出を実行可能であり、

20

前記結果報知演出として、前記第2特定演出において前記結果報知演出を実行する第2結果報知演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

30

前記第1操作演出において、前記第2操作演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第1可動体演出において、前記第2可動体演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第1結果報知演出において、

前記第2結果報知演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第2結果報知演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、

40

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

遊技機としてのパチンコ遊技機等において、例えば、通常大当たりが発生した後に、通常

50

の遊技状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が1／300程度に設定され、実行された特図ゲームの回数が1000回に達しても大当たりが発生しないときには、遊技状態が天井確変状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が1／100程度に高められたもの等があった。また、通常の遊技状態で1000ゲーム大当たりが生じなかったときに、天井確変状態の代わりに時短状態を発生させてもよいことが開示されている（例えば、特許文献1参照）。特許文献2に示す様に大当たり中に短い変動時間で可変表示が行われる遊技機が知られている。（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2005-95449号公報

【文献】特開2019-217007号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（1）遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

発光体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

音出力手段と、

有利結果を報知することにより前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記有利結果が報知される場合において前記操作演出に基づいて前記操作手段が操作されたときに前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に前記有利結果を報知する結果報知演出と、前記結果報知演出の後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示し特殊キャラクタを表示しない第1特定演出と、前記特定キャラクタを表示せず前記特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記特定キャラクタを表示し前記特殊キャラクタを表示しない第1事後演出と、前記特定キャラクタを表示せず前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出と、前記第3特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3事後演出と、を実行可能であり、

前記第1特定演出において前記結果報知演出を実行した後に該第1特定演出に対応して前記第1事後演出を実行し、

前記第2特定演出において前記結果報知演出を実行した後に該第2特定演出に対応して前記第2事後演出を実行し、

前記第3特定演出において前記結果報知演出を実行した後に該第3特定演出に対応して前記第3事後演出を実行し、

10

20

30

40

50

前記操作演出として、前記第 1 特定演出において前記操作演出を実行する第 1 操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 2 特定演出において前記操作演出を実行する第 2 操作演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第 1 特定演出において前記可動体演出を実行する第 1 可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第 2 特定演出において前記可動体演出を実行する第 2 可動体演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 1 特定演出において前記結果報知演出を実行する第 1 結果報知演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 2 特定演出において前記結果報知演出を実行する第 2 結果報知演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

前記第 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 3 事後演出において、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 操作演出において、前記第 2 操作演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第 1 可動体演出において、前記第 2 可動体演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第 1 結果報知演出において、

前記第 2 結果報知演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 2 結果報知演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第 2 有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出と前記第 3 特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、

ことを特徴とする。

【0007】

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

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

【図 9】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-1】 特徴部 069SG におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 2】特徴部 0 6 9 S G におけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 1 - 3】(A) は各乱数を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(C 1) 及び (C 2) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(D) は各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図 1 1 - 4】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

【図 1 1 - 5】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 6】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 7】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 9】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 1 - 1 0】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 1 1 - 1 1】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 1 2】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 1 3】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 1 4】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 1 5】状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図 1 1 - 1 6】遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。

【図 1 1 - 1 7】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。

【図 1 1 - 1 8】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。

【図 1 1 - 1 9】(A) はバトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図であり、(B) は遊タイムに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 2 0】極・バトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 2 1】可変表示回数表示と特別回数表示とに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 2 2】RAM クリア後に救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 1 - 2 3】RAM クリア後に救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 2 4】(A) は大当たり後、9 0 0 回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャート、(B) は時短突入演出 B の変形例を示すタイムチャートである。

【図 1 1 - 2 5】大当たり後、9 0 0 回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 2 6】救済時短に到達したときに保留記憶数が 0 の場合の演出動作例を示す説明図である。

【図 1 1 - 2 7】救済時短に到達したときに保留記憶数が 1 以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

【図 1 1 - 2 8】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 2 9】特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。

【図 1 1 - 3 0】特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【図 1 1 - 3 1】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 3 2】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 3 3】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 3 4】特徴部 0 6 9 S G 変形例 2 としての表示処理を示すフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。

- 【図 1 1 - 3 5】特徴部 0 6 9 S G 変形例 3 を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 6】各種演出の内容を説明するための図である。
- 【図 1 1 - 3 7】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 8】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 9】保留変化予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 0】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 1】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 2】(A) ~ (D) は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 - 4 3】(A) ~ (F) は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 - 4 4】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 4 5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 4 6】(A) はリーチ予告実行決定テーブル、(B) ~ (E) はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 - 4 7】(A) ~ (D) はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 - 4 8】(A) ~ (D) は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 - 4 9】(A) ~ (D) は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 - 5 0】(A) ~ (C) は遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。
- 【図 1 1 - 5 1】(A) は確変状態、時短状態 A のはずれ短縮非リーチ変動パターン、(B) は時短状態 B のはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 5 2】確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
- 【図 1 1 - 5 3】確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
- 【図 1 1 - 5 4】時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。
- 【図 1 1 - 5 5】S P リーチ E、S P リーチ D の演出動作例である。
- 【図 1 1 - 5 6】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図 1 1 - 5 7】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図 1 1 - 5 8】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図 1 1 - 5 9】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図 1 1 - 6 0】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。
- 【図 1 1 - 6 1】(A) ~ (C) は S P リーチ E、C、D における制御動作例を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 6 2】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。
- 【図 1 1 - 6 3】(A) ~ (C) は突入導入演出、(D) は時短突入演出 A の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 4】(A 1) ~ (A 4) は確変突入演出、(B 1) ~ (B 4) は時短突入演出 B の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 5】特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 2 としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 6 6】特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 2 としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 7】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 - 6 8】S P リーチ D の演出動作例である。
- 【図 1 1 - 6 9】遊技状態別の特徴を説明するための図である。
- 【図 1 2 - 1】特徴部 0 9 9 S G において、(A) は各乱数を示す説明図であり、(B 1)、(B 2) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(C) は大当たり種別の説明図である。
- 【図 1 2 - 2】(A)、(B) は普通図柄当り判定テーブルを示す説明図であり、(C)

10

20

30

40

50

は普通図柄の可変表示時間の説明図であり、(D)は普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間の説明図である。

【図12-3】可変表示結果に応じた変動パターンの説明図である。

【図12-4】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図12-5】通常状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図12-6】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図12-7】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図12-8】時短状態Aにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図12-9】時短状態Aにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図12-10】時短状態Bにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。

10

【図12-11】時短状態Bにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図12-12】始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔の説明図である。

【図12-13】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。

【図12-14】期間値 α' 、 β' 、 γ' の説明図である。

【図12-15】期間値 δ 、 ε 、 ζ の説明図である。

【図12-16】期間値 δ' 、 ε' 、 ζ' の説明図である。

【図12-17】期間値 η 、 θ 、 ι の説明図である。

【図12-18】期間値 η' 、 θ' 、 ι' の説明図である。

【図12-19】期間値 κ 、 λ 、 μ の説明図である。

【図12-20】期間値 κ' 、 λ' 、 μ' の説明図である。

20

【図12-21】期間値 ν 、 ξ 、 π の説明図である。

【図12-22】期間値 ν' 、 ξ' 、 π' の説明図である。

【図12-23】各期間値の説明図である。

【図12-24】(A)はパチンコ遊技機の10時間分の実射値の説明図であり、(B)はパチンコ遊技機的设计値の説明図である。

【図12-25】通常状態における平均変動時間の算出の説明図である。

【図12-26】時短状態Aにおける平均変動時間の算出の説明図である。

【図12-27】時短状態Bにおける平均変動時間の算出の説明図である。

【図12-28】確変状態における平均変動時間の算出の説明図である。

【図12-29】時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の変動が実行されるとき平均変動時間の説明図である。

30

【図12-30】時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図12-31】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が3個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が3個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図12-32】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が2個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が2個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

40

【図12-33】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が1個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が1個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図12-34】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が0個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が0個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図12-35】各期間値の説明図である。

50

【図 1 2 - 3 6】各期間値の説明図である。

【図 1 3 - 1】特徴部 0 1 8 S G における変動パターンの具体例を示す説明図である。

【図 1 3 - 2】(A) は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、(B) は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 1 3 - 3】スーパーリーチ α 、 β 、 γ の大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図 1 3 - 4】スーパーリーチ α 、 β 、 γ のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図 1 3 - 5】(A) は各種演出の内容を説明するための図、(B) はキャラクタ種別を説明するための図である。

10

【図 1 3 - 6】(A) は S P リーチ演出 A ~ E におけるキャラクタの表示態様を示す図、(B) は S P リーチ演出 A ~ E における L E D の点灯パターンを示す図、(C) は S P リーチ演出 A ~ E における B G M や効果音の出力パターンを示す図である。

【図 1 3 - 7】(A) は各発光パターンの一例を示す図、(B) は各音パターンの一例を示す図である。

【図 1 3 - 8】S P リーチ演出 A ~ E の流れを示す樹形図である。

【図 1 3 - 9】S P リーチ α 、 β 、 γ の可変表示が開始されてから S P リーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 0】S P リーチ演出 A の演出動作例を示す図である。

20

【図 1 3 - 1 1】S P リーチ演出 B、C の演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 2】S P リーチ演出 D、E の演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 3】当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 4】可動体演出の演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 5】S P リーチ演出 A ~ E の大当り報知の演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 6】S P リーチ演出 A ~ E のはずれ報知の演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 7】事後演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 8】事後演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 9】事後演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 2 0】(A) は S P リーチ演出種別定テーブル A、(B) は S P リーチ演出種別定テーブル B、(C) は S P リーチ演出種別定テーブル C を示す図である。

30

【図 1 3 - 2 1】枠 L E D をなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

【図 1 3 - 2 2】枠 L E D をフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

【図 1 4】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 1 5】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 1 6】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 1 7】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 1 8】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。

40

【図 1 9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0】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 2 1 - 1】特徴部 1 5 2 F におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。

【図 2 1 - 2】当り種別表を示す図である。

【図 2 1 - 3】各乱数を示す説明図である。

【図 2 1 - 4】当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 1 - 5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 2 1 - 6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 2 1 - 7】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 - 8】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 2 1 - 9】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 - 1 0】小当り開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 - 1 1】小当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 1】当り種別テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 2】(A) は、各乱数を示す説明図であり、(B) は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 3】通常状態用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 4】時短状態用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 5】高速時短小当りに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 6】突入変動はずれに関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 2 2 - 7】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 8】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 9】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 1 0】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 1 1】擬似変動はずれに関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 2 2 - 1 2】擬似変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 1 3】擬似変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 1 4】直大当りに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 1 5】a時短状態（ドリーム R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 1 6】a時短状態（ドリーム R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 1 7】a時短状態（超高速 H Y P E R R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 1 8】a時短状態（超高速 H Y P E R R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 1 9】a時短状態（超高速 H Y P E R R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 2 0】b時短状態（無敵 R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 2 1】遊技状態別の当り後の制御テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 2 2】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 2 3】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 2 4】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 2 5】遊技フローの具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 2 6】ドリーム R U S Hにおける飾り図柄の変動表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 2 7】(A) は、第 1 ロゴ周期変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図であり、(B) は、第 2 ロゴ周期変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 2 8】超高速 H Y P E R R U S Hにおける飾り図柄の変動表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 2 9】可動体とロゴパネルと画像表示装置の正面図である。
- 【図 2 2 - 3 0】第 1 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 3 1】第 1 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 3 2】第 2 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 3 3】第 2 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 3 4】第 1 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 2 2 - 3 5】 第 1 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 3 6】 第 2 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 3 7】 第 2 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 3 8】 始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 3 9】 (A) は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、(B 1) 及び (B 2) は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 4 0】 (B 3) 及び (B 4) は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 4 1】 変化演出の演出態様決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 4 2】 (1) は、第 1 先読み演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、(2) は、第 2 先読み演出の実行有無決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 4 3】 大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 4 4】 小当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 4 5】 変動開始待ち時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 4 6】 変動開始時演出判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 4 7】 変動中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 4 8】 図柄 3 R 通常大当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 2 2 - 4 9】 図柄 3 R 通常大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 5 0】 図柄 1 0 R a 時短大当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 2 2 - 5 1】 図柄 1 0 R a 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 5 2】 図柄 1 0 R a 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 5 3】 図柄 1 0 R b 時短大当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 2 2 - 5 4】 図柄 1 0 R b 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 5 5】 図柄 1 0 R b 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 5 6】 図柄 1 0 R b 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 5 7】 大当たり発生カウント値 = 3 となる大当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 2 2 - 5 8】 大当たり発生カウント値 = 3 となる大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 5 9】 大当たり発生カウント値 = 3 となる大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 6 0】 通常小当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 2 2 - 6 1】 通常小当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 6 2】 通常小当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 6 3】 発射間隔と保留消化期間の関係テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 6 4】 入賞間隔と保留消化期間と第 2 保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。
- 【図 2 2 - 6 5】 入賞間隔と保留消化期間と第 2 保留記憶数の関係を示すタイムチャート

10

20

30

40

50

である。

【図 22-66】入賞間隔と保留消化期間と第 2 保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【0010】

(特徴部 069SG 形態)

(SG2020-069) 形態 1-1 の遊技機は、

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0011】

形態 1-2 の遊技機は、形態 1-1 に記載の遊技機であって、

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

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

可変表示を開始した各列の装飾識別情報の可変表示速度が最高速度に到達するまでの時間は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態 B の方が、確変状態、時短状態 A よりも短い（ $t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$ ）部分。図 11-51 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0012】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される部分。図 11-51 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0013】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

複数列のうち 1 の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御す

10

20

30

40

50

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

10

ことを特徴としている。

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

【0014】

形態1-5の遊技機は、形態1-1～形態1-4のいずれかに記載の遊技機であって、複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

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

20

ことを特徴としている。

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

30

【0015】

形態1-6の遊技機は、形態1-1～形態1-5のいずれかに記載の遊技機であって、複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

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

40

ことを特徴としている。

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

【0016】

50

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0017】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0018】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0019】

形態 1-10 の遊技機は、形態 1-1 ~ 形態 1-9 のいずれかに記載の遊技機であって、装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第 1 特別状態において 1 の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、前記第 2 特別状態において 1 の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、は共通である（例えば、確変状態、時短状態 A において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t_{a7} \sim t_{a8}$ ）と、時短状態 B において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t_{b4} \sim t_{b5}$ ）と、は共通である部分。図 11-51 参照）、

10

ことを特徴としている。

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

【0020】

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチ A」）と、「時短状態 A」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチ A」）と、は共通である部分）、

20

ことを特徴としている。

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

【0021】

（SG2020-070）形態 2-1 の遊技機は、

30

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

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

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 62 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103 が、ステップ 069 S G S 111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

40

を備え、

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

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

50

に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第3特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.2秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約5.58秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約4.83秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0022】

形態2-2の遊技機は、形態2-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0023】

形態2-3の遊技機は、形態2-1または形態2-2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0024】

形態 2 - 4 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、前記第 2 特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第 3 特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第 3 特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第 1 特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態 B に制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態 A に制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい）、

ことを特徴としている。

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

【0025】

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

ことを特徴としている。

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

【0026】

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

10

20

30

40

50

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0027】

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0028】

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

識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

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

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

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

前記第1特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、前記第2特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、は共通である（例えば、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の大当たり特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）と、時短状態Bの大当たり特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）とは共通である部分。図11-61参照）、

ことを特徴としている。

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

【0029】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0030】

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

10

20

30

40

50

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0031】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0032】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0033】

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

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

ことを特徴としている。

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

10

【0034】

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0035】

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

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

30

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

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

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

40

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

を備え、

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

50

(例えば、時短状態 B) と、を含み、

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

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い(例えば、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、97%)は、「時短状態 A」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、95%)よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、95%)よりも高い部分。図 11-50 参照)、

ことを特徴としている。

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

【0036】

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

装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

前記第 2 非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第 1 非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから可変表示の態様が前記特定態様となるまでの期間よりも短い(例えば、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間(t b 0 ～ t b 1)の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間(t b 0 ～ t b 3)よりも短い部分。図 11-62 参照)、

ことを特徴としている。

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

【0037】

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

複数列の装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

前記第 2 非特定可変表示パターンにおいて前記複数列のうちの所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第 1 非特定可変表示パターンにおいて前記所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間よりも短い(例えば、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間(t b 0 ～ t b 1)の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間(t b 0 ～ t b 2)よりも短い部分。図 11-62 参照)、

ことを特徴としている。

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

【0038】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0039】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定され

10

20

30

40

50

る割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97%）は、「時短状態A」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高い部分。図11-50参照）、

10

ことを特徴としている。

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

【0040】

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

20

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

ことを特徴としている。

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

【0041】

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

30

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

ことを特徴としている。

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

40

【0042】

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

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

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

50

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

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

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0043】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

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

10

20

30

40

50

1-55参照)、

ことを特徴としている。

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

【0044】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0045】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

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

10

ことを特徴としている。

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

【0046】

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

20

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

ことを特徴としている。

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

【0047】

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

30

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

ことを特徴としている。

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

40

【0048】

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

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記第2始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄

50

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0049】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0050】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0051】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0052】

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

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

を備え、

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

10

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

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合及び前記第3特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第2特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図11-50参照）、

20

ことを特徴としている。

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

30

【0053】

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

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

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

40

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

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

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

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

50

留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が先読み予告演出を実行可能な部分）と、

を備え、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0054】

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

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

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

予告演出パターンが実行される割合（例えば、0%、図11-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10%、図11-43（C）参照）よりも低い部分）、
ことを特徴としている。

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

【0055】

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

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

前記第2特別状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図11-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、50～70%、図11-43（C）参照）よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

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

【0056】

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

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

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

【0057】

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

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

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

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

10

20

30

40

50

行する部分)と、

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0058】

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

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

10

20

30

40

50

手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用 CPU 120 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

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

【0059】

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

前記第 2 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第 1 特別状態及び前記第 3 特別状態双方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A 及び確変状態双方において演出制御用 CPU 120 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

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

【0060】

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

前記第 2 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第 1 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少なく、前記第 1 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数は、前記第 3 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンの数よりも少ない（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0 個）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4 個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

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

【0061】

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

を備え、

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

前記第2特別状態における1の変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで10%、はずれで5%）は、「時短状態A」における1の変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで30%）よりも低い部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0062】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0063】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0064】

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

て、

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

ことを特徴としている。

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

【0065】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0066】

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

10

20

30

40

50

に、「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで80%、はずれで30%）よりも低い部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0067】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0068】

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

【0069】

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

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な

10

20

30

40

50

状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

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

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

を備え、

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

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

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記第1動作促進演出と前記第2動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第2特別状態において前記第1動作促進演出を実行可能である一方で前記第2動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0070】

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

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

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

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

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

を備え、

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

前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出（例えば、「一撃」操作の操作促進表示）と、遊技者に所定の動作

10

20

30

40

50

期間に亘って動作を促す第2動作促進演出（例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示）と、があり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態及び前記第3特別状態において前記第1動作促進演出と前記第2動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第2特別状態において前記第1動作促進演出を実行可能である一方で前記第2動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0071】

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0072】

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

10

20

30

40

50

て、

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

10

ことを特徴としている。

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

【0073】

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0074】

30

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

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

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

40

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

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

を備え、

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

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第1示唆演出（例えば、

50

「振動（小）」）と、該第１示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２示唆演出（例えば、「振動（大）」）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低いとともに前記第３特別状態における１の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり０％、はずれ０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり９０％、はずれ３０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり９０％、はずれ４０％）よりも低い。図１１－５０参照）、

10

ことを特徴としている。

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

【００７５】

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

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

20

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

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

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

30

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

を備え、

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

前記第２特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第１特別状態における１の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり１０％、はずれ５％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり８０％、はずれ２０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり８０％、はずれ３０％）よりも低い。また、「時短状態Ｂ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、２０％）は、「時短状態Ａ」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、４０％）よりも低いとともに、「確変状態」における１の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、５０％）よりも低い部分。図１１－５０参照）、

40

ことを特徴としている。

50

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

【0076】

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

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

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

10

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

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

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

20

を備え、

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

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り10%、はずれ5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り80%、はずれ20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り80%、はずれ30%）よりも低い。また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、20%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、40%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50%）よりも低い部分。図11-50参照）、

30

ことを特徴としている。

40

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

【0077】

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

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な

50

状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

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

動作可能な可動体（例えば、可動体32）と、

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

を備え、

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

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い部分。図11-50参照）、ことを特徴としている。

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

【0078】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0079】

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

10

20

30

40

50

て、

発光可能な発光手段を備え、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して発光させる可動体LED208やや枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である部分）、

10

ことを特徴としている。

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

【0080】

形態1-45の遊技機は、形態1-1～形態1-44のいずれかに記載の遊技機であって、

20

前記可動体を強調するためのエフェクト画像を表示可能な表示手段を備え、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図11-59（D1）の可動体演出画像069SG456参照）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図11-59（D1）の可動体演出画像069SG456参照）と、は共通である部分）、

30

ことを特徴としている。

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

【0081】

形態1-46の遊技機は、形態1-1～形態1-45のいずれかに記載の遊技機であって、

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、は共通である部分）、

40

ことを特徴としている。

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

50

【0082】

形態1-47の遊技機は、形態1-1～形態1-46のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第1演出実行パターンが実行される割合は、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第1演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に「パターンA-2、A-3（第1演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、80～90%）は、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当たりである場合に「パターンA-2、A-3（第1演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、10%）よりも高い）、

ことを特徴としている。

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

【0083】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0084】

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

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

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

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

動作可能な可動体（例えば、可動体32）と、

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

を備え、

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

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

10

20

30

40

50

演出を実行せず、前記特定演出の実行期間に前記可動体演出を実行する第2演出実行パターン（例えば、「パターンA-1」）と、があり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0085】

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

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

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

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

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

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

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

10

20

30

40

50

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

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

ことを特徴としている。

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

【0086】

形態1-50の遊技機は、形態1-1～形態1-49のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である部分。図11-59（D1）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0087】

形態1-51の遊技機は、形態1-1～形態1-50のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段を備え、

前記第1特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第2特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、時短状態Bにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンドD300に基づいて実行される発光制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

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

【0088】

形態 1-52 の遊技機は、形態 1-1 ~ 形態 1-51 のいずれかに記載の遊技機であって、

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第 1 特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第 2 特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ 61 により実行される振動態様と、時短状態 B における「事後演出」に連動して振動モータ 61 により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンド S300 に基づいて実行される振動制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

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

【0089】

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

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

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

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

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120 が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図11-50参照）、

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

ことを特徴としている。

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

【0090】

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

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

前記可変表示パターン決定手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0091】

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

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

前記可変表示パターン決定手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0092】

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

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

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

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

を備え、

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

前記演出実行手段は、

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

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

10

20

30

40

50

変状態や時短状態 A の制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B を表示する部分。図 1 1 - 5 0、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 4 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0093】

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

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記第 2 特別状態の制御が開始された可変表示において、前記特別状態開始演出を実行可能な可変表示期間の特殊可変表示パターンを決定可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態開始演出を好適に実行することができる。

【0094】

（S G 2 0 2 0 - 0 9 8）形態 2 - 3 0 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 2 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が「突入演出」を実行可能な部分）と、

を備え、

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

前記演出実行手段は、

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

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第3特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第3特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第2特別状態の開始を盛り上げることができる。

【0095】

(SG2020-119)形態1-56の遊技機は、形態1-1～形態1-55のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

変表示が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態 B において大当たり種別として「大当たり C（10R）」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行する割合（例えば、100%）は、時短状態 A において大当たり種別として「大当たり C（10R）」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「SPリーチ D（全回転）」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当たり種別として「大当たり C（10R）」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「SPリーチ D（全回転）」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高い部分。図 11-69 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0096】

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

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

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

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 62 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103 が、ステップ 069 S G S 111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

変表示が実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、100%）は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD（全回転）」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD（全回転）」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高い部分。図11-69参照）、

10

ことを特徴としている。

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

【0097】

（特徴部099SG形態）

（SG2020-099）特徴部099SGの形態1の遊技機は、

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

20

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

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

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

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

30

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

ことを特徴としている。

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

40

【0098】

（SG2020-100）形態2の遊技機は、

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

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

50

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0099】

（SG2020-101）形態3の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

で、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0100】

(SG2020-102)形態4の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0101】

(SG2020-103)形態5の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-21に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ξ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ν よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0102】

（SG2020-104）形態6の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-21に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ξ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ν よりも小さく、且つ、期間値 ξ は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個で

10

20

30

40

50

あるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 π よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0103】

(SG2020-105) 形態7の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0104】

(SG2020-106) 形態8の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が0であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-22に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 ξ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 ν' よりも小さく、且つ、期間値 ξ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 π' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0105】

（SG2020-107）形態9の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0106】

(SG2020-108)形態10の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0107】

(SG2020-109)形態11の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0108】

（SG2020-110）形態12の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

【0109】

（SG2020-111）形態13の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0110】

(SG2020-112) 形態14の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0111】

(SG2020-113) 形態15の遊技機は、

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

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

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示

10

20

30

40

50

が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、
前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0112】

（SG2020-114）形態16の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

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

2-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 θ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 η' よりも小さく、且つ、期間値 θ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ι' よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0113】

(SG2020-115)形態17の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0114】

(SG2020-116)形態18の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0115】

（SG2020-117）形態19の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

10

ことを特徴としている。

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

【0116】

（SG2020-118）形態 20 の遊技機は、

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

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

20

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

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

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

30

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

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

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

40

50

ことを特徴としている。

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

【0117】

形態21の遊技機は、形態1～形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて、遊技媒体が進出可能な第1状態（例えば、開状態）と該第1状態よりも遊技媒体が進出し難い第2状態（閉状態）とに変化される可変手段（例えば、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6B）と、

前記特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151B）と、

を備え、

前記遊技領域は、前記可変手段が設けられている特別経路（例えば、左遊技領域）と、該特別経路とは異なる非特別経路（例えば、右遊技領域）とを有し、

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

前記特定表示結果が前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として導出表示される確率は、前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図12-2（B）に示すように、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれである場合であっても普図当り確率が同一である部分）、

前記可変手段が前記第1状態と前記第2状態とに変化する変化パターンは、前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図12-2（D）に示すように、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれである場合であっても第2始動入賞口の開放時間が3秒である部分）、

前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても前記特別経路に向けて遊技媒体を発射する（例えば、時短状態Aと時短状態Bとは共に遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで遊技性が共通化する部分を多くすることができ、同じ特別状態である第1特別状態と第2特別状態とで遊技性が大きく異なることによって遊技者が混乱してしまうことを防ぐことができる。

【0118】

形態22の遊技機は、形態21に記載の遊技機であって、

前記期間値を、各々の特別状態において前記第1回数または前記第2回数の前記有利状態に制御されない可変表示が実行されるまでに要する期間を計測して得る場合において、該計測の開始時点は、遊技媒体の発射が開始された時点を含む（例えば、可変表示結果がはずれとなる可変表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく可変表示の終了タイミングまでの期間として平均可変表示期間を算出する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、計測による期間値を適切に得ることができる。

【0119】

形態 23 の遊技機は、形態 2、形態 6、形態 10、形態 14、形態 18 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段を備え、

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

前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図 12-6、図 12-8、図 12-10 に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【0120】

形態 24 の遊技機は、形態 23 に記載の遊技機であって、

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

前記第 1 特別状態において、

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

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

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

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

前記第 1 特別状態の期間値は、前記第 1 回数と前記割合 a と前記平均可変表示期間 A と

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

ことを特徴としている。

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

【0121】

形態 25 の遊技機は、形態 23 または形態 24 に記載の遊技機であって、

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

前記第 2 特別状態において、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0122】

形態 26 の遊技機は、形態 23 ～形態 25 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が 4 であって（例えば、遊技状態にかかわらず第 1 特図保留

10

20

30

40

50

記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B にて記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分)、

前記第 3 特別状態において、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0123】

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

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

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

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

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図12-14に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が1100回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【0124】

形態28の遊技機は、形態27に記載の遊技機であって、

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

前記第1特別状態において、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0125】

手段29の遊技機は、形態27または形態28に記載の遊技機であって、

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

記憶数は4個までである部分)、

前記第2特別状態において、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0126】

形態30の遊技機は、形態27～形態29のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第3特別状態において、

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

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が1であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Jであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合 j' であり

(例えば、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、j'は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの可変表示が該確変状態の1100回の可変表示に占める割合である部分)、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0127】

(特徴部018SG形態)

(SG2020-018)特徴部018SG形態の形態3-1の遊技機は、

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

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

可動体(例えば、可動体32)と、

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

を備え、

前記演出実行手段は、

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

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

前記第1特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像(例えば、エフェクト画像018SG250B)とともに前記特定キャラクタ(例えば、キャラクタ画像018SGX1)が表示され(図13-14(D2)(D4)参照)、

前記第2特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第1特定演出と共通

10

30

40

50

の態様の前記可動体の動作に関連したエフェクト画像（例えば、エフェクト画像 018SG250B）が表示される一方で前記特定キャラクタが表示されず（図 13-14（D1）参照）、

前記特別演出における前記発光体の発光態様（例えば、発光パターン LP3-2）は、前記第 1 特定演出において前記特別演出が実行される場合と前記第 2 特定演出において前記特別演出が実行される場合とで共通である（図 13-6（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0128】

形態 3-2 の遊技機は、形態 3-1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0129】

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

前記特別演出の実行期間は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで共通である（例えば、SPリーチ演出 A～E における「決め演出」の実行期間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）は、SPリーチ演出 A～E において共通とされている（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ；SPリーチ演出 A = SPリーチ演出 B = SPリーチ演出 C = SPリーチ演出 D = SPリーチ演出 E）部分）、

ことを特徴としている。

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

【0130】

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

前記特別演出の実行期間は、第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とを含み、

前記第 1 期間における演出態様は前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで共通である一方で、前記第 2 期間における演出態様は前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで異なる（例えば、可動体演出の実行期間は、第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とを含み、第 1 期間における演出態様は SPリーチ演出 B～E と SPリーチ演出 A とで共通である一方で（図 13-14（C）の攻撃画像 018SG250 は共通）、第 2 期間における演出態様は SPリーチ演出 B～E と SPリーチ演出 A とで異なる。図 13-14（D1）に示す画像と、図 13-14（D2～D5）に示す画像とは異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第 1 期間までは第 1 特定演出と第 2 特定演出のいずれであるのが不明となるので、特定演出の演出興趣を向上できる。

【0131】

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

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

10

20

30

40

50

E) を実行可能であり、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0132】

形態3-6の遊技機は、形態3-1～形態3-5のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ35B）を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0133】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0134】

形態3-8の遊技機は、形態3-1～形態3-7のいずれかに記載の遊技機であって、音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

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

前記特別演出音の出力パターンは、いずれの種類の前記特定演出でも共通である（例えば、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のＳＰリーチ演出Ａ～Ｅでも共通である（音パターンＢＰ０－１～３）部分。図１３－６（Ｃ）参照）、

ことを特徴としている。

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

【０１３５】

形態３－９の遊技機は、形態３－８に記載の遊技機であって、

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

前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記特別演出音の出力終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンＢＰ２－１～４である部分）、

ことを特徴としている。

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

【０１３６】

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

ことを特徴としている。

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

【０１３７】

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

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

可動体（例えば、可動体３２）と、

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

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ）を表示し該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する演出を、第１態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と第２態様（例えば、ＳＰリーチ演出Ｄ）とで実行可能であり、

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

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

10

20

30

40

50

示され、

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

ことを特徴としている。

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

【0138】

形態3-12の遊技機は、形態3-11に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出で実行される前記特別演出の後において、前記特定キャラクタを特殊態様に変化させる特殊演出を実行可能であり、

前記特定演出が前記第2態様にて実行されたときの前記特殊演出は、前記事後演出の後に実行される（例えば、SPリーチ演出Bでは、事後演出Aの前の大当たり報知において、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像018SGX1Zが表示され（図13-15（E2）参照）、SPリーチ演出Dでは、事後演出Bにおいて、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZが表示される（図13-19（G1-5）参照）部分）、

ことを特徴としている。

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

【0139】

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

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

前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報知される（例えば、SPリーチ α 、 β 、 γ における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）において、SPリーチ演出A～Eの大当たり確定報知において予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} から、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング t_{a7} まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされている部分）、

ことを特徴としている。

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

【0140】

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

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

前記演出実行手段は、前記特定表示結果が導出表示されたことを契機に前記事後演出を実行可能である（例えば、SPリーチ α 、 β 、 γ における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$

10

20

30

40

50

）において、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングｔa5から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミングｔa7まで（ｔa5～ｔa7）とされている部分）、

ことを特徴としている。

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

【０１４１】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【０１４２】

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

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

ことを特徴としている。

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

【０１４３】

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

可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を１の可変表示中において実行可能であり、

前記特定演出が前記第２態様にて実行される可変表示の可変表示期間は、前記特定演出が前記第１態様にて実行される可変表示の可変表示期間よりも短く、

前記第２態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間は、前記第１態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間よりも長い（例えば、高ベース用のＳＰリーチγの可変表示期間は、低ベース用のＳＰリーチβの可変表示期間よりも短く（ｔa0～ｔa7：ＳＰリーチγ＜ＳＰリーチβ）、ＳＰリーチγにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔa4から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングｔa7までの期間（ｔa4～ｔa7）は、ＳＰリーチβにおいて「可動体演出」が終了したタイミングｔa4から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表

10

20

30

40

50

示されるタイミング $t a 7$ までの期間 ($t a 4 \sim t a 7$) よりも長い ($t a 4 \sim t a 7$; $S P \text{ リーチ } \gamma > S P \text{ リーチ } \beta$)、

ことを特徴としている。

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

【0144】

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0145】

形態3-19の遊技機は、形態3-18に記載の遊技機であって、

前記第2事後演出の実行期間は、前記第1事後演出の実行期間と共通である（例えば、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間 ($t a 5 \sim t a 7$) は全て共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行期間を共通化することで、事後演出の制御データ、特に、特別キャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【0146】

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

前記演出実行手段は、前記事後演出において発光体を発光させることが可能であって、
前記発光体の発光パターンは、前記第1事後演出と前記第2事後演出とで共通である（例えば、事後演出Bの予定出球加算パートにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターンは、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eとで共通である（発光パターンLP4-4））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【0147】

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

前記演出実行手段は、前記事後演出において背景画像を表示可能であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0148】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0149】

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

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0150】

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

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

前記演出実行手段は、

前記第1演出期間においては、当該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさに関する示唆表示と該示唆表示に加算する遊技価値の大きさを示す加算表示とを表示し（例えば、SPリーチ演出

10

20

30

40

50

D、Eに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート）、

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

ことを特徴としている。

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

10

【0151】

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

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

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

20

前記有利状態は、第1有利状態（例えば、低ベース状態では「大当たりA（6R）」／高ベース状態では「大当たりB（6R）」）と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態（例えば、低ベース状態では「大当たりB（6R）」／高ベース状態では「大当たりC（10R）」）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、第1特定演出（例えば、SPリーチ演出D）と、該第1特定演出とは演出態様が異なる第2特定演出（例えば、SPリーチ演出E）と、前記第1特定演出及び前記第2特定演出とは演出態様が異なる第3特定演出（例えば、SPリーチ演出A）と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記特別演出を実行したときに該第1特定演出に関連した演出態様の第1事後演出（例えば、味方A-1と敵X-1とが登場する事後演出B）を実行可能であり、

30

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記特別演出を実行したときに該第2特定演出に関連した演出態様の第2事後演出（例えば、味方A-1と敵X-2とが登場する事後演出B）を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記特別演出を実行したときに該第3特定演出に関連した演出態様の第3事後演出（例えば、事後演出A）を実行可能であり、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なる（例えば、高ベース状態においてSPリーチγ大当たり変動パターンが決定されたときに、「大当たりB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Dが実行された場合は40%、SPリーチ演出Eが実行された場合は60%であり、低ベース状態においてSPリーチβ大当たり変動パターンが決定されたときに、「大当たりA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Aが実行された場合は100%である部分）、

40

ことを特徴としている。

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

50

【0152】

形態3-26の遊技機は、形態3-25に記載の遊技機であって、

前記第1事後演出の演出期間と前記第2事後演出の演出期間は共通である一方、

前記第3事後演出の演出期間は、前記第1事後演出及び前記第2事後演出の演出期間と異なる（例えば、SPリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ta5～ta7）は全て共通であり、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ta5～ta7）は全て共通である一方で、「事後演出A」の実行期間（10秒）と「事後演出B」の実行期間（15秒）とは異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1事後演出の演出期間と第2事後演出の演出期間を共通とすることで、第1事後演出と第2事後演出とで演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる第3事後演出を実行することで、事後演出が単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【0153】

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0154】

（基本説明）

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

【0155】

（パチンコ遊技機1の構成等）

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

【0156】

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

10

20

30

40

50

されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

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

10

20

30

40

50

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

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

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

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置にはメインランプ9aが設けられており、該メインランプ9aの左右には、遊技領域を包囲するように枠ラン

10

20

30

40

50

プ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。

【0176】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されている。

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

主基板 11 の背面中央には、表示モニタ 29 が配置され、表示モニタ 29 の側方には表示切替スイッチ 31 が配置されている。表示モニタ 29 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 29 および表示切替スイッチ 31 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。

【0184】

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

10

20

30

40

50

口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 29 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 29 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【0185】

設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

10

【0186】

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

【0187】

（遊技の進行の概略）

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

20

【0188】

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

30

【0189】

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

【0190】

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

【0191】

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

40

【0192】

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

【0193】

50

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

【0194】

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

10

【0195】

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

【0196】

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

20

【0197】

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

【0198】

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

30

【0199】

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

【0200】

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。

40

【0201】

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

【0202】

50

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

【0203】

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

【0204】

（演出の進行など）

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

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

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。

【0209】

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

10

20

30

40

50

【0210】

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

【0211】

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

【0212】

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

【0213】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【0214】

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

【0215】

（基板構成）

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

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

【0219】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。尚、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

【0220】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0221】

I/O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図保留表示器 2 5 Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0222】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0223】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0224】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【0225】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 1、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【0226】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）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

10

20

30

40

50

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

【0227】

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

10

【0228】

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

【0229】

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

20

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

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

30

【0233】

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

40

【0234】

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

【0235】

尚、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0236】

50

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0237】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0238】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0239】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0240】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0241】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0242】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0243】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S3；Yes）、復旧処理（ステップ S4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S5）を実行する。ステップ S4 の復旧処理により、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0244】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S3；No）、初期化处理（ステップ S6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S7）を実行する。ステップ S6 の初期化处理は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0245】

ステップ S5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判

10

20

30

40

50

定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【0246】

ステップ S5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 29 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0247】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0248】

ステップ S7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【0249】

ステップ S7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 29 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 52 の操作を検出するごとに表示モニタ 29 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 51 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 29 に表示されている設定値を RAM 102 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 29 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0250】

パチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0251】

演出制御基板 12 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8L、8R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0252】

クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチがオン

であればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【0253】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0254】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 23）。

【0255】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0256】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 26）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0257】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 27）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0258】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【0259】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【0260】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ～S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ～S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

20

【0261】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

30

【0262】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【0263】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

40

【0264】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

50

【0265】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【0266】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0267】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【0268】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【0269】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【0270】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

10

20

30

40

50

【0271】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率や出球率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出球率が変わるようになっている。例えば設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出球率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

10

【0272】

図7は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図7（A）は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図7（B）は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

20

【0273】

図7（A）に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図7（A）に示す通りである。

30

【0274】

図7（B）に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図7（B）に示す通りである。

40

【0275】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図8に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値

50

のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0276】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

10

【0277】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0278】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

20

【0279】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0280】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0281】

設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【0282】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方

50

で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0283】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0284】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0285】

尚、設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0286】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0287】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0288】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65425までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当たり判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当たり判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65425の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0289】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【0290】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは

10

20

30

40

50

、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 6 5 3 1 7 ~ 6 5 4 2 5 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である 6 5 3 1 7 から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関する CPU 103 の処理負荷を低減することができるようになっている。

10

【0291】

尚、本パチンコ遊技機 1 では、設定可能な設定値を 1 ~ 6 までの 6 個としているが、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0292】

大当たり種別は、大当たり種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当たり種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

20

【0293】

(演出制御基板 12 の主要な動作)

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 が起動して、図 9 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 9 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC (カウンタ/タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行される。

30

【0294】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 7 3 ; No)、ステップ S 7 3 の処理を繰返し実行して待機する。

40

【0295】

また、演出制御基板 12 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 11 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 120 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない CPU を用いている場合には、割込み禁止命令 (DI 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 120 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる

50

割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O 125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM 122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU 120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0296】

ステップS 73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS 73；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S 74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS 75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0297】

ステップS 75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS 76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0298】

ステップS 76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS 77）、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S 73の処理に戻る。ステップS 73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0299】

図10は、演出制御プロセス処理として、図9のステップS 76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU 120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS 161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0300】

ステップS 161の処理を実行した後、演出制御用CPU 120は、例えばRAM 122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 170～S 175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0301】

ステップS 170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0302】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

10

【 0 3 0 3 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

20

【 0 3 0 4 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

30

【 0 3 0 5 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

40

【 0 3 0 6 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 3 0 7 】

50

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【0308】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0309】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0310】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0311】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0312】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0313】

尚、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

【0314】

(特徴部 069SG に関する説明)

次に、本実施の形態における特徴部 069SG のパチンコ遊技機 1 について、図 11-1 ~ 図 11-64 に基づいて説明する。尚、本特徴部 069SG におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S1」と記載する箇所を「S1」や「069SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部 069SG、099SG、018SG では、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機 1 と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図 1

1-1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【0315】

〔実施の形態1〕

以下、特徴部069SGにおける実施の形態1について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機1は、図7にて説明したように、大当たり表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能ではなく、大当たり確率が約1/319に設定された遊技機として説明する。

【0316】

また、遊技機への電源投入後（RAMクリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後に、低確状態で連続して所定回数（本例では、900回）の可変表示が実行されても次の大当たりが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態B（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当たりが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本例では「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。

【0317】

本実施の形態では、複数種類の大当たりのうち大当たりAに制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態A（低確／高ベース状態）において110回の可変表示が行われるので、時短状態Aの終了後から救済時短到達までの可変表示回数残り790回となる一方で、複数種類の大当たりのうち大当たりBまたは大当たりCのいずれかに制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において110回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数残り900回となる。また、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が「0」となったことに基づく時短状態B（低確／高ベース状態）における可変表示回数は1100回である。

【0318】

本実施の形態では、救済時短到達時の可変表示において、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像（図11-23（B）（C）参照）を表示させることによって、救済時短到達前の可変表示において、背景画像として表示されていた通常状態に対応する第1背景画像（図11-23（A）参照）の視認性を低下させた後に、背景画像として救済時短に対応する第3背景画像（図11-23（D）参照）を表示させる。

【0319】

本実施の形態では、パチンコ遊技機1の遊技盤2における画像表示装置5の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第1経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第2経路を流下する。

【0320】

本実施の形態では、特別可変入賞球装置7には、遊技球の流下方向に沿って第1大入賞口と第2大入賞口とが形成されている。第1大入賞口は、ソレノイド069SG2A（図11-2参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第2大入賞口は、ソレノイド069SG2B（図11-3参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

【0321】

更に、第1大入賞口内には、遊技球を検出可能な第1カウントスイッチ069SG023Aが設けられており、第2大入賞口内には、遊技球を検出可能な第2カウントスイッチ

10

20

30

40

50

069SG023Bが設けられている。

【0322】

つまり、左遊技領域（第1経路）を流下する遊技球は、一般入賞口10、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域（第2経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が形成する第1大入賞口又は第2大入賞口、に入賞可能となっているとともに、通過ゲート41を通過可能となっている。

【0323】

尚、本実施の形態におけるスイッチ回路110には、第1カウントスイッチ069SG023Aと第2カウントスイッチ069SG023B及び大当り開始ゲート069SG042に内蔵されている大当り開始スイッチ069SG024が接続されている。

【0324】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域を流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域を流下する遊技球は、第1始動入賞口に入賞不能となっている。

【0325】

図11-2に示すように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第1特図の可変表示を実行可能な第1特別図柄表示装置069SG004A、第2特図の可変表示を実行可能な第2特別図柄表示装置069SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器069SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器069SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器069SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器069SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器069SG131、大当り遊技状態、高確／高ベース状態（確変状態）、低確／高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ069SG132、高確／高ベース状態（確変状態）であるとき点灯する確変ランプ069SG133、高確／高ベース状態（確変状態）と低確／高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ069SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ069SG132は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

【0326】

図11-2に示すように、主基板11には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機1が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

【0327】

本実施の形態では、第2大入賞口内には、V入賞口と、該V入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、V入賞口の上流側には可変V入賞球装置（Vフタ）が設けられている。可変V入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第2大入賞口内を流下する遊技球は、可変V入賞球装置が開放状態であるときにV入賞口を通過可能であり、可変V入賞球装置が閉鎖状態であるときにV入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

【0328】

図11-2に示すように、主基板11には、スイッチ回路110を介して、第2大入賞口の下流に備えられたV入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なVスイッチ069SG023B1と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ069SG023B2と、が設けられている。

【0329】

また、演出制御基板12には、プッシュボタン31Bに内蔵された振動モータ61と、

10

20

30

40

50

可動体 32 を動作させるための可動体モータ 207 とが接続されている。また、ランプ制御基板 14 には、右打ち操作を促すための右打ち LED069SG031 と、第 1 特別図柄の可変表示中に点灯する第 1 特図用 LED069SG032 と、第 2 特別図柄の可変表示中に点灯する第 2 特図用 LED069SG033 と、第 1 保留記憶数が 1 ～ 2 の場合に点灯する第 1 保留用 LED069SG034A と、第 1 保留記憶数が 3 ～ 4 の場合に点灯する第 1 保留用 LED069SG034B と、第 2 保留記憶数が 1 ～ 2 の場合に点灯する第 2 保留用 LED069SG035A と、第 2 保留記憶数が 3 ～ 4 の場合に点灯する第 2 保留用 LED069SG035B と、プッシュボタン 31B に内蔵されるボタン LED62 と、可動体 32 に内蔵される可動体 LED208 と、遊技機用枠 3 に設けられる枠 LED9L1 ～ 9L12、9R1 ～ 9R12 と、が接続されている。

10

【0330】

図 11-3 (A) は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 11-3 (A) に示すように、本実施の形態では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3、普図表示結果判定用の乱数値 MR4、MR4 の初期値決定用の乱数値 MR5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR1 ～ MR5 は、CPU103 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 104 によって更新されてもよい。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

20

【0331】

尚、本実施の形態では各乱数値 MR1 ～ MR5 をそれぞれ図 11-3 (A) に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 MR1 ～ MR5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0332】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU103 が ROM101 から読み出したプログラムを実行し、RAM102 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 11 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

30

【0333】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101 には、CPU103 が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101 には、CPU103 が主基板 11 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブルなどが記憶されている。

40

【0334】

図 11-3 (B) は、ROM101 に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 069SG では、特図表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0335】

50

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【0336】

本特徴部069SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0337】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部069SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部069SGでは約 $1/319.68$ ）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部069SGでは約 $1/80.02$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0338】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図7に示す第1特図用表示結果判定テーブルや第2特図用表示結果判定テーブルに加えて、図11-3(C1)に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図11-3(C2)に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【0339】

尚、本実施の形態のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率（出球率）が変わらない構成とされているが、設定値に応じて大当たりの当選確率（出球率）が変わる構成としてもよい。

【0340】

（大当たり種別判定テーブル）

図11-3(C1)及び図11-3(C2)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図11-3(C1)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図11-3(C1)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【0341】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たりCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0342】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図11-3(D)を用いて説明す

る。本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りA、大当りB、大当りCが設けられている。また、これら大当りA、大当りB、大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【0343】

本実施の形態では、可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15秒）とがある。大当りAは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【0344】

「大当りA」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

【0345】

「大当りB」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りB」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【0346】

「大当りC」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【0347】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りA～大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0348】

また、図11-3（C1）に示すように、大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当りAに割り当てられており、150～299までが大当りBに割り当てられている。一方で、図11-3（C2）に示すように、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りBに割り当てられており、100～299までが大当りCに割り当てられている。

【0349】

つまり、本実施の形態では、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御と

10

20

30

40

50

の両方が実施される。

【0350】

本例では、大当たりAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当たりAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当たりBおよび大当たりCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当たりBおよび大当たりCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【0351】

尚、本実施の形態では、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0352】

また、本実施の形態では、例えば、第2特別図柄用の大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後に110回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当たりB、Cを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たり遊技状態の終了後に時短制御が1009回（確変状態：110回＋時短状態A：899回）行われる大当たりD等を設けてもよく、このようにすることで、ほぼ次回大当たり濃厚であるため興趣向上するとともに、大当たりDの終了後、110回の確変状態において大当たりが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態A（低確／高ベース状態）で大当たりが発生せずに899回の可変表示を実行した後、通常状態で1回の可変表示を実行するだけでさらに後述する時短状態B（救済時短状態）に制御されるため、興趣が向上する。

【0353】

（時短回数）

図11-4は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図11-4に示すように、本例では、大当たりAが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）低確制御が110回行われる時短状態A（本例では、時短回数110回のバトルラッシュ（BATTLE RUSH）に制御される。また、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）確変制御が110回行われる確変状態（本例では、時短回数110回の極バトルラッシュ（極・BATTLE RUSH））に制御される。また、低確状態で大当たりにより制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本例では、時短回数1100回の遊・1100バトルラッシュ（遊・1100 BATTLE RUSH））に制御される。ただし、時短状態Bの終了後に、低確状態で大当たりにより制御されることなく再び900回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Bに制御されることはない。

【0354】

尚、通常状態において時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本例では、時短回数1100回の遊・1100バトルラッシュ）に制御されるようにしてもよい。この場合、高ベース状態（確変状態、時短状態）において時短付きはずれ図柄が停止表示されても遊技状態の移行制御は行われない（時短回数1100回の時短状態に制御しない）ものである。これは、遊技者の救済度合を低下させないためである。例えば、仮に、大当たりとなりやすい確変状態に制御されているときに時短付きはずれ図柄が停止表示されることにもとづいて、時短回数1100回の時短状態に制御し直す構成とした場合には、遊技者にとって有利な状態から不利な状態へ制御することとなるため、好ましくない。そこで、時短付きはずれ図柄が停止表示された際に制御されていた遊技状態が通常状態である場合にのみ、時短回数1100回の時短状態に制御するよう構成すればよい。

【0355】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当り遊技状態に制御されることなく n 回（本例では 900 回）の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率 K は、以下のようにして算出できる。

【0356】

$$K = \{ (1 - ML)^n \} \times 100$$

（ K = 救済時短到達率、 ML = 大当り確率、 n = 可変表示回数）

【0357】

具体的には、例えば、本実施の形態における大当り確率 ML が約 $1/319$ であれば救済時短到達率 K は 5.9% となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当り確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当り確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

10

【0358】

（変動パターン）

図 11-5 ~ 図 11-8 は、本実施の形態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【0359】

図 11-5 は、（A）は通常状態における保留記憶数が 0 ~ 2 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（B）は保留記憶数が 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（C）保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

20

【0360】

図 11-5（A）に示すように、保留記憶数が 0 ~ 2 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ B に 97 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ A に 2 個の判定値が割り当てられ、SPリーチ B に 1 個の判定値が割り当てられている。また、図 11-5（B）に示すように、保留記憶数が 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ B に 97 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ A に 2 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ B に 1 個の判定値が割り当てられている。

【0361】

一方、図 11-5（C）に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SP非経由 B に 10 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ A に 40 個の判定値が割り当てられ、SPリーチ B に 50 個の判定値が割り当てられている。

30

【0362】

また、図 11-6 は、（A）は確変状態における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（B）は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（C）保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【0363】

図 11-6（A）に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 95 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ C に 2 個の判定値が割り当てられ、SPリーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。また、図 11-6（B）に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ A に 85 個の判定値が割り当てられており、非リーチ A に 10 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ C に 2 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。

40

【0364】

一方、図 11-6（C）に示すように、保留記憶数が 0 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SP非経由 A に 5 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ C に 80 個の判定値が割り当てられ、SPリーチ D に 15 個の判定値が割り当てられている。

50

【0365】

また、図11-7は、(A)は時短状態Aにおける保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1~3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0~3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【0366】

図11-7(A)に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチAに95個の判定値が割り当てられており、SPリーチEに5個の判定値が割り当てられている。また、図11-7(B)に示すように、保留記憶数が1~3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチAに90個の判定値が割り当てられており、非リーチAに5個の判定値が割り当てられており、SPリーチEに5個の判定値が割り当てられている。

10

【0367】

一方、図11-7(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SP非経由Aに5個の判定値が割り当てられており、SPリーチEに95個の判定値が割り当てられている。

【0368】

また、図11-8は、(A)は時短状態B(救済時短状態)における保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1~3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0~3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

20

【0369】

図11-8(A)に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチAに97個の判定値が割り当てられており、SPリーチDに3個の判定値が割り当てられている。また、図11-8(B)に示すように、保留記憶数が1~3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに97個の判定値が割り当てられており、SPリーチDに3個の判定値が割り当てられている。

【0370】

一方、図11-8(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SPリーチDに100個の判定値が割り当てられている。

30

【0371】

図11-6(A)(B)に示すように、確変状態において保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約8.2秒 $\{(7s \times 95) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 8.2$ 、保留記憶数が1~3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.8秒 $\{(3s \times 85) + (7s \times 10) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 4.8$ である。

【0372】

ここで、確変状態が開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2~110回の可変表示は保留記憶数が1~3となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.83秒 $\{(8.2 + (4.8 \times 109)) \div 110 = 4.83$ となる。

40

【0373】

また、図11-6(C)に示すように、確変状態において保留記憶数が0~3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約51.1秒 $\{(22s \times 5) + (55s \times 80) + (40s \times 15)\} \div 100 = 51.1$ であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約51.1秒である。

【0374】

図11-7(A)(B)に示すように、時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に決

50

決定可能なはずれ用の変動パターンの変表示時間の平均時間は約 9.15 秒 $\{((7 \text{ s} \times 95) + (50 \text{ s} \times 5)) \div 100 = 9.15\}$ 、保留記憶数が 1～3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの変表示時間の平均時間は約 5.55 秒 $\{((3 \text{ s} \times 90) + (7 \text{ s} \times 5) + (50 \text{ s} \times 5)) \div 100 = 5.55\}$ である。

【0375】

ここで、時短状態 A が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2～110 回の可変表示は保留記憶数が 1～3 となると仮定すると、時短状態 A において決定可能なはずれ用の変動パターンの変表示時間の平均時間は約 5.58 秒 $\{(9.15 + (5.55 \times 109)) \div 110 = 5.58\}$ となる。

【0376】

また、図 11-7 (C) に示すように、時短状態 A において保留記憶数が 0～3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの変表示時間の平均時間は約 62.8 秒 $\{(22 \text{ s} \times 5) + (55 \text{ s} \times 95)) \div 100 = 62.85\}$ である。

【0377】

図 11-8 (A) (B) に示すように、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの変表示時間の平均時間は約 7.54 秒 $\{(7 \text{ s} \times 97) + (25 \text{ s} \times 3)) \div 100 = 7.54\}$ 、保留記憶数が 1～3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの変表示時間の平均時間は約 2.205 秒 $\{(1.5 \text{ s} \times 97) + (25 \text{ s} \times 3)) \div 100 = 2.205\}$ である。

【0378】

ここで、時短状態 B が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2～110 回の可変表示は保留記憶数が 1～3 となると仮定すると、時短状態 B において決定可能なはずれ用の変動パターンの変表示時間の平均時間は約 2.2 秒 $\{(7.54 + (2.205 \times 109)) \div 110 = 2.2095\}$ となる。

【0379】

また、図 11-8 (C) に示すように、時短状態 B において保留記憶数が 0～3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの変表示時間の平均時間は約 40 秒であるため、時短状態 B において決定可能な大当り用の変動パターンの変表示時間の平均時間は約 40 秒である。

【0380】

このように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は 3 つ、時短状態 A は 2 つ、時短状態 B は 2 つであり、保留記憶数が 1～3 の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は 4 つ、時短状態 A は 3 つ、時短状態 B は 2 つである。

【0381】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの変表示時間の平均時間は、確変状態は 4.83 秒、時短状態 A は 5.58 秒、時短状態 B は 2.2 秒である。

【0382】

また、保留記憶数が 0～3 の場合に決定可能な大当り用変動パターン数は、確変状態は 3 つ、時短状態 A は 2 つ、時短状態 B は 1 つである。

【0383】

また、決定可能な大当り用変動パターンの変表示時間の平均時間は、確変状態は 51.1 秒、時短状態 A は 62.8 秒、時短状態 B は 40 秒である。

【0384】

すなわち、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に少なくなり（確変状態＞時短状態 A＞時短状態 B）、決定可能なはずれ用変動パターンの変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に短くなる（確変状態＞時短状態 A＞時短状態 B）。

【0385】

また、決定可能な大当り用変動パターンの種別は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B

10

20

30

40

50

の順に少なくなり（確変状態＞時短状態A＞時短状態B）、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に短くなる（確変状態＞時短状態A＞時短状態B）。このように、時短状態Bは、確変状態や時短状態Aに比べて、変動パターン種別が少ないとともに、1の可変表示期間が短い。つまり、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【0386】

尚、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数や大当り用変動パターンの種別数は、確変状態の方が時短状態Aよりも多い形態を例示したが、時短状態Aの方が確変状態よりも多くてもよいし、確変状態と時短状態Aとで同じであってもよい。

【0387】

また、図11-5～図11-8に示す各種変動パターン判定テーブルは、第1特別図柄と第2特別図柄とで共通に用いられるものである。特に時短状態Bにおいては、図11-8に示す変動パターン判定テーブルが第1特別図柄と第2特別図柄とで共通に用いられることで、時短状態Bにおいて第1始動入賞が発生した場合でも、確変状態や時短状態Aに比べて決定可能な変動パターン種別数が少なく、可変表示時間の平均期間が短いため、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【0388】

尚、第1特別図柄と第2特別図柄とで異なる変動パターン判定テーブルが用いられるようにしてもよい。

【0389】

尚、「大当りA」による大当り遊技状態においてV入賞が発生した場合は、「大当りB」や「大当りC」と同様に、大当り遊技状態の終了後に確変制御及び時短制御が実行される確変状態に制御されるため、変動パターンについては、図11-6に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。また、「大当りB」や「大当りC」による大当り遊技状態においてV入賞が発生しなかった場合は、「大当りA」と同様に、大当り遊技状態の終了後に時短制御のみが実行される時短状態Aに制御されるため、変動パターンについては、図11-7に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当り種別に応じた変動パターン判定テーブルが用いられるわけではなく、大当り遊技状態においてイレギュラーな状態が発生することがあるため、大当り遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。

【0390】

つまり、有利状態（例えば、大当り遊技状態）において特定領域（例えば、V入賞口など）を遊技球が通過したことに基づいて該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御可能な遊技機において、V入賞が可能な大当り遊技状態においてV入賞が発生した場合は該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される一方で、V入賞が可能な大当り遊技状態でV入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第1時短状態に制御され、V入賞が困難な大当り遊技状態においてV入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第2時短状態に制御されるものにおいて、第1時短状態と第2時短状態とは共通の時短状態であって、第1時短状態と第2時短状態とにおける1の可変表示期間は、本実施の形態の時短状態Bにおける1の可変表示期間よりも短いことが好ましい。

【0391】

（リーチを伴わない変動パターン）

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターン（「短縮非リーチA、短縮非リーチB」、「超短縮非リーチ」、「非リーチA、非リーチB」、「SP非経由A、SP非経由B」）とは、可変表示が開始された後にリーチが成立せずに可変表示結果が「はずれ」または「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される変動パターンである。「短縮非リーチA、短縮非リーチB」、「超短縮非リーチ」、「非リーチA、非リーチB」、「SP非経由A、SP非経由B」をまとめて単に「非リーチ」または「非リーチ変動パターン」ともいう。尚、「SP非経由A、SP非経由B」は、リーチやSPリーチが成立せずに大当りとなる大当り用の非リーチ変動パターンである。

10

20

30

40

50

【0392】

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチA」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は7000msであり、「SP非経由A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は7000+15000msであり、「非リーチB」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は12000msであり、「SP非経由B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は12000+15000msであり、「短縮非リーチA」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は3000msであり、「短縮非リーチB」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は5000msであり、「超短縮非リーチ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は1500msである。このうち「超短縮非リーチ」の変動パターンは、時短状態Bでのみ決定可能な変動パターンであり、時短制御が実行される他の遊技状態（時短状態A、確変状態）に制御されているときに決定される何れの変動パターンよりも可変表示期間が短い。

10

【0393】

（スーパーリーチを伴う変動パターン）

本実施の形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SPリーチA」、「SPリーチB」、「SPリーチC」、「SPリーチD」、「SPリーチE」）では、リーチ状態が成立した後に、SPリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するボーリング演出（SPリーチA）や、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出（SPリーチB～E）が実行され、ボーリング演出やバトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行されるか、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行された後に、味方キャラクタが敵キャラクタに復活勝利する演出（復活演出）が実行される。

20

【0394】

尚、「リーチを伴わない変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンである。尚、後述する「リーチ予告」のようなリーチ煽りがあっても、最終的にリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンを含む。また、「スーパーリーチを伴う変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった後、リーチ演出が発展してSPリーチ演出が実行されてから表示結果が表示される変動パターンである。

30

【0395】

また、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）は、飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートと、可変表示パートの勝利演出及び復活演出の終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートと、が含まれる。

【0396】

可変表示パートの可変表示期間は、SPリーチAは45000ms、SPリーチBは80000ms、SPリーチCは40000ms、SPリーチDは25000ms、SPリーチEは50000msであり、SPリーチA～Eの種別ごとに異なっている。一方、事後演出パートの実行期間は、SPリーチA～Eで共通の15000msとなっている。本実施の形態では、事後演出パートは、可変表示期間における所定期間（例えば、15000ms）が割り当てられているが、SPリーチの種別に応じて所定期間が異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態におけるファンファーレ期間などを事後演出パートに割り当ててもよい。

40

【0397】

尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパーリーチ変動パターン

50

とされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。

【0398】

(演出制御コマンド)

図11-9(A)は、本実施の形態における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図11-9(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0399】

図11-9(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0400】

コマンド8C00Hは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-9(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか(「時短付きはずれ」であるか)の決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たりとなる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0401】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-9(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

【0402】

コマンド8FXXHは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の可変表示の停止(確定)と、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間を指定する図柄確定指定コマンドである。

【0403】

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図11-9(C)に示すように、コマンド8F00Hは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドである。コマンド8F01Hは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が2.0秒となる図柄確定B指定コマンドである。

【0404】

10

20

30

40

50

本実施の形態では、(i) RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合と、(ii) 大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合とで、救済時短到達変動において異なるEXTデータが設定された図柄確定指定コマンドが送信される。具体的には、(i) RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドが送信される。また、(ii) 大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が20秒となる図柄確定B指定コマンドが送信される。

【0405】

コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

【0406】

コマンドE1XXHは、救済時短を除いた時短状態（時短状態A）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドE2XXHは、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

【0407】

コマンドF100Hは、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドである。コマンドF101Hは、右打ちLED069SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドである。

【0408】

コマンド91XXHは、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(D)に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値（4桁の値）の各位（1桁目、2桁目、3桁目、4桁目）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0409】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(D)に示すように、コマンド9100H～コマンド910FHは、救済時短回数の値の1桁目を指定する復旧時救済時短回数指定1コマンドである。コマンド9110H～コマンド911FHは、救済時短回数の値の2桁目を指定する復旧時救済時短回数指定2コマンドである。コマンド9130H～コマンド913FHは、救済時短回数の値の3桁目を指定する復旧時救済時短回数指定3コマンドである。コマンド9140H～コマンド914FHは、救済時短回数の値の4桁目を指定する復旧時救済時短回数指定4コマンドである。

【0410】

コマンド94XXHは、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(E)に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（126回以下の回数）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0411】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(E)に示すように、コマンド9400Hは、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドである。コマンド9401Hは、救済時短に到達するまで残り1～125回であることを指定する救済時短回数B指定コマンドである。コマンド947EHは、救済時短に到達するまで残り126回であることを指定する救済時短回数C指定コマンドである。コマンド947FHは、救済時短に到達するまで残り127回以上であることを指定する救済時短回数D指定コマンドである。

【0412】

10

20

30

40

50

コマンド 9 6 X X H は、救済時短回数 2 指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（1 0 0 回単位の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数 2 指定コマンドでは、例えば、救済時短回数 2 指定コマンドの E X T データに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（1 0 0 回単位の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が 1 0 0 回である場合には、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 1 H が送信され、残りの可変表示回数が 7 0 0 回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 7 H が送信される。コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。

【0 4 1 3】

（遊技制御メイン処理）

図 1 1 - 1 0 は、本実施の形態における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップ S 1 ～ S 7 の処理、ステップ S 8 ～ S 9 の処理、およびステップ S 1 0 ～ S 1 2 の処理は、図 4 で示したそれらの処理と同様である。

【0 4 1 4】

本例では、ステップ S 7 において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、C P U 1 0 3 は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を 1 6 進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 3）。

【0 4 1 5】

次いで、C P U 1 0 3 は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 4）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が 1 ～ 1 2 5 回である場合には、C P U 1 0 3 は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 4 0 1 H を送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時に R A M クリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

【0 4 1 6】

尚、本例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ S 7 で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）の E X T データに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

【0 4 1 7】

また、ステップ S 3 において R A M クリアが要求されたとき、ステップ S 4 においてバックアップデータがない場合、ステップ S 5 においてバックアップ R A M に異常があったときに、ステップ S 8 の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。

【0 4 1 8】

また、ステップ S 9 において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、C P U 1 0 3 は、救済時短回数カウンタに「9 0 0」をセットする（ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 5）。従って、本例では、遊技機への電源投入時に R A M クリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「9 0 0」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時に R A M クリア処理が実行された後、9 0 0 回の可変表示を実行しても大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態 B に制御されることになる。尚、本例では、ステップ S 9 において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「9 0 0」）とが対応しているため、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

10

20

30

40

50

【0419】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値（本例では「900」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS0016）。

【0420】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

【0421】

尚、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【0422】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップS3；Yes）してRAMクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM異常を検出（ステップS4，S5；No）してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【0423】

（時短フラグ、確変フラグ）

本実施の形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグAと、時短フラグBとがある。尚、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

【0424】

時短フラグAは、大当りA経由の時短状態Aに制御されているときにセットされている。この時短フラグAは、大当りAの大当り遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態Aが終了するとき（時短状態A中に大当りとなったタイミング、110回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング）で消去される。

【0425】

時短フラグBは、救済時短経由で制御された時短状態Bに制御されているときにセットされている。この時短フラグBは、RAMクリアから表示結果が大当り図柄とならない900回の可変表示が実行されたとき、又は、大当り遊技状態終了後に低確状態が表示結果が大当り図柄とならない900回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態Bが終了するとき（時短状態B中に大当りとなったタイミング、1100回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

【0426】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施の形態では、大当り遊技の1ラウンド目にV入賞した場合に、当該大当り遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当りとなったタイミング、110回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図11-12のステップ069SGS69AでYESと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから110回目であることに基づいて消去される。

【0427】

(特別図柄通常処理)

図11-11および図11-12は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップ069SGS51)。具体的には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ069SGS52)。具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップ069SGS53)。第2保留記憶数が0であれば(すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合)には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップ069SGS54)。

【0428】

本実施の形態では、ステップ069SGS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示に対して、第2特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の可変表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の可変表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0429】

尚、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示を実行するように構成してもよい。

【0430】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する(ステップ069SGS55)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

【0431】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ069SGS56)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0432】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【0433】

よって、各第1保留記憶数(または、各第2保留記憶数)に対応するそれぞれの保存領

10

20

30

40

50

域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数）＝1，2，3，4の順番と一致するようになっている。

【0434】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ069SGS57）。尚、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0435】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ069SGS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ069SGS62）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

【0436】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ069SGS63；Yes）、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ069SGS64）そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りA、大当りB、大当りC）を大当りの種別に決定する（ステップ069SGS65）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ069SGS70に移行する。一方、大当りとすることに決定しなかった場合には（ステップ069SGS63；No）、ステップ069SGS66に移行する。

【0437】

本例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当り、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「0」となること）が発生し得る構成となっている。本例では、大当りAとなったことにもとづいて時短状態Aに、所定回数（本例では、900回）の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Bに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合には、大当りとなることにもとづく時短状態Aに制御するよう構成されている。

【0438】

次いで、CPU103は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ069SGS66）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ069SGS67）、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGS68）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ069SGS69）。

【0439】

尚、本例では、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ069SGS66～069SGS69を実行して時短回数カウン

タの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「110」をセット（ステップ069SGS172参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「111」をセットするように構成してもよい。

【0440】

次いで、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ069SGS84に移行する。本例では、ステップ069SGS69Aの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ069SGS70以降の処理（特にステップ069SGSS71の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ069SGSS70に移行する。

【0441】

尚、本実施の形態では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGSS70以降の処理が実行されることなく、ステップ069SGS84に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGSS70に移行するものの、ステップ069SGSS71の処理は実行されないようにしてもよい。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドが送信されるようにしてもよい。

【0442】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ069SGS70；Yes）。救済時短回数カウンタの値が0である場合には（ステップ069SGS70；Yes）、ステップ069SGS84へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が0である場合とは、既に救済時短経由の時短状態（時短状態B）に制御された後のタイミング（時短状態Bに制御されているか、または時短状態Bにおいて1100回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング）であり、救済時短回数カウンタに900がセットされる契機である大当たりが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が0でない場合には（ステップ069SGS70；No）、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ069SGS71）。また、本例では、ステップ069SGS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第2特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【0443】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ069SGS72）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ069SGS72；No）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド947EHを送信する制御を行う。

【0444】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否か

を確認する（ステップ069SGS74）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ069SGS84に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Bに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ069SGS75）。そして、ステップ069SGS84に移行する。

【0445】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ069SGS72; Yes）、CPU103は、EXTデータとして一律に7FHをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド957FHを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS76）。次いで、CPU103は、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数（本例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、又は800回）となっているか否かを確認する（ステップ069SGS77）。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS78）。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608Hを送信する制御を行う。そして、ステップ069SGS84に移行する。

【0446】

尚、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。

【0447】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信するように構成し、2回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0448】

次いで、CPU103は、大当たり種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ069SGS84）。この場合、例えば、大当たりAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、大当たりBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、大当たりCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ069SGS85）。

【0449】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ069SGS86）。

【0450】

（特別図柄停止処理）

図11-13および図11-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマの値を1減算し（ステップ069SGS131）、

10

20

30

40

50

減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGS132）。

【0451】

減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていなければ（すなわち、まだ第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていれば（すなわち、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS133）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグA、時短フラグB、救済時短決定フラグ、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする（ステップ069SGS134）。

10

【0452】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ069SGS135）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、大当り遊技終了後に低確状態において900回の可変表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。

【0453】

尚、本例では、ステップ069SGS135の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「900」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定するように構成してもよい。

20

【0454】

次いで、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行う（ステップ069SGS136）。また、CPU103は、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS137）。

30

【0455】

次いで、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ069SGS138）。次いで、CPU103は、第1大入賞口069SG007Aや第2大入賞口069SG007Bを開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ069SGS139）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS144）に対応した値に更新する（ステップ069SGS140）。

【0456】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ069SGS133; No）、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS170）。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU103は、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ069SGS171）、セットされている場合には、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する（ステップ069SGS171A）。そして、時短回数カウンタに「1100」をセットする（ステップ069SGS172）。

40

【0457】

また、CPU103は、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS174）。また、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行うとともに（ステップ069SGS174A）、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制

50

御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS174B）。その後、ステップ069SGS175へ移行する。

【0458】

尚、本例では、救済時短となったタイミングでは時短状態Bに制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わない例を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングで時短状態Bに制御するとともに救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行うように構成してもよい。そのような構成によれば、救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成することができる。

【0459】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「900」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「0」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「0」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「900」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

【0460】

また、本例では、ステップ069SGS172の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの可変表示回数（900回）よりも多い値の1100回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ069SGS172において時短回数カウンタに「900」と同じ値や少ない値をセットしてもよい。

【0461】

また、ステップ069SGS172において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「110」をセットし、2回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「1100」をセットするように構成してもよい。

【0462】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ069SGS172において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、10%の確率で110回と決定し、90%の確率で1100回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当たり種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

【0463】

また、ステップ069SGS170において救済時短決定フラグがセットされていなければ、CPU103は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS141）。時短終了フラグがセットされていれば、CPU103は、時短終了フラグをリセットする（ステップ069SGS142）。

【0464】

次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグA～Bのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ069SGS145）。そして、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を終了する制御を行う（ステップ069SGS150）。また、CPU103は、右打ちLED069SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS151）。また、CPU103は、通常状態指定コマンド（遊技状態指定コマンドの一種）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS152）。そして、ステップ069SGS175へ移行する。

10

20

30

40

50

【0465】

尚、本例では、ステップ069SGS141～S152の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【0466】

また、ステップ069SGS141において、時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ069SGS141；No）、ステップ069SGS175に移行する。

【0467】

ステップ069SGS175では、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新する（ステップ069SGS175）。

【0468】

（状態遷移）

次に、本実施の形態における状態遷移について説明する。図11-15は、本実施の形態における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【0469】

図11-15に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当たりBが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当たりAが発生した場合には、時短状態A（大当たり経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当たりBが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（P）（P-1）RAMクリア処理後や、（P-2）確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は（Q）（Q-1）時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

【0470】

また、図11-15に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。

【0471】

また、図11-15に示すように、時短状態A（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく110回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。

【0472】

また、図11-15に示すように、時短状態B（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Bにおいて、大当たりが発生することなく1100回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（P）（P-1）RAMクリア処理後や、（P-2）確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は（Q）

10

20

30

40

50

(Q-1) 時短状態 A における 110 回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が 790 回に到達した場合) には時短状態 B (救済時短経由の時短状態) に制御される。

【0473】

尚、本例では、時短状態 B 中に大当たりが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態 A に移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に対応した時短回数 (本例では、110 回) とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態 B を継続するように構成してもよい。

【0474】

尚、本例では、時短状態中や確変状態中に第 1 特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第 1 特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

【0475】

(遊タイムの説明)

次に、本実施の形態における時短状態 B (救済時短状態) である「遊タイム」の特徴について、図 11-16 ~ 図 11-18 に基づいて説明する。図 11-16 は、(A1) (A2) は「遊タイム」非搭載の場合の一例を示す図、(B1) (B2) は「遊タイム」搭載の場合の一例を示す図である。図 11-17 は、(A) ~ (D) は通常状態におけるはずれ変動の一例を示す図である。図 11-18 は、(E1) (E2) は変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの説明図、(F1) ~ (F4) は変動効率が通常状態よりも高い本件の遊タイムの説明図である。尚、図 11-16 ~ 図 11-18 においては、「遊タイム」の特徴を説明する便宜上、以下において説明する演出画像とは異なる説明用の画像を用いて説明することとする。

【0476】

まず、本実施の形態の「遊タイム」が非搭載のパチンコ遊技機の場合、例えば、図 11-16 (A1) (A2) に示すように、大当たりの終了後、低確状態 (例えば、通常状態 (低確 / 低ベース状態)) で大当たり制御されことなく所定回数 (例えば、大当たり確率が約 1 / 300 の場合で 900 回など、大当たり確率分母の約 3 倍) の可変表示が行われた場合でも、「遊タイム」、つまり、時短状態に制御されることはない。この時点で既に大当たり確率分母の約 3 倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当たりが発生するまではこの通常状態 (低確 / 低ベース状態) が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【0477】

一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図 11-16 (B1) (B2) に示すように、大当たりの終了後、低確状態 (例えば、通常状態 (低確 / 低ベース状態)) で大当たり制御されことなく所定回数 (例えば、大当たり確率分母の約 2.5 ~ 3 倍) の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数 (例えば、1100 回など、最大で大当たり確率分母の約 3.8 倍など) の可変表示にわたり時短状態 B に制御されることになる。この時点で既に大当たり確率の約 3 倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態 B に制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当たり発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【0478】

また、図 11-17 (A) ~ (D) に示すように、遊技者は、大当たりの終了後から「遊タイム」に制御されるまでの期間にわたり、大当たりがない状態で遊技を続けており (「はまっている」)、その期間には様々な予告演出が実行されて煽られ続けている。また、900 回の可変表示となると、例えば、大当たり終了後から可変表示が第 1 回数 (例えば、105 回) 実行されたとき (図 11-17 (A) 参照)、可変表示が第 2 回数 (例えば、2

10

20

30

40

50

13回) 実行されたとき(図11-17(B) 参照)、可変表示が第3回数(例えば、506回) 実行されたとき(図11-17(C) 参照)、可変表示が第4回数(例えば、882回) 実行されたときなど(図11-17(D) 参照)、少なくともSPリーチといった大当たり期待度の高い演出(例えば、「激熱」のSPリーチ演出など) が所定回数実行され、これらSPリーチ演出がことごとくはずれ続けているため、かなり気が減入っている可能性が高い。

【0479】

よって、図11-18(E1)(E2) に示すように、900回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」(時短状態B) に制御される場合でも、この時短状態Bが、通常状態(低確/低ベース状態) のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、900回の可変表示においてSPリーチ演出がことごとくはずされてかなり気が減入っているので、「遊タイム」においても煽り演出が頻発すると遊技意欲が低下してしまう。

【0480】

そこで、図11-18(F1)~(F4) に示すように、本実施の形態の「遊タイム」(時短状態B) は、通常状態(低確/低ベース状態) よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が特定回数(例えば、1100回など、最大で大当たり確率の約3.8倍の回数) 実行されることで、時短状態Bに制御されている期間に大当りに制御される確率が高い(例えば、約97%など) ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当たり確率が1/319.9である場合、1回の可変表示で大当たりにならない確率は約99% $\{(319.9 - 1) \div 319.9 = 0.996874\}$ であり、1100回転以内に大当たりにならない確率は約3% $(0.996874^{1100} = 0.031937)$ になる。よって、1100回転以内に大当たりになる確率は約97% $(1 - 0.031937 = 0.968063)$ である。

【0481】

さらに、「遊タイム」では、選択される変動パターンの可変表示期間が短いので他の時短状態よりも変動効率がいたため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第2特図ゲームでの大当たりとなることで、遊技者にとって有利な大当たり(例えば、大当たりBや大当たりCなど) が付与される可能性が高い有利な状態である。また、後述するような予告演出やSPリーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態Aのように、演出などを楽しみながら次の大当りを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当りを引き当てることを優先する遊技状態である。尚、本実施の形態の「遊タイム」(時短状態B) の詳細については、以下説明する。

【0482】

(バトルラッシュ)

本実施の形態では、大当たりA経由の時短状態Aに制御される場合に、演出モードが「バトルラッシュ」に制御される。図11-19(A) は、演出モードが「バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0483】

図11-19(A1) に示すように、遊技状態が低確/高ベース状態(時短状態A) に制御されており、時短回数カウンタの値が0~110である場合に、演出モードが「バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第2背景画像069SG320が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG221が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、低確/高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字

、 $XX = 0 \sim 110$)が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。

【0484】

このとき、第2特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域069SG013にアクティブ表示069SG003が表示されており、第2保留記憶数の値が4であることに対応して、第2保留表示領域069SG012に第2保留表示069SG002が4つ表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数(例えば、数字の「0」など)、第2保留記憶数(例えば、数字の「4」など)及び飾り図柄に対応する小図柄(例えば、矢印「↓↓↓」)を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

10

【0485】

尚、上記第1保留記憶数、第2保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機1に生じたエラー状態を示すエラー表示(図示略)や、時短残表示069SG201、右打ち報知画像069SG400などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側(上位レイヤー)に表示することで、演出画像が重複して第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側(下位レイヤー)に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【0486】

尚、上記小図柄は、第4図柄とも言う。第4図柄は、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される(図11-19(A1)に示す表示領域5SLに表示される小図柄など参照)。第4図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体32が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPUは、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPUは、第2可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。

20

30

【0487】

また、第1特図用LED069SG032や第2特図用LED069SG033など、画像表示装置5以外の個所(例えば、遊技盤2の所定個所である特別可変入賞球装置7など)に設けた第4図柄表示装置にて表示される図柄を第4図柄とも言う。

【0488】

次いで、図11-19(A2)に示すように、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した後、低確/低ベース状態(通常状態)に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として昼の街の風景をあらわした第1背景画像069SG310が表示され、画像表示装置5の画面右下部に、低確/低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示069SG202(本例では、「ゲーム0回」の文字)が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面上部の演出モード表示069SG221、画像表示装置5の画面左下部の時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、 $XX = 0 \sim 100$)、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

40

【0489】

尚、低確/低ベース状態(通常状態)に制御されている場合に、救済時短回数カウンタの値が300以下である場合には、後述するカウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示069SG203(本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の文字、及び三角形のオブジェクト、X

50

XX = 1 ~ 300) が表示される。

【0490】

(遊・1100バトルラッシュ [遊タイム])

本実施の形態では、救済時短経由の時短状態Bに制御される場合に、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」(「遊タイム」ともいう)に制御される。図11-19(B)は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0491】

図11-19(B1)に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態B)に制御されており、時短回数カウンタの値が0~1100である場合に、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第3背景画像069SG330が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部には、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて、時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX = 0~1100)が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数(例えば、数字の「0」など)、第2保留記憶数(例えば、数字の「4」など)及び飾り図柄に対応する小図柄(例えば、矢印「↓↓↓」)を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【0492】

尚、時短残表示069SG201については、表示態様(例えば、デザイン、フォント、色味など)が確変状態と時短状態Aと時短状態Bとで共通とされていることで、コストを低減することができる。

【0493】

次いで、図11-19(B2)に示すように、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310が表示される。このとき、画像表示装置5の画面上部の「遊・1100BATTLE RUSH」の文字、画像表示装置5の画面左下部の時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX = 0~1100)、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

【0494】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに900回の可変表示が実行されても時短状態Bに制御されることはない。よって、時短状態Aや後述する確変状態において大当たりが発生せずに110回目の可変表示が終了した後に、画像表示装置5の画面右下部に可変表示回数表示069SG202が表示されるようになってい一方、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後は、画像表示装置5に可変表示回数表示069SG202が表示されないようにしている。このようにすることで、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに900回の可変表示が実行されれば時短状態Bに制御されると思わせてしまうことを防止できる。

【0495】

また、本実施の形態では、図11-19(B1)に示すように、時短状態Bに制御されている期間において、アクティブ表示領域069SG013にアクティブ表示069SG003が表示され、第2保留表示領域069SG012に第2保留表示069SG002が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bに制御されている期間においては、アクティブ表示069SG003や第2保留表示069

10

20

30

40

50

SG002が表示されないようにしてもよい。尚、時短状態Aや確変状態においては、アクティブ表示069SG003や第2保留表示069SG002が表示されるようにしてもよいし、表示されないようにしてもよい。

【0496】

また、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、例えば、「BATTLE RUSH終了」などの文字を表示してから低確／低ベース状態に制御するようにしてもよい。一方、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、上記したような「BATTLE RUSH終了」などの文字を表示しないようにすることが好ましい。

10

【0497】

また、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、時短状態Bへの移行時に行われるシャッター演出(図11-23(B)参照)を行ってから低確／低ベース状態に制御するようにしてもよい。

【0498】

また、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの101回目の可変表示が開始したときに、時短回数が残り10回であることを示唆するカウントダウン報知を行う一方で、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1091回目の可変表示が開始してもカウントダウン報知を行わないようにしてもよく、このようにすることで、時短状態B(遊タイム)が終了しそうなのに煽りを入れてしまうことを防止できる。

20

【0499】

(極・バトルラッシュ)

本実施の形態では、大当りB又は大当りC経由の確変状態に制御される場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御される。図11-20は、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0500】

図11-20(A)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)に制御されており、時短回数カウンタの値が11~110である場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第4背景画像069SG340が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「極・BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG223が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、高確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=11~110)が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数(例えば、数字の「0」など)、第2保留記憶数(例えば、数字の「4」など)及び飾り図柄に対応する小図柄(例えば、矢印「↓↓↓」)を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

30

【0501】

次いで、図11-20(B)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されており、時短回数カウンタの値が0~10である場合に、画像表示装置5の画面左下部に、時短回数カウンタの値が11~110であった場合の時短残表示069SG201よりも拡大した態様の強調時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~10)が表示されている。尚、強調時短残表示069SG201は、時短残表示069SG201を拡大した態様に限らず、時短残表示069SG201の表示色を変えたり、時短残表示069SG201にエフェクト表示を付加したりしてもよい。また、時短残表示069SG201から強調時短残表示069SG201に切り替わるタイミングで、スピーカから専用の効果音を再生出力させてもよい。

40

50

【0502】

また、時短状態Aや時短状態Bにおいても、確変状態と同じような態様で時短残表示を表示してもよい。また、時短状態Bについては、強調時短残表示を行わないようにすることで、遊技者にストレスを与えないようにしてもよい。

【0503】

次いで、図11-20(C)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されている場合に、表示結果が「はずれ」となる110回目の可変表示が実行されているときに、画像表示装置5の画面全体にリザルト画像069SG500が表示されている。リザルト画像069SG500には、極・バトルラッシュが終了したことを報知する「極・BATTLE RUSH終了」の文字と、大当たり回数を示す「BONUS×〇回」の文字（〇は大当たり回数）と、付与された遊技球の総数を示す「XXXX pt」の文字（XXXXは付与された遊技球の総数）とが含まれている。

10

【0504】

尚、このリザルト画像069SG500に含まれる大当たり回数とは、高確状態での可変表示に基づく大当たりが連続した回数（所謂連荘回数）であり、付与された遊技球の総数とは、連荘回数的大当たりにおいて付与された賞球数を含むものである。

【0505】

次いで、図11-20(D)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されているときの110回の可変表示が終了した後に、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310が表示され、画像表示装置5の画面右下部に低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲーム0回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面上部の演出モード表示069SG223、画像表示装置5の画面左下部の強調時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、X=0~10）、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

20

【0506】

尚、遊技状態が確変状態、時短状態A、時短状態Bから通常状態に制御されたときに、時短制御が終了したことに基づいて左打ちを指示する左打ち報知演出を実行してもよい。左打ち報知演出は、画像表示装置5の画面中央部に左打ち報知画像と「左打ち」の文字や矢印画像が表示され、スピーカ8L、8Rから「左打ちしてください」の音声再生出力される。

30

【0507】

また、図11-19(A2)に示すように時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した後や、図11-19(B2)に示すように時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後や、図11-20(D)に示すように確変状態に制御されているときの110回目の可変表示が終了した後のいずれにおいても、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに可変表示回数表示069SG202の可変表示回数を共通の「0回」と表示することで、パチンコ遊技機1の状態（前回大当たりの種別や、時短状態A、時短状態B、確変状態の何れに制御されていたかなど）を容易に把握できないようにし、時短状態Bに制御されることに対する期待感を高めることができる。

40

【0508】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに、可変表示回数表示069SG202にて表示する可変表示回数として、時短状態Aの制御が終了した場合は「110回」、時短状態Bの制御が終了した場合は「1100回」、確変状態の制御が終了した場合は「110回」など、各状態において実行された可変表示回数を表示するようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1の状態（前回大当たりの種類、時短状態A、時短状態B、確変状態の何れに制御されていたか）を概ね確認することができ、それによって時短状態Bに制御されるまでの可変表示回数を予測しやすくなるので、遊技

50

意欲の向上につなげることができる。

【0509】

また、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、共通の楽曲（例えば、楽曲A）がBGMとして固定で再生され、確変状態においては、楽曲Aを含む複数の楽曲（例えば、楽曲A～Xなど）のうちからいずれかが選択可能とされ、選択された楽曲を再生可能となってもよい。

【0510】

また、時短状態Aと確変状態とにおいて楽曲Aが流れる場合、該楽曲Aに対応した発光パターン（楽曲の韻に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ9や可動体LED208などが発光されるようにしてもよい。

10

【0511】

また、時短状態Bにおいて楽曲Aが流れる場合、時短状態A、確変状態において楽曲Aが流れるときとは異なる発光パターン（背景画像に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ9や可動体LED208などが発光されるようにしてもよい。

また、時短状態Aや確変状態における遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発光パターン（楽曲の韻に合わせたパターン）の方が、時短状態Bにおける遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発光パターン（背景画像に合わせたパターン）よりも発光のパターンが強調され、時短状態Bにおける遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発光パターンは落ち着いた発光パターンとなる。尚、強調される発光パターンは、落ち着いた発光パターンよりも輝度が高いパターン、発光データの切り替え間隔が短いパターン、点滅周期が短いパターン等を含む。このようにすることで、時短状態Bでは、上記の流れで説明した通り、遊技者は気が滅入っている可能性があるため、遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発光パターンを強調しすぎずに落ち着かせることで、遊技者が不満を持つことを抑制できる。

20

【0512】

また、例えば、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、共通の背景画像を表示するが、時短状態Bでは、該背景画像の遠近感（視認性）を時短状態Aと異ならせることにより、同じ背景画像の流用でも全く異なった状態であることが分かる（異なった印象を与える）ようにしてもよい。

【0513】

また、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、飾り図柄の大きさも異ならせ（例えば、時短状態A：普通、時短状態B：大きい）、背景画像を流用していても全く異なった状態であることが分かる（印象を与える）ようにしてもよい。

30

【0514】

また、確変突入演出・時短突入演出Aの実行後に、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示を行うようにしてもよい。この場合、時短突入演出Bの実行後においては、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示は行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、大当りを経由しない時短状態Bの突入時において上記表示を行うことにより遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制できる。

【0515】

（可変表示回数表示、特別回数表示）

本実施の形態では、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに、画像表示装置5の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示の回数に対応した可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲームXXX回」の文字等）と、救済時短到達までの可変表示の残り回数に対応した特別回数表示069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の文字、及び三角形のオブジェクト等）とが表示可能である。本実施の形態では、特別回数表示が表示される演出をカウントダウン演出と称するものとする。

40

【0516】

本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値に応じて、可変表示回数表示と特別回数

50

表示のいずれが表示されるかが決定される。また、救済時短回数カウンタの値に応じて特別回数表示の表示態様を変化可能である。図11-21は、可変表示回数表示又は特別回数表示が表示されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0517】

図11-21(A)に示すように、救済時短回数カウンタの値が301~900である場合には、画像表示装置5の画面右下部に可変表示回数表示069SG202(本例では、「ゲームXXX回」の文字、XXX=0~699など)が表示される。可変表示回数表示069SG202の数字(XXX)は、可変表示が実行されるごとに加算表示される。

【0518】

図11-21(B)に示すように、救済時短回数カウンタの値が31~300である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面右下部に白色態様の特別回数表示069SG203(本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の白色文字、及び白色の三角形のオブジェクト、XXX=31~300)が表示される。

10

【0519】

図11-21(C)に示すように、救済時短回数カウンタの値が30である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面中央部に赤色態様の特別回数表示069SG203(本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、XXX=30)が所定期間(例えば、約3秒)拡大表示された後、図11-21(D)に示すように、画像表示装置5の画面右下部に移行して縮小表示される。そして、救済時短回数カウンタの値が1~30である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面右下部に赤色態様の特別回数表示069SG203(本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、XXX=1~30)が表示される。

20

【0520】

尚、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が0となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示しないものとするが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が0となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示してもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値が1となる可変表示において、赤色態様の特別回数表示が表示された後に、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示が実行されると、金色態様の特別回数表示069SG203(本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あと0回」の金色文字、及び金色の三角形のオブジェクト等)が表示されてもよい。

30

【0521】

また、本実施の形態では、特別回数表示069SG203が表示されている期間においては、可変表示回数表示069SG202を非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示回数表示069SG202を表示したまま特別回数表示069SG203を表示し、可変表示に伴い、可変表示回数表示069SG202の加算表示と特別回数表示069SG203の減算表示とを実行するようにしてもよい。尚、この場合、可変表示回数表示069SG202を特別回数表示069SG203の表示態様よりも視認性が低い態様で表示する(例えば、可変表示回数表示069SG202を特別回数表示069SG203よりも縮小表示するなど目立たない態様で表示する)ことが好ましい。

40

【0522】

また、特別回数表示069SG203の表示を開始する契機は、時短状態Bに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数(例えば、残り50回など)となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示069SG203の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、SPリーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態Bに制御されるまでの残り可変表示回数が所定

50

回数（例えば、残り５０回など）となったことが残回数示唆演出などの実行により示唆された場合など、不定期なタイミングであってもよい。また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示を開始するときには、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を表示する代わりに、専用の演出モード（例えば、「リーチしたら激熱」など）に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。

【０５２３】

また、救済時短回数カウンタの値が３０１～９００となった場合、救済時短回数カウンタの値が３０１～９００となる前のよりもＳＰリーチの変動パターンが決定されにくくなる変動パターンテーブルに切り替わるようにしてもよい。このようにすることで、早く救済時短に突入させたい遊技者の意図を汲んだ可変表示にて遊技させることが可能となる。

【０５２４】

また、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）においては、後述する各種予告演出の実行を制限（例えば、実行しない、または、目立たない態様で表示するなど）してもよい。また、予告演出の実行時期と特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、特別回数表示０６９ＳＧ２０３を強調表示しない態様で表示したり、後述する先読み予告演出の実行時期と特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、先読み予告演出が終了した後の可変表示が開始されたときに特別回数表示０６９ＳＧ２０３を表示したり、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示期間（上記全画面表示期間も含む）における所定の可変表示が大当たりとなる場合には、特別回数表示０６９ＳＧ２０３の表示を制限（例えば、表示しない、または、目立たない態様で表示するなど）するようにしてもよい。

【０５２５】

（救済時短到達時の演出例）

前述したように、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合（ＲＡＭクリア後に１度も大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が０．５秒となる図柄確定Ａ指定コマンドが送信され、（ｉｉ）大当たり後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合（１度大当たりし、その後大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が２０秒となる図柄確定Ｂ指定コマンドが送信される。本実施の形態では、前記（ｉ）の場合と前記（ｉｉ）の場合とでは図柄確定期間が異なるため、低確／低ベース状態における救済時短到達変動が終了してから低確／高ベース状態（時短状態Ｂ）に制御され救済時短遊技が開始するまでの期間（即ち、図柄確定期間）の演出態様が異なっている。

【０５２６】

次に、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合の演出例に関して、図１１－２２～図１１－２５を用いて説明する。本例では、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」であるときについて説明する。

【０５２７】

（（ｉ）の場合の演出例）

図１１－２２は、ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１１－２３は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【０５２８】

先ず、図１１－２３（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が１である場合の可変表示）を終了させるタイミングで（図１１－２２に示すＴ１のタイミングで）、図柄確定Ａ指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像

10

20

30

40

50

表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組合せ（本例では、「146」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せを確定停止させる。

【0529】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域069SG013内にアクティブ表示069SG003を表示させており、第1保留記憶数が1であることに基づいて、第1保留表示領域069SG011に保留表示069SG001を表示させている。また、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態であることに基づいて、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310を表示させている。

【0530】

また、演出制御用CPU120は、表示領域5SLに、第1保留記憶数が1であるので「1」の文字を表示させ、第2保留記憶数が0であるので「0」の文字を表示させている。また、小図柄表示領域に小図柄の組み合わせ（本例では、「146」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。

【0531】

次いで、図11-23（B）に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図11-22に示すT2のタイミングで）、演出制御用CPU120は、シャッター演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示させる。

【0532】

次いで、図11-23（C）に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図11-22に示すT3のタイミングで）、図柄確定A指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示領域に最終的な小図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興味が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像069SG400を表示した後、右打ち報知画像069SG401をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

【0533】

次いで、図11-23（D）に示すように、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで（図11-22に示すT4のタイミングで）、遊技状態が時短状態B（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用CPU120は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第3背景画像069SG330を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222を表示させ、画像表示装置5の画面左下部に時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=1100）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。また、小図柄表示領域に直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。

【0534】

次に、（ii）大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合の演出例に関して、図11-24（A）及び図11-25を用いて説明する。本例では、（ii）大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ

10

20

30

40

50

（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」であるときについて説明する。

【0535】

（（i i）の場合の演出例）

図11-24は、（A）は大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（B）は時短突入演出Bの変形例を示すタイムチャートである。図11-25は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【0536】

まず、図11-25（A）及び（B）における演出構成は、図11-23（A）及び（B）に示した、RAMクリア処理後に救済時短に到達した場合の「非リーチ（短縮非リーチまたは非リーチ）はずれ」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0537】

次いで、図11-25（C）に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図11-24（A）に示すT3のタイミングで）、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示領域において最終的な小図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部におけるシャッター画像069SG250の手前側に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興趣が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像069SG400を表示した後、右打ち報知画像069SG401をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

【0538】

次いで、図11-25（D）に示すように、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20秒）のうち0.5秒が経過したタイミングで（図11-24（A）に示すT4のタイミングで）、演出制御用CPU120は、シャッター演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からシャッター画像069SG250を消去するとともに、右打ち報知画像069SG400を表示したまま右打ち報知画像069SG401をフェードアウト表示した後、時短突入演出Bを実行し、画像表示装置5の画面全体に後述する突入画像069SG473（本例では、「遊・1100BATTLE RUSH突入」の文字を含む画像）を表示させる。時短突入演出Bでは、「遊・1100BATTLE RUSH突入」の文字を含む突入画像069SG473を表示することにより遊技状態が時短状態B（低確／高ベース状態）に制御されることを遊技者に報知している。

【0539】

また、突入画像069SG473は、時短状態A及び確変状態の制御が開始されるときにも共通に表示される突入画像069SG470と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が0％で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Aと、「遊」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Bと、から構成されている。

【0540】

次いで、図11-25（E）に示すように、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20秒）が経過したタイミングで（図11-24（A）に示すT5のタイミングで）、遊技状態が時短状態B（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用CPU120は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第3背景画像069SG330を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RU

SH」の文字からなる演出モード表示069SG222を表示させ、画像表示装置5の画面左下部に時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX＝1100）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。また、小図柄表示領域において直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。

【0541】

尚、図11-24（A）及び図11-25の例では、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20秒）が経過して遊技状態が時短状態Bに制御されるタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示される例を示しているが、このような形態に限らず、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20秒）が経過して遊技状態が時短状態Bに制御されるタイミングとは異なるタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。例えば、遊技状態が時短状態Bに制御された後、（A）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（B）時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されたタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。また、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20秒）のうち、0.5秒が経過したタイミング（本例では図柄確定A指定コマンドにより指定される図柄確定期間）が経過したタイミング（本例では、T4のタイミング）で、時短突入演出B（図11-25（D））が実行されることなく、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。

【0542】

また、図11-23（B）や図11-25（B）においてシャッター画像069SG250を表示するときに、時短状態Bに制御されることを示唆する画像（例えば、「遊」の文字など）を表示してもよい。このようにすることで、時短状態Bに制御されるタイミングと、時短状態Bに制御されるタイミング以外のタイミング（例えば、演出モードが切り替わるタイミングなど）とにおいてシャッター画像069SG250を共通に表示する場合において、区別しやすくなる。

【0543】

また、本実施の形態では、図11-22～図11-25で説明したように、（i）RAMクリア後に救済時短に到達するときと、（ii）大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達するときとで、演出態様が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記（i）のときと前記（ii）のときとで共通の態様の演出が実行されるようにしてもよい。つまり、前記（i）のときと前記（ii）のときとで時短突入演出Bを実行するようにしてもよいし、前記（i）のときと前記（ii）のときとで時短突入演出Bを実行しないようにしてもよい。また、前記（i）のときと前記（ii）のときとで、態様が異なる時短突入演出Bを実行するようにしてもよい。

【0544】

また、図11-24（A）及び図11-25の例では、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間（20秒）に時短突入演出Bを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時短状態Bに制御されてから時短突入演出Bを開始するようにしてもよい。以下、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングの変形例について、図11-24（B）及び図11-26、図11-27に基づいて説明する。

【0545】

図11-24（B）は、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングを示す変形例としてのタイムチャートである。図11-26は、救済時短に到達したときに保留記憶数が0の場合の演出動作例を示す説明図である。

【0546】

先ず、図11-26(A)における演出構成は、図11-25(A)に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。次いで、図11-26(B)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示(救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示)を開始させるタイミングで(図11-24(B)に示すT2のタイミングで)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示を開始する。

【0547】

次いで、図11-26(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで(図11-24(B)に示すT3のタイミングで)、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「234」)を確定停止させるとともに、画像表示装置5の表示領域5SLにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図11-26(D)に示すように、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、特別回数表示069SG203を非表示とし、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【0548】

次いで、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで(図11-24(B)に示すT4のタイミングで)、時短状態Bの制御が開始され、可変表示が開始可能になるが、保留記憶数が0の場合、図11-26(D)に示す右打ち報知画像069SG400、069SG401の表示が維持される。

【0549】

その後、図11-26(E)に示すように、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞(第1始動入賞でもよい)が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで(図11-24(B)に示すT5のタイミングで)、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する。

【0550】

次いで、図11-26(F)に示すように、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了した後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで(図11-24(B)に示すT6のタイミングで)シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する。

【0551】

尚、時短突入演出Bは、時短状態Bにおける2回目の可変表示の開始タイミング以外のタイミング(例えば、1回目の可変表示の途中や2回目以降の可変表示の開始時など)で開始されてもよい。また、可変表示の変動パターンとして超短縮変動パターンが決定されるなど可変表示期間が短い(例えば、1500msなど)場合は、複数回の可変表示にわたり継続して実行されるようにしてもよい。この場合、時短突入演出Bの映像は、飾り図柄の可変表示によらず継続的に表示されることが好ましい。また、時短突入演出Bの実行期間中に大当りの可変表示が開始された場合は、実行中の時短突入演出Bを中断または終了し、変動パターンに応じた演出(例えば、SPリーチ演出など)に移行してもよいし、変動パターンに応じた演出を経ずに大当り報知演出を実行するようにしてもよい。

【0552】

次に、図11-27は、救済時短に到達したときに保留記憶数が1以上である場合の演

出動作例を示す説明図である。

【0553】

先ず、図11-27(A)～(C)における演出構成は、図11-26(A)～(C)に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0554】

次いで、図11-27(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで(図11-24(B)に示すT3のタイミングで)、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「234」)を確定停止させるとともに、画像表示装置5の表示領域5SLにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図11-27(D)に示すように、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、特別回数表示069SG203を非表示とし、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【0555】

ここで、保留記憶数が1以上の場合、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで(図11-24(B)に示すT4のタイミングで)、時短状態Bの制御が開始されるとともに、1回目の可変表示が開始されるため、図11-27(D)に示すように、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。また、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示された状態を維持する。

【0556】

その後、図11-27(E)に示すように、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了した後、2回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する。

【0557】

このように、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動の可変表示が終了したときに、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の表示画面に右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字を表示して右打ち報知を開始するため、時短状態Bの制御が開始されてから可変表示が開始されないことで、時短状態Bの制御が開始されることを示すシャッター演出や時短突入演出Bが開始されない場合でも、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【0558】

また、上記の実施の形態では、RAMクリア後に救済時短に到達したときは図柄確定期間として0.5秒が設定され、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達したときは図柄確定期間として20秒が設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように、RAMクリア後に救済時短に到達したときと、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達したときとで、共通の図柄確定期間(例えば、0.5秒)が設定されるようにしてもよい。また、このようにした場合でも、右打ち報知や時短突入演出Bを、時短状態Bの制御が開始された後の可変表示が開始されてから実行することで、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【0559】

上記の実施の形態では、RAMクリア後に救済時短に到達するときに、図柄確定A指定

10

20

30

40

50

コマンドにより指定された図柄確定期間（０．５秒）が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに遊・１１００バトルラッシュの背景画像を表示する例を示している。ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図柄確定Ａ指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、ＣＰＵ１０３から送信された図柄確定Ａ指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定Ａ指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定Ａ指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、（Ａ）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（Ｂ）時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンド、第２可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに遊・１１００バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。尚、時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示に対応する他のコマンド（例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに遊・１１００バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。

【０５６０】

また、上記の実施の形態では、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達するときに、図柄確定Ｂ指定コマンドにより指定された図柄確定期間（２０秒）のうち０．５秒が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに時短突入演出を実行する例を示している。ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図柄確定Ｂ指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、ＣＰＵ１０３から送信された図柄確定Ｂ指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定Ｂ指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定Ｂ指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、（Ａ）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（Ｂ）時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンド、第２可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよい。尚、時短状態Ｂに制御された後の１回目の可変表示に対応する他のコマンド（例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像０６９ＳＧ２５０の表示を終了するとともに時短突入演出Ｂを実行するようにしてもよい。

【０５６１】

また、図１１－２２～図１１－２５では、ＲＡＭクリア後に救済時短に到達する場合と、大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達する場合とにおいて、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチＢまたは非リーチＢ）はずれ」に決定されたときに実行される各演出について説明したが、特に図示はしないが、変動パターンが「ＳＰリーチＡはずれまたはＳＰリーチＢはずれ」に決定されたときは、ＳＰリーチ種別に対応するＳＰリーチ演出（例えば、ＳＰリーチＡであればボーリング演出、ＳＰリーチＢであればバトル演出）が実行され、ボーリング演出やバトル演出で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像を表示して可変表示結果がはずれとなることが報知された後に、シャッター演出を開始するとともに、シャッター演出の終了後の図柄確定期間に時短突入演出Ｂを開始するようにしてもよい。

【０５６２】

また、救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示（救済時短到達変動）が大当りである場合、以下の（１）～（３）のようにしてもよい。

【０５６３】

（１）救済時短回数カウンタの値が０となる可変表示において大当り用変動パターン「ＳＰリーチＢ（バトルＳＰ）」が決定されていた場合、当該可変表示開始時にシャッター

演出が行われ（例えば、図 1 1 - 2 3（B）と同じ）、例えば、S P リーチ演出 B に発展するタイミング（図 1 3 - 1 1（A 2）のタイミング参照）でシャッター演出が終了し、その後、S P リーチ演出 B が実行され、大当たりが報知されるようにしてもよい。

【0 5 6 4】

（2）救済時短回数カウンタの値が 0 となる可変表示において大当たり用変動パターン「S P リーチ B（バトル S P）」が決定されていた場合、特別回数表示が「1」のままシャッター演出も行われずに S P リーチ演出 B が実行されるといった当確演出を実行してもよい。

【0 5 6 5】

（3）救済時短回数カウンタの値が 0 のとき専用の大当たり用変動パターン（例えば、シャッター閉じる→飾り図柄が揃った状態でシャッター開く→大当たり）を設けてもよい。

【0 5 6 6】

また、救済時短回数カウンタの値が 0 まで残り特定回数となった場合における後述する先読み演出の実行や、救済時短回数カウンタの値が 0 となる可変表示における先読み演出の実行を制限するようにすることが好ましい。

【0 5 6 7】

（客待ち画面例）

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 が受信すると、画像表示装置 5 にデモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 が表示される客待ちデモ演出が実行される。図 1 1 - 2 8（A）は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

【0 5 6 8】

図 1 1 - 2 8（A）に示すように、このデモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 A と、「デモ映像」の文字と、告知画像 0 6 9 S G 7 0 0 a（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が 1～3 0 0 である場合には、デモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 には、前述した各種画像（味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等）に加えて、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3（本例では、白色態様の特別回数表示）がさらに含まれる。

【0 5 6 9】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない（本例では、救済時短回数カウンタの値が 3 0 0 以下である）ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

【0 5 7 0】

（客待ち画面の変形例）

図 1 1 - 2 8（A）の例では、救済時短回数カウンタの値が 1～3 0 0 である場合に、デモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 に特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 以上の場合と、3 0 0 以下の場合の何れの場合にも、デモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 に特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 が含まれないようにしてもよい。

【0 5 7 1】

例えば、図 1 1 - 2 8（B）に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置 5 にデモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 が表示される。このとき、デモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 A と、「デモ映像」の文字と、告知画像 0 6 9 S G 7 0 0 a（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

【0 5 7 2】

次いで、図 1 1 - 2 8（C）に示すように、新たに始動入賞が発生し、第 1 特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置 5 の画面右下

10

20

30

40

50

部に特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 が表示される。

【0 5 7 3】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数を客待ち状態中に遊技者に報知しないことにより、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない遊技機ばかりが選択されてしまうことを防止し、遊技機の稼働に過度な偏りが生じることを抑制することができる。

【0 5 7 4】

尚、電源投入時における R A M クリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に所定回数（例えば 5 0 回）の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。

【0 5 7 5】

例えば、電源投入時に R A M クリア処理が実行されていない場合に、該電源投入時の救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 以上のときと、3 0 0 以下のときの何れのときにも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、救済時短のみを目的とする遊技者の遊技を抑制することができる。また、電源投入時に R A M クリア処理が実行されている場合に、電断時の救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 以上のときと、3 0 0 以下のときの何れのときにも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、遊技者の遊技の敬遠を抑制することができる。

【0 5 7 6】

このような構成によれば、開店の際の電源投入時に R A M クリア処理が実行されていない場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が少ない遊技機を選択して遊技を行うことを抑制することができる。また、開店の際の電源投入時に R A M クリア処理が実行されている場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が多い遊技機での遊技を敬遠することを抑制することもできる。

【0 5 7 7】

尚、上記の形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が特定値となった場合には、電源投入後から所定回数の可変表示が実行されていないときであっても、可変表示回数表示や特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【0 5 7 8】

例えば、電源投入時に R A M クリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値（例えば 5 0）より少ない特定値（例えば 2 0 以下）である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時に R A M クリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時短回数カウンタの値が特定値（例えば 2 0 以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値となっていないときであっても、特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【0 5 7 9】

（特徴部 0 6 9 S G 変形例 1）

次に、特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 について説明する。図 1 1 - 2 9 は、特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。図 1 1 - 3 0 は、特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【0 5 8 0】

まず、本実施形態における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図 1 1 - 2 9（A 1）に示すように、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）におい

10

20

30

40

50

て図柄の可変表示が停止してから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する（図11-29（A2）参照）。その後、始動入賞が発生すると、デモ画像069SG700を非表示として可変表示を開始する（図11-29（A3）参照）。

【0581】

次に、救済時短到達後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（B1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が0の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始される（図11-29（B2）参照）。

【0582】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像069SG400、069SG401を表示した状態を維持する（図11-29（B3）参照）。

【0583】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（B4）参照）。

【0584】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで（図11-24（B）に示すT6のタイミングで）、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図11-29（B5）参照）。

【0585】

次に、右打ち報知開始後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（C1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が1以上（例えば、1）の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、シャッター画像069SG250よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始されるとともに、第1保留記憶を消化して1回目の可変表示が開始されるため、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像

069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（C2）参照）。

【0586】

その後、1回目の可変表示が終了して第1保留記憶が0になった場合、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（C3）参照）。

【0587】

そして、時短状態Bの制御が開始されてから1回目の可変表示において図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約3000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（C4）参照）。

【0588】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき2回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図11-29（C5）参照）。

【0589】

このように、特徴部069SG変形例1においては、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間においては、客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行することで、右打ち報知画像069SG400や右打ち報知画像069SG400よりも大きく表示される右打ち報知画像069SG401の表示が消えることがないため、図11-29（A2）に示すように、デモ画像069SG700が表示されることで、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【0590】

また、本変形例では、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において、CPU103が客待ちデモ表示指定コマンドを送信しないことで客待ちデモ演出の実行を制限するようにしてもよい。

【0591】

次に、救済時短に到達したときの客待ち画面への移行に関する演出動作例のさらに他の変形例について説明する。

【0592】

図11-30（D1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときにおいて、保留記憶数が0の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始される（図11-30（D2）参照）。

【0593】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止して時短状態Bに制御されて

10

20

30

40

50

から、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約3000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行するとともに、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示する（図11-30（D3）参照）。

【0594】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-30（D4）参照）。

【0595】

尚、図11-30（D3）に示すように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行しているときに、遊技者が打球操作ハンドル30のタッチリングに触れたタイミングで、デモ画像069SG700を非表示として客待ちデモ演出を終了し、図11-30（D2）に示す右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示し、その後1回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を開始するようにしてもよい。

【0596】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図11-30（D5）参照）。

【0597】

このように、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において、デモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行可能としてもよいが、デモ画像069SG700とともに右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示することで右打ち報知を実行してもよい。このように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する制御については、通常状態と共通とすることで処理負担を軽減する一方で、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を画像表示装置5の画面右下部に表示することで、遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【0598】

また、例えば、デモ画像069SG700の手前側に右打ち報知画像069SG400よりも大きい右打ち報知画像069SG401を重複して表示するなど、右打ち報知画像069SG400をデモ画像069SG700よりも視認性が高い状態で表示するようにしてもよい。

【0599】

（特徴部069SG変形例2）

次に、特徴部069SG変形例2について説明する。図11-31は、特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図11-32は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図11-33は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図11-34は、特徴部069SG変形例2としての表示処理を示すフローチャートである。

【0600】

上記実施の形態では、図11-13及び図11-14に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ069SG132の点灯・消灯と、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが

10

20

30

40

50

、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯を行う処理や、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行う処理は、特別図柄停止処理外にて実行してもよい。また、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄通常処理にて実行し、救済時短に到達したときに救済時短決定フラグをオン状態にする形態を例示したが、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄停止処理にて実行して救済時短決定フラグを用いずに右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯・消灯と、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を行うようにしてもよい。

【０６０１】

例えば、特徴部０６９ＳＧ変形例２としての図１１－３１に示すように、遊技制御タイマ割込み処理においてＣＰＵ１０３は、遊技用乱数更新処理（ステップＳ２４）の実行後に右打ちランプ０６９ＳＧ１３２を点灯・消灯するための設定処理や、演出制御基板１２への右打ちＬＥＤ点灯通知コマンド・右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信処理を含む表示処理（ステップ０６９ＳＧＳ２４Ａ）を実行するとともに、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）の実行後に表示処理にて行った設定処理に従って右打ちランプ０６９ＳＧ１３２を点灯・消灯する表示制御処理（ステップ０６９ＳＧＳ２６Ａ）を実行すればよい。

【０６０２】

特徴部０６９ＳＧ変形例２では、前述した表示処理（ステップ０６９ＳＧＳ２４Ａ）や表示制御処理（ステップ０６９ＳＧＳ２６Ａ）を実行するために、ＣＰＵ１０３は、図１１－３２及び図１１－３３に示す特別図柄停止処理を実行する。

【０６０３】

図１１－３２及び図１１－３３に示す特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、大当たりフラグがセットされている場合は、図１１－１３及び図１１－１４に示す特別図柄停止処理と同様に、ステップ０６９ＳＧＳ１３１～ステップ０６９ＳＧＳ１３５の処理を実行する。そして、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯開始や右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ０６９ＳＧＳ１３８及びステップ０６９ＳＧＳ１３９の処理を実行した後に、後述する時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態の記憶をクリアし（ステップ０６９ＳＧＳ１３９ａ）、ステップ０６９ＳＧＳ１４０の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【０６０４】

一方で、ＣＰＵ１０３は、大当たりフラグがセットされていない場合は、ステップ０６９ＳＧＳ１３１～ステップ０６９ＳＧＳ１３３の処理を実行した後に、そのときの時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態を特定し、これら時短フラグＡ及び時短フラグＢの状態を更新記憶する（ステップ０６９ＳＧＳ１６０）。また、確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１６１）。確変フラグがセットされている場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６１；Ｙｅｓ）はステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進み、確変フラグがセットされていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６１；Ｎｏ）は、更に救済時短回数カウンタの値が既に０であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１６２）。

【０６０５】

救済時短回数カウンタの値が既に０である場合、つまり、既に時短状態Ｂである場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６２；Ｙｅｓ）はステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進み、救済時短回数カウンタの値が０ではない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６２；Ｎｏ）は、救済時短回数カウンタの値を－１し（ステップ０６９ＳＧＳ１６３）、該値を－１した後の救済時短回数カウンタの値が０となったか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ１６４）。

【０６０６】

救済時短回数カウンタの値が０となっていない場合（ステップ０６９ＳＧＳ１６４；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６９ＳＧＳ１４１～ステップ０６９ＳＧＳ１４５の処理を実行した後に、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯終了や右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ０６９ＳＧＳ１５２の処理を実行した後に、ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｅに進む。

【0607】

また、救済時短回数カウンタの値が0となった場合（ステップ069SGS164；Yes）、CPU103は、ステップ069SGS172～ステップ069SGS174の処理を実行した後、右打ちランプ069SG132の点灯開始や右打ちLED開始通知コマンドの送信を実行することなく、可変表示結果が大当たりとなることなく可変表示回数が1100回に到達したことを示す特定回数到達情報を、図示しない外部出力端子からホール管理用コンピュータ等に向けて出力する回数を示す特定回数到達情報出力回数カウンタに特定数（例えば、4）をセットするとともに、該特定回数到達情報の1回あたりの出力期間を示す特定回数到達情報出力期間タイマをセットしてステップ069SGS174Eに進む（ステップ069SGS174C、ステップSGS174D）。

10

【0608】

尚、CPU103は、次の割込み時の情報出力処理（ステップS23）において、特定回数到達情報出力期間タイマにセットされた期間に亘る特定回数到達情報の出力を、特定回数到達情報出力回数カウンタにセットされた回数実行すればよい。

【0609】

そして、CPU103は、ステップ069SGS174Eにおいて、次の割込み時に表示処理（ステップ069SGS24A）内にて右打ちランプ069SG132の点灯・消灯や右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を実行するための移行フラグをセットした後、ステップ069SGS175の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

20

【0610】

また、図11-34に示すようにCPU103は、表示処理において、先ず、移行フラグがセットされているか否か、つまり、前回の割込み時に可変表示結果がはずれとなる特別図柄停止処理が実行されたか否かを判定する（ステップ069SGS181）。移行フラグがセットされていない場合（ステップ069SGS181；No）は表示処理を終了し、移行フラグがセットされている場合（ステップ069SGS181；Yes）は、該移行フラグをクリアするとともに（ステップ069SGS182）、記憶されている時短フラグA及び時短フラグBの状態と現在の時短フラグAと時短フラグBの状態を比較し（ステップ069SGS183）、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態（セットされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS184）。

30

【0611】

時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bに制御された場合（ステップ069SGS184；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の点灯設定を行うとともに、演出制御基板12に対して右打ちLED点灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS185、ステップ069SGS186）。

【0612】

また、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化していない場合（ステップ069SGS184；No）は、更に時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態（クリアされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS187）。時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化していない場合（ステップ069SGS187；N）は表示処理を終了し、時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bから通常状態に制御された場合（ステップ069SGS187；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の消灯設定を行うとともに演出制御基板12に対して右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS188、ステップ069SGS189）。

40

【0613】

尚、CPU103は、表示制御処理（ステップ069SGS16A）において、ステップ069SGS185の点灯設定またはステップ069SGS188の処理の消灯設定に

50

従って右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 や時短ランプ 0 6 9 S G 1 3 4 の点灯・消灯を実行すればよい。

【0 6 1 4】

更に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 から右打ち LED 点灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置 5 の画面において右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字の表示を開始し、CPU 1 0 3 から右打ち LED 消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置 5 の画面中央部における右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。

【0 6 1 5】

（特徴部 0 6 9 S G 変形例 3）

上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が 1 ～ 3 0 0 である場合に、画像表示装置 5 の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

【0 6 1 6】

まず、図 1 1 - 3 5（A）及び（B）における演出構成は、図 1 1 - 2 1（A）及び（B）に示した可変表示回数表示及び特別回数表示（白色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図 1 1 - 3 5（C）及び（D）における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図 1 1 - 2 1（C）に示した特別回数表示（赤色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0 6 1 7】

図 1 1 - 3 5（C）に示すように、救済時短回数カウンタの値が 1 1 ～ 3 0 であるときに、救済時短示唆演出における第 1 段階が実行されると、第 1 示唆画像（本例では、背景画像の上部 1 / 4 の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 に関連した第 1 示唆画像 0 6 9 S G 8 0 0 A）が第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 に重畳表示される。第 1 示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第 1 示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第 1 示唆画像 0 6 9 S G 8 0 0 A を含む第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 として表示されている。

【0 6 1 8】

次いで、図 1 1 - 3 5（D）に示すように、救済時短回数カウンタの値が 1 ～ 1 0 であるときに、救済時短示唆演出における第 2 段階が実行されると、第 2 示唆画像（本例では、背景画像の上部 1 / 2 の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 に関連した第 2 示唆画像 0 6 9 S G 8 0 0 B）が第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 に重畳表示される。第 2 示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第 2 示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第 2 示唆画像 0 6 9 S G 8 0 0 B を含む第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 として表示されている。

【0 6 1 9】

本実施の形態では、救済時短示唆演出による示唆画像（第 1 示唆画像、第 2 示唆画像）を含む背景画像は、特別図柄の可変表示が実行されていないときも画像表示装置 5 に背景画像として表示される。このように、特別図柄の可変表示の実行有無にかかわらず画像表示装置 5 の画面上に表示されているインターフェイス画像の表示態様を、救済時短回数カウンタの値に応じて異ならせることによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆可能であるとともに、興趣を向上できる。

【0 6 2 0】

尚、本例では、インターフェイス画像を変化させる画像として、救済時短到達時のシャ

10

20

30

40

50

ッター画像に関連する示唆画像（第1示唆画像、第2示唆画像）を背景画像に重畳表示させる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短到達時のシャッター画像に関連しない画像を背景画像に重畳表示させてもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値に応じて表示領域や表示色が異なるエフェクト画像を重畳表示させるようにしてもよく、救済時短回数カウンタの値が21以上のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域（例えば、画面の25%）であり表示色が青色であるが、救済時短回数カウンタの値が20以下のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域よりも広い第2領域（例えば、画面の50%）となり表示色が赤色となるようにしてもよい。

【0621】

（各種演出の説明）

次に、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出について、図11-36～図11-50に基づいて説明する。図11-36は、各種演出の内容を説明するための図である。図11-37は、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図11-38は、同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図11-39は、保留変化予告の演出動作例を示す図である。図11-40は、図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。図11-41は、エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。図11-42は、（A）～（D）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。図11-43は、（A）～（F）は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-44は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図11-45は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図11-46は、（A）はリーチ予告実行決定テーブル、（B）～（E）はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-47は、（A）～（D）はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。図11-48は、（A）～（D）は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。図11-49は、（A）～（D）は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。図11-50は、（A）～（C）は遊技状態別の特徴を説明するための図である。

【0622】

図11-36に示すように、演出制御用CPU120は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出として、カウントダウン予告と、保留変化予告と、図柄チャンス目予告と、エフェクト表示予告と、を実行可能である。

【0623】

また、演出制御用CPU120は、可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、可動体予告と、キャラクタ予告と、リーチ予告と、ボタン予告と、を実行可能である。

【0624】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、当否ボタン演出と、可動体演出と、を実行可能である。

【0625】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートの終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートにて事後演出を実行可能である。

【0626】

また、演出制御用CPU120は、特別状態としての確変状態、時短状態A、時短状態Bのいずれかの制御が開始されるときに、状態開始表示を表示することにより各遊技状態の制御の開始を報知する突入演出を実行可能である。

【0627】

（先読み予告演出）

次に、先読み予告演出について説明する。本実施の形態では、図6におけるステップS

10

20

30

40

50

101の始動入賞判定処理において、CPU103は、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶されるとともに、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドが送信される。

【0628】

演出制御用CPU120は、図10の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、主基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する先読み予告演出種別（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」のいずれにするか及び各種予告の演出パターン）とを決定する。

【0629】

尚、本実施の形態は、先読み予告演出の実行は、保留記憶数が「4」であることを条件に決定されるようにしているが、保留記憶数が「4」以外である場合にも決定可能としてもよい。また、実行する先読み予告演出の種別は、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告のうちいずれか1つに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の予告を同時に実行可能としてもよい。

【0630】

「カウントダウン予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（以下、ターゲット保留ともいう）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示を開始するごとに、「3」→「2」→「1」→「0」といったカウントダウンを実行する演出である。

【0631】

本実施の形態では、カウントダウン予告の演出パターンは、カウントダウンを「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンの順に高くなる（期待度：「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」で終了）。

【0632】

例えば、図11-37（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、カウントダウン予告の実行、及び「0」で終了するパターンが決定された場合、当該可変表示が終了した後（図11-37（B）参照）、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dと、「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示され（図11-37（C）参照）、当該可変表示が終了する（図11-37（D）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dとは異なるキャラクタ画像069SG100Cと、「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示され（図11-37（E）参照）、当該可変表示が終了する（図11-37（F）参照）。

【0633】

次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100D、069SG100Cとは異なるキャラクタ画像069SG100Aと、「1」を示すカウントダウン表示069SG413と、が表示され（図11-38（G）参照）、当該可変表示が終了する（図11-38（H）参照）。次いで、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100D～069SG100Aとは異なるキャラクタ画像069SG100Bと、「0」を示すカウントダウン表示069SG414と、が表示され（図11-3

8 (I) 参照)、カウントダウン予告が終了する。

【0634】

尚、特に図示しないが、「3」のパターンが決定された場合は、図11-37(C)でキャラクタ画像069SG100Dと「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「2」のパターンが決定された場合は、図11-37(E)でキャラクタ画像069SG100Cと「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「1」のパターンが決定された場合は、図11-38(G)でキャラクタ画像069SG100Aと「1」を示すカウントダウン表示069SG413と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了する。

10

【0635】

また、カウントダウンの演出パターンは任意であり、5種類以上の演出パターンが設定されていてもよい。また、「3」以外の数字からカウントダウンを開始可能としてもよい。また、「0」→「1」→「2」→「3」といったようにカウントアップとしてもよい。

【0636】

「保留変化予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶(ターゲット保留)の可変表示において大当りになるか否かが報知されるまでに、該ターゲット保留の保留表示の表示色を変化させる演出である。

【0637】

本実施の形態では、保留変化予告の演出パターンは、保留表示の表示色が最終的に「青色」になるパターン、「緑色」になるパターン、「赤色」になるパターン、「金色」になるパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、保留表示の表示色の変化態様(例えば、始動入賞時、保留記憶消化時、ターゲット保留の可変表示期間などいずれのタイミングで変化させるかや、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど)については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる(期待度:「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」)。

20

【0638】

例えば、図11-39(A)に示すように、始動入賞の発生に伴い、保留変化予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、保留変化予告の対象となったターゲット保留の保留表示が白色にて表示された後、当該可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」に変化し(図11-39(B)参照)、可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」から「赤色」に変化し(図11-39(C)参照)、可変表示が終了する。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示(例えば、スーパーリーチ変動パターン)が開始される。

30

【0639】

尚、保留変化予告の演出パターン数は任意であり、5種類以上のパターンを有していてもよい。また、保留変化は、上記のように色が変化するものだけでなく、キャラクタやアイテムなどに変化するようにしてもよい。

40

【0640】

「図柄チャンス目予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶(ターゲット保留)の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示において、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」または「奇数図柄の組合せ」で停止表示される演出である。

【0641】

本実施の形態では、図柄チャンス目予告の演出パターンは、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」(例えば、「264」など)で停止表示されるパターンと、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」(例えば、「135」など)で停止表示されるパターンとがあり、可変表

50

示結果に基づいて、はずれ図柄を「偶数図柄の組合せ」と「奇数図柄の組合せ」のいずれにするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成する後述する台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【0 6 4 2】

例えば、図 1 1 - 4 0 (A) に示すように、始動入賞の発生に伴い、図柄チャンス目予告の実行及び演出パターンが決定された場合、当該可変表示が終了して、次の可変表示から図柄チャンス目予告を開始する。

【0 6 4 3】

はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」に決定され、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「青色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「2 4 6」の偶数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「青色」で表示される（図 1 1 - 4 0 (B 1) (B 2) 参照）。一方、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」で台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「赤色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「3 7 5」の奇数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が「赤色」で表示される（図 1 1 - 4 0 (C 1) (C 2) 参照）。

【0 6 4 4】

尚、本実施の形態では、飾り図柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 と、数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 と、から構成される。台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 は、数字表示部 0 6 9 S G 0 5 1 に表示される「1」～「9」の数字の周囲を囲むように略四角形状に形成され、所定の表示色（例えば、白色など）にて表示されており、全ての数字（「1」～「9」）に共通な表示態様とされている。

【0 6 4 5】

尚、図柄チャンス目予告の演出パターン数は任意であり、図柄の組合せ数や台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 の表示色などは 5 種類以上のパターンを有していてもよい。尚、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 には、キャラクタ画像や装飾画像などが表示されていてもよい。また、例えば、数字（「1」～「9」）各々に対応した個別のキャラクタ画像が表示されていてもよい。

【0 6 4 6】

「エフェクト表示予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示が開始されるときに、画像表示装置 5 の表示画面における可動体 3 2 の下方領域にエフェクト画像が表示される演出である。

【0 6 4 7】

本実施の形態では、エフェクト表示予告の演出パターンは、エフェクト画像が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、エフェクト画像の表示色の変化態様（例えば、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【0 6 4 8】

例えば、図 1 1 - 4 1 (A) に示すように、始動入賞の発生に伴い、エフェクト表示予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、当該可変表示が終了し（図 1 1 - 4 1 (B) 参照）、次の可変表示が開始された後（図 1 1 - 4 1 (C) 参照）、飾り図柄が

10

20

30

40

50

停止表示されたときに、画像表示装置 5 の表示画面における可動体 3 2 の下方領域に「青色」のエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 が表示される（図 1 1 - 4 1（D）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときにエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 が非表示となり（図 1 1 - 4 1（E）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置 5 の表示画面における可動体 3 2 の下方領域に「赤色」のエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 が表示される（図 1 1 - 4 1（F）参照）。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときにエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 が非表示となる（図 1 1 - 4 1（G）参照）。

【0649】

尚、エフェクト表示予告の演出パターン数は任意であり、5 種類以上の演出パターンを有していてもよい。また、期待度に応じてエフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 の大きさを異ならせるようにしてもよい。また、エフェクト画像 0 6 9 S G 4 2 0 は可変表示の終了時だけでなく、可変表示の開始時やそれ以外の期間に表示されるようにしてもよい。

【0650】

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 が、ステップ S 1 6 1 の先読み予告設定処理において、主基板 1 1 から受信した情報に基づいて、RAM 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合に実行する先読み予告演出種別と、を決定する際に用いる先読み予告演出種別決定テーブル A ~ D について説明する。図 1 1 - 4 2 は、（A）は通常状態にて用いる予告演出種別決定テーブル A、（B）は確変状態にて用いる予告演出種別決定テーブル B、（C）は時短状態 A にて用いる予告演出種別決定テーブル C、（D）は時短状態 B にて用いる予告演出種別決定テーブル D である。尚、以下において、各種演出種別決定用の乱数値として 0 ~ 9 9 の乱数値が用いられる。

【0651】

図 1 1 - 4 2（A）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル A では、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に 5 0 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 1 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 1 0 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 1 5 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 1 5 個の判定値が割り当てられている。

【0652】

図 1 1 - 4 2（B）に示すように、遊技状態が確変状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル B では、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に 6 0 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 5 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 5 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 1 5 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 1 5 個の判定値が割り当てられている。

【0653】

図 1 1 - 4 2（C）に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル C では、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に 4 0 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 2 0 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表

示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に10個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に10個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に10個の判定値が割り当てられている。

【0654】

図11-42(D)に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に30個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に100個の判定値が割り当てられている。

【0655】

このように、先読み予告演出は、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」の割合が、通常状態、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に高くなる。つまり、確変状態において最も実行されやすく、時短状態Bにおいては実行されない（最も実行されにくい）。また、「カウントダウン予告」は、時短状態A及び時短状態Bにおいて実行されない予告とされ、「保留変化予告」及び「エフェクト表示予告」は、時短状態Bにおいて実行されない予告とされている。

【0656】

ここで、先読み予告演出種別の決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態（確変状態、時短状態A、時短状態B）で比較する。

【0657】

まず、可変表示結果が「大当たり」である場合における先読み予告演出の実行割合は、確変状態では80%、時短状態Aでは60%、時短状態Bでは30%とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では40%、時短状態Aでは30%、時短状態Bでは0%（非実行）とされている。

【0658】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類（非実行）」とされている。

【0659】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当たり」となる場合に「図柄チャンス目予告」が実行可能とされているだけで、他の先読み予告演出が実行されることはなく、また、可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも先読み予告演出の実行割合が低く、かつ、決定可能な演出種別数が少ない。

【0660】

また、時短状態Bにおいて、先読み予告演出として「図柄チャンス目予告」を実行可能としている。これは、時短状態Bでは、可変表示時間が短い変動パターン（例えば、超短縮非リーチなど）が決定されやすいことで、1の可変表示において先読み演出を実行する場合は時間が短くなるため、例えば、「保留変化予告」などの小さな保留表示領域での色の変化を見逃しやすくなる。また、「カウントダウン予告」は複数の可変表示にて実行されるが、1の可変表示においてカウントを表示する期間が短いためカウントの変化に気が付きにくい。これに対し「図柄チャンス目予告」は、複数の可変表示にて実行されるとともに、飾り図柄と台座部の表示色の変化を飾り図柄の停止表示時に好適に見せることができるため、時短状態Bにおいて実行するに適した先読み予告演出であるといえる。

【0661】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、

10

20

30

40

50

時短状態 B において可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合が、確変状態や時短状態 A において可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合よりも低ければ、時短状態 B において可変表示結果が「はずれ」の場合に先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態や時短状態 A よりも少なければ、時短状態 B において 2 種類以上の先読み予告演出が実行可能とされてもよい。

【0662】

次に、演出制御用 CPU 120 が、実行を決定した先読み予告演出の演出パターンを決定する際に用いる演出パターン決定テーブル A～F について説明する。図 11-43 は、(A) は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブル A、(B) は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブル B、(C) は時短状態 A にて用いる演出パターン決定テーブル C、(D) は時短状態 B にて用いる演出パターン決定テーブル D、(E) は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブル E、(F) は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブル F である。

【0663】

図 11-43 (A) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル A では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 50 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 20 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に 65 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 5 個の判定値が割り当てられている。

【0664】

図 11-43 (B) に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル B では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 50 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 20 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に 65 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「金色」に 5 個の判定値が割り当てられている。

【0665】

図 11-43 (C) に示すように、遊技状態が時短状態 A であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブル C では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に 10 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 70 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に 70 個の判定値が割り当てられており、「緑色」に 20 個の判定値が割り当てられており、「赤色」に 10 個の判定値が割り当てられている。

【0666】

図 11-43 (D) に示すように、遊技状態が時短状態 B であるときに図柄チャンス目予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブル D では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「赤色」に 90 個の判定値が割り当てられ、「金色」に 10 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は「図柄チャンス目予告」は実行されないため、いずれの演出パターンにも判定値は割り当てられていない。

【0667】

また、図 11-43 (E) に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブル E では、

可変表示結果が「大当たり」である場合、「3」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに65個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられている。

【0668】

図11-43(F)に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルFでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「3」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに50個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられている。

【0669】

このように、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告における演出パターンは、期待度が「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなるように設定されている（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。また、カウントダウン予告における演出パターンは、期待度が「3」で終了、「2」で終了、「1」で終了、「0」までの順に高くなるように設定されている（期待度：「3」で終了＜「2」で終了＜「1」で終了＜「0」まで）。

【0670】

ここで、各種予告の演出パターンの決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態（確変状態、時短状態A、時短状態B）で比較する。

【0671】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類（非実行）」とされている。

【0672】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当たり」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとして「赤色」か「金色」の2種類のうちからいずれかが決定可能とされているだけであり、また、可変表示結果が「はずれ」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとしていずれの決定されない（非実行）。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも決定可能な演出パターン数が少ない。

【0673】

（予告演出）

次に、予告演出について説明する。図11-36に示すように、予告演出としての「可動体予告」と、「キャラクタ予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」とは、非リーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおける所定の時期に実行可能とされ、演出制御用CPU120は、図11-44に示す可変表示開始設定処理において、各種予告演出について実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する予告演出の演出パターンとを決定する。

【0674】

「可動体予告」は、可変表示が開始されたときに、可動体 3 2 を上下に振動させることにより大当りに制御されることを示唆する演出である（図 1 1－5 7（A 1）（B 1）参照）。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、上下の振動幅が振動（小）よりも大きい「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

【0 6 7 5】

尚、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 の表示画面上方の原点位置と、表示画面略中央の演出位置と、の間で上下方向に移動可能であり、原点位置から演出位置までは自重により落下可能とされている。可動体予告における振動は、原点位置と、該原点位置と演出位置との間の所定位置との間で可動体 3 2 を上下に振動させる演出とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3 種類以上設定してもよい。

【0 6 7 6】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるまでの期間に所定のキャラクタが出現し、該キャラクタのセリフが表示されるとともに、スピーカ 8 L，8 R から表示されたセリフの音声が出力されることによりリーチ態様となるか否かを煽る演出である（図 1 1－5 7（A 2）（B 2）参照）。リーチ予告の演出パターンは、キャラクタのセリフが「リーチ？」の「セリフ A パターン」と、キャラクタのセリフが「リーチかも！！」の「セリフ B パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「セリフ A パターン」、「セリフ B パターン」のいずれかが決定される。セリフ内容は任意であり、上記以外のセリフとしてもよい。

【0 6 7 7】

尚、キャラクタのセリフパターンは上記に限らず、3 種類以上設定してもよい。また、キャラクタの種別は変わらないが、可変表示結果に応じて複数種類のうちからいずれかのキャラクタを選択可能としてもよい。

【0 6 7 8】

「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である（図 1 1－5 7（A 3～A 5）、（B 3～B 5）参照）。

【0 6 7 9】

具体的には、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、可変表示されている右飾り図柄表示エリア 5 R における停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図 1 1－5 7（A 4）、（B 4）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図 1 1－5 7（A 5）、（B 5）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される。

【0 6 8 0】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「3 3 3」など）のうち一の飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【0 6 8 1】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターンが非リーチまたは SP リーチの場合、後述す

10

20

30

40

50

るステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理において、可変表示結果が大当り表示結果となるか否かにかかわらず、リーチ予告を実行するか否かを抽選により決定し、決定内容に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）をセットする。また、変動パターンが非リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様にはならず、変動パターンがSPリーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様となり、SPリーチ演出が実行される。

【0682】

「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア5Rにおいて左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行される演出である（図11-57（A4）（B4）参照）。具体的には、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

【0683】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン31Bの長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン31Bを連打操作させる「連打パターン」と、プッシュボタン31Bの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、4種類以上設定してもよいし、2種類以下が設定されていてもよい。

【0684】

操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「一撃！」となる。

【0685】

（決め演出）

次に、決め演出について説明する。図11-36に示すように、決め演出は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、SPリーチ演出の終盤にて大当りに制御されるか否かを報知する前に実行される演出（図11-58（C4～C8）、図11-59（A10～D3）、（B7～D3）参照）であり、所定の操作有効期間において実行される「当否ボタン演出」と、「当否ボタン演出」の後に実行される「可動体演出」と、がある。

【0686】

「当否ボタン演出」は、所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出であり、「放せ！！」や「押せ！！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する（図11-58（C4）、図11-59（A8～A10）、（B7）参照）。

【0687】

尚、演出パターンは、ボタンLED62が白色発光し、ボタン画像が白色表示になる「白色パターン」と、ボタンLED62が赤色発光し、ボタン画像が赤色表示になる「赤色パターン」とがあり、後述する「可動体動作パターン決定処理」において、「パターンA-1」、「パターンA-2」、「パターンB-1」、「パターンB-2」が決定された場合は、「白色パターン」が決定され、「パターンB-3」が決定された場合は、「赤色パターン」が決定される。尚、「可動体動作パターン決定処理」によらず、可変表示結果に応じて「白色パターン」、「赤色パターン」のいずれかが決定されるようにしてもよい。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよいし、1種類のみが設定されていてもよい。

【0688】

「可動体演出」は、可動体32を原点位置から演出位置に落下させるか否かにより大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出である。具体的には、「当否ボタン演出」において操作有効期間内に押しボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに実行され、可動体32が原点位置から演出位置に落下した場合には大当り遊技状態に制御されることが報知され、可動体32が原点位置から演出位置に落下しない場合には大当り遊技状態に制御されない、つまり、はずれであることが報知される（図11-58（C6）、図11-59（D1）参照）。

【0689】

尚、可動体32が落下したときは、可動体32に内蔵された可動体LED208や遊技効果ランプ9が所定態様で点灯するとともに、画像表示装置5の表示画面に、敵キャラクタが倒される画像や、可動体32を強調するエフェクト画像などが表示され、可動体32が落下しないときは、可動体LED208や遊技効果ランプ9の点灯、敵キャラクタが倒される画像やエフェクト画像の表示などは実行されない。

【0690】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることがなく、はずれ報知が行われる。

【0691】

（事後演出）

次に、事後演出について説明する。図11-36に示すように、事後演出は、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後の事後演出パートにおいて、該大当り遊技状態において付与される予定出球数が特定可能に報知される演出（図11-60（D4～D10）参照）である。

【0692】

可変表示パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示が開始されてから可変表示結果が報知されるまでの期間であり、事後演出パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示パートの終了後から可変表示が終了するまでの期間とされている。つまり、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間は、可変表示パート期間と事後演出パート期間とを含む。尚、事後演出は、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示において飾り図柄が停止表示された後の図柄確定期間に実行するようにしてもよい。

【0693】

事後演出では、SPリーチ演出にて登場した味方キャラクタ及び敵キャラクタと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を示す予定出球数カウンタ表示と、が表示され、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を加えるごとに予定出球数カウンタ表示が増加していく。次いで、所定の操作有効期間において「押せ！」の文字からなる操作促進表示と、押しボタン31Bを模したボタン画像とが表示され、操作有効期間内に押しボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒し、予定出球数カウンタ表示に所定の数字（例えば、1000または1500など）が表示され、大当り中の予定出球数が報知される。そして、事後演出の終了後、大当り遊技状態が開始される。

【0694】

（突入演出）

次に、突入演出について説明する。図11-36に示すように、突入演出は、「確変突入演出」及び「時短突入演出A」の開始前に実行される「突入導入演出」と、大当り遊技状態の終了後に確変状態の制御が開始されるときに実行される「確変突入演出」と、大当

10

20

30

40

50

り遊技状態の終了後に時短状態 A の制御が開始されるときに実行される「時短突入演出 A」と、低確状態において大当り遊技状態に制御されることなく 900 回の可変表示が実行されたことにより時短状態 B の制御が開始されるときに実行される「時短突入演出 B」と、がある。また、「時短突入演出 B」が実行される救済時短到達変動（救済時短回数カウンタの値が 0 となる場合の可変表示）を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出 B」の実行前に「シャッター演出」（図 11-23（B）（C）、図 11-25（B）（C）参照）が実行される。

【0695】

具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出 A」は、大当り遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出 B」は、時短状態 B の制御の開始条件が成立する 900 回目の可変表示（救済時短到達変動）が終了した後の図柄確定期間（例えば、20 秒など）に実行される。

【0696】

「時短突入演出 A」は、突入導入演出（図 11-63（A）～（C）参照）が実行された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字が表示されることにより、時短状態 A の制御が開始されることを報知する演出である（図 11-63（D）参照）。

【0697】

「確変突入演出」は、突入導入演出（図 11-63（A）～（C）参照）が表示された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である（図 11-63（D）、図 11-64（A1～A4）参照）。

【0698】

「時短突入演出 B」は、突入導入演出（図 11-63（A）～（C）参照）は表示されることなく、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「遊・1100」の文字が表示されることにより、時短状態 B の制御が開始されることを報知する演出である（図 11-63（D）、図 11-64（B1～B4）参照）。

【0699】

また、確変突入演出・時短突入演出 B については、「極」や「遊・1100」の文字を表示した後に「BATTLE RUSH 突入！！」の文字を表示するようにしてもよい。

【0700】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御基板 12 の動作を説明する。図 11-44 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 069SGS271）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 069SGS271；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 069SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0701】

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0702】

また、ステップ069SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない（オフ状態である）場合は（ステップ069SGS271；No）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS273；No）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS273；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ069SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【0703】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

20

【0704】

ステップ069SGS272またはステップ069SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ069SGS275）。尚、変動パターン指定コマンドは、図6に示すコマンド解析処理（S75）において、該変動パターン指定コマンドの受信に応じて変動パターン指定コマンド格納領域に格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、変動パターン指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【0705】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ069SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、表示結果指定コマンド格納領域には、図6に示すコマンド解析処理（S75）において、表示結果指定コマンドの受信に応じて、該受信した表示結果指定コマンドが格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、表示結果指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

30

【0706】

尚、本特徴部069SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として、「7」以外の偶数図柄の複数の組合せ（例えば「222」、「444」、「666」、「888」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が揃いとなる飾り図柄を決定する。

40

【0707】

50

また、図10の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、演出制御用CPU120が前述した図柄チャンス目予告の実行を決定した場合、ターゲット保留の可変表示が開始されるまでの可変表示の停止図柄を、偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せのいずれに決定する。

【0708】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

10

【0709】

次いで、演出制御用CPU120は、コマンド格納領域に救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドが格納されているか否か、つまり、当該変動が救済時短到達変動であるか否かを判定する（ステップ069SGS276A）。救済時短到達変動である場合は（ステップ069SGS276A；Yes）、シャッター演出設定処理を実行し（ステップ069SGS276B）、救済時短到達変動でない場合は（ステップ069SGS276A；No）、ステップ069SGS277に進む。シャッター演出設定処理では、シャッター演出開始待ちタイマに演出開始までの期間が設定され、演出開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応するシャッター演出が開始される。

【0710】

20

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ069SGS277）。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；Yes）、ステップ069SGS283に進む。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンでない場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；No）、リーチ予告実行決定処理を実行する（ステップ069SGS278）。

【0711】

リーチ予告実行決定処理では、例えば、リーチ予告実行決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-46（A）に示すリーチ予告実行決定テーブルを用いてリーチ予告の実行の有無を決定する。

30

【0712】

リーチ予告実行決定テーブルにおいては、図11-46（A）に示すように、「非実行」、「実行」のそれぞれに対して、遊技状態が「通常状態」の場合、「確変状態」の場合、「時短状態A」の場合、「時短状態B」である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図11-46（A）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0713】

具体的には、遊技状態が「通常状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「確変状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態A」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して40個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態B」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して20個の判定値が割り当てられている。

40

【0714】

このように、リーチ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態A＞時短状態B）。

50

【0715】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ予告が20%の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいてリーチ予告は実行されないようにしてもよい。

【0716】

図11-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいては、ステップ069SGS278においてリーチ予告の実行を決定したか否かを判定し（ステップ069SGS279A）、リーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合は（ステップ069SGS279A; No）、ステップ069SGS280に進み、リーチ予告の実行を決定したと判定した場合は（ステップ069SGS279A; Yes）、リーチ予告に対応する演出制御パターン（プロセステーブル）を選択した後（ステップ069SGS279B）、ボタン予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS279C）。

10

【0717】

ボタン予告パターン決定処理では、例えば、ボタン予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-46（B）～（E）に示すように、遊技状態に対応するボタン予告パターン決定テーブルA～Dを用いてボタン予告パターンを決定する。

【0718】

ボタン予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-46（B）～（E）に示すように、「非実行」、「一撃」、「連打」、「長押し」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「リーチはずれ」の場合、「非リーチはずれ」の場合、のそれぞれに異なる判定値が、図11-46（B）～（E）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

20

【0719】

具体的には、図11-46（B）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して15個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して15個の判定値が割り当てられている。

30

【0720】

また、図11-46（C）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して15個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して15個の判定値が割り当てられている。

40

【0721】

また、図11-46（D）に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判

50

定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0722】

また、図11-46(E)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

【0723】

このように、ボタン予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

【0724】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、リーチ予告の実行割合が低いとともに、リーチ予告の実行された場合でも、ボタン予告は実行されることはない。

【0725】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、リーチ予告が実行されてもボタン予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるボタン予告の実行割合よりも低い割合でボタン予告を実行可能としてもよい。

【0726】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、リーチ予告においてボタン予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はボタン予告を実行しないようにしてもよい。

【0727】

また、大当たりやリーチはずれの場合、遊技者に一度の操作を促す「一撃」のパターンが実行されることはあるが、実行割合は極めて低く、また、遊技者に所定の操作有効期間にわたり操作を促す「連打」や「長押し」操作、つまり、遊技者に一度の操作を促す「一撃」操作に比べて操作が煩わしい「連打」や「長押し」操作が促進されることはない。

【0728】

図11-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいてリーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合（ステップ069SGS279A；No）、またはステップ069SGS279Cにてボタン予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、キャラクタ予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS280）。キャラクタ予告パターン決定処理では、キャラクタ予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-47（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応するキャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dを用いてキャラクタ予告パターンを決定する。

【0729】

キャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-47（A）～（D）

10

20

30

40

50

に示すように、「非実行」、「セリフ A（リーチ?）」、「セリフ B（リーチかも!!）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図 11-47（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0730】

具体的には、図 11-47（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブル A では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「セリフ A」に対して 30 個の判定値が割り当てられ、「セリフ B」に対して 50 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「セリフ A」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「セリフ B」に対して 10 個の判定値が割り当てられている。

10

【0731】

また、図 11-47（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブル B では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「セリフ A」に対して 30 個の判定値が割り当てられ、「セリフ B」に対して 50 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「セリフ A」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「セリフ B」に対して 10 個の判定値が割り当てられている。

20

【0732】

また、図 11-47（C）に示すように、遊技状態が「時短状態 A」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブル C では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「セリフ A」に対して 30 個の判定値が割り当てられ、「セリフ B」に対して 50 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して 80 個の判定値が割り当てられ、「セリフ A」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「セリフ B」に対して 10 個の判定値が割り当てられている。

【0733】

また、図 11-47（D）に示すように、遊技状態が「時短状態 B」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブル D では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して 90 個の判定値が割り当てられ、「セリフ B」に対して 10 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して 95 個の判定値が割り当てられ、「セリフ A」に対して 5 個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して 100 個の判定値が割り当てられている。

30

【0734】

このように、キャラクタ予告は、通常状態を除く 3 つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B）。

40

【0735】

特に時短状態 B の場合、保留記憶数が「0」のときに可変表示結果が「はずれ」の場合は、非リーチまたは S P リーチの変動パターンが決定されるが、いずれの変動パターンの可変表示においてキャラクタ予告は実行されることはない。

【0736】

尚、本実施の形態では、時短状態 B において保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、キャラクタ予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態 A において保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるキャラクタ予告の実行割合よりも低い割合でキャラクタ予告を実行可能としてもよい。

50

【0737】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、キャラクター予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はキャラクター予告を実行しないようにしてもよい。

【0738】

図11-44に戻り、ステップ069SGS280においてキャラクター予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ069SGS281A）。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない場合、つまり、非リーチの変動パターンである場合は（ステップ069SGS281A；No）、ステップ069SGS282に進む。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS281A；Yes）、可動体動作パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS281B）。

【0739】

可動体動作パターン決定処理では、可動体動作パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-48（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応する可動体動作パターン決定テーブルA～Dを用いて可動体動作パターンを決定する。

【0740】

可動体動作パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-48（A）～（D）に示すように、可動体予告が非実行で、可動体演出（決め演出）で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-3」、可動体予告が非実行で、決め演出の可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-3」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-48（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0741】

具体的には、図11-48（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0742】

また、図11-48（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0743】

また、図11-48（C）に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当り」の場合につい

ては、「パターンA-1」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。
【0744】

また、図11-48(D)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「パターンA-1」に対して90個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して100個の判定値が割り当てられている。

10

【0745】

このように、可変表示結果が大当たりである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、可動体予告と可動体演出との双方が実行される「パターンA-2」、「パターンA-3」の実行割合は、確変状態及び時短状態Aの方が時短状態Bよりも高い。一方、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンA-1」の実行割合は、時短状態Bの方が確変状態及び時短状態Aよりも高い。

【0746】

また、可変表示結果がはずれである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、可動体予告のみが実行される「パターンB-2」、「パターンB-3」の実行割合は、確変状態及び時短状態Aの方が時短状態B（非実行）よりも高い。

20

【0747】

つまり、時短状態Bの場合、確変状態及び時短状態Aに比べて可動体予告の実行割合が低くなっている（可動体予告の実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

【0748】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてスーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示が決定された場合、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンA-1」の実行割合は90%の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいてスーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示が決定された場合の「パターンA-1」の実行割合よりも高ければ、90%以下でもよい。また、時短状態Bにおいてスーパーリーチ大当たり変動パターンの可変表示が決定された場合の実行割合は100%でもよい。

30

【0749】

図11-44に戻り、ステップ069SGS281Aにおいて変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない、つまり、非リーチの変動パターンであると判定した場合（ステップ069SGS281A;No）、演出制御用CPU120は、可動体予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS282）。可動体予告パターン決定処理では、可動体予告パターン決定用乱数（0~99）を抽出するとともに、図11-49(A)~(D)に示すように、遊技状態に対応する可動体予告パターン決定テーブルA~Dを用いて可動体予告パターンを決定する。

40

【0750】

可動体予告パターン決定テーブルA~Dにおいては、図11-49(A)~(D)に示すように、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-49(A)~(D)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0751】

具体的には、図11-49(A)に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合に

50

については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0752】

また、図11-49（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

10

【0753】

また、図11-49（C）に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して20個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

20

【0754】

また、図11-49（D）に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、スーパーリーチ変動パターンしか決定されないため、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」に対していずれも判定値が割り当てられていない。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合に非リーチ変動パターンが決定された場合は、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

【0755】

このように、可動体予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態A＞時短状態B）。

30

【0756】

特に時短状態Bの場合、非リーチの変動パターンが決定された場合、保留記憶数が「0」のときも含め、可動体予告は実行されることはない。

【0757】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、可動体予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合における可動体予告の実行割合よりも低い割合で可動体予告を実行可能としてもよい。

40

【0758】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告が非実行の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告を実行可能としてもよい。

【0759】

尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクター予告パターン決定処理、可動体予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマア

50

ップしたタイミングで対応する予告が開始される。

【0760】

図11-44に戻り、ステップ069SGS277において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ069SGS281Bの可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ069SGS282の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ069SGS283において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ069SGS284）。

【0761】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L，8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセステータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0762】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L，8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ069SGS285）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L，8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0763】

尚、この実施例では、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0764】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ069SGS286）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ069SGS287）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にして（ステップ069SGS288）、処理を終了する。

【0765】

（可変表示中演出処理）

次に、図11-45は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップ069SGS301，ステップ069SGS302，ステップ069SGS303）。また、演出制御用CPU120は、各種の演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出等を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがオン状態である（予告演出の実行中である）場合には（ステップ069SGS304

10

20

30

40

50

； Y）、各種の演出処理を実行する（ステップ 069SGS305）。演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ 069SGS305 の演出処理を実施することなく、ステップ 069SGS306 に進む。

【0766】

ステップ 069SGS306 において演出制御用 CPU120 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ 069SGS307）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ 069SGS308）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ 069SGS309a）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ 069SGS309b）。

【0767】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ 069SGS310）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ 069SGS310； Y）、演出制御用 CPU120 は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から 30ms 経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAM の所定領域に書き込む（ステップ 069SGS311）。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部 123 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ 069SGS312）。

【0768】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ 069SGS310； N）、ステップ 069SGS312 の実行後、演出制御用 CPU120 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ 069SGS313）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなければ（ステップ 069SGS313； No）、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 069SGS314）。確定コマンド受信フラグがオン状態でなければ（ステップ 069SGS314； No）、当該処理を終了する。

【0769】

ステップ 069SGS313 において可変表示時間タイマがタイマアウトしている場合（ステップ 069SGS313； Yes）、またはステップ 069SGS314 において確定コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 069SGS314； Yes）、右打ち LED 点灯開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 069SGS315）。右打ち LED 点灯開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 069SGS315； Yes）、右打ち LED 069SG031 の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像 069SG400、069SG401 などを表示して右打ち報知を開始した後（ステップ 069SGS316）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S173）に応じた値に更新し（ステップ 069SGS319）、当該処理を終了する。

【0770】

また、右打ち LED 点灯開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ 069SGS315； No）、右打ち LED 点灯終了コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 069SGS317）。右打ち LED 点灯終了コマンド受信

10

20

30

40

50

フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS317；Yes）、右打ちLED069SG031の点灯を終了するとともに、右打ち報知画像069SG400などを非表示として右打ち報知を終了した後（ステップ069SGS318）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。また、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS317；No）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新し（ステップ069SGS319）、当該処理を終了する。

【0771】

尚、特に詳細な図示はしないが、ステップ069SGS315～ステップ069SGS318までの処理を実行した後は、確定コマンド受信フラグに基づく図柄確定指定コマンドから特定される図柄確定期間が経過してから演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する。

【0772】

また、可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【0773】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ069SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【0774】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図11-50に基づいて説明する。図11-50は、（A）は遊技状態別の変動動作例を示す図、（B）は遊技状態別の演出動作例を示す図、（C）は時短状態Bの特徴を説明するための図である。

【0775】

まず、図11-50（A）に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「A1」～「A5」の内容について比較する。

【0776】

<項目A1>

CPU103が選択可能なはずれ変動パターンの数について、「時短状態B」では、図11-8（A）（B）に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合に「超短縮非リーチ」と「SPリーチD」の「2個」であり、「確変状態」では、図11-6（A）（B）に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチA」、「非リーチA」、「SPリーチC」、「SPリーチD」の「4個」であり、「時短状態A」では、図11-7（A）（B）に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチ」、「非リーチ」、「SPリーチE」の「3個」である。

【0777】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4個）よりも少ない。

10

20

30

40

50

【0778】

尚、CPU103が決定可能なはずれ変動パターン数は、時短状態B、時短状態A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態のうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【0779】

<項目A2>

CPU103が決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態B」では、図11-8(A)(B)に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約7.54秒 $\{(7s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 7.54$ 、保留記憶数が1~3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.205秒 $\{(1.5s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 2.205$ である。ここで、時短状態Bが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2~1100回の可変表示は保留記憶数が1~3となると仮定すると、時短状態Bにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.2秒 $\{(7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985\}$ となる。

【0780】

「確変状態」では、図11-6(A)(B)に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約8.2秒 $\{(7s \times 95) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 8.2$ 、保留記憶数が1~3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.8秒 $\{(3s \times 85) + (7s \times 10) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 4.8$ である。ここで、確変状態が開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2~110回の可変表示は保留記憶数が1~3となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.83秒 $\{(8.2 + (4.8 \times 109)) \div 110 = 4.83\}$ となる。

【0781】

「時短状態A」では、図11-7(A)(B)に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約9.15秒 $\{(7s \times 95) + (50s \times 5)\} \div 100 = 9.15$ 、保留記憶数が1~3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約5.55秒 $\{(3s \times 90) + (7s \times 5) + (50s \times 5)\} \div 100 = 5.55$ である。ここで、時短状態Aが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2~110回の可変表示は保留記憶数が1~3となると仮定すると、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約5.58秒 $\{(9.15 + (5.55 \times 109)) \div 110 = 5.58\}$ となる。

【0782】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.2秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約5.58秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約4.83秒）よりも少ない。

【0783】

また、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約7.54秒）は、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約9.15秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約8.2秒）よりも少ない。

【0784】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 1～3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2.205 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5.55 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4.8 秒）よりも少ない。

【0785】

項目（A1）（A2）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

10

【0786】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていけば、上記時間は種々に変更可能である。

【0787】

<項目 A3>

CPU103 が選択可能な大当り変動パターンの数について、「時短状態 B」では、図 11-8（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に「SPリーチ D」の「1 個」であり、「確変状態」では、図 11-6（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に最大で「SP非経由」、「SPリーチ C」、「SPリーチ D」の「3 個」であり、「時短状態 A」では、図 11-7（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に最大で「SP非経由」、「SPリーチ E」の「2 個」である。

20

【0788】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない。

【0789】

尚、CPU103 が決定可能な大当り変動パターンの数は、時短状態 B、時短状態 A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

30

【0790】

<項目 A4>

CPU103 が決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態 B」では、図 11-8（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 40 秒となる。

【0791】

「確変状態」では、図 11-6（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 51.1 秒 $\{((22s \times 5) + (55s \times 80) + (40s \times 15)) \div 100 = 51.1\}$ であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 51.1 秒となる。

40

【0792】

「時短状態 A」では、図 11-7（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 62.8 秒 $\{((22s \times 5) + (55s \times 95)) \div 100 = 62.85\}$ となる。

【0793】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 40 秒）は、「時

50

短状態 A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 62.8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 51.1 秒）よりも少ない。

【0794】

項目（A3）（A4）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0795】

尚、大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていけば、上記時間は種々に変更可能である。

【0796】

<項目 A5>

CPU103 が決定する非リーチはずれ変動パターンの決定割合について、「時短状態 B」では、図 11-8（A）（B）に示すように、保留記憶数が 0、1～3 の場合は 95 % であり、「確変状態」では、図 11-6（A）（B）に示すように、保留記憶数が 0、1～3 の場合は 80 % であり、「時短状態 A」では、図 11-7（A）（B）に示すように、保留記憶数が 0、1～3 の場合は 70 % である。

【0797】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97 %）は、「時短状態 A」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95 %）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95 %）よりも高い。

【0798】

項目（A5）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0799】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は、時短状態 B が 97 %、確変状態及び時短状態 A がともに 95 % で、時短状態 B、確変状態及び時短状態 A の順に低くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B（例えば、97 %）、確変状態（例えば、95 %）、時短状態 A（例えば、94 %）の順に低くなってもよいし、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より高くなっていけば、上記割合は種々に変更可能である。

【0800】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は 97 % である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は 100 %、つまり、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合リーチ変動パターンを決定しないようにしてもよい。

【0801】

また、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチ A」）と、「時短状態 A」及び「確

10

20

30

40

50

変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチA」と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0802】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0803】

次に、図11-50（B）に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「B1」～「B10」の内容について比較する。

【0804】

<項目B1>

保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンの可変表示における大当たり示唆演出としての「可動体予告」、「キャラクタ予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-49（D）に示すように、「可動体予告」の実行割合は0%（非実行）、図11-47（D）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は0%（非実行）であり、「確変状態」では、図11-49（B）に示すように、「可動体予告」の実行割合は40%、図11-47（B）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は30%であり、「時短状態A」では、図11-49（C）に示すように、「可動体予告」の実行割合は30%、図11-47（C）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は20%である。

【0805】

つまり、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない。

【0806】

項目（B1）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が0のときに決定可能な変動パターン（例えば、短縮非リーチ以外の「非リーチ」や「SPリーチ」）の可変表示において、可動体予告やキャラクタ予告によりいたずらに煽られることがないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0807】

詳しく説明すると、確変状態、時短状態A、時短状態Bの制御が開始される場合、それまでは通常状態での左打ち遊技を行っていたため、第1保留記憶に保留記憶が記憶されていることはあっても、第2保留記憶に保留記憶がないことが考えられる。つまり、初当りで確変状態や時短状態Aが開始されるときや、900回の可変表示の実行により時短状態Bの制御が開始されるときは、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐために、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ変動パターンは、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が25秒や40秒のSPリーチなど）が決定される割合が高い。そして、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターンが決定された場合、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行可能となる。

【0808】

しかし、時短状態Bの制御が開始される場合、遊技者は、これまでの長い遊技期間において様々なはずれ予告が実行されてきた可能性が高いため、時短状態Bにおいてもさらに「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されてしまうと煩わしさを与えてしまうため

10

20

30

40

50

、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を非実行としている。

【0809】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない形態を例示したが、例えば、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合の方が、「確変状態」や「時短状態 A」における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合よりも低くなるようにすることが好ましい。

10

【0810】

また、保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときに「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行される割合は、時短状態 B における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合が、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0811】

また、時短状態 B では、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当り変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B においては「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

20

【0812】

また、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい。このようにすることで、時短状態 B においては「リーチ予告」や「ボタン予告」が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【0813】

また、可変表示結果にもとづいて、第 1 示唆演出（例えば、セリフ A や振動（小））と、該第 1 示唆演出が実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い第 2 示唆演出（例えば、セリフ B や振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であることで、時短状態 B においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

30

【0814】

＜項目 B 2＞

可変表示結果がはずれの場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数について、「時短状態 B」では、図 11-42（D）に示すように、いずれも決定しないので「0 個」であり、「確変状態」では、図 11-42（B）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「4 個」であり、「時短状態 A」では、図 11-42（C）に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「3 個」である。

40

【0815】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0 個）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4 個）よりも少ない。

【0816】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演

50

出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数が0個である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、1種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【0817】

また、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

10

【0818】

<項目B3>

可変表示結果がはずれの場合における「先読み予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-42(D)に示すように、いずれも実行しないので「0%」であり、「確変状態」では、図11-42(B)に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合は「40%」であり、「時短状態A」では、図11-42(C)に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合「30%」である。

【0819】

20

つまり、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、0%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30%）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い。

【0820】

項目(B2)(B3)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示では、決定可能な先読み予告演出の種別数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Bを提供することができる。

30

【0821】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が0%、つまり、先読み予告を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、先読み予告を実行可能としてもよい。

【0822】

また、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

40

【0823】

また、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第1先読

50

み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0%、図11-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10%、図11-43（C）参照）よりも低いことで、時短状態Bでは第1先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0824】

また、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図11-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、50～70%、図11-43（C）参照）よりも高いことで、時短状態Bでは第2先読み予告演出が実行されやすいので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0825】

また、時短状態A及び確変状態において演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0826】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0827】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態A及び確変状態双方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0828】

<項目B4>

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-46（E）に示すように、大当りの場合は「10%」、はずれの場合は「5%」であり、「確変状態」では、図11-46（C）に示すように、大当りの場合は「80%」、リーチはずれの場合は「30%」であり、「時短状態A」では、図11-46（D）に示すように、大当りの場合は「80%」、はずれの場合は「20%」である。尚、これら実行割合は「リーチ予告」が実行される場合の割合である。

【0829】

つまり、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで10%、はずれで5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで30%）よりも低い。

【0830】

項目（B4）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り

10

20

30

40

50

遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1の可変表示において遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出であるボタン予告の実行回数が少ないので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0831】

また、本実施の形態では、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態A」や「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」においてボタン予告を実行しない（実行割合0%）としてもよい。

【0832】

また、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態A」や「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0833】

＜項目B5＞

ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態B」では、図11-46（E）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「10%」、リーチはずれの場合は「5%」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当り、はずれの場合は「0%（非実行）」である。

【0834】

「確変状態」では、図11-46（C）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均で「10%」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均で「20%」である。

【0835】

「時短状態A」では、図11-46（D）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均「7.5%」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均で「17.5%」である。

【0836】

つまり、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。

【0837】

また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当り、はずれで0%）は、「確変状態」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで20%）よりも低いとともに、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで17.5%）よりも低い。

【0838】

項目（B5）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、操作有効期間に亘って遊技者がプッシュボタン31Bを操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0839】

尚、本実施の形態では、演出制御用CPU120は、「時短状態B」において、「一撃

10

20

30

40

50

パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態 B」における「一撃パターン」の決定割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における「一撃パターン」の決定割合よりも低ければ、「一撃パターン」を実行可能としてもよい。

【0840】

また、時短状態 B において、可変表示結果が大当たりである場合に演出制御用 CPU 120 により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、10%）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5%）よりも高いことで、時短状態 B において「ボタン予告」が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。

10

【0841】

また、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態 B において「一撃」パターンが実行される割合（例えば、10%）は、時短状態 A や確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低い、時短状態 B において「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態 A や確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B において動作促進演出が実行される場合は「一撃」パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

20

【0842】

また、時短状態 A や確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態 B において「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間）ことで、「ボタン予告」の実行期間を時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【0843】

また、演出制御用 CPU 120 は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となる押しボタン 31B がフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態 A や確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態 B において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましく、このようにすることで、開発コストを低減できるとともに、「ボタン予告」が実行されることを好適に報知することができる。

30

【0844】

<項目 B6>

大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としての「可動体予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態 B」では、図 11-49 (D) に示すように、大当たり、はずれの場合は 0%（非実行）であり、「確変状態」では、図 11-49 (B) に示すように、大当たりの場合は 90%、はずれの場合は 40%であり、「時短状態 A」では、図 11-49 (C) に示すように、大当たりの場合は 90%、はずれの場合は 30%である。

40

【0845】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 0%、はずれ 0%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 90%、はずれ 30%）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 90%、はずれ 40%）よりも低い。

【0846】

項目 (B6) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり

50

遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御されることが示唆される可動体予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0847】

また、本実施の形態では、「時短状態B」における1の変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が0%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、)は、「時短状態B」における1の変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における1の変表示あたりの「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、「時短状態B」において「可動体予告」を実行可能としてもよい。

10

【0848】

また、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Bにおいて「可動体予告」が実行される割合(例えば、0%)は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Aや確変状態において「可動体予告」が実行される割合(例えば、90%)よりも低い、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Bにおいて「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Aや確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Aと確変状態と時短状態Bとで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【0849】

20

また、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Bにおいて「振動(小)」パターンが実行される割合(例えば、0%)は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Aや確変状態において「振動(小)」パターンが実行される割合(例えば、30%)よりも低い、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Bにおいて「振動(小)」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当りである場合に時短状態Aや確変状態において「振動(小)」パターンが実行される割合(例えば、30%)よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Aと確変状態と時短状態Bとで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【0850】

<項目B7>

30

可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「キャラクタ予告」の1の変表示あたりの実行割合について、「時短状態B」では、図11-47(D)に示すように、大当りの場合は10%、はずれの場合は5%であり、「確変状態」では、図11-47(B)に示すように、大当りの場合は80%、はずれの場合は30%であり、「時短状態A」では、図11-47(C)に示すように、大当りの場合は80%、はずれの場合は20%である。

【0851】

つまり、「時短状態B」における1の変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当り10%、はずれ5%)は、「時短状態A」における1の変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当り80%、はずれ20%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当り80%、はずれ30%)よりも低い。

40

【0852】

また、可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「リーチ予告」の1の変表示あたりの実行割合について、図11-46(A)に示すように、「時短状態B」では20%であり、「確変状態」では50%であり、「時短状態A」では40%である。

【0853】

つまり、「時短状態B」における1の変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、20%)は、「時短状態A」における1の変表示あたりの「リーチ予告」の実行

50

割合（例えば、40%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50%）よりも低い。

【0854】

項目（B7）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、リーチが成立するか否かが煽られるリーチ予告やボタン予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0855】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」における1の変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態A」や「可動体予告」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」における1の変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合を0%、つまり、実行しないようにしてもよい。また、「時短状態B」における1の変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態A」や「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0856】

<項目B8>

演出制御用CPU120が1の変表示において実行可能な「可動体予告」と「可動体演出」との可動体動作パターンとして、「可動体予告」と「可動体演出」とを実行する「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」と、「可動体予告」を実行せず、「可動体演出」のみを実行する「パターンA-1（第2演出実行パターン）」と、があるものにおいて、可変表示結果が大当りである場合における「パターンA-1」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-48（D）に示すように90%であり、「確変状態」では、図11-48（B）に示すように20%であり、「時短状態A」では、図11-48（C）に示すように10%である。

【0857】

つまり、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い。

【0858】

項目（B8）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された場合は、可動体32が落下することにより大当りが報知される可動体演出が実行される前に、可動体予告においていたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0859】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合は、「時短状態A」や「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合を0%、つまり、実行しないようにしてもよい。

【0860】

また、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、80~90%）は、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当りである場合に「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、10%）よりも高いことで、時短状態Aや確変状態では、可動体32が動作するか否かに注目させて興趣を向上させることができる。

【0861】

また、時短状態Bにおける「可動体演出」の実行頻度（例えば、約10%）は、時短状態Aや確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、80～90%）よりも低いことで、時短状態Bではいたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0862】

<項目B9>

演出制御用CPU120が、SPリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図11-60に示すように「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」とで共通である。

10

【0863】

項目（B9）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当り遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態Aと確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0864】

また、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当りである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である（図11-59（D1）参照）ことで、開発コストを低減させることができる。

20

【0865】

また、時短状態Aや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、時短状態Bにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンドD300に基づいて実行される発光制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0866】

また、時短状態Aや確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおける「事後演出」に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンドS300に基づいて実行される振動制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

30

【0867】

<項目B10>

演出制御用CPU120が、時短制御が開始されるときに、特別状態開始表示としての突入画像069SG470（例えば、「BATTLE RUSH 突入!!」の文字など）を表示することにより時短制御の開始を報知する特別状態開始演出としての「突入演出」について、確変状態の制御が開始されるときは、確変突入演出において突入画像069SG470を表示し、時短状態Bの制御が開始されるときに、時短突入演出Bにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときに表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473B（例えば、「遊・1100」の文字など）が表示される（図11-63（D）、図11-64（A4）（B4）参照）。

40

【0868】

項目（B10）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、突入演出においては、確変状態の制御が開始されるときと共通の突入画像069SG470だけでなく、確変状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示である遊タイム用画像069SG473

50

A、069SG473Bが表示されるため、時短状態Bの開始を盛り上げることができる。
【0869】

また、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。このようにすることで、「突入演出」を好適に実行することができる。

【0870】

次に、図11-50(C)に示すように、「時短状態B」と、「確変状態」及び「時短状態A」との違いについて説明する。

【0871】

<項目C1>

図11-50(A)に示す各項目A1~A5にて説明したように、CPU103が決定可能なはずれ変動パターンや大当たり変動パターンの数は、時短状態Bの場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態Bの場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態Bの場合が最も高い。よって、時短制御が行われる「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」各々における1の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態Bが最も高速であり、確変状態が中速、時短状態Aが低速である。

【0872】

このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態B、確変状態及び時短状態Aのうち、確変状態及び時短状態Aは、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態を経由して制御されるものであるのに対し、時短状態Bは、低確状態において大当たりが発生することなく所定回数（例えば、900回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。

【0873】

また、確変状態や時短状態Aは、時短制御が実行される可変表示回数が第1回数（例えば、110回）であるのに対し、時短状態Bは、時短制御が実行される可変表示回数が第1回数よりも多い第2回数（例えば、1100回）である。

【0874】

つまり、確変状態や時短状態Aなどの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当たりを期待して待つことができる遊技状態であるのに対し、時短状態Bの場合は、大当たりがなく遊技者にとって不利な状態で長期間にわたる遊技を経て制御され、かつ、時短制御の可変表示回数が確変状態や時短状態Aよりも多い時短状態であることを考慮して、上記のように変動効率を高めることにより無駄な打球数を少なくして投資を抑えつつ、演出を楽しむことよりも、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当たりを引き当てることを優先することを特徴とすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【0875】

<項目C2>

また、図11-50(B)に示す各項目B1~B10にて説明したように、前述した各種予告演出の実行割合は、時短状態Bが最も低く、確変状態が最も高く、時短状態Aが中となっている。

【0876】

つまり、時短状態Bに制御されるまでの長期間にわたる遊技において、様々な予告演出が実行されては、はずれ続けていることで、遊技者はかなり気が滅入っている可能性が高いため、時短状態Bにおいては予告演出の実行割合が他の遊技状態よりも低くなることで、はずれ演出による遊技者の遊技意欲の低下を好適に防止できる。

【0877】

<項目C3>

このように、時短状態Bは、同じように時短制御が行われる他の確変状態や時短状態Aに比べて、変動効率が高く、かつ、予告演出により煽られる機会が少なくなることで、追

10

20

30

40

50

加投資や遊技意欲の低下を抑えつつ、好適に可変表示を消化して大当りを待つことを特徴とする遊技状態である。

【0878】

より詳しくは、時短状態Bは、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）などは他の確変状態や時短状態Aと共通である一方で、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を他の確変状態や時短状態Aよりも短縮させることで変動効率を高めつつ、各種演出の実行頻度を低下させていることで、演出性よりも変動効率を優先させた時短状態である。

【0879】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0880】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0881】

また、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Bでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態Bを提供することができるとともに、時短状態Aでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【0882】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、2個）は、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、4個）よりも少ないことで、時短状態Bでは決定可能なはずれ変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能なはずれ変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【0883】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0884】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0885】

また、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間

10

20

30

40

50

の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態 A に制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態 B では確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態 B を提供することができるとともに、時短状態 A では制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【0886】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な大当り変動パターン（例えば、1 個）は、時短状態 A において決定可能な大当り変動パターン（例えば、2 個）よりも少なく、時短状態 A において決定可能な大当り変動パターン（例えば、2 個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターン（例えば、3 個）よりも少ないことで、時短状態 B では決定可能な大当り変動パターン（例えば、3 個）を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能な大当り変動パターン（例えば、3 個）を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

10

【0887】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0888】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

20

【0889】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP 非経由）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP 非経由）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

30

【0890】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP 非経由）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、SP 非経由）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0891】

また、本実施の形態では、時短状態 B では、演出制御用 CPU120 が実行可能な各種演出の実行割合が確変状態や時短状態 A よりも低くなる形態を例示したが、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り 100 回や 50 回など）以下になったときに、演出制御用 CPU120 が実行可能な各種演出の実行割合を、通常状態において演出制御用 CPU120 が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、1 の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低い、時短状態 B における実行割合よりも低くなるようにしてもよい（1 の演出の実行割合；通常状態（残り回数 101 回以上）＞通常状態（残り回数 100 回以下）＞時短状態 B）。

40

【0892】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り 100 回や 50 回など）以下

50

になったときに、上記項目 A 1～A 5、B 1～B 10 の内容が、時短状態 B に対応する内容に変化するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B に制御されるまでの煩わしさを抑制することができる。

【0893】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が特定回数（例えば、残り 50 回や 10 回など）以下となる期間において可変表示結果が大当たりとなる場合に、期待度が低い演出（例えば、SP リーチ演出 A や、弱パターンの予告演出など）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【0894】

（図柄の可変表示態様）

次に、飾り図柄及び小図柄の可変表示態様について、図 11-51～図 11-55 に基づいて説明する。図 11-51 は、（A）は確変状態、時短状態 A のはずれ短縮非リーチ変動パターン、（B）は時短状態 B のはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。図 11-52 は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 11-53 は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 11-54 は、時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図 11-55 は、SP リーチ E、SP リーチ D の演出動作例である。

【0895】

本実施の形態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R にて可変表示される各飾り図柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示部 069SG051 と、数字表示部 069SG051 よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部 069SG052 と、から構成される。一方、画像表示装置 5 の表示画面左上の表示領域 5 SL に表示される左小図柄、中小図柄、右小図柄は、それぞれ飾り図柄よりも小さく表示される「1」～「9」の数字のみから構成される。飾り図柄及び小図柄は、特別図柄の可変表示に同期して可変表示される。

【0896】

飾り図柄の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R における変動パターン（例えば、非リーチ系のはずれ変動パターンなど）の可変表示態様は、通常状態、確変状態・時短状態 A である場合と、時短状態 B である場合と、で異なっている。以下、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系のはずれ変動パターン（短縮非リーチ A、非リーチ A を含む）に基づく飾り図柄の可変表示態様について、図 11-51（A）のタイミングチャートに基づいて、図 11-52 及び図 11-53 を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図 11-52 では、確変状態における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【0897】

図 11-51（A）に示すように、確変状態、時短状態 A における短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミング t_{a1} では、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R の飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図 11-52（A）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「低速」で開始されてから所定時間が経過したタイミング t_{a2} で「中速」になり、さらに所定時間が経過したタイミング t_{a3} で最高速度である「高速」になった後は、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミング t_{a1} から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

【0898】

次いで、可変表示の終了が近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリア 5 C の順に、飾り図柄の可変表示速度が「中速」→「低速

10

20

30

40

50

」になる。そして、左飾り図柄表示エリア 5 L に所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t a 4$ で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 11-52（B）参照）。次いで、台座表示部 069SG052 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 11-52（C）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示される（図 11-52（D）参照）。

【0899】

次に、右飾り図柄表示エリア 5 R に所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t a 5$ で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 11-52（E）参照）。次いで、台座表示部 069SG052 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 11-52（F）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示される（図 11-52（G）参照）。

【0900】

次に、中飾り図柄表示エリア 5 C に所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t a 6$ で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 11-53（H）参照）。次いで、台座表示部 069SG052 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 11-53（I）参照）、元の大きさに戻ったタイミング $t a 6$ で飾り図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止表示される（図 11-53（J）参照）。尚、特に詳細な図示はしないが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、仮停止表示されてから図柄確定指定コマンドの受信に基づいて停止表示されるまで仮停止表示態様（例えば、揺動態様など）で表示される。

【0901】

そして、中飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄が停仮止表示されたタイミング $t a 6$ から所定時間が経過したタイミング $t a 7$ （図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図 11-53（K）参照）。このように、3 個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミング $t a 7$ で、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた 3 つの飾り図柄が同時に停止表示される。

【0902】

そして、小図柄が停止表示されたタイミング $t a 7$ から図柄確定期間（例えば、0.5 ms）が経過したタイミング $t a 8$ にて、次の可変表示が開始可能となる。

【0903】

次に、時短状態 B における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様を、図 11-51（B）のタイミングチャートに基づいて、図 11-54 を参照しながら説明する。尚、時短状態 B における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図 11-54 では、時短状態 B における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【0904】

図 11-51（B）に示すように、時短状態 B における超短縮非リーチのはずれの可変表示の開始タイミング $t b 1$ では、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図 11-54（A）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「中速」で開始されてから所定時間が経過したタイミング $t b 2$ で最高速度である「高速」になった後、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミング $t b 1$ から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

【0905】

次いで、可変表示の終了が近づくと、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C 各々の飾り

図柄の可変表示速度が同時に（一斉に）「中速」になり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C にて飾り図柄が同時に（一斉に）仮停止表示されたタイミング t b 3 で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 11-54（B）参照）。尚、飾り図柄の可変表示速度は「高速」から「中速」を経ずに「低速」になってもよい。次いで、台座表示部 069SG052 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）は行われず、各飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t b 3 から所定時間が経過したタイミング t b 4（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図 11-54（C）参照）。このように、3 個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミング t b 4 で、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた 3 つの飾り図柄が同時に停止表示される。

10

【0906】

そして、小図柄が停止表示されたタイミング t b 4 から図柄確定期間（例えば、0.5 ms）が経過したタイミング t b 5 にて、次の可変表示が開始可能となる。

【0907】

また、本実施の形態では、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が加速時や減速時において「中速」となる期間は、時短状態 B と確変状態と時短状態 A とで共通であるが、時短状態 B の場合の方が確変状態、時短状態 A の場合よりも短くなるようにしてもよい。また、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が「高速」となる期間は、時短状態 B の場合の方が確変状態、時短状態 A の場合よりも短い、時短状態 B と確変状態と時短状態 A とで共通であってもよい。

20

【0908】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄の停止表示態様が、時短状態 B と確変状態と時短状態 A とで共通（左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態 A とにおいては、左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示する一方で、時短状態 B においては、左、中、右の飾り図柄が上下方向に異なる位置に停止表示されるなど、時短状態 B における飾り図柄の停止表示態様が確変状態や時短状態 A における飾り図柄の停止表示態様と異なるようにしてもよい。

【0909】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄の可変表示態様が、時短状態 B と確変状態と時短状態 A とで共通（上下方向に可変表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態 A とにおいては、上下方向に可変表示する一方で、時短状態 B においては左右方向に可変表示されたり、あるいは、飾り図柄の可変表示が表示領域 5 SR などに縮小表示され、表示画面においては味方キャラクタや敵キャラクタなどによる特別演出が継続して表示されるなど、時短状態 B における可変表示態様が確変状態や時短状態 A における可変表示態様と異なるようにしてもよい。

30

【0910】

このように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態 B の方が、確変状態、時短状態 A よりも短い（t b 1 ~ t b 2 < t a 1 ~ t a 3）。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

40

【0911】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることが

50

できる。

【0912】

尚、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cのうち1の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

10

【0913】

また、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため3回であり、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため1回である。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【0914】

また、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

20

【0915】

また、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない。よって、確変状態、時短状態Aにおいては特定動作表示で演出効果を高める一方で、時短状態Bにおいては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

【0916】

また、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態Aの場合と時短状態Bとで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

30

【0917】

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い $\{t1(ta6 \sim ta7) > t2(tb3 \sim tb4)\}$ 。よって、時短状態Bにおいてスムーズな可変表示を実現することができる。

【0918】

また、確変状態、時短状態Aにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 $(ta7 \sim ta8)$ と、時短状態Bにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 $(tb4 \sim tb5)$ と、は共通である。よって、飾り図柄が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

40

【0919】

尚、各飾り図柄の特定動作表示は、所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る動作表示である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作態

50

様は上記のものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、特定動作表示では、台座表示部069SG052のみ特定動作表示が行われ、数字表示部069SG051の特定動作表示は行われなため、識別情報の視認性を担保しつつ特定動作表示により演出効果を高めることができるが、台座表示部069SG052とともに数字表示部069SG051も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

【0920】

また、上記では、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が異なってもよい。

10

【0921】

また、時短状態Bにおける飾り図柄について、可変表示開始時と可変表示停止時とで表示位置を異ならせるようにしてもよく、このようにすることで、短い可変表示期間の中でも可変表示を好適に見せることができる。

【0922】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速めるのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様（例えば、黒っぽい態様）に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

20

【0923】

次に、リーチ特定動作表示及び大当たり特定動作表示について、図11-55に基づいて説明する。

【0924】

まず、SPリーチEの大当たり変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図11-55（A）参照）、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示された後（図11-55（B）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が減速表示されるとともに、リーチ予告及びボタン予告が実行され（図11-55（C）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が仮停止表示された場合、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとに仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻るリーチ特定動作表示が行われ（図11-55（D）参照）、可変表示態様がリーチ態様となる（図11-55（E）参照）。

30

【0925】

次いで、特に図示しないが、SPリーチ演出を経て大当たり報知が行われた場合、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-55（F）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当たり特定動作表示が行われてから（図11-55（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図11-55（H）参照）。

【0926】

40

一方、SPリーチDの大当たり変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図11-55（I）参照）、リーチ態様が表示されることなく、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-55（F）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当たり特定動作表示が行われてから（図11-55（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図11-55（H）参照）。

【0927】

このように、SPリーチE変動パターンの場合、可変表示態様がリーチ態様となるときに飾り図柄を特定動作させるリーチ特定動作表示と、飾り図柄を予め定められた大当たり組

50

合せとなる確定飾り図柄で停止表示するときに該飾り図柄を特定動作させる第2特定動作表示と、が実行可能であり、リーチを経由するSPリーチEの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないSPリーチDの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される。よって、時短状態Bにおいて実行可能なSPリーチDにおいては、いたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0928】

尚、本実施の形態では、図11-55(I)に示すように可変表示が開始された後、リーチ態様が表示されることなく、図11-55(F)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が開始されてから予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されるまでに、遊技者による操作を介することなく、可動体32が落下する「可動体演出」が実行されるようにしてもよい。

【0929】

(非リーチはずれ変動パターンの表示態様)

次に、非リーチはずれ変動パターンについて比較する。図11-56は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図11-57は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。尚、以下においては、飾り図柄が停止表示されるときに実行される特定動作表示の詳細な動作例については省略する。

【0930】

図11-56に示すように、短縮系の非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Bにて決定可能な「超短縮非リーチ」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される(図11-56(A1)参照)。飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示される(図11-56(A2)参照)。一方、確変状態、時短状態Aにて決定可能な「短縮非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される(図11-56(B1)参照)。次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示され(図11-56(B2)参照)、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が停止表示され(図11-56(B3)参照)、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停止表示される(図11-56(B4)参照)。

【0931】

このように短縮系の非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態Aでは、可変表示時間が「3秒」の短縮非リーチAであり、飾り図柄が左、右、中の順に停止表示されるのに対し、時短状態Bでは、可変表示時間が「1.5秒」の超短縮非リーチであり、飾り図柄が左、右、中ともに同時に停止表示される。

【0932】

次に、図11-57に示すように、非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、確変状態にて決定可能な「非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される。このとき、可動体32が上下動する「可動体予告」が実行されることがある(図11-57(A1)参照)。次いで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像069SG100Cと、例えば「リーチ？」などの文字からなるセリフ表示069SG431とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある(図11-57(A2)参照)。

【0933】

次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示された後(図11-57(A3)参照)、右飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄が減速表示される「リーチ予告」と、押しボタン31Bを模したボタン画像069SG441と、例えば「長押し！」などの操作促進表示069SG442とが表示されて押しボタン31Bの操作を促進す

る「ボタン予告」が実行されることがある（図 11-57（A4）参照）。その後、右飾り図柄表示エリア 5 R に左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され（図 11-57（A5）参照）、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図 11-57（A6）参照）。

【0934】

また、時短状態 A にて決定可能な「非リーチ A」（図 11-57（B1）～（B6）参照）は、確変状態にて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（図 11-57（A1）～（A6）参照）と流れは同様であるため、説明は省略する。

【0935】

一方、時短状態 B にて決定可能な「非リーチ A」では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図 C1 参照）、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する（図 11-57（C2）参照）。

【0936】

このように非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態 A、時短状態 B とで、可変表示時間が「7 秒」で共通であるが、確変状態、時短状態 A では、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が高いのに対し、時短状態 B では、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が確変状態や時短状態 A である場合に比べて低い（または実行されない）。

【0937】

（SPリーチ変動パターンの表示態様）

次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図 11-58 は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図 11-59 は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図 11-60 は、スーパーリーチ変動パターンにおける事後演出の演出動作例を比較する図である。

【0938】

以下、図 11-58 及び図 11-59 に基づいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態 A にて決定可能な「SPリーチ E」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 11-58（A1）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像 069SG100C と、例えば「リーチかも！！」の文字などからなるセリフ表示 069SG431 とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図 11-58（A2）参照）。

【0939】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる（図 11-58（A3）参照）。尚、特に図示しないが、リーチ態様となるときに、「リーチ予告」や「ボタン予告」などが実行されることがある。

【0940】

次いで、キャラクタ画像と「SPリーチ演出 E」といった文字表示とからなるリーチタイトル画像 069SG440 が表示される（図 11-58（A4）参照）。また、このとき、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置 5 の表示画面の右上部に設けられた表示領域 5 SR に縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像 069SG100C と敵キャラクタのキャラクタ画像 069SG100X とが対決する「バトル演出」が開始される（図 11-58（A5）参照）。

【0941】

次いで、バトル演出が開始されてから所定時間が経過し、最後の対決になる（図 11-59（A6）（A7）参照）。ここでは、プッシュボタン 31B を模したボタン画像 069SG451 と、例えば「チャージ開始！」などの操作促進表示 069SG452 と、ゲージ表示 069SG453 とが表示され、プッシュボタン 31B の長押し操作を促進する

操作促進演出としての「当否ボタン演出」が実行される（図11-59（A8）参照）。尚、操作促進表示069SG452が表示される操作有効期間内において遊技者による長押し操作が検出された場合、ゲージ表示069SG453のレベルが増加する（図11-59（A9）参照）。

【0942】

また、当否ボタン演出の演出期間内ないし直前の期間においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451を表示する前に、事前演出（例えば、光がボタン画像069SG451を表示する位置に集まってくる集光演出など）を実行可能としてもよい。また、このような事前演出は、時短状態Bにおいては実行されないようにすることが好ましい。

【0943】

次いで、操作促進表示069SG452を開始してから所定時間（例えば、5秒）が経過したときに、操作促進表示069SG452の表示が「放せ！！」に変更されてプッシュボタン31Bの操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示069SG453により操作開放用操作時間が表示される（図11-59（A10）参照）。そして、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作の開放が検出されたタイミング、または押圧操作の開放が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃したことを表す画像069SG455が表示されるとともに、可動体32が原点位置から中間位置付近まで落下する（図11-59（A11）参照）。

【0944】

次いで、可変表示結果が大当りの場合は可動体演出が実行され、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す画像及び可動体32を強調するためのエフェクト画像からなる可動体演出画像069SG456が表示されるとともに、可動体32が原点位置から演出位置まで落下した後（図11-59（D1）参照）、敵キャラクタが倒されて味方キャラクタがバトルに勝利したことを示す報知画像069SG457が表示され（図11-59（D2）参照）、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果が大当りとなったことが報知される（図11-59（D3）参照）。

【0945】

大当りが報知された場合、図11-60に示すように、背景画像が第5背景画像069SG350に切り替え表示され、キャラクタ画像069SG100Cと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示069SG460と、が表示されて事後演出が開始される（図11-60（D4）参照）。

【0946】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示069SG461（例えば、「+50」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されるカウンタ値に加算されていく（図11-60（D5）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「300」）になったときに、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示069SG452と、残り操作有効期間を示すゲージ表示069SG453とが表示され、プッシュボタン31Bの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図11-60（D6）参照）。

【0947】

次いで、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示069SG460のカウンタ値が可変表示され（図11-60（D7）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図11-60（D8）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示069S

10

20

30

40

50

G 4 6 0 が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6 R 大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「7 5 0」など）が停止表示される（図 1 1 - 6 0（D 9）参照）。

【0 9 4 8】

大当り A または大当り B（6 R 大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御され、大当り C（1 0 R 大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1 5 0 0」など）に更新表示された後（図 1 1 - 6 0（D 1 0）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【0 9 4 9】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体 3 2 も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタが倒されずに味方キャラクタがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される（図 1 1 - 5 9（D 4）参照）。

【0 9 5 0】

図 1 1 - 5 8 に戻って、確変状態にて決定可能な「S P リーチ C」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 1 1 - 5 8（B 1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図 1 1 - 5 8（B 2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図 1 1 - 5 8、5 0（A 3 ~ A 7）と同様の演出が行われた後（図 1 1 - 5 8、5 0（B 3 ~ B 6）参照）、図 1 1 - 5 9（A 8 ~ A 9）の演出が行われることなく、図 1 1 - 5 9（A 1 0 ~ A 1 1）と同様の演出が行われる（図 1 1 - 5 9（B 7 ~ B 8）参照）。そして、図 1 1 - 5 9（D 1 ~ D 3）及び図 1 1 - 6 0（D 4 ~ D 1 0）の演出が行われる。

【0 9 5 1】

図 1 1 - 5 8 に戻って、時短状態 B にて決定可能な「S P リーチ D」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 1 1 - 5 8（C 1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図 1 1 - 5 8（C 2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図 1 1 - 5 8（A 4）演出が行われることなく、図 1 1 - 5 8（A 5）と同様の演出が行われた後（図 1 1 - 5 8（C 3）参照）、図 1 1 - 5 9（A 8 ~ A 9）の演出が行われることなく、図 1 1 - 5 9（A 1 0 ~ A 1 1）と同様の演出が行われる（図 1 1 - 5 9（C 4 ~ C 5）参照）。そして、前述した図 1 1 - 5 9（D 1 ~ D 3）及び図 1 1 - 6 0（D 4 ~ D 1 0）の演出が行われる。

【0 9 5 2】

（スーパーリーチ大当り変動パターンの制御動作例）

次に、S P リーチ E、C、D の大当り変動パターンの制御動作例について、図 1 1 - 6 1 に基づいて比較する。図 1 1 - 6 1 は、S P リーチ E、C、D における制御動作例を示すタイミングチャートである。

【0 9 5 3】

図 1 1 - 6 1（A）～（C）に示すように、S P リーチ E、C、D は、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パートと、から構成される。可変表示パートでは、可変表示が開始されると、前述した「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」、「ボタン予告」等が実行され、リーチ態様となった後、S P リーチ演出としての「バトル演出」や「ショートバトル演出」が実行される。そして、タイミング t a 1 において「決め演出」において操作促進演出としての「当否ボタン演出」が開始された後、タイミング t a 2 において「可動体演出」が開始される。その後、「バトル演出」や「ショ

10

20

30

40

50

ートバトル演出」の結果が報知された後、タイミング $t a 3$ において予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示され、大当たり特定動作表示（大当たり図柄停止アクション。図 11-55（G）参照）が行われた後、タイミング $t a 4$ において大当たり確定図柄の組合せが仮停止表示されて大当たりとなったことが報知される。その後、タイミング $t a 5 \sim t a 6$ の期間において事後演出が実行される。

【0954】

可変表示パートの可変表示時間（ $t a 0 \sim t a 5$ ）は、時短状態 A において決定可能な S P リーチ E では 50 秒、確変状態において決定可能な S P リーチ C では 40 秒、時短状態 B において決定可能な S P リーチ D では 25 秒である。一方、事後演出パートの時間（ $t a 5 \sim t a 6$ ）は、S P リーチ E、C、D 各々において 15 秒で共通である。

10

【0955】

つまり、時短状態 A 及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50 秒、40 秒）と、時短状態 B の可変表示パートの可変表示時間（25 秒）とは異なる一方で、時短状態 A 及び確変状態の事後演出パートの可変表示時間（15 秒）と、時短状態 B の事後演出パートの可変表示時間（15 秒）とは共通であることで、時短状態 A 及び確変状態と時短状態 B とで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、事後演出パートを共通化することで開発コストを低減させることができる。

【0956】

また、時短状態 A 及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50 秒、40 秒）と、時短状態 B の可変表示パートの可変表示時間（25 秒）とは異なる一方で、時短状態 A 及び確変状態の大当たり特定動作表示の表示時間（ $t a 3 \sim t a 4$ ）と、時短状態 B の大当たり特定動作表示の表示時間（ $t a 3 \sim t a 4$ ）とは共通であることで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、大当たり特定動作表示の表示時間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

20

【0957】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間（ $t a 1 \sim t a 2$ ）は、S P リーチ C、D とで共通とされ、S P リーチ E のみが異なっている。

【0958】

また、表示制御部 123 は、V R A M 領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置 5 に表示するための画像データ（表示データ）として生成し、表示画像作成領域の画像データ（表示データ）をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体 32 やプッシュボタン 31 Bなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンド D X X X、S X X X など（「X」は任意の数字））や、可動体 L E D 208 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 12、9 R 1 ~ 9 R 12などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンド B X X X など（「X」は任意の数字））を生成して、演出制御用 C P U 120 に送信する。

30

【0959】

演出制御用 C P U 120 は、上記拡張コマンド D X X X、S X X X を受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体 32 の可動体モータ 207 やプッシュボタン 31 B を振動させる振動モータ 61 の動作制御実行データに基づく動作制御とは別個に、拡張コマンド D X X X、S X X X に対応した動作パターンにて、可動体 32 の可動体モータ 207 やプッシュボタン 31 B を振動させる振動モータ 61 を動作させる動作制御を開始する。

40

【0960】

また、演出制御用 C P U 120 は、上記拡張コマンド B X X X などを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体 L E D 208 のランプ制御実行データに基づく制御とは別個に、拡張コマンド B X X X などに対応した点灯パターン（例えば、特徴部 018 S G における図 13-6（B）に示す発光パターン参照）にて、可動体 L E D 208 を点灯／消灯させる制御を開始する。

50

【0961】

また、これら可動体32やプッシュボタン31Bを動作させるための制御データや、可動体LED208を点灯させるための制御データは、ROM121に記憶されている。

【0962】

ここで、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

10

【0963】

尚、本実施の形態では、可動体32やプッシュボタン31Bなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドDXXX、SXXXなど（「X」は任意の数字））と、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドBXXXなど（「X」は任意の数字））とは別個に生成される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「可動体演出」などにおいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンドB000に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の点灯／消灯制御と、可動体32やプッシュボタン31Bなどの可動体用制御と、が実行されるようにしてもよい。つまり、共通な制御情報（拡張コマンド）を用いて点灯制御と動作制御とが実行されるようにしてもよい。

20

【0964】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【0965】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して発光させる可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

30

【0966】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

40

【0967】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図11-59（D1）の可動体演出画像069SG456参照）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図11-59（D1）の可動体演出画像069SG456参照）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【0968】

50

(スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較)

次に、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較について、図11-62に基づいて説明する。図11-62は、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとを比較する図である。

【0969】

図11-62に示すように、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間($t_{b0} \sim t_{a4}$)は、非リーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間($t_{b0} \sim t_{b4}$)よりも長い。

【0970】

また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間($t_{b0} \sim t_{b1}$)の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間($t_{b0} \sim t_{b3}$)よりも短いことで、リーチ態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0971】

また、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間($t_{b0} \sim t_{b1}$)の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間($t_{b0} \sim t_{b2}$)よりも短いことで、所定の飾り図柄の可変表示が短い期間で終了するため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0972】

(突入演出)

次に、突入演出の演出動作例について、図11-63及び図11-64に基づいて説明する。図11-63は、(A)～(C)は突入導入演出、(D)は時短突入演出Aの演出動作例を示す図である。図11-64は、(A1)～(A4)は確変突入演出、(B1)～(B4)は時短突入演出Bの演出動作例を示す図である。

【0973】

図11-63(A)～(C)に示すように、「突入導入演出」では、表示画面の中央にエフェクト画像069SG470Aが漸次拡大表示されていくとともに、「BATTLE RUSH 突入!!」を構成する文字画像069SG470Bが、所定数(例えば、1文字)ずつ画像表示装置5の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく。

【0974】

そして、最大表示されるとともに表示色が変化したエフェクト画像069SG470Aと、表示画面の中央に集まった「BATTLE RUSH 突入!!」なる文字からなる文字画像069SG470Bとからなる突入画像069SG470が表示される「時短突入演出A」が行われることで、時短状態Aの制御が開始されることが報知される。

【0975】

また、「確変突入演出」の場合は、図11-63(D)の突入画像069SG470が表示された後、図11-64(A1)に示すように、「極」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する確変用画像069SG471が、突入画像069SG470よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく(図11-64(A2～A3)参照)。

【0976】

そして、突入画像069SG470と、表示画面の左下に最小の大きさと透過率が0%で表示される確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472が表示される「確変突入演出」が行われることで、確変状態の制御が開始されることが報知される

10

20

30

40

50

(図 11-64 (A4) 参照)。

【0977】

また、「時短突入演出 B」の場合は、図 11-63 (A) ~ (C) にて説明した「突入導入演出」は実行されず、時短状態 B の制御の開始条件が成立する 900 回目の可変表示が終了した後の図柄確定期間 (例えば、20 秒など) が開始されたときに、図 11-63 (D) の突入画像 069SG470 が表示された後、図 11-64 (B1) に示すように、「1100」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する遊タイム用画像 069SG473A が、突入画像 069SG470 よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく (図 11-64 (B2~B3) 参照)。

10

【0978】

そして、突入画像 069SG470 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0% で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473A と、「遊」の文字からなる遊タイム用画像 069SG473B と、からなる突入画像 069SG473 が表示される「時短突入演出 B」が行われることで、時短状態 B の制御が開始されることが報知される (図 11-64 (B4) 参照)。

【0979】

このように、時短状態 A の制御が開始されるときに、時短突入演出 A において突入画像 069SG470 を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像 069SG470 と確変用画像 069SG471 とからなる突入画像 069SG472 を表示する一方で、時短状態 B の制御が開始されるときは、時短突入演出 B において、時短状態 A 及び確変状態に突入するときに表示される突入画像 069SG470 と共通の突入画像 069SG470 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 069SG473A、069SG473B を表示する。

20

【0980】

よって、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、時短突入演出 B においては、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときと共通の突入画像 069SG470 だけでなく、確変状態や時短状態 A の制御の開始されるときには表示されない遊タイム用画像 069SG473B が表示されるため、時短状態 B の開始を盛り上げることができる。

30

【0981】

〔実施の形態 2〕

次に、特徴部 069SG における実施の形態 2 について、図 11-65 ~ 図 11-69 に基づいて説明する。図 11-65 は、特徴部 069SG における実施の形態 2 としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。図 11-66 は、特徴部 069SG における実施の形態 2 としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。図 11-67 は、可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。図 11-68 は、SP リーチ D の演出動作例である。図 11-69 は、遊技状態別の特徴を説明するための図である。尚、本実施の形態 2 では、前記実施の形態 1 のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

40

【0982】

図 11-65 は、(A) は時短状態 B (救済時短状態) における保留記憶数が 0 の場合はずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合はずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C) 保留記憶数が 0 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【0983】

図 11-65 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合はずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに 100 個の判定値が割り当てられている。また、図 1

50

1-65 (B) に示すように、保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに100個の判定値が割り当てられている。

【0984】

一方、図11-65 (C) に示すように、保留記憶数が0～3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SPリーチEに10個の判定値が割り当てられ、SPリーチDに90個の判定値が割り当てられている。

【0985】

本実施の形態では、確変状態及び時短状態AにてSPリーチDの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用CPU120は、可変表示演出として前記実施の形態1で説明した「ショートバトル演出」を実行する一方で、時短状態BにてSPリーチDの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用CPU120は、可変表示演出として「ショートバトル演出」ではなく、後述する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する。

【0986】

また、確変状態及び時短状態Aにて決定可能なSPリーチDの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様となった後に「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであるのに対し、時短状態Bにて決定可能なSPリーチDの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様とならずに「即当り演出」または「全回転演出」が実行される非リーチ変動パターンである。

【0987】

次に、図11-66は、図11-44に示された可変表示開始設定処理を示すフローチャートの一部である。本実施の形態では、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理におけるステップS069SGS271～ステップS069SGS276の処理を実行した後、ステップS069SGS277において変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンではないと判定した場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；No）、ステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ069SGS277A～ステップ069SGS277Dの処理を実行する。

【0988】

具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがSPリーチD変動パターンであるか否かを判定し（ステップ069SGS277A）、SPリーチD変動パターンである場合は（ステップ069SGS277A；Yes）、遊技状態は時短状態Bであるか否かを判定する（ステップ069SGS277B）。そして、遊技状態が時短状態Bであると判定した場合は（ステップ069SGS277B；Yes）、可変表示演出パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS277C）。

【0989】

可変表示演出パターン決定処理では、例えば、可変表示演出パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-67に示す可変表示演出パターン決定テーブルを用いて可変表示演出パターンを決定する。

【0990】

可変表示演出パターン決定テーブルにおいては、図11-67に示すように、「即当り演出」、「全回転演出」のそれぞれに対して、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合、「大当りA、B（6R）」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-67に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0991】

具体的には、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合については、「即当り演出」に対して10個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合については、「即

10

20

30

40

50

当り演出」に対して70個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して30個の判定値が割り当てられている。

【0992】

このように、「即当り演出」と「全回転演出」は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態及び時短状態Aである場合は実行されず、時短状態Bである場合にのみ実行可能な可変表示演出とされており、確変状態及び時短状態Aにて決定可能なSPリーチD変動パターンを兼用して実行される。

【0993】

また、大当り種別が「大当りA、B(6R)」の場合における「即当り演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りC(10R)」の場合における「即当り演出」の実行割合よりも高い一方で、大当り種別が「大当りC(10R)」の場合における「全回転演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りA、B(6R)」の場合における「全回転演出」の実行割合よりも高い。つまり、大当り種別が「大当りA、B(6R)」よりも大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数が多く遊技者にとって有利な「大当りC(10R)」の場合は、「即当り演出」よりも「全回転演出」の方が高い割合で実行される。

【0994】

次に、「即当り演出」及び「全回転演出」の演出動作例について説明する。確変状態及び時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様となった後、バトル演出にて味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことにより可変表示結果が大当りであることが報知される「ショートバトル演出」が実行されるが(図11-58~図11-59参照)、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様とならずに可変表示結果が大当りであることが報知される「即当り演出」または「全回転演出」が実行される。

【0995】

「即当り演出」は、図11-65に示すように、SPリーチD大当り変動パターンにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後(図11-68(A1)参照)、所定時間が経過したときに飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される(図11-68(A2)参照)。その後、「決め演出」において、プッシュボタン31Bを模したボタン画像、「押せ!!」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進演出が実行されることなく、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す可動体演出画像069SG456が表示されるとともに、可動体32が原点位置から中間位置付近まで落下する「可動体演出」が実行される(図11-68(A3)参照)。そして、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定飾り図柄が再度仮停止表示される(図11-68(A4)参照)。その後、事後演出パートにおいて、図11-60(D4~D10)にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後(図11-68(C1~C7)参照)、大当り遊技状態に制御される。

【0996】

「全回転演出」は、図11-65に示すように、SPリーチD大当り変動パターンにおいて、可変表示の開始とともに表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が所定期間にわたり実行された後(図11-68(B1)参照)、第3背景画像069SG330において飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される(図11-68(B2)参照)。そして、所定時間が経過したときに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄が予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で揃った状態で可変表示する全回転表示が開始される(図11-68(B3)参照)。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される(図11-68(B4)参照)。その後、事後演出パート(図柄確定期間)において、図11-60(D4~D10)にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後(図11-68(C1~C7)参照)、大当り遊技状態に制御さ

10

20

30

40

50

れる。

【0997】

このように、時短状態Bでは、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始されてからリーチ態様を経由することなく、可変表示結果が大当りであることが報知される可変表示演出として「即当り演出」または「全回転演出」が実行されることで、遊技者は、リーチ演出により煽られることを心配せず、安心してSPリーチ演出を楽しむことができる。

【0998】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態1で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン31Bを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態Bにおいて遊技者は煩わしい操作の促進や操作を行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。

【0999】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、本実施の形態における時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図11-69に基づいて説明する。図11-69は、遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。以下、図11-69に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「D1」～「D4」の内容について比較する。

【1000】

＜項目D1＞

まず、CPU103がリーチ態様を経由しないSPリーチD大当り変動パターンを決定する割合について、「時短状態B」では、図11-65（C）に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SPリーチD（即当り演出または全回転演出）」の決定割合は「90%」であり、「確変状態」では、図11-6（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A（非リーチ）」の決定割合は「5%」であり、「時短状態A」では、図11-7（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A（非リーチ）」の決定割合は「5%」である。

【1001】

尚、確変状態、時短状態Aでは、「SPリーチD」はリーチ態様を経由して「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであり、リーチ態様を経由しない非リーチ変動パターンではない。

【1002】

つまり、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高い。

【1003】

項目（D1）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることなく大当り遊技状態に制御されるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1004】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合は、時短状態Aや

10

20

30

40

50

確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当りである場合は、リーチ態様を経由しない「SPリーチD変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が100%の割合で決定されるようにしてもよい。

【1005】

＜項目D2＞

演出制御用CPU120は、遊技者の動作を促す動作促進演出として、例えば、SPリーチ演出において「当否ボタン演出」を実行可能であり、可変表示結果を報知する特定演出として、例えば、SPリーチ演出において「可動体演出」を実行可能である。

10

【1006】

そして、演出制御用CPU120は、確変状態や時短状態Aにおいては、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「決め演出」において、「当否ボタン演出」を実行した後に「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンを実行する一方で、時短状態Bにおいては、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「即当り演出」において、「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する第2演出実行パターンを実行する。

【1007】

よって、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合において「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-65（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合で「90%」であり、「確変状態」では、図11-6（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合で「0%」であり、「時短状態A」では、図11-7（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合で「0%」である。

20

【1008】

つまり、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、90%）は、時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い。

30

【1009】

項目（D2）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されたことが報知されるときに、遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促すことが少なくなるので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1010】

尚、本実施の形態では、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合は、時短状態Aや確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合を100%としてもよい。

40

【1011】

＜項目D3＞

保留記憶数が0の場合にCPU103が短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の「超短縮非リーチ」や3秒の「短縮非リーチA」）を決定する割合は、「時短状態B」では、図11-65（A）に示すように、保留記憶数が0の場合で「100%」であり、「確変状態」では、図11-6（A）に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」であり、「時短状態A」では、図11-7（A）に示すように、保留記憶数が0

50

の場合で「0 %」である。

【1012】

一方、保留記憶数が0の場合にCPU103が短縮非リーチ変動パターンよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）を決定する割合は、「時短状態B」では、図11-65（A）に示すように、保留記憶数が0の場合で「0 %」であり、「確変状態」では、図11-6（A）に示すように、保留記憶数が0の場合で「100 %」であり、「時短状態A」では、図11-7（A）に示すように、保留記憶数が0の場合で「100 %」である。

【1013】

つまり、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチ）を決定可能である。

【1014】

項目（D3）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が0である場合でも、短縮系の変動パターンよりも可変表示期間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1015】

<項目D4>

本実施の形態では、大当たり種別として、6Rのラウンド遊技が実行される「大当たりA」及び「大当たりB」と、「大当たりA」及び「大当たりB」よりも遊技者にとっての有利度が高い（例えば、ラウンド数、つまり、獲得可能な予定出球数が多い）「大当たりC」と、のいずれかを決定可能である（図11-3（D）参照）。

【1016】

また、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて、SPリーチD大当たり変動パターンが決定された場合、大当たり図柄が揃った状態で所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別可変表示パターンとしての「全回転演出」を実行可能である。

【1017】

また、SPリーチD大当たり変動パターンにおいて大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態B」では、図11-67に示すように「90 %」であり、「確変状態」では、図11-6（C）に示すように「0 %」（「全回転演出」は非実行）であり、「時短状態A」では、図11-7（C）に示すように「0 %」（「全回転演出」は非実行）である。

【1018】

つまり、時短状態Bにおいて大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、100 %）は、時短状態Aにおいて大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、0 %（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、0 %（非実行））よりも高い。

【1019】

項目（D4）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり

10

20

30

40

50

遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり A や大当たり B よりもラウンド数が多く遊技者にとっての有利度が高い大当たり C に制御することが決定された場合は、通常状態、確変状態、時短状態 A においては実行されない（または実行割合が低い）特別な可変表示である「全回転演出」が実行されやすくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【1020】

尚、本実施の形態では、時短状態 B において大当たり種別として「大当たり C（10R）」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行する割合が 100% である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B において大当たり種別として「大当たり C（10R）」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行する割合が、時短状態 A や確変状態において大当たり種別として「大当たり C（10R）」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、100% 未満の割合で実行されるようにしてもよい。また、時短状態 A や確変状態において大当たり種別として「大当たり C（10R）」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行可能としてもよい。

【1021】

（特徴部 069SG の変形および応用に関する説明）

前記特徴部 069SG では、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当たり遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態、小当たり遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。

【1022】

また、前記特徴部 069SG では、大当たり遊技終了後に所定期間にわたり確変状態に制御可能な所謂 1 種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別が確変大当たりである場合に、大当たり遊技終了後から次の大当たりまでに制御されるまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよいし、大当たり遊技終了後から確変転落抽選に当選するまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよい。また、大当たり遊技終了後の時短状態において小当たりを契機として V 入賞が発生することにより大当たり遊技状態に制御可能な所謂 1 種 2 種の遊技機を適用してもよく、遊技性は種々に変更可能である。

【1023】

また、前記特徴部 069SG では、非特別状態（例えば、通常状態）よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態として、時短状態 A、確変状態、時短状態 B を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の 4 種類以上の遊技状態を適用してもよい。

【1024】

また、前記特徴部 069SG では、非特別状態（例えば、通常状態、低確／低ベース状態）から制御された有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態と、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態として、低確高ベースの時短状態 A（第 1 特別状態）と時短状態 B（救済時短（第 2 特別状態））とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高確高ベースの確変状態（第 1 特別状態）と低確高ベースの時短状態 B（救済時短（第 2 特別状態））とを適用してもよい。

【1025】

また、前記特徴部 069SG では、第 1 特別状態または第 2 特別状態から制御された有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態として、確変状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、1 種 2 種のパチンコ遊技機であれば、第 1 特別状態としての時短状態とは異なる時短状態 {例えば、第 1 特別状態よりも時短状態の実行回数が多い（制御期間が長い）時短状態など} を適用してもよい。

【1026】

また、前記特徴部 069SG では、第 1 特別状態、第 2 特別状態、第 3 特別状態との少なくとも 1 の特別状態は、例えば、時短制御の実行回数、可変表示の実行頻度等が異なる複数種類の特別状態を有していてもよい。

【1027】

また、前記特徴部 069SG では、非特別状態として、通常状態（低確／低ベース状態）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別状態よりも可変表示の実行頻度が低い遊技状態であれば、低確／低ベース状態に限定されるものではなく、高確定ベース状態、低確／高ベース状態等であってもよい。

【1028】

また、前記特徴部 069SG では、第 2 特別状態としての時短状態 B（救済時短状態）は、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定回数は種々に変更可能である。また、上記した条件に加えて他の別の条件が成立したときに制御されるものであってもよい。

【1029】

また、前記特徴部 069SG では、時短状態 B、時短状態 A、確変状態において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）を変えることなく、時短状態 B における平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を、確変状態や時短状態 A よりも短縮させる制御を実行することで特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率を向上させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）のうち少なくともいずれか 1 つを確変状態や時短状態 A とは異ならせることで、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率をさらに向上させるようにしてもよい。

【1030】

また、前記特徴部 069SG では、CPU103 は、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第 1 非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチ A～E はずれ」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第 2 非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 非特定可変表示パターンや第 2 非特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。また、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第 1 特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチ A～C、E 大当り」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第 2 非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチ D（即当りまたは全回転）」、「SP非経由」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特定可変表示パターンや第 2 特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。

【1031】

また、「特定態様」とは「リーチ態様」に限定されるものではなく、例えば、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122 など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」など、種々の態様を含んでいてもよい。

【1032】

また、前記特徴部 069SG では、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出であれば、例えば、停止図柄予告、擬似連予告、セリフ予告、操作予告、リーチ予告、先読み予告演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【1033】

また、前記特徴部 069SG では、保留記憶に記憶されている保留記憶について有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「連続演出」や「前兆演出」など、種々の作読み予告を含んでいてもよい。

【1034】

また、前記特徴部 069SG では、遊技者の動作を促す動作促進演出として「ボタン予告」や「当否ボタン演出」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の演出を含んでいてもよい。また、「遊技者の動作」とは、プッシュボタン 31B の操作に限定されるものではなく、プッシュボタン 31B 以外に設けられた他の操作手段（例えば、タッチパネルなど）の操作を促す演出や、操作ではなく遊技者の動作（動き）を促す演出であってもよい。

【1035】

また、前記特徴部 069SG では、動作促進演出としての「当否ボタン」を実行した後、に特定演出としての「可動体演出」を実行する第 1 演出実行パターンの一例として「パターン A-2、A-3」を適用し、動作促進演出を実行せずに特定演出を実行する第 2 演出実行パターンの一例として「パターン A-1」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作促進演出として「ボタン予告」などの他の操作促進演出を適用してもよいし、特定演出として「可動体演出」以外の演出（例えば、SP リーチ演出におけるバトル結果など）を適用してもよい。

【1036】

また、前記特徴部 069SG では、遊技者に一度の動作を促す第 1 動作促進演出として、「一撃」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に一度の押し操作を促進するものでなく、遊技者に一度の引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。

【1037】

また、前記特徴部 069SG では、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第 2 動作促進演出として「連打」や「長押し」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の動作期間に亘って引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。また、所定の動作期間にわたる動作は、必ずしも連続して検出される動作に限定されるものではなく、間欠的に行われる操作や所定パターンに応じた操作等を含んでいてもよい。

【1038】

また、前記特徴部 069SG では、可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出として「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122 など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」となることを煽る演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【1039】

また、前記特徴部 069SG では、事後演出において、特定演出において制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態のラウンド数（例えば、6R や 10R など）などが報知されるようにしてもよい。また、確変状態において大当りが発生するなど大当りが連荘している状態においては、今回の大当りにおける予定出球数と、大当り所定の連荘期間において獲得した総出球数と、を加えた予定総出球数などを表示してもよい。

【1040】

また、前記特徴部 069SG では、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出 A、時短突入演出 B、シャッター演出を適用し

10

20

30

40

50

た形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の突入演出を実行可能としてもよい。また、各突入演出の演出態様は上記に限らず、種々に変更可能である。

【1041】

また、前記特徴部069SGでは、確変突入演出と時短突入演出Aとを別個の演出とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変突入演出と時短突入演出Aとを共通の1の突入演出としてもよい。

【1042】

また、前記特徴部069SGでは、時短突入演出Bを実行する場合は突入導入演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター演出の代わりに突入導入演出を実行するようにしてもよい。また、時短突入演出Bを実行する場合にも突入導入演出を実行するようにしてもよい。この場合、演出の煩わしさを解消するために、確変突入演出や時短突入演出Aを実行する場合に比べて演出期間が短い突入導入演出とすることが好ましい。

【1043】

また、前記特徴部069SGでは、第1有利状態と該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態との一例として、大当たり遊技状態における遊技ラウンド数が異なる大当たりA、B（第1有利状態）と大当たりC（第2有利状態）とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第2有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当たり遊技状態における遊技者の有利度が高い大当たりだけでなく、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態が遊技者に有利となる大当たり（例えば、大当たり遊技状態後の時短制御が長い大当たりや、大当たり終了後に小当たり遊技状態の実行頻度が高くなる「小当たりラッシュ」などに制御される大当たりなど）等であってもよい。

【1044】

（特徴部099SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部099SGのパチンコ遊技機1について、図12-1～図12-22に基づいて説明する。尚、本特徴部099SGでは、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部099SGのパチンコ遊技機1の特徴構成を、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1に適用可能である。

【1045】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、図11-1に示したパチンコ遊技機1と同じく、遊技盤2における画像表示装置5の左側に、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。つまり、本特徴部099SGに係るパチンコ遊技機1において、遊技状態が通常状態であることによって発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第1経路を流下し、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれかであることによって発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第2経路を流下する。また、右遊技領域の第2経路を流下する遊技球の一部は、該第2経路上（画像表示装置5の右方）に設けられているゲート41を通過可能となっており、該ゲート41を通過したことに基いて普通図柄の可変表示が実行される。そして、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となったことにもとづいて第2経路上に設けられている第2始動入賞口が閉状態から開状態に変化し、該第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部099SGでは、「可変表示」を「変動」または「変動表示」と記載する場合がある。

【1046】

図12-1（A）は、本特徴部099SGにおける主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図12-1（A）に示すように、本特徴部099SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定

用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4初期値判定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1047】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

10

【1048】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65535」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「大当たりA」、「大当たりB」、「大当たりC」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「299」の範囲の値をとる。

【1049】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「99」の範囲の値をとる。

20

【1050】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当たり」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【1051】

MR4初期値判定用の乱数値MR5は、乱数値MR4の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、「3」～「23」の範囲の値をとる。

【1052】

図12-1(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部099SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

30

【1053】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

40

【1054】

本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1055】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに

50

、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部 099SG では約 $1/319.68$ ）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部 099SG では約 $1/80.02$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【1056】

図 12-1 (C1) 及び図 12-1 (C2) は、ROM 101 に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。図 12-1 (C1) は、第 1 特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当たり種別を大当たり A と大当たり B とから決定するために参照されるテーブルであり、図 12-1 (C2) は、第 2 特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当たり種別を大当たり B と大当たり C とから決定するために参照されるテーブルである。

【1057】

20

ここで、本特徴部 099SG における大当たり種別について、図 12-1 (D) を用いて説明する。本特徴部 099SG では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において最大で 110 回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当たり A、大当たり B、大当たり C が設けられている。また、これら大当たり A、大当たり B、大当たり C は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において遊技球が第 2 大入賞口に入賞した後に、V 入賞口に入賞することによって、大当たり遊技の終了後において最大で 110 回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当たりでもある。

【1058】

本特徴部 099SG では、可変 V 入賞球装置（V フタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1 秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15 秒）とがある。大当たり A は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において可変 V 入賞球装置がショート開放状態となり、大当たり B 及び大当たり C は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において可変 V 入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

30

【1059】

「大当たり A」による大当たり遊技状態は、1 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2 ラウンド目～6 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たり A」では、1 ラウンド目に可変 V 入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球を V 入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当たりとなる。

40

【1060】

「大当たり B」による大当たり遊技状態は、1 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2 ラウンド目～6 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たり B」では、1 ラウンド目に可変 V 入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球を V 入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当たりとなる。

【1061】

「大当たり C」による大当たり遊技状態は、1 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2 ラウンド目～10 ラウンド目に第 1 大入賞口を

50

遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【1062】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りA～大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【1063】

また、図12-3(B1)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当りAに割り当てられており、150～299までが大当りBに割り当てられている。一方で、図12-3(B2)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りBに割り当てられており、100～299までが大当りCに割り当てられている。

【1064】

つまり、本特徴部099SGでは、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【1065】

本特徴部099SGでは、大当りAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当りAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当りBおよび大当りCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当りBおよび大当りCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【1066】

尚、本特徴部099SGでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【1067】

図12-2(A)は、遊技状態が通常状態である場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルであり、図12-2(B)は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルである。

【1068】

尚、本特徴部099SGにおける時短状態Bとは、遊技状態が通常状態(確変制御も時短制御も実行されていない低確/低ベース状態)において大当り遊技状態に制御されることなく900回の可変表示が実行された場合に制御される遊技状態であって、最大で1100回の可変表示に亘って時短制御が実行される時短状態A(低確/高ベース状態)である。

【1069】

図12-2(A)に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3～13うち、3が当りに割り当てられているとともに、4～13がはずれに割り当てられている。一方で、図12-2(B)に示す普通図柄当り判定テーブルでは

10

20

30

40

50

、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3～13のうち、3～12が当りに割り当てられているとともに、13がはずれに割り当てられている。つまり、本特徴部099SGにおいて、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合の普図当りの割合は、遊技状態が通常状態である場合の普図当りの割合よりも高く設定されている。
【1070】

また、図12-2(C)に示すように、遊技状態が通常状態である場合の普通図柄の変動時間は60秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合の普通図柄の変動時間は0.1秒に設定されている。更に、図12-2(D)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は3秒に設定されている。

10

【1071】

つまり、本特徴部099SGにおける時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」により、第2始動入賞口へ遊技球が入賞し易い、すなわち、第2特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」の少なくともいずれか1の条件を満たすことにより第2特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されていてもよい。

20

【1072】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、前記特徴部069SGにおけるパチンコ遊技機(図11-1参照)と同じく、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者が遊技球を左遊技領域2Lに向けて打ち出すことにより遊技球が第1始動入賞口に入賞可能である一方で第2始動入賞口や大入賞口への入賞、ゲート41の通過等が不可能であるとともに、遊技球が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すことにより遊技球が第2始動入賞口へ入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。尚、遊技状態が大当り遊技状態である場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより、遊技球が第2始動入賞口と大入賞口とに入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。

30

【1073】

尚、図12-12(A)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に左遊技領域2Lに向けて打ち出される遊技球は、遊技盤2に配置された複数の釘等によって始動入賞が阻害されるようになっているので、第1始動入賞口への遊技球の入賞確率は約5.5%程度となっている(遊技者の打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な左遊技領域2Lへの遊技球の打ち出しが条件)。また、遊技状態が通常状態である場合は遊技者が右遊技領域2Rに向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート41を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は60秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒と極めて短いため(図12-2(C)、図12-2(D)参照)、遊技球の第2始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。

40

【1074】

また、図12-12(B)に示すように、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に右遊技領域2Rに向けて打ち出される遊技球は、ゲート41を通過可能であるとともに、該ゲート41を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は3秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は3秒であるため(図12-2(C)、図12-2(D)参照)、第2始動入賞口への遊技球の入賞確率は約55%程度となっている(遊技者の打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な右遊技領域2Rへの遊技球の打ち出しが条件)。

50

【1075】

図12-3は、本特徴部099SGの特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部099SGでは、図12-3に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が1500msの超短縮非リーチはずれ、特図変動時間が3000msの短縮非リーチAはずれ、特図変動時間が5000msの短縮非リーチBはずれ、特図変動時間が7000msの非リーチAはずれ、特図変動時間が12000msの非リーチBはずれ、特図変動時間が45000msのスーパーリーチAはずれ、特図変動時間が80000msのスーパーリーチBはずれ、特図変動時間が4000msのスーパーリーチCはずれ、特図変動時間が25000msのスーパーリーチDはずれ、特図変動時間が50000msのスーパーリーチEはずれの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチAはずれ～スーパーリーチEはずれの変動パターンは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンでもある。

【1076】

また、可変表示結果が大当たりとなる場合の変動パターンとして、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない7000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が7000ms+15000msである）スーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない12000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が12000ms+15000ms）スーパーリーチ非経由B大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される45000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が45000ms+15000msである）スーパーリーチA大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される80000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が80000ms+15000msである）スーパーリーチB大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される40000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が40000ms+15000msである）スーパーリーチC大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される25000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が25000ms+15000msである）スーパーリーチD大当たり、スーパーリーチのリーチ演出が実行される50000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する（特図変動時間が50000ms+15000msである）スーパーリーチE大当たりの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチAの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当たりに当選しているか否かを報知するボーリング演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当たりに当選しているか否かを報知するバトル演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチDの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンにおけるバトル演出よりも短いバトルを行うことにより大当たりに当選しているか否かを報知するショートバトル演出を実行する変動パターンである。

【1077】

本特徴部099SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図12-4に示すような遊技制御用データ保持エリア099SG150が設けられている。図12-4に示す遊技制御用データ保持エリア099SG150は、第1特図保留記憶部099SG151Aと、第2特図保留記憶部099SG151Bと、普図保留記憶部099SG151Cと、遊技制御フラグ設定部099SG152と、遊技制御タイマ設定部099SG153と、遊技制御カウンタ設定部099SG154と、遊技制御バッファ設定部099SG155とを備えている。

【1078】

第1特図保留記憶部099SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部099SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【1079】

第2特図保留記憶部099SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部099SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【1080】

つまり、本特徴部099SGでは、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第2特図保留記憶（第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

【1081】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【1082】

尚、可変表示の実行時において、CPU103は、先ず、特別図柄通常処理（図6参照）において第2特図保留記憶が存在する場合は、第2特図保留記憶部099SG151Bから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第2特図保留記憶部099SG151Bの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保

留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

【1083】

また、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bに保留記憶が記憶されていない場合は、第1特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第1特図保留記憶が存在する場合は、第1特図保留記憶部099SG151Aから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第1特図保留記憶部099SG151Aの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第1特図保留記憶部099SG151Aの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

10

【1084】

そして、CPU103は、第1特図保留記憶部099SG151Aまたは第2特図保留記憶部099SG151Bから読み出した乱数値MR1に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当たりとなった場合には乱数値MR2に基づいて大当たり種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図6参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

20

【1085】

つまり、本特徴部099SGにおいてCPU103は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から1を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。

【1086】

普図保留記憶部099SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部099SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

30

【1087】

遊技制御フラグ設定部099SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部099SG152には、前述の出玉状態フラグを含む複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1088】

遊技制御タイマ設定部099SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部099SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

40

【1089】

遊技制御カウンタ設定部099SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部099SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部099SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアによ

50

り更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【1090】

遊技制御カウンタ設定部099SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

10

【1091】

遊技制御バッファ設定部099SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部099SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1092】

次に、特別図柄の可変表示を実行する際に用いられる変動パターン判定テーブルについて説明する。図12-5～図12-11に示すように、本特徴部099SGでは、特別図柄の可変表示が実行されるときの変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能となっている。

20

【1093】

具体的には、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0～2個である場合は、図12-5(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを、非リーチBははずれ、スーパーリーチAははずれ、スーパーリーチBははずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3が取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBははずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチAははずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチBははずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0～2個である場合は、変動パターンが97%の割合で非リーチBははずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチAははずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチBははずれの変動パターンに決定される。

30

【1094】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-5(B)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンを、短縮非リーチBははずれ、スーパーリーチAははずれ、スーパーリーチBははずれの変動パターンとから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が短縮非リーチBははずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチAははずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチBははずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが97%の割合で短縮非リーチBははずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチAははずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチBははずれの変動パターンに決定される。

40

【1095】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数にかかわらず（保留記憶数が0～3個のいずれかである場合におい

50

ても共通で)、大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由B大当り、スーパーリーチA大当り、スーパーリーチB大当りの変動パターンから決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブルAにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、10個の数値がスーパーリーチ非経由B大当りの変動パターンに割り当てられており、40個の数値がスーパーリーチA大当りの変動パターンに割り当てられており、50個の数値がスーパーリーチB大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが10%の割合でスーパーリーチ非経由B大当りの変動パターンに決定され、40%の割合でスーパーリーチA大当りの変動パターンに決定され、50%の割合でスーパーリーチB大当りの変動パターンに決定される。

10

【1096】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-6(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンを、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチはずれDの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

20

【1097】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-6(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを、短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、80個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、15個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが80%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、15%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

30

【1098】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-6(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルEを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルEにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で

40

50

非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチ C はずれの変動パターンに決定され、3 % の割合でスーパーリーチ D はずれの変動パターンに決定される。

【1099】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-6(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルFを用いて変動パターンを短縮非リーチA、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルFにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1100】

以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

【1101】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図12-7に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチC大当たり、スーパーリーチD大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルBにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、80個の数値がスーパーリーチC大当たりの変動パターンに割り当てられており、15個の数値がスーパーリーチD大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、80%の割合でスーパーリーチC大当たりの変動パターンに決定され、15%の割合でスーパーリーチD大当たりの変動パターンに決定される。

【1102】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-8(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルGを用いて変動パターンを非リーチAはずれとスーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルGにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【1103】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-8(B)に示すように、はずれ用変動パターン

判定テーブルHを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルHにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、85個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、10個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが85%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、10%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

10

【1104】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-8(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルIを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

20

【1105】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-8(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルJを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルJにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

30

【1106】

以上のように、時短状態Aにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Aでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

40

【1107】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図12-9に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチE大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、95個の数値がスーパーリーチE大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合

50

は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当りの変動パターンに決定され、95%の割合でスーパーリーチE大当りの変動パターンに決定される。

【1108】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-10(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルKを用いて変動パターンを非リーチBはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが97%の割合で非リーチBはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

10

【1109】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-10(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルLを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルLにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが97%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

20

【1110】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-10(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルMを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルMにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、99個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが99%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

30

【1111】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-10(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルNを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれの変動パターンのみから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルNにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが100%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定される。

40

【1112】

以上のように、時短状態Bにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Bでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変

50

表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

【1113】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図12-11に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをスーパーリーチD大当たりの変動パターンのみ決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルDにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値がスーパーリーチD大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが100%の割合でスーパーリーチD大当たりの変動パターンに決定される。

10

【1114】

ここで、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1における時短状態A、時短状態B、確変状態での期間値について図12-13～図12-23に基づいて説明する。

【1115】

まず、図12-13(A)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合における1変動の平均変動時間を期間値 α とすると、該期間値 α は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合である。尚、本特徴部099SGにおける変動表示結果がはずれとなる変動表示期間は、特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間を指す。

20

30

【1116】

また、図12-13(B)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合における1変動の平均変動時間を期間値 β とすると、該期間値 β は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合である。

40

【1117】

また、図12-13(C)及び図12-23に示すように、遊技状態が確変状態である場合における1変動の平均変動時間を期間値 γ とすると、該期間値 γ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、iは確変状態において第2

50

特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、jは確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、kは確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Hは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、lは確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合である。

【1118】

以上、図12-13(A)～図12-13(C)より、各代数A～L及びa～lに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 α 、時短状態Bにおける期間値 β 、確変状態における期間値 γ を算出すると、期間値 α は期間値 β よりも大きい値であり、且つ、期間値 γ は期間値 β よりも大きい値となる($\alpha > \beta$ 、 $\gamma > \beta$)。

【1119】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。図12-14(A)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合における1100回の変動の平均変動時間を期間値 α' とすると、該期間値 α' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。こ
こで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 a' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 b' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 c' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 d' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合である。 30

【1120】

また、図12-14(B)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合における1変動の平均変動時間を期間値 β' とすると、該期間値 β' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 e' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 f' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合である。 40

【1121】

また、図12-14(C)及び図12-23に示すように、遊技状態が確変状態である場合における1変動の平均変動時間を期間値 γ' とすると、該期間値 γ' は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保 50

留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i' は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、 J は確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j' は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、 K は確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k' は確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、 H は確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l' は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合である。

10

【1122】

以上、図12-14(A)～図12-14(C)及び図12-23より、各代数 $A \sim L$ 及び $a' \sim l'$ に本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 α' 、時短状態Bにおける期間値 β' 、確変状態における期間値 γ' を算出すると、期間値 α' は期間値 β' よりも大きい値であり、且つ、期間値 γ' は期間値 β' よりも大きい値となる($\alpha' > \beta'$ 、 $\gamma' > \beta'$)。

【1123】

次に、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動表示を実行する場合に注目する。先ず、図12-15(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 δ とすると、該期間値 δ は $D \times 110$ の値により算出される。ここで、 D は前述したように時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

20

【1124】

また、図12-15(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ε とすると、該期間値 ε は $H \times 110$ の値により算出される。ここで、 H は前述したように時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

30

【1125】

また、図12-15(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ζ とすると、該期間値 ζ は $L \times 110$ の値により算出される。ここで、 L は前述したように確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1126】

以上、図12-15(A)～図12-15(C)より、各代数 D 、 H 、 L に本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 δ 、時短状態Bにおける期間値 ε 、確変状態における期間値 ζ を算出すると、期間値 δ は期間値 ε よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ は期間値 ε よりも大きい値となる($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。

40

【1127】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図12-16(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 δ' とすると、とすると、該期間値 δ' は $D \times 1100$ の

50

値により算出される。ここで、Dは前述したように時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1128】

また、図12-16(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ε' とすると、とすると、該期間値 ε' は $H \times 1100$ の値により算出される。ここで、Hは前述したように時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1129】

また、図12-16(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ζ' とすると、該期間値 ζ' は $L \times 1100$ の値により算出される。ここで、Lは前述したように確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1130】

以上、図12-16(A)～図12-16(C)より、各代数D、H、Lに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 δ' 、時短状態Bにおける期間値 ε' 、確変状態における期間値 ζ' を算出すると、期間値 δ' は期間値 ε' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ' は期間値 ε' よりも大きい値となる($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

【1131】

また、図12-17(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間の期間値を η とすると、該期間値 η は $C \times 110$ の値により算出される。

【1132】

また、図12-17(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間変動表示の実行時に常に第2特図保留記憶数が2個である場合の110回の変動表示の平均変動時間を期間値 θ とすると、該期間値 θ は $G \times 110$ の値により算出される。

【1133】

また、図12-17(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ι とすると、該期間値 ι は $K \times 110$ の値により算出される。

【1134】

以上、図12-17(A)～図12-17(C)より、各代数C、G、Kに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 η 、時短状態Bにおける期間値 θ 、確変状態における期間値 ι を算出すると、期間値 η は期間値 θ よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι は期間値 θ よりも大きい値となる($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。

【1135】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図12-18(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 η' とすると、該期間値 η' は $C \times 1100$ の値により算出される。

10

20

30

40

50

【1136】

また、図12-18(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 θ' とすると、該期間値 θ' は $G \times 1100$ の値により算出される。

【1137】

また、図12-18(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ι' とすると、該期間値 ι' は $K \times 1100$ の値により算出される。

10

【1138】

以上、図12-18(A)～図12-18(C)より、各代数C、G、Kに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 η' 、時短状態Bにおける期間値 θ' 、確変状態における期間値 ι' を算出すると、期間値 η' は期間値 θ よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι' は期間値 θ' よりも大きい値となる($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【1139】

また、図12-19(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 κ とすると、該期間値 κ は $B \times 110$ の値により算出される。

20

【1140】

また、図12-19(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 λ とすると、該期間値 λ は $F \times 110$ の値により算出される。

【1141】

また、図12-19(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $J \times 110$ の値により算出される。

30

【1142】

以上、図12-19(A)～図12-19(C)より、各代数B、F、Jに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 κ 、時短状態Bにおける期間値 λ 、確変状態における期間値 μ を算出すると、期間値 κ は期間値 λ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 λ よりも大きい値となる($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

【1143】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図12-20(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 κ' とすると、該期間値 κ' は $B \times 1100$ の値により算出される。

40

【1144】

また、図12-20(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 λ' とすると、該期間値 λ' は $F \times 1100$ の値により算出される。

【1145】

また、図12-20(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続

50

して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ' とすると、該期間値 μ' は $J \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【1 1 4 6】

以上、図 1 2 - 2 0 (A) ~ 図 1 2 - 2 0 (C) より、各代数 B、F、J に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 κ' 、時短状態 B における期間値 λ' 、確変状態における期間値 μ' を算出すると、期間値 κ' は期間値 λ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 λ' よりも大きい値となる ($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【1 1 4 7】

また、図 1 2 - 2 1 (A) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ν とすると、該期間値 ν は $A \times 1 1 0$ の値により算出される。

10

【1 1 4 8】

また、図 1 2 - 2 1 (B) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ξ とすると、該期間値 ξ は $E \times 1 1 0$ の値により算出される。

【1 1 4 9】

また、図 1 2 - 2 1 (C) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 π とすると、該期間値 π は $I \times 1 1 0$ の値により算出される。

20

【1 1 5 0】

以上、図 1 2 - 2 1 (A) ~ 図 1 2 - 2 1 (C) より、各代数 A、E、I に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 ν 、時短状態 B における期間値 ξ 、確変状態における期間値 π を算出すると、期間値 ν は期間値 ξ よりも大きい値であり、且つ、期間値 π は期間値 ξ よりも大きい値となる ($\nu > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

【1 1 5 1】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1 1 0 0 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 1 2 - 2 2 (A) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ν' とすると、該期間値 ν' は $A \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

30

【1 1 5 2】

また、図 1 2 - 2 2 (B) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ξ' とすると、該期間値 ξ' は $E \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

40

【1 1 5 3】

また、図 1 2 - 2 2 (C) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 π' とすると、該期間値 π' は $I \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【1 1 5 4】

以上、図 1 2 - 2 2 (A) ~ 図 1 2 - 2 2 (C) より、各代数 A、E、I に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 ν' 、時短状態 B における期間値 ξ' 、確変状態における期間値 π' を算出すると、期間値 ν' は期間値 ξ' よりも大きい値であり、且

50

つ、期間値 π' は期間値 ξ' よりも大きい値となる ($\nu' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1155】

次に、本特徴部 099SG にけるパチンコ遊技機 1 の試射試験を 10 時間行ったときの通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における実射値（発射遊技球数、特図 1 始動口入賞回数、特図 2 始動口入賞回数、特図 1 変動表示回数、特図 2 変動表示回数、合計特図 1 変動時間、合計特図 2 変動時間）及びこれら実射値から得られたパチンコ遊技機 1 の設計値を図 12-24 (A) 及び図 12-24 (B) に示す。尚、図 12-24 (A) に示すように、通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の試射試験時間の合計時間が 10 時間に満たないのは、残り時間が大当り遊技状態であるかである。また、通常状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）30 の操作による継続的な左遊技領域 2L への遊技球の打ち出しが条件であり、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における実射値は、打球操作ハンドル（操作ノブ）30 の操作による継続的な右遊技領域 2R への遊技球の打ち出しが条件である。

【1156】

図 12-24 (A) に示すように、通常状態においては、試射試験時間が 346.08 分、発射遊技球数が 34580 個、特図 1 始動口入賞回数が 1939 回、特図 2 始動口入賞回数が 0 回、特図 1 変動表示回数が 1883 回、特図 2 変動表示回数が 0 回、合計特図 1 変動時間が 23840 秒、合計特図 2 変動時間が 0 秒である。また、時短状態 A においては、試射試験時間が 77.00 分、発射遊技球数が 7676 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 4371 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 658 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 3548 秒である。また、時短状態 B においては、試射試験時間が 14.96 分、発射遊技球数が 1494 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 821 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 594 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 954 秒である。また、確変状態においては、試射試験時間が 116.00 分、発射遊技球数が 11515 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 6556 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 987 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 4387 秒である。

【1157】

以上の実射値から、本特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 における設計値として、図 12-24 (B) に示すように、通常状態における 1 分あたりの発射遊技球数が 99.9 個/分、特図 1 入賞率が 5.6 個/分、特図 2 入賞率が 0 個/分、平均特図 1 変動時間が 12.661 秒、平均特図 2 変動時間が 0 秒と算出されている。また、時短状態 A における 1 分あたりの発射遊技球数が 99.9 個/分、特図 1 入賞率が 0 個/分、特図 2 入賞率が 56.7 個/分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 5.393 秒と算出されている。また、時短状態 B における 1 分あたりの発射遊技球数が 99.9 個/分、特図 1 入賞率が 0 個/分、特図 2 入賞率が 54.8 個/分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 1.607 秒と算出されている。また、確変状態における 1 分あたりの発射遊技球数が 99.9 個/分、特図 1 入賞率が 0 個/分、特図 2 入賞率が 56.7 個/分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 4.445 秒と算出されている。

【1158】

尚、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の特図 2 入賞率を比較すると時短状態 B の特図 2 入賞率のみ数値が異なっているが、これは時短状態 B における発射遊技球数が他の 2 状態よりも少ないことにより生じた誤差によるものである。

【1159】

ここで、図 12-24 に示す設計値から得られた数値に基づいて通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間を実際に算出する。

【1160】

まず、図 12-25 (A) に示すように、通常状態においては、第 1 特図保留記憶数が

0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第 1 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第 1 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第 1 特図保留記憶数が 0 ～ 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図 12-5（A）参照）、 $12000 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 45000 \text{ (ms)} \times 2 / 100 + 80000 \text{ (ms)} \times 1 / 100 = 13340 \text{ (ms)}$ と算出される。また、第 1 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第 1 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図 12-5（B）参照）、 $5000 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 45000 \text{ (ms)} \times 2 / 100 + 80000 \text{ (ms)} \times 1 / 100 = 6550 \text{ (ms)}$ と算出される。

10

【1161】

尚、図 12-24（A）に示した通常状態に基づき第 1 特図保留記憶数が 0 ～ 3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 12-25（B）に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合が 10 %、第 1 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合が 40 %、第 1 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合が 40 %、第 1 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合が 10 % と算出される。

【1162】

このため、図 12-25（C）に示すように、通常状態における平均変動時間は、 $13340 \text{ (ms)} \times 10 / 100 + 13340 \text{ (ms)} \times 40 / 100 + 13340 \text{ (ms)} \times 40 / 100 + 6550 \text{ (ms)} \times 10 / 100 = 12661 \text{ (ms)}$ と算出される。

20

【1163】

また、図 12-26（A）に示すように、時短状態 A において、第 2 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 A は、該第 2 特図保留記憶数が 0 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図 12-8（A）参照）、 $7000 \text{ (ms)} \times 95 / 100 + 50000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 = 9150 \text{ (ms)}$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 B は、該第 2 特図保留記憶数が 1 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図 12-8（B）参照）、 $3000 \text{ (ms)} \times 85 / 100 + 7000 \text{ (ms)} \times 10 / 100 + 50000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 = 5750 \text{ (ms)}$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 C は、該第 2 特図保留記憶数が 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図 12-8（C）参照）、 $3000 \text{ (ms)} \times 90 / 100 + 7000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 + 50000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 = 5550 \text{ (ms)}$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 D は、該第 2 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から（図 12-6（D）参照）、 $3000 \text{ (ms)} \times 95 / 100 + 50000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 = 5350 \text{ (ms)}$ と算出される。

30

【1164】

尚、図 12-24（A）に示した時短状態 A に基づき該時短状態 A における 110 回及び 1100 回の変動表示での第 2 特図保留記憶数が 0 ～ 3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 12-26（B）に示すように、第 2 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合（a 及び a'）が 0.9090909 %、第 2 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合（b 及び b'）が 0.9090909 %、第 2 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合（c 及び c'）が 2.7272727 %、第 2 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合（d 及び d'）が 95.4545455 % と算出される。

40

【1165】

このため、図 12-26（C）に示すように、時短状態 A における 1 変動の平均変動時間（α 及び α'）は、 $9150 \text{ (ms)} \times 0.9090909 + 5750 \text{ (ms)} \times 0.9$

50

$0.90909 / 100 + 5550 \text{ (ms)} \times 2.7272727 / 100 + 5350 \text{ (ms)} \times 95.4545455 / 100 = 5393.636 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1166】

また、図12-27(A)に示すように、時短状態Bにおいて、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Eは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-10(A)参照)、 $5000 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 5600 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Fは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-10(B)参照)、 $1500 \text{ (ms)} \times 97 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 2205 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Gは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-10(C)参照)、 $1500 \text{ (ms)} \times 99 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 1 / 100 = 1735 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Hは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-10(D)参照)、 $1500 \text{ (ms)} \times 100 / 100 = 1500 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1167】

尚、図12-24(A)に示した時短状態Bに基づき該時短状態Bにおける110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-27(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(e及びe')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(f及びf')が1.8181818%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(g及びg')が24.5454545%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(h及びh')が72.7272727%と算出される。

【1168】

このため、図12-27(C)に示すように、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(β 及び β')は、 $5600 \text{ (ms)} \times 0.9090909 + 2205 \text{ (ms)} \times 1.8181818 / 100 + 1735 \text{ (ms)} \times 24.5454545 / 100 + 1500 \text{ (ms)} \times 72.7272727 / 100 = 1607.773 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1169】

また、図12-28(A)に示すように、確変状態において、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Iは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(A)参照)、 $7000 \text{ (ms)} \times 95 / 100 + 40000 \text{ (ms)} \times 2 / 100 + 25000 \times 3 / 100 = 8200 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Jは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(B)参照)、 $3000 \text{ (ms)} \times 80 / 100 + 7000 \text{ (ms)} \times 15 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 5000 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Kは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(C)参照)、 $3000 \text{ (ms)} \times 90 / 100 + 7000 \text{ (ms)} \times 5 / 100 + 40000 \text{ (ms)} \times 2 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 4600 \text{ (ms)}$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Lは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(D)参照)、 $3000 \text{ (ms)} \times 95 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 4400 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1170】

尚、図12-24(A)に示した確変状態に基づき該確変状態における110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-28(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(i及びi')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(j及びj')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(k及びk')が2.7272727%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(l及びl')が95.4545455%と算出される。

【1171】

このため、図12-28(C)に示すように、確変状態における1変動の平均変動時間(γ 及び γ')は、 $8200(\text{ms}) \times 0.9090909 + 5000(\text{ms}) \times 0.9090909 / 100 + 4600(\text{ms}) \times 2.7272727 / 100 + 4400(\text{ms}) \times 95.4545455 / 100 = 4445.455(\text{ms})$ と算出される。

【1172】

以上から、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1での時短状態A、時短状態B、確変状態における1変動の平均変動時間を比較すると、図12-29に示すように、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(β 及び β')は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間(α 及び α')よりも短く($\alpha > \beta$ 及び $\alpha' > \beta'$)また、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(β 及び β')は、確変状態における1変動の平均変動時間(γ 及び γ')よりも短く設定されている($\gamma > \beta$ 及び $\gamma' > \beta'$)。

【1173】

続いて、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を算出する。

【1174】

図12-30(A)及び図12-35に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 χ とすると、該期間値 χ は、 α (または α') $\times 110 = 5393.633(\text{ms}) \times 110 = 593299.63(\text{ms})$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ψ とすると、該期間値 ψ は、 β (または β') $\times 110 = 1607.773(\text{ms}) \times 110 = 176855.03(\text{ms})$ と算出される。また、確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ω とすると、該期間値 ω は、 γ (または γ') $\times 110 = 4445.455(\text{ms}) \times 110 = 489000.05(\text{ms})$ と算出される。

【1175】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ψ は、確変状態における1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されている($\chi > \psi$ 且つ $\omega > \psi$)。

【1176】

更に、図12-31(A)及び図12-36に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 χ' とすると、該期間値 χ' は、 α (または α') $\times 1100 = 5393.633(\text{ms}) \times 1100 = 5932996.3(\text{ms})$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ψ' とすると、該期間値 ψ' は、 β (または β') $\times 1100$

$= 1607.773 \text{ (ms)} \times 1100 = 1768550.3 \text{ (ms)}$ と算出される。また、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ω' とすると、該期間値 ω' は、 γ (または γ') $\times 1100 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 1100 = 4890000.5 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1177】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に1100を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ψ' は、確変状態における1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω' よりも小さく設定されている ($\chi' > \psi'$ 且つ $\omega' > \psi'$)。

【1178】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-31(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 δ は $D \times 110 = 5350 \text{ (ms)} \times 110 = 588500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ε は $H \times 110 = 1500 \text{ (ms)} \times 110 = 165000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ζ は $L \times 110 = 4400 \text{ (ms)} \times 110 = 484000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図12-15に示したように、期間値 δ は期間値 ε よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ は期間値 ε よりも大きい値となる ($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。

【1179】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-31(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 δ' は $D \times 1100 = 5350 \text{ (ms)} \times 1100 = 5885000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ε' は $H \times 1100 = 1500 \text{ (ms)} \times 1100 = 1650000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ζ' は $L \times 1100 = 4400 \text{ (ms)} \times 1100 = 4840000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図12-16に示したように、期間値 δ' は期間値 ε' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ' は期間値 ε' よりも大きい値となる ($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

【1180】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-32(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 η は $C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110 = 610500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 θ は $G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110 = 190850 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ι は $K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110 = 506000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図12-17に示したように、期間値 η は期間値 θ よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι は期間値 θ よりも大きい値となる ($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。

【1181】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-32(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 η' は $C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100 = 6105000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 θ' は $G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100 = 1908500 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ι' は $K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100 = 5060000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図12-18に示したように、期間値 η' は期間値 θ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι' は期間値 θ' よりも大きい値となる($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【1182】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-33(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 κ は $B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110 = 632500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 λ は $F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110 = 242550 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ は $J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110 = 550000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SFにおいては、図12-19に示したように、期間値 κ は期間値 λ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 λ よりも大きい値となる($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

【1183】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-33(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 κ' は $B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100 = 6325000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 λ' は $F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100 = 2425500 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ' は $J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100 = 5500000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SFにおいては、図12-20に示したように、期間値 κ' は期間値 λ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 λ' よりも大きい値となる($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【1184】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-34(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ν は $B \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110 = 1006500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ξ は $E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110 = 616000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2

特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 π は $I \times 110 = 8200$ (ms) $\times 110 = 902000$ (ms)と算出される。つまり、本特徴部099SEにおいては、図12-21に示したように、期間値 v は期間値 ξ よりも大きい値であり、且つ、期間値 π は期間値 ξ よりも大きい値となる ($v > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

【1185】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-34(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 v' は $B \times 1100 = 9150$ (ms) $\times 1100 = 10065000$ (ms)と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ξ' は $E \times 1100 = 5600$ (ms) $\times 1100 = 6160000$ (ms)と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 π' は $I \times 1100 = 8200$ (ms) $\times 1100 = 9020000$ (ms)と算出される。つまり、本特徴部099SEにおいては、図12-22に示したように、期間値 v' は期間値 ξ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 π' は期間値 ξ' よりも大きい値となる ($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1186】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-30(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時短状態Bが最も短く設定されている ($\chi > \psi$ 、 $\omega > \psi$)。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-30(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間も時短状態Bが最も低く設定されている ($\chi' > \psi'$ 、 $\omega' > \psi'$)。

【1187】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-34(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている ($v > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-34(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている ($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1188】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-33(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている ($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-33(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている ($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【1189】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-32(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている ($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間

を比較すると、図12-32(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている ($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【1190】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-31(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている ($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-31(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている ($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

10

【1191】

つまり、本特徴部099SGにおける時短状態A、時短状態B、確変状態においては、第2特図保留記憶数が0個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が1個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が2個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が3個である状態で110回または1100回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く (1変動当りに要する平均変動表示時間が短く) 設定されている。また、時短状態A、時短状態B、確変状態において遊技者が第2特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合 (図12-26(B)、図12-27(B)、図12-28(B)に示す割合で各保留記憶数での変動表示を110回または1100回行う場合) においても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く (1変動当りに要する平均変動表示時間が短く) 設定されている。

20

【1192】

以上、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1においては、従来のパチンコ遊技機における時短状態 (時短状態A) と確変状態に加えてこれら時短状態Aや確変状態よりも特別図柄の変動効率が高い時短状態Bに制御可能となっていることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑えることが可能となっている。

【1193】

例えば、従来のパチンコ遊技機においては、大当りの終了後、低確状態 (例えば、通常状態 (低確/低ベース状態)) で大当りに制御されることなく所定回数 (例えば、大当たり確率が約1/300の場合で900回など、大当たり確率分母の約3倍) の可変表示が行われた場合でも、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1のように時短状態Bに制御されることはない。この時点で既に大当たり確率分母の約3倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当たりが発生するまではこの通常状態 (低確/低ベース状態) が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

30

【1194】

一方、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1のように時短状態Bに制御可能である場合は、大当りの終了後、低確状態 (例えば、通常状態 (低確/低ベース状態)) で大当りに制御されることなく所定回数 (例えば、大当たり確率分母の約2.5~3倍) の可変表示が行われた場合に時短状態Bに制御され、特定回数 (例えば、1100回など、最大で大当たり確率分母の約3.8倍など) の可変表示にわたり時短状態Bに制御されることになる。この時点で既に大当たり確率の約3倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態Bに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当たり発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

40

【1195】

特に特徴部099SGでは、遊技状態が時短状態Bに制御された時点で遊技者は多大な時間と投資を要しているため、該時短状態Bでは、はずれの可変表示を極力短い変動時間

50

にて実行することによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

【1196】

また、特徴部099SGでは、保留記憶数が0～3のいずれの状態でも、時短状態Bの場合が時短状態Aや確変状態よりも変動効率が最も高いことに加え、前記特徴部069SGの図11-36（及び該図11-36に係る特徴点の記載された図面）にて説明した各種演出（例えば、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告などの先読み予告演出や、可動体予告、キャラクタ予告、リーチ予告、ボタン予告などの予告演出など）の実行割合が、時短状態Aや確変状態における各種演出の実行割合よりも低い（特徴部099SGにおける各種演出の実行割合は、前記特徴部069SGの図11-36にて説明した各種演出の実行割合と同じである）。よって、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続け、投資も嵩んで気が滅入っていたとしても、時短状態Bに制御された場合、保留記憶数が0～3のいずれの状態でも、または保留記憶数が0～3のいずれの状態でも変動を消化したとしても、無駄な煽りが少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【1197】

また、本特徴部099SGでは、図12-15、図12-17、図12-19、図12-21に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間に110を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Bの1100回の変動表示のうち、110回の変動表示の消化時間（110回の変動表示の合計時間）が時短状態Aや確変状態における110回の変動表示の消化時間よりも短いということを示している。仮に、時短状態Bにおける110回の変動表示の消化時間が時短状態Aや確変状態における110回の変動表示の消化時間と同一（または略同一）の期間であると、時短状態Bの1100回の変動表示の消化時間は時短状態Bの110回の変動表示の消化時間の数倍を要してしまうことにより、遊技状態が時短状態Bに制御されると消化時間の長期化により遊技者に不快感や不満感を与えてしまうことが考えられる。そこで本発明は、時短状態Bにおける変動効率を時短状態Aや確変状態よりも高めることによって遊技者が時短状態Bに制御されたときに不満感を与えてしまうことを防止し、結果として好適に遊技状態を時短状態Bに制御可能なパチンコ遊技機1を提供することを目的とした発明となっている。

20

30

【1198】

更に、本特徴部099SGでは、図12-16、図12-18、図12-20、図12-22に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間に110を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Aや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Aや確変状態での変動表示を時短状態Bでの最大変動表示回数と同数である1100回実行させて、これら時短状態Aにおける1100回分の変動時間、時短状態Bにおける1100回分の変動時間、確変状態における1100回分の変動時間を比較することで時短状態Bが最も変動効率が高いことを示し、変動表示が遊技者に不満感を与えないよう好適に時短状態Bに制御可能であることを示す為である。

【1199】

これは、時短状態Aや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Aや確変状態での変動表示が時短状態Bでの最大変動表示回数と同数である1100回実行された場合に、時短状態Bが最も変動効率が高いように設計することで、時短状態Aや確変状態と比較されたとしても時短状態Bが最も変動効率が高いことを示す。よって、時短状態Bでの変動に不満を与えないようにし、結果として、好適に時短状態Bに制御していることとなる。

40

【1200】

また、図12-30（A）に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 β に110を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 α に110を乗算して得られる期間値 χ よりも小さく、且つ期

50

間値 ψ は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に110を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されているので、時短状態Bの変動効率が時短状態Aや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Bにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Bを提供することができる。特に本特徴部099SGでは、前述したように時短状態Bでは時短状態Aや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態Aや確変状態（時短状態Bよりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態Aや確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

10

【1201】

また、図12-30(B)に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 β に1100を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 α に1100を乗算して得られる期間値 χ' よりも小さく、且つ期間値 ψ' は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に1100を乗算して得られる期間値 ω' よりも小さく設定されているので、時短状態Bの変動効率が時短状態Aや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Bにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Bを提供することができる。特に本特徴部099SGでは、前述したように時短状態Bでは時短状態Aや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態Aや確変状態（時短状態Bよりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態Aや確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

20

【1202】

また、図12-21に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ξ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ν よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ξ は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 π よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

30

【1203】

また、図12-22に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ξ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ν' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ξ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 π' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

40

【1204】

また、図12-19に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 λ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が

50

1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 κ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 λ は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1205】

また、図12-20に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 λ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 κ' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 λ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1206】

また、図12-17に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 θ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 η よりも小さく設定されているとともに、該期間値 θ は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ι よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1207】

また、図12-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 θ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 η' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 θ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ι' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1208】

また、図12-15に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ε は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ε は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ζ よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向

10

20

30

40

50

上できる。

【1209】

また、図12-16に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ε' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ε' は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ζ' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

10

【1210】

また、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、特別図柄の変動表示に加えて普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り（普図当り）となることによって閉状態から開放状態に変化した第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機1では、第1始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第1特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第2始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第2特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bを有している。これら第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとでは、最大保留記憶数がどちらも4個に設定されており、該最大保留記憶数の上限値は遊技状態に応じて変化することはない。

20

【1211】

更に、図12-2(B)、図12-2(D)に示すように、普通図柄の変動表示において普図当りが発生する確率は遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで共通であるとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで共通の3秒間に設定されており、遊技状態が時短状態Aや時短状態Bである場合は、発射装置により右遊技領域の第2経路に向けて打ち出された遊技球がゲート41や第2始動入賞口に入賞（進入）可能となっている。このため、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1では、遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで遊技性の多くを共通化することができるので、時短状態Aと時短状態Bとで遊技性が大きく異なることにより遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

30

【1212】

また、本特徴部099SGでは、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれかである場合について、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく変動表示の終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出してもよい。このようにすることによって、各遊技状態における期間値を計測により適切に得ることが可能となる。

40

【1213】

また、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151

50

Bにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず4個であり、図12-13に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が110回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【1214】

特に、遊技状態が時短状態Aであり、該時短状態Aにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を α とすると、該期間値 α は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 α を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Aの期間値 α を得ることができる。

【1215】

また、遊技状態が時短状態Bであり、該時短状態Bにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を β とすると、該期間値 β は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 β を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Bの期間値 β を得ることができる。

【1216】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を γ とすると、該期間値 γ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、iは確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、jは確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、kは確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Lは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、lは確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の110回

の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 γ を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 γ を得ることができる。

【1217】

また、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず4個であり、図12-14に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が1100回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【1218】

特に、遊技状態が時短状態Aであり、該時短状態Aにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を α' とすると、該期間値 α' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 a' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 b' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 c' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 d' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 α' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Aの期間値 α' を得ることができる。

【1219】

また、遊技状態が時短状態Bであり、該時短状態Bにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を β' とすると、該期間値 β' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 e' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 f' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h' は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 β' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Bの期間値 β' を得ることができる。

【1220】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を γ' とすると、該期間値 γ' は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i' は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j' は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の

10

20

30

40

50

場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合、 l は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 γ' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 γ' を得ることができる。

【1221】

以上のように、本特徴部 099SG における時短状態 A、時短状態 B、確変状態においては、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く（1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において遊技者が第 2 特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図 12-26（B）、図 12-27（B）、図 12-28（B）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を 110 回または 1100 回行う場合）においても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く（1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

【1222】

また、本特徴部 099SG では、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間、確変状態における 1 の変動の平均変動時間のそれぞれで 110 または 1100 を乗算して得た値を比較して時短状態 B の変動効率が最も高いことを示す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間、確変状態における 1 の変動の平均変動時間のそれぞれに乗算する値は、109 や 1099 等、110 や 1099 以外の値であってもよい。尚、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間、確変状態における 1 の変動の平均変動時間のそれぞれに 109 や 1099 を乗算する理由は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の最初の変動はほぼ必ず保留記憶数が 0 で変動が開始されるためである。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の 3 状態、または、時短状態 A と確変状態の 2 状態の最終 5 変動を他の変動よりも高い割合で特図変動時間が長い変動とする場合については、各状態の最初の変動及び最後の 5 変動の計 6 変動を除いた 104 や 1094 等を乗算する値としてもよい。

【1223】

（特徴部 018SG に関する説明）

次に、特徴部 018SG における実施の形態について、図 13-1～図 13-23 に基づいて説明する。図 13-1 は、特徴部 018SG における変動パターンの具体例を示す説明図である。図 13-2 は、（A）は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、（B）は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。尚、本特徴部 018SG では、前記特徴部 069SG、099SG のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部 018SG のパチンコ遊技機 1 の特徴構成を、前記特徴部 069SG や特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

【1224】

図 13-1 は、本特徴部 018SG における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」

ともいう)と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチはずれ変動パターン」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【1225】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…の各ノーマルリーチ変動パターンの大当たり期待度(大当たり信頼度)が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ α とスーパーリーチ β とを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく1種類のみとしてもよい。

【1226】

図13-1に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチ β の変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチ α はずれの変動パターンの可変表示期間(45秒)よりも長い期間(80秒)とされている。一方、スーパーリーチ γ はずれの変動パターンについては、後述するように高ベース用のはずれの変動パターンであるため、可変表示期間がスーパーリーチ α はずれの変動パターンの可変表示期間(45秒)よりも短い期間(40秒)とされている。

【1227】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【1228】

図13-2(A)は、遊技状態が通常状態(低ベース状態)である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。通常状態(低ベース状態)において可変表示結果が「大当たり」である場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ α 大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ β 大当たりの変動パターン)とから決定する。大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に97個の判定値が割り当てられ、PB1-2に600個の判定値が割り当てられ、PB1-3に300個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が低ベース状態で可変表示結果が「大当たり」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β の順に決定割合が高くなっている。

【1229】

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1(非リーチはずれの変動パターン)とPA2

ー 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 2 (スーパーリーチ α はずれの変動パターン) と P A 2 - 3 (スーパーリーチ β はずれの変動パターン) とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、P A 1 - 1 に 6 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 1 に 3 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 2 に 9 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 3 に 7 個の判定値が割り当てられている。

【 1 2 3 0 】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1 - 2 (非リーチはずれの短縮変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 2 (スーパーリーチ α はずれの変動パターン) と P A 2 - 3 (スーパーリーチ β はずれの変動パターン) とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル B では、P A 1 - 2 に 7 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 1 に 2 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 2 に 9 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 3 に 7 個の判定値が割り当てられている。

【 1 2 3 1 】

図 1 3 - 2 (B) は、遊技状態が、時短状態 (高ベース状態) である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態 (高ベース状態) において可変表示結果が「大当たり」である場合は、大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当たりの変動パターン) と P B 1 - 4 (スーパーリーチ γ 大当たりの変動パターン) とから決定する。大当たり用変動パターン判定テーブル B では、P B 1 - 1 に 1 9 7 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 4 に 8 0 0 個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が高ベース状態で可変表示結果が「大当たり」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチ γ の順に決定割合が高くなっている。

【 1 2 3 2 】

一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを P A 1 - 4 (非リーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 4 (スーパーリーチ γ はずれの変動パターン) とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル D では、P A 1 - 4 に 8 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 1 に 1 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 4 に 9 7 個の判定値が割り当てられている。

【 1 2 3 3 】

(各種演出について)

次に、スーパーリーチ演出にて実行される各種演出について、図 1 3 - 3 ~ 図 1 3 - 5 に基づいて説明する。図 1 3 - 3 は、スーパーリーチ α 、 β 、 γ の大当たり変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図 1 3 - 4 は、スーパーリーチ α 、 β 、 γ のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図 1 3 - 5 は、(A) は各種演出の内容を説明するための図、(B) はキャラクタ種別を説明するための図である。

【 1 2 3 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出 (以下、「Nリーチ演出」と略称する) を実行する。その後、スーパーリーチ演出 (以下、「S Pリーチ演出」と略称する) に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。

【 1 2 3 5 】

一方、図 1 3 - 3 及び図 1 3 - 4 に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミング $t a 0$ から所定期間が経過するまでの期間 ($t a 0 \sim t a 1$) では飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C において飾り図

柄の可変表示が行われる（図13-9（N1）参照）。尚、この期間（ $t_{a0} \sim t_{a1}$ ）における遊技効果ランプ9や可動体LED208発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種SPリーチ演出に応じた発光パターンを組合わせることで、多様な発光パターンによって演出効果を高めることができる。

【1236】

可変表示を開始したタイミング t_{a0} から所定期間が経過したタイミング t_{a1} で可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とし、所定期間（ $t_{a1} \sim t_{a2}$ ）にわたり可変表示演出としての「Nリーチ演出」を実行する。その後、タイミング t_{a2} で可変表示態様をスーパーリーチ表示態様とし、所定期間（ $t_{a2} \sim t_{a5}$ ）にわたり可変表示演出としての「SPリーチ演出」を実行する。

10

【1237】

このように「Nリーチ演出」は、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンの双方において実行される共通な演出であり、ノーマルリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展せずに終了し、スーパーリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展する。よって、遊技者は、ノーマルリーチ変動パターンの場合でも、「Nリーチ演出」が実行されることにより後述する「SPリーチ演出A～E」に発展することを期待できるようになる。

【1238】

20

図13-3及び図13-4に示すように、「SPリーチ演出A～E」は、可変表示結果が「大当たり」となるか否か、つまり、「大当たり」または「はずれ」であることを報知する演出であり、SPリーチ演出期間においては、後述する「決め演出」が所定期間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）にわたり実行される。そして、図13-3に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合は、「SPリーチ演出A～E」の終了後において、後述する「事後演出」が所定期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）にわたり実行された後、可変表示が終了する。このように、SPリーチ α 、 β 、 γ のスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示は、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パート（ $t_{a0} \sim t_{a5}$ ）と、該可変表示パートの終了後に大当たり遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パート（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）と、から構成される。

30

【1239】

また、図13-4に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合は、「SPリーチ演出A～E」の終了とともに可変表示が終了する。尚、はずれの報知が終了した後は（ $t_{a5} \sim t_{a5A}$ ）、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せの確定飾り図柄が仮停止表示された状態（揺れた状態）で通常背景画面に戻り、図柄確定期間となるまで仮停止表示される。

【1240】

次に、スーパーリーチ変動パターンにて実行される各種演出について説明する。図13-5（A）に示すように、変動パターンがスーパーリーチ α 変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出A」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ β 変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出B」または「SPリーチ演出C」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ α 変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出D」または「SPリーチ演出E」が実行される。

40

【1241】

また、図13-5（B）に示すように、「SPリーチ演出A」以外の「SPリーチ演出B～E」においては、味方キャラクタA-1、味方キャラクタA-1とは異なる味方キャラクタA-2と、敵キャラクタX-1、敵キャラクタX-1とは異なる敵キャラクタX-2とが登場可能とされている。尚、味方キャラクタや敵キャラクタの種別数は上記に限られるものではなく、上記以外の味方キャラクタや敵キャラクタが登場可能としてもよい。また、同一キャラクタであっても、表示態様に依拠して期待度が異なるようにしてもよい。

50

【1242】

「SPリーチ演出A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチ α 変動パターンが決定された場合に実行され、ボーリングチャレンジを行う動画像が表示される演出であり、ピンが全て倒れることで「大当たり」が報知され、ピンが全て倒れないことで「はずれ」が報知される。尚、ボーリングチャレンジの動画像において、味方キャラクタA-1、A-2や敵キャラクタX-1、X-2は表示されない。

【1243】

「SPリーチ演出B」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチ β 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが街で対決する「バトルA」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

10

【1244】

「SPリーチ演出C」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチ β 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが街で対決する「バトルA」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【1245】

「SPリーチ演出D」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれか（高ベース状態）であるときにSPリーチ γ 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが荒野で対決する「バトルB」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

20

【1246】

「SPリーチ演出E」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれか（高ベース状態）であるときにSPリーチ γ 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが荒野で対決する「バトルB」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

30

【1247】

尚、スーパーリーチ α の変動パターンよりもスーパーリーチ β の変動パターンの方が大当たり期待度は高いので、SPリーチ演出AよりもSPリーチ演出BやSPリーチ演出Cの方が大当たり期待度は高い（大当たり期待度：SPリーチ演出A<SPリーチ演出B<SPリーチ演出C）。

【1248】

「決め演出」は、SPリーチ演出A～Eを開始してから所定期間が経過したタイミング（例えば、SPリーチ演出の終了間際においてボーリングやバトルの最終対決が始まるタイミング t_{a3} など）から所定期間（例えば、 t_{a3} ～ t_{a5} ）にわたり実行される演出である。具体的には、押しボタン31Bの操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対し押しボタン31Bの操作を促進する「当否ボタン演出」と、操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで実行される「可動体演出」と、を含む。

40

【1249】

「可動体演出」は、可変表示結果が大当たりである場合においてのみ実行され、操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体32が

50

原点位置から演出位置に落下する演出である。可変表示結果がはずれである場合には、操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングでは実行されない。

【1250】

また、可動体演出の実行（可動体32の落下）に応じて、画像表示装置5の表示画面には、可動体32の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体LED208や遊技効果ランプ9などを所定の発光色で点灯（例えば、虹色（レインボー）点灯）させる発光演出と、振動モータ61を所定期間（例えば、約10秒間など）にわたり駆動させて押しボタン31Bを振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

10

【1251】

また、SPリーチ演出Aでは、ボーリング対決において味方キャラクタや敵キャラクタは表示されないで、可動体演出においてもキャラクタは表示されない一方で、SPリーチ演出B～Eでは、バトル対決において味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、可動体演出においてもバトル対決で表示されていた敵キャラクタが表示される。

【1252】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当たりである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当たり報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されことなく、はずれ報知が行われる。

20

【1253】

「事後演出A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が大当たりとなる場合に、SPリーチ演出A～Cにおいて大当たり遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、SPリーチ演出A～Cにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当たり確定報知が行われた後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示が実行される再抽選変動パート（ta5～ta6）と、再抽選変動パートにて再可変表示が実行された後に飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定飾り図柄が停止表示されることで表示結果が報知される再抽選結果パート（ta6～ta7）と、から構成される。尚、事後演出Aの実行期間（ta5～ta7）は「10秒」とされている。

30

【1254】

尚、本実施の形態では、SPリーチ演出A～Cにおいては偶数図柄の組合せ（例えば、666など）からなる確定飾り図柄が仮停止表示され、再抽選変動パートにて再可変表示が開始された後、再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄または奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示される。再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示された場合は、大当たり遊技状態の終了後に時短状態Aに制御される「大当たりA」であることが報知され、奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示（図柄昇格）された場合は、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「大当たりB」であることが報知される。

40

【1255】

また、SPリーチ演出Aの事後演出Aでは、SPリーチ演出Aにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Aにおいてもキャラクタは登場しない。また、SPリーチ演出B、Cの事後演出Aでは、SPリーチ演出B、Cにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Aにおいてキャラクタは登場しない。このようにすることで、キャラクタが登場しないSPリーチ演出Aが実行されたときにも、キャラクタが登場しない態様で事後演出Aが実行されるので、演出効果を高めることができる。

【1256】

「事後演出B」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態B（高ベース状態）に

50

において可変表示結果が大当たりとなる場合に、S Pリーチ演出D、Eにおいて大当たり遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、S Pリーチ演出D、Eにおいて、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当たり確定報知が行われた後、S Pリーチ演出D、Eに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート（t a 5～t a 6）と、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート（t a 6～t a 7）と、から構成される。尚、事後演出Bの実行期間（t a 5～t a 7）は、事後演出Aの実行期間よりも長い「15秒」とされている。

10

【1257】

また、図13-3及び図13-4に示すように、S Pリーチαにおける可変表示パート期間t a 0～t a 5（t a 5 A）は45秒であり、S Pリーチβにおける可変表示パート期間t a 0～t a 5（t a 5 A）は80秒であり、S Pリーチγにおける可変表示パート期間t a 0～t a 5（t a 5 A）は40秒である。つまり、可変表示パート期間は、S Pリーチβ、S Pリーチα、S Pリーチγの順に短くなっている（可変表示パートの期間t a 0～t a 5（t a 5 A）；S Pリーチβ>S Pリーチα>S Pリーチγ）。

【1258】

また、S Pリーチα、β、γにおいて可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間（t a 0～t a 1）は異なっており、S Pリーチγにおいて可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間（t a 0～t a 1）は、S Pリーチα、βにおいて可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間（t a 0～t a 1）よりも短い（t a 0～t a 1；S Pリーチγ<S Pリーチα、β）。

20

【1259】

また、S Pリーチα、β、γにおけるNリーチ演出の実行期間（t a 1～t a 2）は異なっており、S PリーチγにおけるNリーチ演出の実行期間（t a 1～t a 2）は、S Pリーチα、βにおけるNリーチ演出の実行期間（t a 1～t a 2）よりも短い（t a 1～t a 2；S Pリーチγ<S Pリーチα、β）。

【1260】

また、S Pリーチα、β、γにおけるS Pリーチ演出A～Eの実行期間（t a 2～t a 5）は異なっており、S Pリーチγ（S Pリーチ演出D、E）、S Pリーチα（S Pリーチ演出A）、S Pリーチβ（S Pリーチ演出B、C）の順に長くなっている{t a 2～t a 5；S Pリーチγ（S Pリーチ演出D、E）<S Pリーチα（S Pリーチ演出A）<S Pリーチβ（S Pリーチ演出B、C）}。

30

【1261】

また、S Pリーチγの可変表示パート期間（40秒）は、S Pリーチαの可変表示パート期間（45秒）及びS Pリーチβの可変表示パート期間（80秒）よりも短い一方で（可変表示期間；S Pリーチβ>S Pリーチα>S Pリーチγ）、S Pリーチγ（S Pリーチ演出D、E）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Bの実行期間（t a 5～t a 7）は、S Pリーチα（S Pリーチ演出A）及びS Pリーチβ（S Pリーチ演出B、C）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Aの実行期間（t a 5～t a 7）よりも長い（t a 5～t a 7；S Pリーチγ（15秒）>S Pリーチα、β（10秒））。

40

【1262】

また、S Pリーチ演出A～Eにおける「決め演出」の実行期間（t a 3～t a 5）は、S Pリーチ演出A～Eにおいて共通とされている（t a 3～t a 5；S Pリーチ演出A＝S Pリーチ演出B＝S Pリーチ演出C＝S Pリーチ演出D＝S Pリーチ演出E）。よって、S Pリーチ演出A～Eにおける可動体32や可動体LED208などの制御データを共

50

通化きるので、製造コストの低減化を図ることができる。尚、「決め演出」における「当否ボタン演出」の実行期間、及び「可動体演出」の実行期間も、SPリーチ演出A～Eにおいて共通とされている。

【1263】

また、SPリーチ α 、 β 、 γ における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）において、SPリーチ演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング t_{a7} まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされていることで、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるとともに、事後演出A、Bに対する注目を高めることができるようにした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されてから開始される図柄確定期間や大当りのファンファーレ期間などにおいて「事後演出A、B」を実行可能としてもよい。

【1264】

また、高ベース用のSPリーチ γ の可変表示期間は、低ベース用のSPリーチ β の可変表示期間よりも短く（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ：SPリーチ $\gamma < \text{SPリーチ}\beta$ ）、SPリーチ γ において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）は、SPリーチ β において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）よりも長い（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ；SPリーチ $\gamma > \text{SPリーチ}\beta$ ）。このようにすることで、短い可変表示期間において実行されるSPリーチ γ では、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

【1265】

また、SPリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通である。このようにすることで、事後演出A、Bの制御データ、特に事後演出Bはキャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、製造コストの低減化を図ることができる。

【1266】

また、SPリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通である一方で、「事後演出A」の実行期間（10秒）と「事後演出B」の実行期間（15秒）とは異なることで、SPリーチ演出A～C各々に対応する事後演出Aの演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出Bを実行することで、事後演出A、Bが単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【1267】

（SPリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様）

次に、可変表示結果が大当りである場合のSPリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様について、図13-6に基づいて説明する。図13-6は、（A）はSPリーチ演出A～Eにおけるキャラクタの表示態様を示す図、（B）はSPリーチ演出A～EにおけるLEDの点灯パターンを示す図、（C）はSPリーチ演出A～EにおけるBGMや効果音の出力パターンを示す図である。

【1268】

図13-6（A）に示すように、SPリーチ演出A～Eにおけるキャラクタの表示態様について説明すると、SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（

10

20

30

40

50

t a 2～t a 3) において、S Pリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、S Pリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが表示され、S Pリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、S Pリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。このように、S Pリーチ演出Aはキャラクタが表示されない演出であるのに対し、S Pリーチ演出B～Eはキャラクタが表示される演出とされている。

【1269】

また、S Pリーチ演出における決め演出の「当否ボタン演出」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eではいずれもキャラクタは表示されない一方で、「可動体演出」の実行期間において、S Pリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出Bでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-1が表示され、S Pリーチ演出Cでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-2が表示され、S Pリーチ演出Dでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-1が表示され、S Pリーチ演出Eでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-2が表示される。

10

【1270】

また、S Pリーチ演出における大当たり確定報知の実行期間(t a 4～t a 5)において、S Pリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、S Pリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが表示され、S Pリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、S Pリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。

20

【1271】

また、S Pリーチ演出A～Cに対応する事後演出Aにおける再抽選変動パート(t a 5～t a 6)と再抽選結果パート(t a 6～t a 7)とにおいて、S Pリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とは表示されず、S Pリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とは表示されない。

【1272】

また、S Pリーチ演出D、Eに対応する事後演出Bにおける予定出球加算パート(t a 5～t a 6)と予定出球報知パート(t a 6～t a 7)とにおいて、S Pリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、S Pリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。

30

【1273】

このように、S Pリーチ演出Aでは、ボーリング対決においてキャラクタが表示されないため、可動体演出や事後演出Aでもキャラクタが表示されない一方で、S Pリーチ演出B～Eでは、バトル対決において味方キャラクタと対決する敵キャラクタが、可動体演出や事後演出A、Bでも表示される。

【1274】

つまり、S Pリーチ演出Aでは、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、ボーリング対決に関連した態様の画像(キャラクタが非表示の画像)が表示され、S Pリーチ演出B～Eでは、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、バトル対決に関連した態様の画像(対決していた敵キャラクタの画像)が表示されるので、S Pリーチ演出A～Eと、該S Pリーチ演出A～Eの演出期間に実行される可動体演出と、の関連性を高めることができる。

40

【1275】

また、S Pリーチ演出Aでは、事後演出Aにおいて、S Pリーチ演出Aに関連した態様の画像(キャラクタが非表示の画像)が表示され、S Pリーチ演出D、Eでは、事後演出Bにおいて、S Pリーチ演出D、Eに関連した態様の画像(対決していた味方キャラクタと敵キャラクタの画像)が表示されるので、S Pリーチ演出A、D、Eと、該S Pリーチ

50

演出 A、D、E の終了後に実行される事後演出 A、B と、の関連性を高めることができる。

【1276】

次に、図13-6 (B) に示すように、SPリーチ演出 A～E における可動体 LED 208 や枠 LED 9L1～9L12、9R1～9R12 の発光パターンについて説明する。尚、各パターンの括弧内の数値 (例えば、B100 など) は、特徴部 069SG にて説明した拡張コマンドを示している。また、以下に説明する各種発光パターンは、発光色、輝度、点灯タイミング、点灯時間、消灯タイミング、消灯時間、点滅の周期など複数の要素のうち少なくともいずれか1つが他の発光パターンと異なっているものであり、各発光パターンは種々に変更可能である。

【1277】

SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間 (ta2～ta3) において、SPリーチ演出 A では、拡張コマンド B100 に基づき発光パターン LP1-1 にて点灯され、SPリーチ演出 B、C では、拡張コマンド B101 に基づき発光パターン LP1-2 にて点灯され、SPリーチ演出 D、E では、拡張コマンド B102 に基づき発光パターン LP1-3 にて点灯される。

【1278】

また、SPリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、拡張コマンド B200～B203 に基づき、SPリーチ演出 A～E で共通の発光パターン LP2-1～4 のうちからいずれかにて点灯される。尚、発光パターン LP2-2～4 については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、発光パターン LP2-2、LP2-3、LP2-4 の順に期待度が高くなっている。

【1279】

また、SPリーチ演出における「可動体演出」及び「大当たり報知」の実行期間において、SPリーチ演出 A～E では、拡張コマンド B000 に基づき共通の発光パターン LP3-1 にて点灯される。また、SPリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、SPリーチ演出 A～E では、拡張コマンド B300 に基づき共通の発光パターン LP3-1 にて点灯される。

【1280】

また、事後演出 A における再抽選変動パート及び事後演出 B における予定出球加算パート (ta5～ta6) において、SPリーチ演出 A～C では、拡張コマンド BA00 に基づき共通の発光パターン LP4-1 にて点灯され、SPリーチ演出 D、E では、拡張コマンド BB00 に基づき共通の発光パターン LP4-4 にて点灯される。

【1281】

また、事後演出 A における再抽選結果パート及び事後演出 B における予定出球報知パート (ta6～ta7) において、SPリーチ演出 A～C では、拡張コマンド BA01 に基づき共通の発光パターン LP4-2 にて点灯、または、拡張コマンド BA02 に基づき共通の発光パターン LP4-3 にて点灯され、SPリーチ演出 D、E では、拡張コマンド BB01 に基づき共通の発光パターン LP4-5 にて点灯、または、拡張コマンド BB02 に基づき共通の発光パターン LP4-6 にて点灯される。

【1282】

尚、上記発光パターン LP1-1～3、LP2-1～4、LP3-1～2、LP4-1～6 は、それぞれ後述する発光制御データに基づき、異なる発光態様にて発光するパターンとされており、以下において各発光パターンの概略を説明する。尚、各発光パターンに対応するカッコ内は拡張コマンドを示す。

【1283】

図13-7 (A) に示すように、「ボーリング／バトル」において、発光パターン LP1-1 (B100) は、リーチタイトル導入、ボーリング対決の動画像に合わせて枠 LED (枠 LED 9L1～9L12、9R1～9R12) 及び盤面上 LED (可動体 LED 208) が発光するパターンであり (図13-10 参照)、発光パターン LP1-2 (B101) は、リーチタイトル導入、街背景の色味をベースとした発光色で枠 LED 及び遊技

10

20

30

40

50

盤面上LEDが発光し、さらに味方A-1/A-2、敵X-1/X-2のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠LED及び遊技盤面上のLEDが発光するパターンであり（図13-11（A2）、（A3）参照）、発光パターンLP1-3（B102）は、タイトル導入、荒野背景の色味をベースとした発光色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、さらに味方A-1、敵X-1/X-2のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠LED及び遊技盤面上のLEDが発光するパターンである（図13-12（A4）、（A5）参照）。

【1284】

「当否ボタン演出」において、発光パターンLP2-1（B200）は、「ボタンを押し続けてパワーを溜める！」に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光した後、デフォルトの白色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり（図13-13参照）、発光パターンLP2-2（B201）は、ボタン操作時パワーアップ（1段階目）用で、「青色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり（図13-13参照）、発光パターンLP2-3（B202）は、ボタン操作時パワーアップ（2段階目）用で、「緑色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり（図13-13参照）、発光パターンLP2-4（B203）は、ボタン操作時パワーアップ（3段階目）用で、「赤色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンである（図13-13参照）。尚、発光パターンLP2-2～4は、遊技者の長押し操作（ゲージ表示の溜まり具合）に応じて段階的に青色、緑色、赤色（MAX）に変化する発光パターンとされている。

【1285】

「はずれ報知」において、発光パターンLP3-1（B300）は、結果報知で「はずれ」が報知されるときに、輝度の低い白色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、表示画面が通常背景に戻っても次変動が開始されるまで継続するパターンである（図13-16参照）。

【1286】

「可動体演出&大当たり報知」において、発光パターンLP3-2（B000）は、結果報知で「大当たり」が報知されるときに、可動体演出（第1期間）においては可動体演出時の背景に合わせた色味で、可動体演出（第2期間）においては可動体演出時の背景画像とエフェクト表示に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、大当たり報知において虹色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンである（図13-14、図13-15参照）。尚、拡張コマンド（B000）は、他の拡張コマンドとは異なり、可動体32を動作させるため動作制御データ（モーター駆動に係るstep数、速度、時間を設定）と、枠LED及び遊技盤面上LEDを発光させるための階調制御データと、の両方が設定されている。

【1287】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【1288】

また、「可動体演出」と「大当たり報知」とで拡張コマンドを分けずに、1つの拡張コマンドで可動体動作制御やLED点灯制御を行うことで、演出に応じて拡張コマンドを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に「可動体演出」と「大当たり報知」とで拡張コマンドが分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に「可動体演出」と「大当たり報知」とを行うことができる。

【1289】

「再抽選変動／予定出球加算」において、発光パターンLP4-1(BA00)は、背景の動画像(ぐるぐる)に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-17(F1)参照)、発光パターンLP4-4(BB00)は、宇宙背景の色味をベースとした発光色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、さらに味方A-1のアクション(攻撃動作とか)に合わせて枠LED及び遊技盤面上のLEDが発光するパターンである(図13-18参照)。

【1290】

「再抽選結果／予定出球報知」において、発光パターンLP4-2(BA01)は、偶数図柄の組合せ(例えば、666など)が停止表示されたときに、枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-17(F2)参照)、発光パターンLP4-3(BA02)は、奇数図柄の組合せ(例えば、333など)が停止表示されたときに、発光パターンLP4-2よりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-17(F3)参照)、発光パターンLP4-5(BB01)は、予定出球報知「750」用で、「750」の表示に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「750」が表示されるまでは「1500」と共通の階調制御データが用いられるパターンであり(図13-19(G1-3)～(G3)参照)、発光パターンLP4-6(BB02)は、予定出球報知「1500」用で、「1500」の表示に合わせて「750」が表示されるときよりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「1500」が表示されるまでは「750」と共通の階調制御データが用いられるパターンである(図13-19(G1-4)～(G4)参照)。

【1291】

また、SPリーチ演出A～Eの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当たり確定報知を実行可能であり、大当たり確定報知においては、SPリーチ演出A～Eの種類によらず、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12及び可動体LED208の発光パターンが共通である(例えば、発光パターンLP3-2)ことで、SPリーチ演出A～Eの種類によらず共通の発光パターンにて大当たり確定報知が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1292】

尚、SPリーチ演出A～Eの種類に応じて発光パターンを異ならせてもよい。例えば、SPリーチ演出Aの大当たり確定報知に対応する発光パターンLP3-1を、図13-21に示す虹色の点灯パターン(なめらかなレインボー発光)とし、SPリーチ演出B、Cの大当たり確定報知に対応する発光パターンLP3-2を、図13-22に示す虹色の点滅パターン(フラッシュレインボー発光)とし、SPリーチ演出D、Eの大当たり確定報知に対応する発光パターンLP3-3を、図13-22に示す虹色の点滅パターン(フラッシュレインボー発光)から図13-21に示す虹色の点灯パターン(なめらかなレインボー発光)に変化するものとしてもよい。

【1293】

また、事後演出Bの予定出球加算パートにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターンは、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eとで共通である(発光パターンLP4-4)ことで、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1294】

また、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bの予定出球報知パートにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン(発光パターンLP4-5、LP4-6)は共通である一方、SPリーチ演出Aに対応する事後演出Aの可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン(発光パターンLP4-2、LP4-3)と、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターン(発光パターンLP4-5、LP4-6)と、は異なることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パター

ンが異なる事後演出Aを実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

【1295】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターンLP3-2である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる発光パターンで可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が発光するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイ

10

【1296】

また、図13-6(B)に示すように、SPリーチ演出におけるLED発光パターンについて、SPリーチ演出B、Cで発光パターンLP1-2を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出Bでは発光パターンLP1-2-1(B200:街背景カラー+敵キャラクタX-1のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用し、SPリーチCでは発光パターンLP1-2-2(B200:街背景カラー+敵キャラクタX-2のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用することで、SPリーチ演出B、CのLED発光パターンの一部(街背景カラー部分)の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタX-1、X-2に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

20

【1297】

SPリーチ演出D、Eで発光パターンLP1-3を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出Dでは発光パターンLP1-3-1(B300:荒野背景カラー+敵キャラクタX-1のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用し、SPリーチEでは発光パターンLP1-3-2(B300:荒野背景カラー+敵キャラクタX-2のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用することで、SPリーチ演出D、EのLED発光パターンの一部(街背景カラー部分)の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタX-1、X-2に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

30

【1298】

また、低ベース状態のSPリーチ演出B、Cと、高ベース状態のSPリーチ演出D、Eとのうち一方(例えば、SPリーチ演出D、E)を共通の発光パターンとし、他方(例えば、SPリーチ演出B、C)を異なる発光パターンとしてもよい。このようにすることで、一方の製造コストの低減化を図りつつ、他方においては演出の違いを好適に見せることができる。

【1299】

(階調制御データ)

ここで、発光演出を実現するための制御データについて簡単に説明する。図13-21は、枠LEDをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。図13-22は、枠LEDをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

40

【1300】

図13-21に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、40msec間隔で七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、なめらかレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1301】

50

また、図13-22に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、20msecの消灯に対応する輝度のデータが30msec間隔の七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータの合間に指定されている。演出制御用CPU120は、フラッシュレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色で激しく点灯させる。

【1302】

演出制御基板12のROM121には、演出制御用CPU120が各LEDの発光制御を行うために用いる発光制御用テーブルが記憶されている。発光制御用テーブルには、例えば、発光パターン（発光パターンLP1-1～2、LP2-1、LP3-1～3、LP4-1～4など）と、ドライバIDと、出力端子番号と、電気部品と、発光制御生成用データと、が対応付けて定められている。

【1303】

例えば、発光パターンと対応づけられるドライバIDには、発光体ドライバを識別するための識別情報としてのIDが記憶され、出力端子番号には、該発光体ドライバ出力端子の番号が記憶され、電気部品には、該発光体ドライバ及び該出力端子番号に対応する電気部品（例えば、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12、可動体LED208など）が記憶され、発光制御生成用データには、該発光体ドライバに適用するシリアルーパラレル変換回路を制御するためのデータであって、制御データフォーマットに基づく発光制御データを生成するために用いられるデータが記憶される。

【1304】

各発光制御生成用データには、例えば、データ名と、フォーマット種別と、アドレスと、データ送信周期と、単位発光時間と、発光制御周期と、フォーマット用データと、が含まれる。例えば、データ名には、発光制御用テーブルの発光パターンに対応するフォーマット生成用データのデータ名が記憶され、フォーマット種別には、基本フォーマット（EX=0）及び拡張フォーマット（EX=1）のうちのいずれのフォーマットを適用するかを識別情報（「基本」又は「拡張」）が記憶され、アドレスには、該発光体ドライバに適用するシリアルーパラレル変換回路に設定するアドレスが記憶され、データ送信周期には、演出制御基板12からランプ基板14の発光体ドライバに発光制御データを送信する周期が記憶され、単位発光時間には、該発光体ドライバに対応するLED9に発光を行わせる単位時間が記憶される。本実施形態では、データ送信周期を10ms（ミリ秒）として説明する。

【1305】

発光制御周期には、1周期分の発光の制御単位とする時間（以下、この周期を「発光制御周期」という。）が記憶される。この発光制御周期は、発光種別に応じて異なる。具体的には、発光種別が「連続」や「点滅」である場合には「100ms」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の変化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「1800ms」といった時間を定めておくことができる。

【1306】

フォーマット用データには、該フォーマット種別のフォーマットを適用して発光制御データに含める時系列のQデータが記憶される。具体的には、フォーマット用データには、発光順序と、該発光順序に対応するRGB値に対応するQデータと、が対応付けて定められている。

【1307】

本実施の形態では、16進数で表現されるQデータ（カラー16進数、RGBカラー値）によって、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光を制御することとして説明する。カラー16進数では、RGBそれぞれを2桁ずつ合計6桁の16進数（0～F）で表現することで「16×16＝256階調」を表すが、本明細書では、RGBそれぞれの2桁の数値を同じ値とし、RGBそれぞれを1桁ずつの合計3桁に省略した表記として図示・説明する。また、簡明化のため、16進数を表す「0x」の表記は省略して図示・説明する。

10

20

30

40

50

【1308】

また、Qデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアルーパラレル変換回路に出力するQデータとして、グループ1を対象とするQデータと、グループ2を対象とするQデータと、グループ3を対象とするQデータとが含まれる。各グループを対象するQデータには、該グループに含まれる4つの出力端子Qから出力させるRGB値が格納される。

【1309】

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「10ms」であれば、演出制御基板12から発光体ドライバに対して10ms毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「100ms」であれば、対象となるLEDに100msの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「100ms」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

【1310】

また、例えば、フォーマット用データにおいて、発光順序には「1」～「N」までの順序が定められており、発光順序「1」～「N」それぞれについて、各グループのQデータ（RGB値）として「0、0、F」が定められていれば、全ての発光順序について、QデータのうちのR値及びG値が「0」とされ、B値が「F」とされているため、青色の連続発光が実現される。

【1311】

次に、LEDを階調制御して、混色による発光を実現するための制御データについて説明する。ここで説明する階調制御データにおけるQデータ（RGB値）は、上記の発光制御生成用データに含まれるフォーマット用データのQデータにそのまま適用することが可能である。

【1312】

図13-22は、枠LED9L1～9L12における虹色の点滅（フラッシュレインボー発光、発光パターンLP3-2などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠LED9R1～9R12の階調制御データは枠LED9L1～9L12と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間 Δt_n を示し、その右欄には、各グループ（グループ1（9L1）、グループ2（9L2）、グループ3（9L3）、グループ4（9L4）、・・・）に対応するQデータ（RGB値）を16進数で表現している。

【1313】

また、図13-22に示す階調制御データの発光順序2では、切替単位発光時間 Δt_n は20msであり、グループ1～12（9L1～9L12）のQデータ（RGB値）が「0、0、0」とすることで、枠LED9L1～9L12において消灯を実現している。

【1314】

また、図13-22に示す階調制御データの発光順序1では、切替単位発光時間 Δt_n は30msであり、グループ1、2のQデータ（RGB値）が「0、4、F」、グループ3のQデータ（RGB値）が「0、8、F」、グループ4のQデータ（RGB値）が「0、C、F」、グループ5のQデータ（RGB値）が「0、F、D」、グループ6のQデータ（RGB値）が「0、F、9」、グループ7のQデータ（RGB値）が「0、F、5」、グループ8のQデータ（RGB値）が「0、F、1」、グループ9のQデータ（RGB値）が「2、F、0」、グループ10のQデータ（RGB値）が「6、F、0」、グループ11のQデータ（RGB値）が「A、F、0」、グループ12のQデータ（RGB値）が「F、F、0」とすることで、枠LED9L1～9L12においてそれぞれ異なる発光色（発光順序3の発光色とも異なる）の発光を実現している。

【1315】

このように、短い切替単位発光時間 Δt_s で、枠LED9L1～9L12に発光させる

10

20

30

40

50

発光色を複数色で順番に切り替えるように制御するとともに、枠LED9L1～9L12を消灯させる制御を間に挟むことで、人間の視覚的に、虹色で点滅しているかのように視認させることができる。なお、間に挟む態様は消灯に限らず、例えば、虹色を構成しない白色であってもよく、白色で発光させる場合には、虹色を構成する色の認識を阻害しないために「1、1、1」など輝度の低いRGB値を設定してもよい。

【1316】

図13-21は、枠LED9L1～9L12における虹色の点灯（なめらかレインボー発光、発光パターンLP3-1などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。

【1317】

図13-21に示す階調制御データでは、図13-21に示す階調制御データとは異なり、枠LED9L1～9L12を消灯させる制御が間に挟み込まれていない。そのため、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。階調制御データの発光順序1では、切替単位発光時間 Δt_n は40msであり、階調制御データの発光順序2と同じ発光色の発光を実現している。また、階調制御データでも、短い切替単位発光時間 Δt_s で枠LED9L1～9L12に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御することで、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。

【1318】

次に、図13-6（C）に示すように、SPリーチ演出A～EにおけるBGMや効果音の出力パターンについて説明する。また、以下に説明する各種音パターンは、音量、音質、リズム、テンポ、楽曲など複数の要素のうち少なくともいずれか1つが他の音パターンと異なっているものであり、各音パターンは種々に変更可能である。

【1319】

SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（ $t_{a2} \sim t_{a3}$ ）において、SPリーチ演出Aでは、音パターンBP1-1にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Bでは、音パターンBP1-2にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Cでは、音パターンBP1-3にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Dでは、音パターンBP1-4にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Eでは、音パターンBP1-5にてBGMや効果音出力される。

【1320】

また、SPリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eで共通の音パターンBP2-1～4にて出力される。尚、音パターンBP2-2～4については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、音パターンBP2-2、BP2-3、BP2-4の順に期待度が高くなっている。

【1321】

また、SPリーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eでは、音パターンBP0-1～3にてBGMや効果音出力される。また、SPリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eでは、共通の音パターンBP3-1～3にて点灯される。

【1322】

また、事後演出Aにおける再抽選変動パート及び事後演出Bにおける予定出球加算パート（ $t_{a5} \sim t_{a6}$ ）において、SPリーチ演出A～Cでは、音パターンBP4-1にて出力され、SPリーチ演出D、Eでは、音パターンBP4-4にてBGMや効果音出力される。

【1323】

また、事後演出Aにおける再抽選結果パート及び事後演出Bにおける予定出球報知パート（ $t_{a6} \sim t_{a7}$ ）において、SPリーチ演出A～Cでは、音パターンBP4-2、または、音パターンBP4-3にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出D、Eでは、音パターンBP4-5、または、音パターンBP4-6にてBGMや効果音出力され

10

20

30

40

50

る。

【1324】

尚、上記音パターンBP1-1~4、BP2-1~4、BP0-1~3、BP3-1~3、BP4-1~4は、それぞれ音制御データに基づき、異なる態様にて音を出力させるパターンとされており、以下において各音パターンの概略を説明する。

【1325】

図13-7(B)に示すように、「ボーリング／バトル」において、音パターンBP1-1は、SPリーチ演出A用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ!」のボイス、SPリーチ演出AのBGMが出力されるパターンであり(図13-10参照)、音パターンBP1-2は、SPリーチ演出B用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出BのBGM、バトル効果音が出力されるパターンであり(図13-11(A2)参照)、音パターンBP1-3は、SPリーチ演出C用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A-2のボイス、SPリーチ演出CのBGM、バトル効果音が出力されるパターンであり(図13-11(A3)参照)、音パターンBP1-4は、SPリーチ演出D用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出DのBGM、バトル効果音が出力されるパターンであり(図13-12(A4)参照)、音パターンBP1-5は、SPリーチ演出E用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出EのBGM、バトル効果音が出力されるパターンである(図13-12(A5)参照)。

【1326】

「当否ボタン演出」において、音パターンBP2-1は、「ボタンを押し続けてパワーを溜める」のボイス、パワーレベル0の効果音が出力されるパターンであり、(図13-13参照)、音パターンBP2-2は、パワーレベル1の効果音が出力されるパターンであり、音パターンBP2-3は、パワーレベル2の効果音が出力されるパターンであり、音パターンBP2-4は、パワーレベル3(MAX)のボイス、パワーレベル3(MAX)の効果音が出力されるパターンである。

【1327】

「はずれ報知」において、音パターンBP3-1は、失敗の効果音が出力されるパターンであり(図13-16(H1)参照)、音パターンBP3-2は、味方A-1の敗北(残念)ボイス、バトル敗北のBGMが出力されるパターンであり(図13-16(H2)(H4)(H5)参照)、音パターンBP3-3は、味方A-2の敗北(残念)ボイス、バトル敗北のBGMが出力されるパターンである(図13-16(H3)参照)。

【1328】

「可動体演出&大当たり報知」において、音パターンBP0-1は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のBGMが出力されるパターンであり(図13-15(E1)参照)、音パターンBP0-2は、可動体演出の効果音、味方A-1の勝利ボイス、バトル勝利のBGMが出力されるパターンであり(図13-15(E2)(E4)(E5)参照)、音パターンBP0-3は、可動体演出の効果音、味方A-2の勝利ボイス、バトル勝利のBGMが出力されるパターンである(図13-15(E3)参照)。

【1329】

「再抽選変動／予定出球加算」において、音パターンBP4-1は、再抽選変動のBGMが出力されるパターンであり(図13-17(F1)参照)、音パターンBP4-4は、予定出球加算のBGM、予定出球加算の効果音(攻撃)、味方A-1の予定出球加算用ボイス、「押せ!」のボイスが出力されるパターンである(図13-18参照)。

【1330】

「再抽選結果／予定出球報知」において、音パターンBP4-2は、偶数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGMが出力されるパターンであり(図13-17(F2)、音パターンBP4-3は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGMが出力されるパターンで

10

20

30

40

50

あり（図13-17（F3）参照）、音パターンBP4-5は、予定出球報知のBGM、750の効果音が出力されるパターンであり（図13-19（G1-3）～（G3）参照）、音パターンBP4-6は、予定出球報知のBGM、1500の効果音、MAXのボイスが出力されるパターンである（図13-19（G1-4）～（G4）参照）。

【1331】

また、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のSPリーチ演出A～Eでも共通である（音パターンBP0-1～3）ことで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1332】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンBP2-1～4である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音が出力されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより効果音を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【1333】

（SPリーチ演出A～Eの流れ）

次に、SPリーチ演出A～Eの流れについて、図13-8に基づいて説明する。図13-8は、SPリーチ演出A～Eの流れを示す樹形図である。

【1334】

図13-8に示すように、SPリーチα、β、γにおいて、Nリーチ演出から発展してSPリーチ演出が発展されると、SPリーチ演出Aの場合は、（A1）に示すようにボーリングの開始画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、（A2）に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とのバトルAの開始画像が表示され、SPリーチ演出Cの場合は、（A3）に示すように味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とのバトルAの開始画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、（A4）に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とのバトルBの開始画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、（A5）に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とのバトルBの開始画像が表示される。このように、SPリーチ演出A～Eにおける前半の演出態様は、SPリーチ演出A～E各々で異なる。

【1335】

次いで、SPリーチ演出の終盤における所定タイミングで当否ボタン演出が開始される。具体的には、（B1）に示すように、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する第1操作促進演出が開始された後、該第1操作促進演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、（B2）に示すように、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作を促進する第2操作促進演出が開始される。このように、当否ボタン演出における演出態様は、SPリーチ演出A～Eで共通とされている。

【1336】

次いで、可変表示結果が大当たりとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、（C）に示すように、ボーリングでは最後の一投、バトルでは最後の一撃を示す画像が表示される。

【1337】

次いで、SPリーチ演出Aの場合は、（D1）に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、ボールがピンに当たったことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、（D2）に示すように、可動体32が原点位置から演出位置ま

10

20

30

40

50

で落下するとともに、敵キャラクタX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出Cの場合は、(D3)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-2が攻撃されたことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出Dの場合は、(D4)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、S Pリーチ演出Eの場合は、(D5)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-2が攻撃されたことを示す画像が表示される。このように、可動体演出の演出態様は、S Pリーチ演出Aと、S Pリーチ演出B、Dと、S Pリーチ演出C、Eとで異なる。

【1338】

次いで、S Pリーチ演出Aの場合は、(E1)に示すように、ピンが倒れたことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Bの場合は、(E2)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Cの場合は、(E3)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Dの場合は、(E4)に示すように、バトルBに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Eの場合は、(E5)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、S Pリーチ演出A～E各々で異なる。

【1339】

次いで、S Pリーチ演出A～Cの場合は、事後演出Aが開始され、(F1)に示す再抽選変動パートにおいて、(E1～E3)において仮停止表示された飾り図柄が再可変表示する画像が表示された後、(F2)(F3)に示す再抽選結果パートにおいて、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。

【1340】

また、S Pリーチ演出Dの場合は、事後演出Bが開始され、(G1)に示す予定出球加算パートにおいて、(A4)において表示されていた味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を攻撃して予定出球が加算される画像が表示され、S Pリーチ演出Eの場合は、事後演出Bが開始され、(G2)に示す予定出球加算パートにおいて、(A5)において表示されていた味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を攻撃して予定出球が加算される画像が表示される。次いで、S Pリーチ演出D、Eの場合は、(G3)(G4)に示す予定出球報知パートにおいて、予定出球数が表示される。

【1341】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてブッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、ブッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、(C)(D1～D5)に示す画像は表示されず、S Pリーチ演出Aの場合は、(H1)に示すように、ストライクに失敗したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Bの場合は、(H2)に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Cの場合は、(H3)に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Dの場合は、(H4)に示すように、バトルBに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Eの場合は、(H5)に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、S Pリーチ演出Aと、S Pリーチ演出B、Dと、S Pリーチ演出C、Eとで異なる。

【1342】

次いで、S Pリーチ演出A～Eの場合は、(I1)に示すように、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄が停止表示される。

【1343】

(S Pリーチ演出A～Eの演出動作例)

次に、演出制御用CPU120が実行するS Pリーチ演出A～Eの演出動作例について

10

20

30

40

50

、図13-9～図13-20に基づいて説明する。図13-9は、SPリーチα、β、γの可変表示が開始されてからSPリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図13-10は、SPリーチ演出Aの演出動作例を示す図である。図13-11は、SPリーチ演出B、Cの演出動作例を示す図である。図13-12は、SPリーチ演出D、Eの演出動作例を示す図である。図13-13は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図13-14は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図13-15は、SPリーチ演出A～Eの大当たり報知の演出動作例を示す図である。図13-16は、SPリーチ演出A～Eのはずれ報知の演出動作例を示す図である。図13-17は、事後演出Aの演出動作例を示す図である。図13-18は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。図13-19は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。

10

【1344】

尚、以下の説明において、SPリーチ演出A～Eのうち共通に実行される演出動作についてはまとめて説明し、異なる演出動作については個別に説明するものとする。また、各コマに付された番号（例えば、A～I）の一部は、図13-8に示すコマに付された番号と対応しているものとする。

【1345】

図13-9（N1）に示すように、始動入賞の発生に伴い変動パターンとしてSPリーチα、β、γのいずれかが決定されたことに基づいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が開始される。

【1346】

尚、以下において、特徴部069SGのアクティブ表示領域069SG013に対応するアクティブ表示領域018SG013には、アクティブ表示069SG003に対応するアクティブ表示018SG003が表示され、第1保留表示領域069SG011に対応する第1保留表示領域018SG011には、保留表示069SG001に対応する保留表示018SG001が表示され、第2保留表示領域069SG012に対応する第2保留表示領域018SG012には、保留表示069SG002に対応する保留表示018SG002が表示されるものとする。

20

【1347】

可変表示が開始された後、図13-9（N2）に示すように、可変表示態様がリーチ態様となった場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出が開始される。図13-9（N3）に示すように、リーチ態様となってから所定時間が経過したタイミングにおいて、飾り図柄表示エリア5Cに、飾り図柄表示エリア5L、5Rに停止表示されている飾り図柄とは異なる数字の飾り図柄が仮停止表示した後、図13-9（N4）に示すように、飾り図柄表示エリア5Cの可変表示が再開されることで、SPリーチ演出に発展する。

30

【1348】

図13-10（A1）に示すように、SPリーチ演出Aに発展した場合、表示画面の中央に表示されていた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Aを開始することを示すリーチタイトル画像018SG01Aが表示される。リーチタイトル画像018SG01Aは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100（例えば、SPリーチ演出A）と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101（例えば、星の数など）と、ボーリングを表す内容表示018SG102と、を有する。

40

【1349】

次いで、図13-10（A1-1）に示すように、ボーリングのレーンにピンが並べられ、チャレンジが開始されることを示す画像018SG103が表示され、図13-10（A1-2）に示すように、ボールがピンに当たって倒された画像018SG104が表示された後、図13-10（A1-3）に示すように、ボーリングのレーンにピンが1本残る画像と、「残り1本！」の文字と、を有し、次の一投が最後の一投となることを示す画像018SG105が表示される。また、発光演出として、発光パターンLP1-1に基

50

づいて可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-1に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1350】

図13-11(A2)に示すように、SPリーチ演出Bに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Bが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Bが表示される。リーチタイトル画像018SG01Bは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出B)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-2に基づいて可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-2に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

10

【1351】

次いで、図13-11(A2-1)に示すように、街を表す背景画像018SG201と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG202が表示され、図13-11(A2-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが戦っている画像018SG203が表示された後、図13-11(A2-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG204が表示される。

20

【1352】

図13-11(A3)に示すように、SPリーチ演出Cに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Cが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Cが表示される。リーチタイトル画像018SG01Cは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出C)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-2を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-2に基づいて可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-3に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

30

【1353】

次いで、図13-11(A3-1)に示すように、街を表す背景画像018SG201と、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG212が表示され、図13-11(A3-2)に示すように、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが戦っている画像018SG213が表示された後、図13-11(A3-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA2とキャラクタ画像018SGX2とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG214が表示される。

40

【1354】

図13-12(A4)に示すように、SPリーチ演出Dに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Dが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Dが表示される。リーチタイトル画像018SG01Dは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出D)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-3に基づいて可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯し、音演出とし

50

て、音パターンBP1-4に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1355】

次いで、図13-12(A4-1)に示すように、荒野を表す背景画像018SG221と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG222が表示され、図13-12(A4-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが戦っている画像018SG223が表示された後、図13-12(A4-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG224が表示される。

10

【1356】

図13-12(A5)に示すように、SPリーチ演出Eに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Eが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Eが表示される。リーチタイトル画像018SG01Eは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出E)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-3に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-5に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

20

【1357】

次いで、図13-12(A5-1)に示すように、荒野を表す背景画像018SG221と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG232が表示され、図13-12(A5-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが戦っている画像018SG233が表示された後、図13-12(A5-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX2とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG234が表示される。

30

【1358】

次に、図13-13(B1)に示すように、当否ボタン演出が開始されると、プッシュボタン31Bを模したボタン画像018SG241と、例えば「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ!」などの操作促進表示018SG242と、が表示され、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する操作促進演出が開始される。また、発光演出として、発光パターンLP2-1に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP2-1に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1359】

次いで、図13-13(B1-1)に示すように、操作促進表示018SG242が「チャージ開始!」に切替表示され、パワーレベルを表すゲージ表示018SG243とエフェクト画像018SG244とが表示され、長押し操作が検出されると、ゲージ表示018SG243とエフェクト画像018SG244の表示態様が変化していく。また、発光演出として、発光パターンLP2-2~4に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP2-2~4に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

40

【1360】

図13-13(B1-2)に示すように、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合は、ゲージ表示018SG243がMAXになり、操作促進表示018SG242が「パ

50

ワーMAX！」に切替表示される。尚、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合でも、可変表示結果に応じてゲージ表示018SG243がMAXにならないようにしてもよい。また、可変表示結果に応じて、パワーレベルの変化態様が異なるようにしてもよい。

【1361】

そして、当否ボタン演出を開始してから所定時間が経過したとき、図13-13（B1-3）に示すように、操作促進表示018SG242が「放せ！」に切替表示され、遊技者にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が促されるとともに、ゲージ表示018SG243が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図13-13（B1）～図13-13（B1-3）の演出動作はSPリーチ演出A～Eで共通である。

【1362】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図13-13（B1）～図13-13（B1-2）に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくてもよい。

【1363】

そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図13-14に示す可動体演出が開始される。

【1364】

可動体演出が開始されてから所定時間（例えば、1～3秒など）が経過するまでの第1期間では、図13-14（C）に示すように、可動体32が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像018SG250が表示される。尚、攻撃画像018SG250は、プッシュボタン31Bの球状の操作部を模した物体画像018SG250Aと、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像018SG250Bと、からなる。また、可動体32の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターンBP0-1～3に基づいて、スピーカ8L、8Rから効果音が出力され、振動演出として、振動モータ61によりプッシュボタン31Bが振動する。

【1365】

上記のように、可動体演出の第1期間では、SPリーチ演出A～Eで共通の態様の演出が実行されるが、第1期間が終了した後の第2期間では、以下のように、SPリーチ演出A～Eで異なる態様の演出が実行される。

【1366】

図13-14（D1）に示すように、SPリーチ演出Aの場合、第2期間では、可動体32が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像018SG250Aと、衝撃を示すエフェクト画像018SG250Bとを有し、物体が何かに当たった衝撃画像018SG251が表示される。

【1367】

尚、本実施の形態では、衝撃画像018SG251では物体（ボール）が衝突した被衝突物（例えば、ピン）が表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、衝撃画像018SG251においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。

【1368】

また、図13-14（D2）（D4）に示すように、SPリーチ演出B及びSPリーチ演出Dの場合、第2期間では、可動体32が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像018SG250Aと、衝撃を示すエフェクト画像018SG250Bと、敵キャラクタX1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、攻撃が敵キャラクタX-1に当たったことを示す衝撃画像018SG252が表示される。

10

20

30

40

50

【1369】

また、図13-14(D3)(D5)に示すように、SPリーチ演出C及びSPリーチ演出Eの場合、第2期間では、可動体32が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像018SG250Aと、衝撃を示すエフェクト画像018SG250Bと、敵キャラクタX2を示すキャラクタ画像018SGX2と、を有し、攻撃が敵キャラクタX-2に当たったことを示す衝撃画像018SG253が表示される。

【1370】

また、図13-14(D1)～(D5)に示す可動体演出の第2期間においては、共通の表示演出、発光演出、音演出、振動演出が行われる。詳しくは、可動体32の振動に応じて、エフェクト画像018SG250Bの表示と非表示とが交互に行われ(可動体32が上方に移動したとき非表示、下方に移動したとき表示など)、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が基本的に可動体の背景及びエフェクト画像018SG250Bに合わせて、オレンジ色や赤色が可動体LED208から枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の順に外側方向に流れていく発光パターンで発光するとともに、エフェクト画像018SG250Bが表示されるときに激しく白でフラッシュする発光パターンで発光し、音演出として、音パターンBP0-1～3に基づいて、所定の効果音がスピーカ8L、8Rから出力され、振動演出として、振動モータ61によりプッシュボタン31Bが振動する。尚、図13-14(D1)～(D5)において、導光板表示装置を用いた表示等を行うようにしてもよい。

【1371】

尚、図13-14(D2～D5)において、可動体32の振動に応じて表示されるエフェクト画像018SG250Bは、同時期に表示されているキャラクタ画像018SGX1、018SGX2の表示色と共通または類似する表示色(例えば、同系色など)で表示されている。このようにすることで、敵キャラクタを示すキャラクタ画像018SGX1、018SGX2とエフェクト画像018SG250Bとの関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【1372】

そして、可動体演出が終了した後は、図13-15に示すように、大当たりとなることが報知される。具体的には、SPリーチ演出Aの場合は、図13-15(E1)に示すように、倒れたボーリングのピンを示す画像018SG261と、「成功!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、ボーリングチャレンジに成功したことを示すリザルト画像018SG260Aが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-1に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音出力され、振動演出は終了する。

【1373】

また、SPリーチ演出Bの場合は、図13-15(E2)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1Zと、「勝利!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Bが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX1Zは、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX1Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【1374】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図13-15（E3）に示すように、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Cが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-3に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX2Zは、倒された敵キャラクタX-2がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX2Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

10

【1375】

また、SPリーチ演出Dの場合は、図13-15（E4）に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Dが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

20

【1376】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13-15（E5）に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Eが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

30

【1377】

そして、リザルト画像018SG260A～018SG260Eが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像018SG260A～018SG260Eが非表示となり、図13-15（E6）に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、666など）が仮停止表示されるとともに、「大当り」の文字が表示されることにより、大当りが確定したことを示す大当り確定報知が実行される。

40

【1378】

一方、図13-13（B1）～図13-13（B1-3）に示す当否ボタン演出における操作有効期間に押しボタン31Bの長押し操作の解除が検出されたとき、または、押しボタン31Bの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、可動体演出は実行されず、図13-16に示すように、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【1379】

具体的には、図13-16（H1）に示すように、SPリーチ演出Aの場合、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、倒れずに残ったボーリングのピンを示す画像018SG271と、「失敗・・・」を示す文字表示018SG272と、を有し、ボーリ

50

ングチャレンジに失敗したことを示すリザルト画像018SG270Aが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-1に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1380】

また、SPリーチ演出B及びSPリーチ演出Dの場合は、図13-16(H2)(H4)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Bが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1381】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図13-16(H3)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Cが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-3に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1382】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13-16(H5)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Eが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1383】

そして、リザルト画像018SG270A~018SG270Eが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像018SG270A~018SG270Eが非表示となり、図13-16(H6)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄(例えば、676など)が停止表示されることにより、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【1384】

次に、SPリーチ演出A~Cにおいて大当たり確定報知が実行された場合は、図13-17に示す事後演出Aが実行される。

【1385】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、666など)が仮停止表示された後は、図13-17(F1)に示す再抽選変動パートにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の再可変表示が開始される。また、発光演出として、発光パター

10

20

30

40

50

ンLP4-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-1に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1386】

そして、図13-17(F2)に示す再抽選結果パートにおいて、大当り種別が大当りA(非確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ(例えば、666など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンLP4-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-2に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

10

【1387】

また、図13-17(F3)に示す再抽選結果パートにおいて、大当り種別が大当りB(確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ(例えば、333など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンLP4-3に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-3に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1388】

20

次に、SPリーチ演出D、Eにおいて大当り確定報知が実行された場合は、図13-18に示す事後演出Bが実行される。

【1389】

具体的には、大当り確定報知において、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄(例えば、666など)が仮停止表示された後は、図13-18(G1-1)に示す予定出球加算パートにおいて、宇宙を表す背景画像018SG280と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、予定出球数を表示する大当り遊技状態において付与される予定出球数を表示する予定出球数カウンタ表示018SG281と、が表示されて事後演出Bが開始される。また、発光演出として、発光パターンLP4-4に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-4に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

30

【1390】

次いで、SPリーチ演出Dの場合は、図13-18(G1)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示018SG282(例えば、「+50」など)が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【1391】

40

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13-18(G2)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示018SG282(例えば、「+50」など)が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【1392】

そして、図13-18(G1-2)に示すように、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値が所定値(例えば、「300」)になったときに、押しボタン31Bを模したボタン画像018SG283と、例えば「押せ!!」などの操作

50

促進表示 0 1 8 S G 2 8 4 と、残り操作有効期間を示すゲージ表示 0 1 8 S G 2 8 5 とが表示され、プッシュボタン 3 1 B の単押し操作を促進する操作促進演出が実行される。

【1 3 9 3】

次いで、S P リーチ演出 D の場合は、図 1 3 - 1 9 (G 1 - 3) に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 3 1 B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 とが表示され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 5 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 5 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M や効果音

10

【1 3 9 4】

一方、S P リーチ演出 E の場合は、図 1 3 - 1 9 (G 1 - 4) に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 3 1 B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 とが表示され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 2 を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 6 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 6 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M や効果音やボイスが出力される。

20

【1 3 9 5】

そして、図 1 3 - 1 9 (G 1 - 5) に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、攻撃された敵キャラクタ X - 2 が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像 0 1 8 S G X Z と、が表示されるとともに、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6 R 大当たり」の場合に獲得できる予定出球数である「7 5 0」など）が停止表示される。

【1 3 9 6】

図 1 3 - 1 9 (G 3) に示すように、大当たり B (6 R 大当たり) の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当たり遊技状態に制御される。

30

【1 3 9 7】

また、図 1 3 - 1 9 (G 4) に示すように、大当たり C (1 0 R 大当たり) の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1 5 0 0」など）に更新表示された後、大当たり遊技状態に制御される。

【1 3 9 8】

(S P リーチ演出種別決定テーブル)

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 (ステップ S 1 7 1) において、決定された変動パターンが S P リーチ変動パターンである場合に実行する S P リーチ演出種別決定処理において、S P リーチ演出種別を決定する際に用いる S P リーチ演出種別決定テーブルについて説明する。図 1 3 - 2 0 は、(A) は S P リーチ演出種別決定テーブル A、(B) は S P リーチ演出種別決定テーブル B、(C) は S P リーチ演出種別決定テーブル C を示す図である。

40

【1 3 9 9】

S P リーチ演出種別決定処理では、例えば、S P リーチ演出種別決定用乱数 (0 ~ 9 9) を抽出するとともに、図 1 3 - 2 0 に示す S P リーチ演出種別決定テーブル A ~ C のいずれかをを用いて S P リーチ演出種別を決定する。

【1 4 0 0】

S P リーチ演出種別決定テーブルにおいては、図 1 3 - 2 0 (A) ~ (C) に示すよう

50

に、「大当りC（10R）」、「大当りB（6R）」、「大当りA（6R）」、「はずれ」のそれぞれに対して、SPリーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図13-20（A）～（C）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1401】

変動パターンがSPリーチαである場合は、図13-20（A）に示すSPリーチ演出種別決定テーブルAが用いられる。具体的には、「大当りB（6R）」の場合については、「パターンPA-1」に100個の判定値が割り当てられている。「大当りA（6R）」の場合については、「パターンPA-1」に100個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンPA-2」に100個の判定値が割り当てられている。

10

【1402】

変動パターンがSPリーチβである場合は、図13-20（B）に示すSPリーチ演出種別決定テーブルBが用いられる。具体的には、「大当りB（6R）」の場合については、「パターンPB-1」に30個の判定値が割り当てられ、「パターンPC-1」に70個の判定値が割り当てられている。「大当りA（6R）」の場合については、「パターンPB-1」に70個の判定値が割り当てられ、「パターンPC-1」に30個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンPB-2」に70個の判定値が割り当てられ、「パターンPC-2」に30個の判定値が割り当てられている。

【1403】

つまり、低ベース状態においてSPリーチβ大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りA（6R）」よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」のときは、SPリーチ演出CがSPリーチ演出Bよりも高い割合で決定される。

20

【1404】

また、変動パターンがSPリーチγである場合は、図13-20（C）に示すSPリーチ演出種別決定テーブルCが用いられる。具体的には、「大当りC（10R）」の場合については、「パターンPD-1」に40個の判定値が割り当てられ、「パターンPE-1」に60個の判定値が割り当てられている。「大当りB（6R）」の場合については、「パターンPD-1」に60個の判定値が割り当てられ、「パターンPE-1」に40個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンPD-2」に60個の判定値が割り当てられ、「パターンPE-2」に40個の判定値が割り当てられている。

30

【1405】

つまり、高ベース状態においてSPリーチγ大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りB（6R）」よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」のときは、SPリーチ演出EがSPリーチ演出Dよりも高い割合で決定される。

【1406】

（作用・効果）

以上説明したように、演出制御用CPU120は、敵キャラクタX-1を表示して該敵キャラクタX-1を用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出（例えば、SPリーチ演出B）と、敵キャラクタを表示することなく大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、SPリーチ演出A）と、を実行可能であり、SPリーチ演出において大当りが報知される場合に、該SPリーチ演出の実行期間において特別演出としての「可動体演出」を実行可能であり、SPリーチ演出Bにおける可動体演出の実行期間において、可動体32の動作に関連したエフェクト画像018SG250Bとともにキャラクタ画像018SGX1が表示され、SPリーチ演出Aにおける可動体演出の実行期間において、SPリーチ演出Bと共通の態様のエフェクト画像018SG250Bが表示される一方でキャラクタ画像018SGX1が表示されず、可動体演出における可動体LED208の発光パターンは、SPリーチ演出Bにおいて可動体演出が実行される場合とSPリーチ演出Aにおいて可動体演出が実行される場合とで共通の発光パターンLP3-2である。

40

50

【1407】

このようにすることで、敵キャラクタが表示されるSPリーチ演出Bと敵キャラクタが表示されないSPリーチ演出Aとで、可動体演出における可動体32の動作態様と可動体LED208の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、可動体演出の実行期間における敵キャラクタの表示の有無によってSPリーチ演出と可動体演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【1408】

より詳しくは、演出態様が異なるSPリーチ演出BとSPリーチ演出Aにおいて、SPリーチ演出中に行われる可動体演出については、実行タイミングや可動体32の動作態様については共通とする一方で、エフェクト画像018SG250Bについては、各SPリーチ演出に対応する表示態様とすることで、SPリーチ演出の流れが可動体演出により分断されてしまうことを抑制することができる。

【1409】

尚、本実施の形態では、第1特定演出としてSPリーチ演出Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SPリーチ演出C～Eのいずれかについても適用可能である。

【1410】

また、可動体演出の実行期間は、第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とを含み、第1期間における演出態様はSPリーチ演出B～EとSPリーチ演出Aとで共通である一方で（図13-14（C）の攻撃画像018SG250は共通）、第2期間における演出態様はSPリーチ演出B～EとSPリーチ演出Aとで異なる（図13-14（D1）に示す画像と、図13-14（D2～D5）に示す画像とは異なる）。このようにすることで、第1期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第1期間まではSPリーチ演出B～EとSPリーチ演出Aのいずれであるのが不明となるので、SPリーチ演出の演出興趣を向上できる。

【1411】

また、SPリーチ演出として、敵キャラクタX-1とは異なる敵X-2を表示するSPリーチ演出Eを実行可能であり、大当たり状態に制御される割合は、SPリーチ演出Bが実行されたときとSPリーチ演出Eが実行されたときとで異なる。つまり、低ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてSPリーチ演出Bを実行可能なSPリーチβ変動パターンの決定割合は300/997であり、高ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてSPリーチ演出Eを実行可能なSPリーチγ変動パターンの決定割合は800/997である。そして、SPリーチ演出Cにおいては、大当たりが報知される場合に実行される可動体演出の実行期間において可動体32の動作に応じたSPリーチ演出Bと共通のエフェクト画像018SG250Bが表示されるとともに敵キャラクタX2を示すキャラクタ画像018SGX2が表示され、SPリーチ演出Cで実行される可動体演出における可動体LED208の発光パターンは、SPリーチ演出Bで実行される可動体演出における可動体LED208の発光パターンと共通の発光パターンLP3-2である。

【1412】

このようにすることで、可動体演出における可動体32の動作態様と可動体LED208の発光パターンとを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、大当たり状態に制御される割合が異なるSPリーチ演出を増やすことができ、いずれのSPリーチ演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1413】

また、SPリーチ演出Bで実行される可動体演出において表示される敵キャラクタX1は、エフェクト画像に類似した態様で表示されることで、敵キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【1414】

また、演出制御用CPU120は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタを用いて大当

10

20

30

40

50

り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出を、第1態様（例えば、SPリーチ演出B）と第2態様（例えば、SPリーチ演出D）とで実行可能であり、SPリーチ演出B、Dの実行期間（ $t_{a2} \sim t_{a5}$ のうちの $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）において可動体演出を実行可能であり、可動体演出の実行期間において、SPリーチ演出BとSPリーチ演出Dのいずれにおいても、可動体32の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像018SG250B）とともにキャラクタ画像018SGX1が表示され、SPリーチ演出Bの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出Bではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Aが実行される一方で（図13-17参照）、SPリーチ演出Dの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出B（図13-18、図13-19参照）が実行される。

10

【1415】

このようにすることで、SPリーチ演出BとSPリーチ演出Dとで、敵キャラクタや可動体演出における可動体32の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の敵キャラクタX-1を異なる演出で表示することで、SPリーチ演出B、Dと可動体演出及びSPリーチ演出B、Dと事後演出A、Bとの関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【1416】

より詳しくは、SPリーチ演出で大当たり確定報知が行われた後の事後演出においても、SPリーチ演出にて表示されていたキャラクタを用いて飾り図柄の再変動結果報知や予定出球数報知が行われるので、SPリーチ演出の種別によらず、再変動結果報知や予定出球数報知などの報知を共通に行う一方で、表示内容はSPリーチ演出の種別に対応させることで、SPリーチ演出から事後演出までを一連の演出として見せることが可能となる。

20

【1417】

また、演出制御用CPU120は、SPリーチ演出で実行される可動体演出の後において、敵キャラクタX-1を特殊態様に変化させる特殊演出（例えば、敵キャラクタが消える態様の演出）を実行可能であり、SPリーチ演出Bでは、事後演出Aの前の大当たり報知において、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像018SGX1Zが表示され（図13-15（E2）参照）、SPリーチ演出Dでは、事後演出Bにおいて、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZが表示される（図13-19（G1-5）参照）。このようにすることで、SPリーチ演出の種別に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

30

【1418】

尚、本実施の形態では、特殊演出として、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となる演出や、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる演出等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、敵キャラクタがフレームアウト表示により非表示となる演出や、非表示となったことを示す画像（例えば、星やエフェクト画像など）を表示する演出であってもよい。また、キャラクタが非表示となるものでなく、透過率が高まるものや、輝度が低下するものや、画像が変形するもの等、非表示とならなくても態様に変化する演出であれば種々に変更可能である。

40

【1419】

また、低ベース状態においてSPリーチβ大当たり変動パターンが決定されたときにSPリーチ演出Bが実行された場合、「大当たりA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は30%であり、高ベース状態においてSPリーチγ大当たり変動パターンが決定されたときにSPリーチ演出Dが実行された場合、「大当たりB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は40%である。このようにすることで、SPリーチ演出B、Dのいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

50

【1420】

また、演出制御用CPU120は、敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とを表示し該敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出（例えば、SPリーチ演出D）と、敵キャラクタX-1とは異なる敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とを表示し該敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、SPリーチ演出E）と、を実行可能であり、SPリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに、該SPリーチ演出Dにて表示した敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とを表示して動作させることにより、該SPリーチ演出Dにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行可能であり、SPリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに、該SPリーチ演出Eにて表示した敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とを表示して動作させることにより、該SPリーチ演出Eにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行可能であり、少なくとも味方キャラクタA-1の動作態様は、SPリーチ演出Dに対応する事後演出BとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）。

10

【1421】

このようにすることで、SPリーチ演出と事後演出において共通の味方キャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、SPリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

20

【1422】

また、宇宙を表す背景画像018SG280は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）ことで、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1423】

また、味方キャラクタA-1は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）ことで、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1424】

また、SPリーチ演出Dに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示され、SPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示される（図13-18～図13-19参照）ことで、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出Bの印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

30

【1425】

また、演出制御用CPU120は、事後演出として、SPリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Dに関連した演出態様の第1事後演出（例えば、事後演出B）と、SPリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Eに関連した演出態様の第2事後演出（例えば、事後演出B）と、SPリーチ演出Aにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Aに関連した演出態様の第3事後演出（例えば、事後演出A）を実行可能であり、第2有利状態に制御される割合は、SPリーチ演出DとSPリーチ演出EとSPリーチ演出Aのいずれが実行されるかによって異なる。

40

【1426】

つまり、高ベース状態においてSPリーチγ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Dが実行された場合は40%、SPリーチ演出Eが実行された場合は60%であり、低ベース状態においてSPリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は、S

50

Pリーチ演出Aが実行された場合で100%である。

【1427】

このようにすることで、SPリーチ演出により大当たりが報知されるだけでなく、いずれのSPリーチ演出が実行されるかによって第2有利状態に制御される割合が異なるため、SPリーチ演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【1428】

尚、前記実施の形態では、第1特定演出に関連した演出態様の第1事後演出として、SPリーチ演出Dにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第1事後演出が第1特定演出に関連し、第2特定演出に関連した演出態様の第2事後演出として、SPリーチ演出Eにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第2事後演出が第2特定演出に関連し、SPリーチ演出Aと事後演出Aとで味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されないことで、第3事後演出が第3特定演出に関連する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第3特定演出に関連した演出態様の第3事後演出として、SPリーチ演出にて表示されていたキャラクタが表示されることで、第3事後演出が第3特定演出に関連するようにしてもよい。

【1429】

つまり、特定演出に関連した事後演出とは、特定演出における表示態様と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であれば、共通する演出態様は、キャラクタが表示されることまたはキャラクタが表示されないことが共通すれば、特定演出と事後演出とで表示されるキャラクタ種別は異なってもよい。また、4種類以上の特定演出及び事後演出を有してもよい。

【1430】

また、本実施の形態では、第1特定演出と第2特定演出は低ベース状態において実行可能であり、第3特定演出は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、遊技状態によらず決定可能な演出であればよい。

【1431】

また、第3特定演出として、高ベース状態にて行われるSPリーチ演出F（例えば、敵キャラクタX-1、X-2とは異なる敵キャラクタX-3とのバトル演出など）を実行可能としてもよく、このようにした場合、大当たりC（10R）に制御される割合は、SPリーチ演出F（50%）>SPリーチ演出E（35%）>SPリーチ演出D（15%）としてもよい。尚、SPリーチ演出Fにおいて大当たりが報知された際に行われる事後演出C（第3事後演出）は、事後演出A、Bよりも演出期間が長くてもよい。

【1432】

また、上記SPリーチ演出Fにおいては、例えば、図13-6（B）に示す可動体演出の発光パターンは、SPリーチ演出A～Eと共通の発光パターンLP3-2であり、図13-6（C）に示す可動体演出の音パターンは、SPリーチ演出A～Eと共通の音パターンBP0-1～3であることが好ましい。

【1433】

また、前記実施の形態では、第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態として、例えば、第1有利状態よりも大当たり遊技状態が有利となる有利状態（例えば、予定出球数が多い10R大当たりC）や、第1有利状態よりも大当たり遊技状態後の制御状態が有利となる有利状態（例えば、大当たり終了後に確変状態に制御される大当たりBや大当たりCなど）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2有利状態とは、第1有利状態よりも出球数、遊技ラウンド数、確変状態や時短状態や小当たり状態の制御期間、確率変動の転落率などが有利となる状態等を含んでいてもよい。また、大当たり遊技状態や大当たり遊技状態の終了後の演出態様が遊技者に有利となる有利状態等であっ

てもよい。

【1434】

また、特徴部018SGのパチンコ遊技機1を、特徴部069G、099Gのパチンコ遊技機1に適用する場合、例えば、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出Aを特徴部069G、099GのSPリーチA、Bに適用し、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出B、Cを特徴部069G、099GのSPリーチCに適用し、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出D、Eを特徴部069G、099GのSPリーチDに適用することが可能である。

【1435】

(特徴部018SGの変形および応用に関する説明)

前記特徴部018SGでは、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態、時短状態（高ベース状態）、確変状態などを適用してもよい。

【1436】

また、前記特徴部018SGでは、可動体の一例として可動体32を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤に設けられた可動体32以外の可動体や、遊技機用枠3に設けられた可動体等を適用してもよい。

【1437】

また、前記特徴部018SGでは、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するSPリーチ演出A～Eを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出や事後演出等を適用してもよい。

【1438】

また、前記特徴部018SGでは、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタA-1、A-2と対決する敵キャラクタX-1、X-2を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【1439】

また、前記特徴部018SGでは、特別キャラクタとして敵キャラクタX-1、X-2と対決する味方キャラクタA-1、A-2を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【1440】

また、前記特徴部018SGでは、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ（味方キャラクタ）と特定キャラクタや特殊キャラクタ（敵キャラクタ）とが対決するSPリーチ演出A～Eを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別キャラクタ、特定キャラクタ、特殊キャラクタは、対決せずに互いに共闘する複数の味方キャラクタまたは敵キャラクタまたは対決などしない複数のキャラクタを適用してもよい。

【1441】

また、前記特徴部018SGでは、可動体を動作させるとともに発光体を発光させる特別演出として可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体32以外の可動体を動作させる演出を適用してもよい。また、可動体32の動作態様は種々に変更可能である。

【1442】

また、前記特徴部018SGでは、可動体演出の実行時期は、SPリーチ演出A～Eの後段における大当り確定報知の前とされていたが、SPリーチ演出A～Eの中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者の押しボタン31Bの操作に応じて

10

20

30

40

50

開始可能であったが、操作によらず所定のタイミングで開始されるものでもよい。

【1443】

また、前記特徴部018SGでは、可動体演出において、可動体32の動作に応じて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が発光し、効果音が出力され、プッシュボタン31Bが振動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体32の動作に応じて、導光板装置を用いた導光板発光演出を実行可能としてもよい。この場合、導光板装置の発光パターンは、LEDの発光パターンと同様にSPリーチ演出A～Eにおいて共通とすることが好ましい。

【1444】

また、前記特徴部018SGでは、可動体32の動作に関連したエフェクト画像として、「衝撃」を表すエフェクト画像018SG250Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体32の動作態様（例えば、振動）に関連した態様（例えば、衝撃を表す態様など）のエフェクト画像であってもよいし、振動している可動体32を強調する態様のエフェクト画像などであってもよい。

【1445】

また、前記特徴部018SGでは、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示を実行する事後演出Aと、SPリーチ演出に登場していた味方キャラクタや敵キャラクタを用いて報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Bと、を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別演出の後に実行される演出であれば上記事後演出に限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態にて実行される大当り中演出や小当り遊技状態にて実行される小当り中演出などを適用可能としてもよい。

【1446】

具体的には、前記実施の形態では、可変表示が終了する前に、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行していたが、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、遊技ラウンドの間のラウンドインターバルなどに、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出を実行可能としてもよい。

【1447】

また、前記特徴部018SGでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として、大当りにて付与される予定出球数が特定可能に報知される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技ラウンド数などを報知するようにしてもよい。

【1448】

また、前記特徴部018SGでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当りが所定回数（例えば、2回）以上連荘した場合に、上記予定出球数に替えて、または、予定出球数に加えて、最初の大当り遊技状態から現時点までに獲得した総出球数を報知してもよい。さらに、事後演出Bにおける予定出球加算パートにて加算しているときや、予定出球報知パートにて予定出球数を報知したときに、総出球数が所定数（例えば、2500球、5000球、7500球、10000球など）を超えたときに、総出球数が所定数を超えたことを報知可能としてもよい。

【1449】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出A～Eにおいて、対決する味方キャラクタや敵キャラクタの種別が異なる一方で、可動体演出における可動体32の動作態様やエフェクト画像018SG250Bの表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SPリーチ演出A～Eにおける背景画像、チャンスア

10

20

30

40

50

ップなどの各種予告演出の種別や実行割合、バトル対決期間、キャラクタの動作態様や表示態様などを、可変表示結果に応じて異ならせてもよく、このようにした場合でも、可動体演出における可動体 32 の動作態様やエフェクト画像 018SG250B の表示態様が共通とすることが好ましい。

【1450】

また、前記特徴部 018SG では、SPリーチ演出 D、E とで、事後演出 B における予定出球加算パート及び予定出球報知パートの実行期間は共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。

【1451】

また、前記特徴部 018SG では、SPリーチ演出 A～C は低ベース状態において実行可能であり、SPリーチ演出 D、E は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した各種特定演出（SPリーチ演出）は、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、いずれの種別の遊技状態において実行可能とされていてもよい。

【1452】

以上、本発明の実施の形態における特徴部 069SG、099SG、018SG を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1453】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【1454】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【1455】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【1456】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【1457】

以上の様に第 1 特別状態および第 2 特別状態に関する制御を説明したがこれに限定されず、第 1 特別状態および第 3 特別状態中に可変表示を実行してもよい。この場合、特別状態の種類に応じて変動時間や特別状態の種類を示唆する表示の態様等を異ならせてもよい。そうすることで、特別状態に制御された場合の興趣が向上する。以下に具体的な制御を説明する。

【1458】

(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。

【1459】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 4 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。

【1460】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 4 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。

【1461】

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。

【1462】

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。

【1463】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（ElectroLuminescence）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。

【1464】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 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。

【1465】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示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

【1466】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。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。

【1467】

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。

【1468】

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。

【1469】

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。

【1470】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図15参照）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。

【1471】

遊技盤2の所定位置（図14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。

【1472】

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15参照）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。

【1473】

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。

【1474】

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。

【1475】

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

10

20

30

40

50

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。

【1476】

遊技盤2の所定位置（図14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「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【1477】

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

【1478】

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。

【1479】

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。

20

【1480】

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。

【1481】

遊技盤2の所定位置（図14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。

【1482】

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。

30

【1483】

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。

【1484】

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15参照）により検出される。

40

【1485】

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15参照）により検出される。

【1486】

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。

【1487】

50

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【1488】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【1489】

入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図ゲームが開始される。

【1490】

可変入賞球装置 6B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図ゲームが開始される。

【1491】

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。

【1492】

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。

【1493】

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。

【1494】

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。

【1495】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほと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。

【1496】

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

10

20

30

40

50

様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【1497】

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。

【1498】

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。

10

【1499】

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。

【1500】

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。

20

【1501】

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。

【1502】

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。

30

【1503】

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。

【1504】

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。

40

【1505】

（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。

【1506】

50

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【1507】

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。

【1508】

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。

【1509】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【1510】

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。

【1511】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【1512】

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。

【1513】

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。

【1514】

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。

【1515】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【1516】

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）。

【1517】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図15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。

【1518】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【1519】

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（ReadOnlyMemory）101と、RAM（RandomAccessMemory）102と、CPU（CentralProcessingUnit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Outputport）105とを備える。

【1520】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなって

10

20

30

40

50

いる。なお、ROM 101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【1521】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【1522】

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【1523】

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。

【1524】

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。

【1525】

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（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。

【1526】

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。

【1527】

演出制御基板12には、演出制御用CPU 120と、ROM 121と、RAM 122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O 125とが搭載されている。

【1528】

演出制御用CPU 120は、ROM 121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【1529】

演出制御用CPU 120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。

【1530】

10

20

30

40

50

表示制御部 1 2 3 は、V D P (VideoDisplayProcessor)、C G R O M (CharacterGeneratorROM)、V R A M (VideoRAM)などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【1 5 3 1】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

10

【1 5 3 2】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【1 5 3 3】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

20

【1 5 3 4】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【1 5 3 5】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【1 5 3 6】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

30

【1 5 3 7】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【1 5 3 8】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

40

【1 5 3 9】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 1 6 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【1 5 4 0】

図 1 6 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力

50

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。

【1541】

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。

【1542】

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。

【1543】

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、前記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。

【1544】

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。

【1545】

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。

【1546】

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り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。

【1547】

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

10

20

30

40

50

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、前記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。

【1548】

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。

【1549】

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17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17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、カウンツスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【1550】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【1551】

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基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【1552】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、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。

【1553】

図 18 は、特別図柄プロセス処理として、図 17 に示すステップ S 25 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 101）。

【1554】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読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 17 に示すステップ S 27 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。

【1555】

S 101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103 は、RAM 102 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 110～S 120 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 S 110～S 120）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。

【1556】

ステップ S 110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 15 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）。

【1557】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 11 における他の決定、演出制御基板 12 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 12 においては、各種のテーブルが ROM 121 に格納されている。

【1558】

ステップ S 111 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、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。

【1559】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

10

20

30

40

50

【1560】

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。

【1561】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【1562】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【1563】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【1564】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【1565】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理

10

20

30

40

50

などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【1566】

ステップS118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。

【1567】

ステップS119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“ 10 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【1568】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”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。

【1569】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図19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19に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【1570】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【1571】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを

10

20

30

40

50

取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【1572】

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。

10

【1573】

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。

20

【1574】

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。

【1575】

図20は、演出制御プロセス処理として、図19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20に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

30

【1576】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【1577】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【1578】

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

50

）、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。

【１５７９】

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。

【１５８０】

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。

【１５８１】

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。

【１５８２】

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、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。

【１５８３】

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。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当た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、大当たり中演出処理を終了する。

【1584】

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、例えば大当た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た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。

【1585】

（基本説明の変形例）

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【1586】

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。

【1587】

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）。

【1588】

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。

【1589】

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。

【1590】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【1591】

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。

【1592】

(特徴部152Fに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部152Fについて説明する。特徴部152Fについては、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ100(CPU103)は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

10

【1593】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機1は、遊技場側の者(遊技場の店員等)による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【1594】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100(CPU103)において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機1に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば1~6の6段階(複数段階)からなり、大当りの当選確率が設定値1<設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率(単位時間あたりの出球数(賞球数))が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更することであるとも言える。

20

【1595】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6段階の設定値のうち、例えば設定値4~6は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値1~3は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

30

【1596】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1~設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1~設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1~設定値6の設定により変更可能としてもよい。

【1597】

40

特徴部152Fについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、大当り遊技状態に制御されているときに、保留記憶バッファとしてのRAM122に当り(大当りまたは小当り)に制御されると判定された保留情報が記憶されている保留連が実行される場合がある。具体的に、保留連とは、大当りが発生したときに存在している保留情報において、将来的に当りとなる保留情報があり、大当り遊技状態の終了後に、大当り発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当りが連続的に発生する保留情報範囲内での連続的な当り(保留内連荘)をいう。なお、小当りの場合は、V入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報であると言える。このような、保留連が実行される場合には、保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。

50

【1598】

図21-1は、特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1においては、図14に示すパチンコ遊技機1の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【1599】

打込まれた遊技球が流下可能な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。

【1600】

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。

【1601】

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なければならない。

【1602】

打球操作ハンドル30の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【1603】

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始動入賞口が形成された入賞球装置6Aが設けられている。入賞球装置6Aは、画像表示装置5の下方に配置されている。入賞球装置6Aには、第1始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第1始動口スイッチ22Aが設けられている。

【1604】

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、可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87が設けられている。可変入賞球装置6Bは、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート41の内部にはゲートスイッチ21が、第2始動入賞口の内部には第2始動口スイッチ22Bが、V判定入賞装置87の内部にはV入賞スイッチ87a、V判定入賞スイッチ15aおよびV判定排出スイッチ15bが、それぞれ設けられている。

【1605】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口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、第1始動入賞口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第2始動入賞口、および通過ゲート41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、第2始動入賞口、および通過ゲート41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。

【1606】

通過ゲート41は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が

10

20

30

40

50

植設されている。このため、第1始動入賞口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第2始動入賞口、および通過ゲート41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、第2始動入賞口、および通過ゲート41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。

【1607】

V判定入賞装置87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。

【1608】

V判定入賞装置87は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V判定入賞装置87は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当たりとなったときに所定期間（たとえば、0.1秒間×10回の開放期間+1秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×9回+終了期間1秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約10個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V判定入賞装置87における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V判定入賞装置87上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

【1609】

小当たり遊技状態においては、V判定入賞装置87内への10個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、V判定入賞装置87の開放制御が実行される。V判定入賞装置87において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部873とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部872が設けられている。

【1610】

可動部872は、ソレノイド22により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部872の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部872および固定部873の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部872の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開くので、誘導路に誘導される遊技球が作動口からV判定入賞装置87の内部に落下可能となる。

【1611】

V判定入賞装置87（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としてのV入賞領域870がV判定入賞装置87の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路によりV入賞領域870上に誘導する傾斜路が設けられている。V入賞領域870は、遊技球が進入可能なV入賞口を有し、V入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【1612】

V入賞領域870の入賞口（V入賞口）最上端には、V入賞領域870を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド22により駆動され、V入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態によりV入賞口が開放された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球がV入賞領域870内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態によりV入賞口が閉鎖された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、V入賞領域870の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。

【1613】

具体的に、V判定入賞装置87のV入賞領域870は、基本的に開放状態とされており、V判定入賞装置87の作動口が開放される小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞領域870内に進入して入賞すると、その遊技球がV入賞領域870に設けられたV入賞スイッチ87aにより検出される。小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降にV入賞領域870上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられたV判定入賞スイッチ15aにより検出される。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出され、その後の遊技球がV判定入賞スイッチ15aにより検出される。

10

【1614】

小当り遊技状態において開放されたV判定入賞装置87は、V入賞スイッチ87aおよびV判定入賞スイッチ15aにより検出された球の合計個数が10個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。V入賞領域870と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、遊技盤2内部の所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能なV判定排出スイッチ15bが設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

【1615】

小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このようなV入賞領域870への遊技球の入賞がV入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機1では、前述のように小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計10個程度の遊技球がV判定入賞装置87内に進入可能なように構造設計および制御設計がされており、さらに、V判定入賞装置87内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず(100%)V入賞領域870に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機1では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をV判定入賞装置87に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

20

【1616】

したがって、小当りが発生したときには、V判定入賞装置87の作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず(100%)遊技球がV入賞領域870に進入して大当りが発生することとなる。

30

【1617】

なお、この実施の形態では、V判定入賞装置87に遊技球の減速構造を設けた例を示した。しかし、このような減速構造を設けず、V判定入賞装置87における遊技球の誘導路のうちの一部に遊技球を落下させることが可能となる作動口を設け、小当り遊技状態の期間中に10個程度の遊技球をV入賞領域870に進入させるために、作動口を10回開放させる構成を用いてもよい。

40

【1618】

右遊技領域では、可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87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、これら可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87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。

【1619】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87のいずれか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

50

することが望ましい。

【1620】

遊技領域の下方には、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、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される。また、特別可変入賞球装置7は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しないように構成されている。

【1621】

特別可変入賞球装置7は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当りが発生すると、ソレノイドによって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる（開口する）。特別可変入賞球装置7の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウンタスイッチ23が設けられている。特別可変入賞球装置7へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。

【1622】

大当りは、第1特別図柄表示装置4Aに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたとき、および、第2特別図柄表示装置4Bに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第1始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第1特別図柄表示装置4Aに大当り図柄が導出表示される。第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第2特別図柄表示装置4Bに大当り図柄が導出表示される。

【1623】

大当りは、小当り遊技状態となることによってV判定入賞装置87の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、V入賞領域870に進入した場合にも発生する。以下、遊技球がV入賞領域870に進入してV入賞スイッチ87aで検出されることをV入賞と呼ぶ。小当りとは、所定の価値付与として、V判定入賞装置87の作動口が開放する当りであり、V入賞を条件として大当りが発生可能となる。V判定入賞装置87において、作動口が開放する遊技状態を「小当り遊技状態」と呼ぶ。そして、小当り遊技状態において、遊技球がV入賞したことに基づいて発生する大当りを、「小当り経由の大当り」と呼ぶ。これに対し、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当り遊技状態となることを、「特別図柄による大当り」と称する。

【1624】

大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）であり、特別可変入賞球装置7が開放状態と閉鎖状態とを所定回数繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置7が開放（大入賞口が開放）されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

【1625】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば29秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置7の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる15ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【1626】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件（第1実行条件）または第2始動条件（第2実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第1始動入賞口または第2始動入賞口を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示

が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示（確定表示）させることである。

【1627】

また、第1始動入賞口および第2始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。

10

【1628】

第1特別図柄については、第1始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第1保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第2特別図柄については、第2始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第2保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第1保留記憶または第2保留記憶が存在している状態で大当たりが発生した場合、大当たり発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

【1629】

20

第2始動入賞口への第2始動入賞が発生したときには、第1始動入賞の保留記憶があっても、当該第2始動入賞に基づく第2特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。

【1630】

第1特別図柄表示装置4Aおよび第2特別図柄表示装置4Bの上方には、第2始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2保留表示器25Bが設けられている。第2保留表示器25Bは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示装置4Bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【1631】

30

第2保留表示器25Bのさらに上方には、第1始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第1保留表示器25Aが設けられている。第1保留表示器25Aは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示装置4Aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【1632】

パチンコ遊技機1においては、遊技状況に応じて、遊技者が左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けるように遊技球を発射することにより、変化に富んだ遊技を楽しむことができるように遊技状態および演出状態が制御される。以下に、遊技者がパチンコ遊技機1において遊技を開始してからの遊技の流れについて説明する。

40

【1633】

遊技者は、パチンコ遊技機1に着席して最初に遊技を開始するときに、まず左打ちによって第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第1特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、左打ちから右打ちに切替えて、開放される特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。大当たり遊技状態が終了した後は、画像表示装置5の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置5の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。

【1634】

50

大当り遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置 7 を右打ちにより狙う遊技を行う。大当り遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当り遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当り遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置 5 の画面上で行われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当り遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当り遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第 1 始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置 5 の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

10

【1635】

大当り遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B を狙い遊技を行う。第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置 7 を狙い遊技を行う。また、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当り表示結果となれば、小当り遊技状態において V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放されるので、右打ちのまま V 判定入賞装置 8 7 を狙い遊技を行う。小当り遊技状態の開始時には、画像表示装置 5 の画面上で小当り遊技状態が開始されることを報知する小当り開始報知が行われる。また、小当り遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当りに応じて V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放される前に実行される小当り表示の開始タイミング、または、小当り表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

20

【1636】

小当り遊技状態により V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口から V 判定入賞装置 8 7 の内部に落下し、V 入賞領域 8 7 0 に進入して検出されて、V 入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。V 入賞が発生したときには、画像表示装置 5 の画面上で V 入賞が発生したことを報知する V 入賞報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時は、画像表示装置 5 の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り終了後に、大当り遊技状態となって特別可変入賞球装置 7 が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置 7 を狙い遊技を行う。

30

【1637】

また、小当り遊技状態において V 判定入賞装置 8 7 を狙い遊技を行ったときに、遊技球が V 入賞領域 8 7 0 に進入せず、V 入賞領域 8 7 0 以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中に V 入賞が発生しなかったときには、画像表示装置 5 の画面上で V 入賞に失敗したことを報知する V 入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置 5 の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引き続き右打ちのまま可変入賞球装置 6 B を狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第 1 始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置 5 の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

40

【1638】

図 21-2 は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄 15 R 時短大当り、図柄 4 R 時短大当り、小当り経由 16（15）R 時短大当り、小当り経由 9（8）R 時短大当り、および、小当り経由 5（4）R 時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置 7 が開放する回数を示している。

50

【1639】

小当りは、可変入賞球装置6Bに設けられた第2始動入賞口に遊技球が入賞し、第2特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約10個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約30個の賞球が払出され得ることが設定されている。

10

【1640】

V判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入（V入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを經由した大当りは、小当り經由大当りと呼ばれる。小当り經由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り經由16（15）R時短大当り、小当り經由9（8）R時短大当り、および、小当り經由5（4）R時短大当りが含まれる。16（15）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第1小当りと呼ばれる。9（8）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第2小当りと呼ばれる。5（4）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第3小当りと呼ばれる。

20

【1641】

一方、小当りを經由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄15R時短大当り、および、図柄4R時短大当りがある。

【1642】

このように、大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを經由してV入賞により発生する小当り經由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り經由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当りであり、時短大当りという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置7が開放することにも含まれる。

30

【1643】

図柄15R時短大当りは、大入賞口が15回（15R）開放される大当りである。図柄4R時短大当りは、大入賞口が4回（4R）開放される大当りである。小当り經由16（15）R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が15回（15R）開放される大当りであり、16ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、15回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄15R時短大当りと同様の大当り種別と感じる。小当り經由9（8）R時短大当りは、V判定入賞装置87が（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が8回（8R）開放される大当りである。小当り經由5（4）R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が4回（4R）開放される大当りであり、5ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、4回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄4R時短大当りと同様の大当り種別と感じる。

40

【1644】

図柄4R時短大当り後の時短状態は、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示で

50

は、約 1 / 7 という割合で小当りが発生する。よって、第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という終了条件は、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、約 1 / 7 という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

【1645】

第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄 4 R 時短大当りの場合には、基本的に第 2 特別図柄の変動表示が 1 回実行完了するまで時短状態（電サポ状態含む）を継続させるが、第 2 特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート 4 1 に進入させて可変入賞球装置 6 B を開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置 6 B に入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置 6 B へ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第 1 特別図柄が先に変動表示される場合がある。

10

【1646】

したがって、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示回数の合計回数が 5 回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第 2 特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大 4 個記憶可能な第 1 始動入賞に基づく保留記憶による第 1 特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第 2 特別図柄の 1 回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第 1 始動入賞に基づく保留記憶による第 1 特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第 2 特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

20

【1647】

図柄 4 R 時短大当り以外の大当り後は、第 2 特別図柄の変動表示回数が 7 回という終了条件と、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示回数の合計回数が 11 回という終了条件との 2 つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の 7 回という回数は、V 判定入賞装置 8 7 に進入した遊技球が 100% の割合で V 入賞領域 8 7 0 に進入することを考慮して設定されている。第 2 特別図柄の変動表示では、約 1 / 7 という割合で小当りが発生する。よって、第 2 特別図柄の変動表示回数が 7 回という終了条件は、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄 4 R 時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

30

【1648】

また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示回数の合計回数が 11 回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第 2 特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大 4 個記憶可能な第 1 始動入賞に基づく保留記憶による第 1 特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第 2 特別図柄の 7 回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第 1 始動入賞に基づく保留記憶による第 1 特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第 2 特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

40

【1649】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第 1 始動入賞口が第 1 経路から入賞可能に設けられているので、第 1 経路を遊技球が流下した方が、第 2 経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置 7 が第 2 経路から入賞可能に設けられているので、第 2 経路を遊技球が流下した方が、第 1 経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特定状態では、開放される V 判定入賞装置 8 7 が第 2 経路から入賞可能に設けられて

50

いるので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生時点で遊技者にとって有利である。

【1650】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第1経路と第2経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第1経路の方が第2経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第2経路の方が第1経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第1経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第2経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

10

【1651】

図21-3は、各乱数を示す説明図である。図21-3においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【1652】

(1) ランダムR：大当りにするか否か、および、小当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム1は、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。(2) ランダム1：大当りの種別（種別、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16(15)R時短大当り、小当り経由9(8)R時短大当り、および、小当り経由5(4)R時短大当りのいずれかの種別）および大当り図柄を決定する（大当り種別判定用、大当り図柄決定用）。(3) ランダム2：変動パターンの種別（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。(4) ランダム3：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。(5) ランダム4：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。(6) ランダム5：ランダム5の初期値を決定する（ランダム5初期値決定用）。

20

【1653】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16(15)R時短大当り、小当り経由9(8)R時短大当り、および、小当り経由5(4)R時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数（ランダムR）の値に基づいて、大当りとする決定がされたとき、または、小当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの大当り種別に決定される。ただし、小当り経由の大当りの場合は、V入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当り図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム1は、小当り図柄決定用乱数でもある。

30

【1654】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

40

【1655】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【1656】

50

図21-4は、第1特図当り判定テーブル、第2特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

【1657】

図21-4(A)は、第1特図当り判定テーブルを示す説明図である。第1特図当り判定テーブルは、第1特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図21-4(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。

【1658】

第1特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定1では1/199、設定2では1/190、設定3では1/180、設定4では1/170、設定5では1/160、設定6では1/150となっている。よって、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順で大当り確率が高い。

【1659】

図21-4(B)は、第2特図当り判定テーブルを示す説明図である。第2特図当り判定テーブルは、第2特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムRと比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図21-4(B)における上段が大当り判定テーブル部であり、図21-4(B)における下段が、小当り判定テーブル部である。図21-4(B)上段に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す、図21-4(B)下段に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。

【1660】

第2特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定1では1/199、設定2では1/190、設定3では1/180、設定4では1/170、設定5では1/160、設定6では1/150となっている。よって、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順で大当り確率が高い。それに対し、第2特別図柄の小当り確率は、設定値によらず1/7.35に設定されている。なお、第1特別図柄に小当りを設けてもよい。このような場合には、第2特別図柄よりも第1特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第1特別図柄による小当り確率を1/100とすればよい。

【1661】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞(第1始動入賞)、または、第2始動入賞口への始動入賞(第2始動入賞)が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路124のカウント値(ランダムR)を抽出する。第1始動入賞については、抽出値を第1特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第2始動入賞については、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定(小当り中にV入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する)することとも意味する。

【1662】

なお、大当りに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、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小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、第2特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【1663】

図21-4(C), (D), (E)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。図21-4(C)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第1特図大当り種別判定テーブルである。図21-4(D)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特図大当り種別判定テーブルである。

【1664】

図21-4(C)の第1特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当り」と「図柄4R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図21-4(D)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

10

【1665】

また、図21-4(C), (D)に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値(大当り図柄判定値)としても用いられる。たとえば、「8R時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「15R時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

【1666】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、CPU103は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

20

【1667】

図21-4(E)の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「小当り経由16(15)R時短大当り」と「小当り経由9(8)R時短大当り」と「小当り経由5(4)R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第1小当り(16(15)R時短大当りとなるもの)、第2小当り(9(8)R時短大当りとなるもの)、第3小当り(5(4)R時短大当りとなるもの)のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態においてV入賞が発生しなければ無効となる。

30

【1668】

図21-5および図21-6は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が送信す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21-5および図21-6においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ100においては、図21-5および図21-6に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。

【1669】

図21-5および図21-6のうち、主なコマンドを説明する。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において変動表示される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(それぞれ変動パターンXXに対応)。複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、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。したがって、演出制御用CPU120は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

40

【1670】

50

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 6 (H) は、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。

【1 6 7 1】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の変動表示を開始することを示す第 1 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の変動表示を開始することを示す第 2 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 F 0 0 (H) は、第 1, 第 2 特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【1 6 7 2】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 5 (H) は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドである。

【1 6 7 3】

コマンド A 1 X X (H) は、X X で示す回数目 (ラウンド) の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A 2 X X (H) は、X X で示す回数目 (ラウンド) の大入賞口開放後 (閉鎖) を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【1 6 7 4】

コマンド A 3 0 1 ~ A 3 0 5 (H) は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。

【1 6 7 5】

コマンド A 4 0 1 (H) は、第 1 始動入賞があったことを指定する第 1 始動入賞指定コマンドである。コマンド A 4 0 2 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドである。

【1 6 7 6】

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態 (低ベース状態) であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が第 1 時短状態 (高ベース状態) であることを指定する第 1 時短状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 2 (H) は、遊技状態が第 2 時短状態 (高ベース状態) であることを指定する第 2 時短状態指定コマンドである。

【1 6 7 7】

コマンド C 0 X X (H) は、第 1 保留記憶数を指定する第 1 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C 0 X X (H) における「X X」が第 1 保留記憶数を示す。コマンド C 1 X X (H) は、第 2 保留記憶数を指定する第 2 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C 0 X X (H) における「X X」が第 2 保留記憶数を示す。

【1 6 7 8】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第 1 保留記憶数および第 2 保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を 1 減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

【1 6 7 9】

コマンド C 2 X X (H) およびコマンド C 3 X X (H) は、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 2 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 3 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果 (変動パターン種別の判定結果) を示す変動種別コマンドである。

【1 6 8 0】

コマンド C 4 0 1 (H) は、第 1 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 4 0 2 (H) は、第 2 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 4 0 3 (H) は、第 3 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C

10

20

30

40

50

501(H)は、第1小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC502(H)は、第2小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC503(H)は、第3小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC601(H)は、V入賞があったことを指定するV入賞指定コマンドである。コマンドC602(H)は、V判定入賞装置87への入賞球(V入賞球とV入賞球以外の入賞球との両方を含む)を検出したことを指定するV入賞球検出指定コマンドである。

【1681】

遊技制御用マイクロコンピュータ100においては、RAM102に、第1特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第1保留記憶バッファが設けられている。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ている。第1保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

10

【1682】

第2特別図柄については、RAM102に、第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第2保留記憶バッファが設けられている。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ている。第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

20

【1683】

第1始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存(記憶)される。また、第2始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する。具体的に、第2始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存(記憶)される。

30

【1684】

このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。

【1685】

図21-7は、S101の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、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(S1211)。第1始動口スイッチ22Aがオン状態でなければ、S1221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(S1212)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S1221に移行する。

40

【1686】

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(S1213)。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア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(S1214)。S1214の処理では、大当

50

り判定用乱数（ランダム R）、大当り種別決定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が抽出され、保存領域に格納される。

【1687】

次いで、CPU103は、検出した第1特別図柄の始動入賞に基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種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S1215）。

【1688】

この実施の形態では、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（S110）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、および、大当り種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、および、大当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（S111）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

【1689】

一方、このような決定とは別に、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第1始動入賞口または第2始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当りとなるか否かの決定、小当りとなるか否かの決定、大当りの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、大当り種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用CPU120では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当りとなること（大当りとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

【1690】

そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、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（S1216）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1217）。また、CPU103は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1218）とともに、第1保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1219）。

【1691】

S1216、S1217の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第1始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用CPU120に送信される。

【1692】

また、この実施の形態では、S1216～S1219の処理が実行されることによって、第1始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび第1保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイム割込内に一括して送信される。

【1693】

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（S1221）。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

10

20

30

40

50

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（S1222）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【1694】

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（S1223）。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア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（S1224）。S1224の処理では、大当り判定用乱数（ランダムR）、大当り種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

【1695】

次いで、CPU103は、検出された第2特別図柄の始動入賞について、S1215で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する（S1225）。そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基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（S1226）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1227）。また、CPU103は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1228）とともに、第2保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1229）。

【1696】

S1226、S1227の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第2始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用CPU120に対して送信する。

【1697】

また、この実施の形態では、S1226～S1229の処理が実行されることによって、第2始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【1698】

図21-8は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（S51）。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【1699】

S51で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理（S80）を行った後、処理を終了する。一方、S51で第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU103は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する（S52）。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、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（S54）。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（S53）。

【1700】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1

10

20

30

40

50

特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示が行われる。

【1701】

S52～S54の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄表示装置4Bの変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄表示装置4Aの変動表示に優先して実行される。

【1702】

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の保留記憶バッファに格納する(S55)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。

【1703】

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(S56)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

【1704】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、RAM102の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【1705】

よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。また、各第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第2保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【1706】

また、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S59)。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【1707】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【1708】

次いで、CPU103は、乱数バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（S61）。この場合、CPU103は、始動口スイッチ通過処理のS1214や始動口スイッチ通過処理のS1224で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値や小当たり判定値と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【1709】

大当たり判定の処理では、第1特別図柄については図21-4（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、第2特別図柄については図21-4（B）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（S61のY）、S71に移行する。大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【1710】

S61で大当たりとすることに決定した場合には（S61のY）、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（S71）。

【1711】

次に、特別図柄ポインタが「第1」を示しているか否かを判定する（S72）。特別図柄ポインタが「第1」のときは、図21-4（C）の第1特図大当たり種別判定テーブルを選択し（S73）、S75に進む。一方、特別図柄ポインタが「第1」を示していない場合（「第2」を示している場合）は、図21-4（D）の第2特図大当たり種別判定テーブルを選択し（S74）、S75に進む。

【1712】

S75では、S73またはS74で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当たり種別を大当たりの種別に決定し（S75）、S81に進む。

【1713】

また、S61で大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（S61のN）、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当たり判定対象が第2特別図柄の変動表示であるか否かを確認する（S76）。S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータでない（第1特別図柄の変動表示である）ときは、後述するS82に進む。一方、S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータである（第2特別図柄の変動表示である）ときは、図21-4（B）の第2特図大当たり判定テーブルを使用して、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの小当たり判定値に一致するか否かを判定することにより、小当たり判定の処理を行う（S77）。すなわち、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図21-4（B）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると（S77のY）、第2特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。そして、小当たりとすることに決定した場合には（S77Y）、小当たりであることを示す小当たりフラ

10

20

30

40

50

グをセットする（Ｓ７８）。

【１７１４】

小当りフラグをセットした後は、図２１－４（Ｅ）の小当り経由大当り種別判定テーブルを選択し（Ｓ７９）、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別を小当り経由大当りの種別として決定する（Ｓ８０）。そして、Ｓ８１に移行する。一方、Ｓ７７で小当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの小当り判定値にも一致しなければ（Ｓ７７のＮ）、後述するＳ８２に移行する。

【１７１５】

Ｓ８１では、Ｓ７５またはＳ８０で決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに記憶し（Ｓ８１）、Ｓ８２に進む。たとえば、大当り種別が「図柄１５Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「０１」が設定され、大当り種別が「図柄４Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「０２」が設定される。一方、大当り種別が「小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「０３」が設定される。大当り種別が小当り経由９（８）Ｒ時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「０４」が設定される。大当り種別が小当り経由５（４）Ｒ時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「０５」が設定される。これらのうち、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

【１７１６】

Ｓ８２では、特別図柄の停止図柄を設定する（Ｓ７８）。具体的には、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い場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、Ｓ８０で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「１」、「５」、「９」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、Ｓ７５で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「３」、「７」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（Ｓ１１１）に対応した値に更新する（Ｓ７９）。

【１７１７】

図２１－９は、小当り開放前処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド２２を制御することで可動部８７２を開放状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口の開放動作を開始させる（Ｓ４１１）。次に、ＣＰＵ１０３は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する（Ｓ４１２）。次に、ＣＰＵ１０３は、小当りの開放状態におけるＶ入賞領域８７０への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としてのＶ判定入賞個数カウンタをセットする（Ｓ４１３）。具体的に、Ｓ４１３では、Ｖ判定入賞個数カウンタのカウント値を「１０」にセットし、Ｖ入賞個数をダウンカウントするための設定をする。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（Ｓ１１９）に対応した値に更新する（Ｓ４１４）。

【１７１８】

図２１－１０は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（Ｓ１１９）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、小当り開放制御タイマを－１減算更新する（Ｓ４３０）。次に、後述するＳ４３５でＶ入賞個数を計数するＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているか否かを確認する（Ｓ４３１）。Ｖ判定入賞個数カウンタは、図２１－９のＳ４１３により「１０」にセットされ、１０個のＶ入賞球を計数すると、計数値が「０」となる。Ｓ４３０でＶ判定入賞個数カウンタの

10

20

30

40

50

計数値が「0」になっているときは、S 4 4 1に進む。一方、S 4 3 0でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト（タイマ値＝0）したか否かを確認する（S 4 3 2）。

【1 7 1 9】

S 4 3 2で小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、S 4 4 1に進む。一方S 4 3 2で小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド2 2を制御することで可動部8 7 2を開放状態に動作させ、V判定入賞装置8 7の作動口を開閉させるための処理を行う（S 4 3 3）。

【1 7 2 0】

次に、V判定入賞装置8 7内部で開放状態となっているV入賞領域8 7 0にV入賞口から遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ8 7 aがオン状態となっているか否かを判定する（S 4 3 4）。S 4 3 4でオン状態となっているときは、V入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたときにセットされるV入賞フラグをセットする（S 4 3 5）。そして、V入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（S 4 3 6）。これにより、演出制御用CPU1 2 0は、V入賞球が検出されたことを認識することができ、V入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、V入賞領域8 7 0のV入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ（S 4 3 7）、S 4 3 9に進む。これにより、V判定入賞装置8 7内に進入した遊技球の1個目がV入賞すると、V入賞領域8 7 0のV入賞口が閉鎖状態にされ、その後に、V判定入賞装置8 7内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、V判定入賞スイッチ1 5 aにより検出される。

【1 7 2 1】

一方、S 4 3 4でオン状態となっていないときは、V入賞が検出されていないときであり、V判定入賞スイッチ1 5 aがオン状態となっているか否かを判定する（S 4 3 8）。S 4 3 8でオン状態となっているときはS 4 3 9に進み、S 4 3 8でオン状態となっていないときは処理を終了する。

【1 7 2 2】

S 4 3 9では、図2 1－9のS 4 1 3により「1 0」にセットされたV判定入賞個数カウンタの計数値を「－1」するダウンカウントを行い（S 4 3 9）、V判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（S 4 4 0）。これにより、演出制御用CPU1 2 0は、V入賞球が検出された後、判定入賞装置8 7内に進入したV入賞球が検出されたことを認識することができ、判定入賞装置8 7内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

【1 7 2 3】

S 4 3 1でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、小当りのV入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、S 4 3 2で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、CPU1 0 3は、ソレノイド2 2を制御することで可動部8 7 2を閉鎖状態に動作させ、V判定入賞装置8 7の作動口を閉鎖する（S 4 4 1）。V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になったときは、小当りの開放態様に応じたV判定入賞装置8 7の開放途中であっても、V判定入賞個数カウンタの計数値に応じてV判定入賞装置8 7が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、V判定入賞装置8 7が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

【1 7 2 4】

次に、V判定入賞装置8 7の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間に相当するデータをV入賞有効期間タイマにセットし（S 4 4 2）、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理（S 1 2 0）に対応した値に更新し（S 4 4 3）、処理を終了する。これにより、V判定入賞装置8 7の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。

なお、このようにV入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、V入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にV入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないの、不正を防ぐこともできる。

【1725】

図21-11は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理(S120)を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、CPU103は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し(S441)、V入賞有効期間タイマがタイムアウト(タイマ値=0)したか否かを確認する(S442)。

10

【1726】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにV入賞が検出されたときにS434またはS445でセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S443)。V入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、V入賞フラグがセットされていなければ、V入賞有効期間中にV入賞領域870に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S444)。S444でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、S444でオン状態となっているときは、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする(S445)。そして、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし(S446)、処理を終了する。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞が発生したことを認識することができる。

20

【1727】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする(S447)。これにより、演出制御用CPU120は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド22の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域870(V入賞口)を開放状態に復帰させる制御が行われる(S447A)。次に、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S448)。S448でV入賞フラグがセットされていれば、大当たりとすることが決定され、大当たりフラグをセットする(S449)。

30

【1728】

前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略100%の確率でV判定入賞装置87内に遊技球を進入させることができ、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は必ずV入賞領域870にV入賞することにより、略100%の確率で、V入賞フラグがセットされる(図21-10のS435)ことに基づいて、S449で大当たりフラグがセットされて、大当たり遊技状態に制御される。

【1729】

次いで、CPU103は、S81で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる(S450)。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする(S451)。

40

【1730】

次いで、CPU103は、S450で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始3指定コマンド、大当り開始4指定コマンド、または大当り開始5指定コマンドを送信する(S452)。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間(大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(S453)。

【1731】

また、ROM101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種

50

別に応じて、開放回数（たとえば、15回、8回、または、4回）、開放時間（たとえば、29秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする（S454）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S114）に対応した値に更新し（S455）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【1732】

S448でV入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、S81で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（S456）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（S457）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【1733】

〔特徴部02TMに関する説明〕

次に、特徴部02TMに関して、図22-1～図22-66を用いて説明する。

本実施形態では、大当り遊技状態に制御されることに対応してカウント値（大当り発生カウント値）を更新することが可能である。

また、このカウント値が所定値を超えた場合（モード切替判定値（本例では、「3」）以上）の可変表示期間は、このカウント値が所定値を超えない場合（モード切替判定値（本例では、「3」未満））の可変表示期間よりも短くすることが可能である。

また、演出制御用CPU120は、このカウント値と所定値との関係に関する特定表示（大当りカウント表示）を画像表示装置5に表示することが可能である。

【1734】

〔飾り図柄、小図柄〕

本実施形態における各演出用図柄（飾り図柄、小図柄）に関して詳細に説明する。

【1735】

＜飾り図柄＞

本実施形態では、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、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の可変表示が行われる。本実施形態における飾り図柄は、数字などを示す数字図柄で構成される。

【1736】

本実施形態における数字図柄を含む飾り図柄とは、数字「1」～「7」までに対応する飾り図柄であり、例えば、数字「1」～数字「7」を含む飾り図柄等のことである。

【1737】

また、本実施形態では、飾り図柄のうち偶数図柄（数字「2」、「4」、「6」に対応する数字図柄）は、青色態様（本例では、青色の数字で示された飾り図柄）であり、飾り図柄のうち数字「7」を除く奇数図柄（数字「1」、「3」、「5」に対応する数字図柄）は、赤色態様（本例では、赤色の数字で示された飾り図柄）であり、飾り図柄のうち数字「7」の奇数図柄（数字「7」に対応する数字図柄）は、金色態様（本例では、金色の数字で示された飾り図柄）である。

【1738】

（確定飾り図柄）

本実施形態では、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対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示／確定停止されるタイミングでは、図柄揃い演出が実行され、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。

【1739】

本実施形態では、表示結果や大当り種別に応じて、確定飾り図柄の種類を異ならせている（図22-3及び図22-4参照）。本実施形態では、確定飾り図柄として、はずれ図柄や偶数図柄や奇数図柄の種類が設定されている。

【1740】

＜小図柄＞

本実施形態では、画像表示装置5の左上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアを左から小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rとし、第2特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアも前述した小図柄表示エリア5l、5c、5rと共通とする。

10

【1741】

小図柄表示エリア5l、5c、5rは、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。従って、小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

【1742】

〔アクティブ表示、保留表示、保留記憶数〕

本実施形態では、画像表示装置5の画面左下部には、第1保留記憶数（0～4個の第1保留表示02TM01）を表示する第1保留表示領域02TM01Eが設けられており、画像表示装置5の画面右下部には、第2保留記憶数（0～4個の第2保留表示02TM02）を表示する第2保留表示領域02TM02Eが設けられている。また、画像表示装置5の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示に対応した情報であり、実行されている特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示02TM03を表示するアクティブ表示領域02TM03Eが設けられている。

20

【1743】

なお、画像表示装置5の画面左部（第1保留表示領域02TM01Eの上部）に、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶数表示領域を設けてもよく、画像表示装置5の画面右部（第2保留表示領域02TM02Eの上部）に、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶数表示領域02TM06Eを設けてもよい。

30

【1744】

ここで、第1保留表示領域02TM01Eには、第1保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示され、第2保留表示領域02TM02Eには、第2保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示される。

【1745】

〔時短状態〕

本実施形態では、時短状態は、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

40

【1746】

本実施形態における時短状態は、（A）所定回数の特図ゲームが実行されたことや、（B）大当り遊技状態に制御されたことや、（C）特定種別の小当り遊技状態に制御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）ともいう。

【1747】

本実施形態では、時短状態の種類として、a時短状態とb時短状態とが設けられている

50

。a時短状態では、(A) 10000回の第2特別図柄の特図ゲームが実行されたことや、(B) 大当り遊技状態に制御されたことや、(C) 後述する通常小当りに対応した小当り遊技状態に制御されたことのいずれか1つの終了条件が成立したときに終了する。

【1748】

また、b時短状態では、(A) 10000回の第2特別図柄の特図ゲームが実行されたことや、(B) 大当り遊技状態に制御されたことのいずれか1つの終了条件が成立したときに終了する。b時短状態では、a時短状態と異なり(C) 通常小当りに対応した小当り遊技状態に制御されたことが終了条件となっていない(図22-21(3) No. 3-1参照)。

【1749】

[当り種別テーブル]

図22-1は、当り種別テーブルを示す図である。当り種別テーブルのうち、図22-1(1)は大当り種別テーブルを示す図であり、図22-1(2)は小当り経由大当り種別テーブルを示す図である。当り種別テーブルには、大当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態(遊技状態)、大当りにおける開放回数(ラウンド数)、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。

【1750】

本実施形態では、大当り種別として、「図柄3R通常大当り」、「図柄10Ra時短大当り」、「図柄10Rb時短大当り」、「通常小当り経由10Ra時短大当り」、「時短小当り経由10Ra時短大当り」が設けられている。

【1751】

小当りは、第1特別図柄または第2特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる(特別図柄の小当り判定)。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が1回で開放時間が0.04秒という開放パターン(以下、適宜「第1開放パターン」と称する。)と、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターン(以下、適宜「第2開放パターン」と称する。)とのいずれかの開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。

【1752】

小当りにおいては、小当り遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約10個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、賞球が払出され得ることが設定されている。

【1753】

V判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入(V入賞)した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、V判定入賞装置87の開放パターンが異なる「通常小当り経由10Ra時短大当り」、および、「時短小当り経由10Ra時短大当り」が含まれる。

【1754】

本実施形態では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」に対応した小当りは、V判定入賞装置87の開放パターンが第1開放パターンとなっており、遊技球をV判定入賞装置87に入賞させることは極めて困難であり、大当りを発生させることが期待できない。また、a時短状態に制御されているときに発生したこの小当りにおいてV入賞させることができなかった場合、当該小当りの終了後にa時短状態に制御されずに通常状態に制御される(図22-24参照)。従って、この「通常小当り経由10Ra時短大当り」に対応した小当りは、実質的に時短状態から通常状態に制御される小当りとなる。以下では、この小当りを、適宜「通常小当り」や「転落小当り」や「第1小当り」と称する。

【1755】

また、本実施形態では、「時短小当り経由10Ra時短大当り」に対応した小当りは、

10

20

30

40

50

V判定入賞装置87の開放パターンが第2開放パターンとなっており、遊技球をV判定入賞装置87に入賞させることは極めて容易であり、大当りを発生させることが期待できる。また、a時短状態に制御されているときに発生したこの小当りにおいてV入賞させることができた場合、当該小当りに対応した大当りの終了後にa時短状態に制御される。従って、この「時短小当り経由10Ra時短大当り」に対応した小当りは、実質的に次回も時短状態に制御される小当りとなる。以下では、この小当りを、適宜「時短小当り」や「継続小当り」や「第2小当り」と称する。

【1756】

一方、小当りを經由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する「図柄3R通常大当り」、「図柄10Ra時短大当り」、および「図柄10Rb時短大当り」がある。

【1757】

このように、大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを經由してV入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。

【1758】

図22-1(1)に示すように、「図柄3R通常大当り」は、大入賞口が3回(3R)開放される大当りである。「図柄3R時短大当り」後に制御される遊技状態は、通常状態である。

【1759】

また、「図柄10Ra時短大当り」は、大入賞口が10回(10R)開放される大当りである。「図柄10Ra時短大当り」後に制御される遊技状態は、a時短状態である。

【1760】

a時短状態は、前述した終了条件のうち、第2特別図柄の変動表示回数が10000回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が10004回という終了条件(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というa時短状態の終了条件の回数は、「時短小当り」が発生した場合にV判定入賞装置87に進入した遊技球が約100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/41.1という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というa時短状態の終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約100%という割合で小当りを発生させる可能性がある回数としており、実質的に次の小当りが確定している状態である。但し、a時短状態において発生する小当りとして「通常小当り」と「時短小当り」とがある本実施形態において、「通常小当り」が発生してしまった場合には、大当りが発生することなく、通常状態に制御されてしまう。

【1761】

また、「図柄10Rb時短大当り」は、大入賞口が10回(10R)開放される大当りである。「図柄10Ra時短大当り」後に制御される遊技状態は、b時短状態である。

【1762】

「図柄10Rb時短大当り」後のb時短状態は、前述した終了条件のうち、第2特別図柄の変動表示回数が10000回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が10004回という終了条件(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というb時短状態の終了条件の回数は、「時短小当り」が発生した場合にV判定入賞装置87に進入した遊技球が約100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/41.1という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というb時短状態の終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約100%という割合で小当りを発生させる可能性がある回数としており、実質的に次の小当りが確定している状態である。但し、b時短

10

20

30

40

50

状態において発生する小当りには「通常小当り」と「時短小当り」とがある本実施形態において、「通常小当り」が発生してしまった場合であっても、大当りが発生することなく、継続してb時短状態に制御される。よって、b時短状態は、実質的に「時短小当り」に当選するまで第2特別図柄の変動表示が実行される遊技状態であり、約100%という割合で小当り経由大当りを発生させ、実質的に次回の大当りが確定している状態である。

【1763】

図22-1(2)に示すように、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は、V判定入賞装置87が1回(0.04秒×1回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が9回(9R)の計10回(10R)開放される大当りである。また、「時短小当り経由10Ra時短大当り」は、V判定入賞装置87が(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が9回(9R)の計10回(10R)開放される大当りである。これらの小当り経由時短大当りは、1ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は10回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄10R時短大当りと同様またはそれに近い大当り種別と感ずる。

【1764】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第1始動入賞口が第1経路から入賞可能に設けられているので、第1経路を遊技球が流下した方が、第2経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置7が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特殊状態では、開放されるV判定入賞装置87が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の際で遊技者にとって有利である。

【1765】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口(たとえば、別の可変入賞口(始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい))が第1経路と第2経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第1経路の方が第2経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第2経路の方が第1経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第1経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第2経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

【1766】

〔乱数値〕

図22-2(A)は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図22-2(A)に示すように、本実施形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。

【1767】

尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1768】

尚、本実施形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図22-2(A)に示す範囲の

値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1～MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【1769】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【1770】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【1771】

〔表示結果判定テーブル〕

図22-2(B)((B1)及び(B2))は、第1特別図柄用の表示結果判定テーブル及び第2特別図柄用の表示結果判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

【1772】

図22-2(B1)は、〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブルを示す説明図である。〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第1特別図柄について大当たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値MR1と比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値が設定されているテーブルである。図22-2(B1)における、上段が大当たり判定テーブル部であり、下段が小当たり判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示し、下段に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。

【1773】

本例では、第1特別図柄の大当たり確率は、 $1/319.7$ となっている。また、第1特別図柄の小当たり確率は、 $1/200$ に設定されている。

【1774】

図22-2(B2)は、〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブルを示す説明図である。〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第2特別図柄について大当たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値MR1と比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値が設定されているテーブルである。図22-2(B2)における、上段が大当たり判定テーブル部であり、下段が小当たり判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示し、下段に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。

【1775】

本例では、第2特別図柄の大当たり確率は、 $1/319.7$ となっている。また、第2特別図柄の小当たり確率は、 $1/41.1$ に設定されている。

【1776】

本実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とに小当たりを設ける例を示したが、このような形態に限らず、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方に小当たりを設ける構成を採用してもよい。例えば、第2特別図柄に小当たりを設ける一方で、第1特別図柄に小当たりを設けないようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【1777】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞（第1始動入賞）、または、第2始動入賞口への始動入賞（第2始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路104のカウント値（乱数値MR1）を抽出する。

【1778】

第1始動入賞については、抽出値を「第1特別図柄用」表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの当たり判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当たりにするに決定する。そして、抽出値がいずれかの当たり判定値と一致しないときは、抽出値を「第1特別図柄用」表示結果判定テーブルに設定された小当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当たり判定値と一致すると、第1特別図柄に関して小当たりにするに決定する。

10

【1779】

第2始動入賞については、抽出値を「第2特別図柄用」表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの当たり判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当たりにするに決定する。そして、抽出値がいずれかの当たり判定値と一致しないときは、抽出値を「第2特別図柄用」表示結果判定テーブルに設定された小当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当たり判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当たりにするに決定する。小当たりにするに決定することは、小当たり経由の大当たりにするに仮決定（小当たり中にV入賞が生じなければ大当たりには制御されないため、仮決定と記載する）することとも意味する。

20

【1780】

なお、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【1781】

〔大当たり種別判定テーブル〕

図22-3、及び、図22-4は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブルおよび小当たり経由大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

30

【1782】

図22-3は、遊技状態が通常状態であるときに大当たりと判定された場合の図柄大当たりの大当たり種別を決定するために用いる大当たり種別判定テーブルと、遊技状態が通常状態であるときに小当たりと判定された場合の小当たり経由大当たりの大当たり種別を決定するために用いる小当たり経由大当たり種別判定テーブルである。

【1783】

図22-4は、遊技状態がa時短状態およびb時短状態であるときに大当たりと判定された場合の図柄大当たりの大当たり種別を決定するために用いる大当たり種別判定テーブルと、遊技状態がa時短状態およびb時短状態であるときに小当たりと判定された場合の小当たり経由大当たりの小当たり経由大当たり種別を決定するために用いる小当たり経由大当たり種別判定テーブルである。

40

【1784】

これらの大当たり種別判定テーブル、および、小当たり経由大当たり種別判定テーブルには、各大当たり種別（小当たり経由大当たり種別）に対応した、各大当たり後に実行される時短制御の回数と、確定飾り図柄の種類と、大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値である大当たり判定値とが設定されている。

【1785】

＜通常状態の大当たり種別判定テーブル＞

図22-3（A1）は、遊技状態が通常状態であるときに第1特別図柄により大当たりと

50

判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる〔第1特別図柄用〕大当り種別判定テーブルである。図22-3(A2)は、遊技状態が通常状態であるときに第2特別図柄により大当りと判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる〔第2特別図柄用〕大当り種別判定テーブルである。

【1786】

(〔第1特別図柄用〕大当り種別判定テーブル)

図22-3(A1)の〔第1特別図柄用〕大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄3R通常大当り」と「図柄10Ra時短大当り」と「図柄10Rb時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【1787】

本例では、〔第1特別図柄用〕大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~119まで(40%)が「図柄3R通常大当り」、120~239まで(40%)が「図柄10Ra時短大当り」、240~299まで(20%)が「図柄10Rb時短大当り」に割り当てられている。

【1788】

また、図22-3(A1)には、各大当り種別のそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「図柄3R通常大当り」は0回、「図柄10Ra時短大当り」は10000回、「図柄10Rb時短大当り」は10000回である。

【1789】

また、図22-3(A1)には、各大当り種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「図柄3R通常大当り」は偶数図柄、「図柄10Ra時短大当り」は数字図柄「7」を除く奇数図柄、「図柄10Rb時短大当り」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

【1790】

(〔第2特別図柄用〕大当り種別判定テーブル)

図22-3(A2)の〔第2特別図柄用〕大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10Ra時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【1791】

本例では、〔第2特別図柄用〕大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~299まで(100%)が「図柄10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【1792】

また、図22-3(A2)には、大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「図柄10Ra時短大当り」は時短制御回数が10000回である。

【1793】

また、図22-3(A2)には、各大当り種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「図柄10Ra時短大当り」は、確定飾り図柄の種類が数字図柄「7」である奇数図柄である。

【1794】

<通常状態の小当り経由大当り種別判定テーブル>

図22-3(B1)は、遊技状態が通常状態であるときに第1特別図柄により小当りと判定された場合の小当り経由大当りの小当り経由大当り種別を決定するために用いる〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルである。図22-3(B2)は、遊技状態が通常状態であるときに第2特別図柄により小当りと判定された場合の小当り経由大当りの小当り経由大当り種別を決定するために用いる〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルである。

【1795】

（〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブル）

図22-3（B1）の〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「通常小当り経由10Ra時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【1796】

本例では、〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～299まで（100%）が「通常小当り経由10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【1797】

また、図22-3（B1）には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は時短制御回数が10000回である。

【1798】

また、図22-3（B1）には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は、確定飾り図柄の種類がはずれ図柄である。なお、本実施形態では、「通常小当り」の発生時にV入賞が発生した場合には、大当り遊技状態に制御された後に通常状態に制御される（図22-19参照）。

【1799】

（〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブル）

図22-3（B2）の〔第2特別図柄用〕小当り大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「通常小当り経由10Ra時短大当り」と「時短小当り経由10Ra時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【1800】

本例では、〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～74まで（25%）が「通常小当り経由10Ra時短大当り」、75～299まで（75%）が「時短小当り経由10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【1801】

また、図22-3（B2）には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は10000回、「時短小当り経由10Ra時短大当り」も10000回である。

【1802】

また、図22-3（B2）には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「通常小当り経由10Ra時短大当り」ははずれ図柄や後述する特殊図柄等であり、「時短小当り経由10Ra時短大当り」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

【1803】

本実施形態では、通常状態において大当りや小当り経由大当りが発生した場合の大当りファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この大当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、ファンファーレ演出と称する。

【1804】

また、通常状態において小当りが発生した場合の小当りファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この小当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、小当りファンファーレ演出と称する。

【1805】

また、本実施形態では、通常状態に実行される変動表示のいずれの変動パターンにおい

10

20

30

40

50

ても、図柄確定期間が0.5秒に設定されている（不図示）。

【1806】

＜a時短状態、b時短状態の大当たり種別判定テーブル＞

図22-4(A1)は、遊技状態が時短状態（a時短状態又はb時短状態）であるときに第1特別図柄により大当たりと判定された場合の〔第1特別図柄用〕大当たり種別判定テーブルである。図22-4(A2)は、遊技状態が時短状態であるときに第2特別図柄により大当たりと判定された場合の〔第2特別図柄用〕大当たり種別判定テーブルである。

【1807】

（〔第1特別図柄用〕大当たり種別判定テーブル）

図22-4(A1)の〔第1特別図柄用〕大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄3Rb時短大当たり」と「図柄10Ra時短大当たり」のそれぞれに対応した大当たり判定値が設定されている。

10

【1808】

本例では、〔第1特別図柄用〕大当たり種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～239まで（80%）が「図柄3Rb時短大当たり」、240～299まで（20%）が「図柄10Ra時短大当たり」に割り当てられている。

【1809】

また、図22-4(A1)には、各大当たり種別のそれぞれに対応した大当たり後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「図柄3Rb時短大当たり」は10000回、「図柄10Ra時短大当たり」は10000回である。

20

【1810】

また、図22-4(A1)には、各大当たり種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「図柄3Rb時短大当たり」は数字図柄「3」である奇数図柄、「図柄10Ra時短大当たり」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

【1811】

図22-4(A1)に示したように、遊技状態が時短状態（a時短状態又はb時短状態）であるときに第1特別図柄により大当たりと判定された場合に、「図柄3Rb時短大当たり」又は「図柄10Ra時短大当たり」のいずれかの大大当り種別に判定されることによって、遊技状態が時短状態であるときに第1特別図柄により大当たりと判定された場合に、適切な演出制御を行うことができる。

30

【1812】

具体的には、初当たり時に「図柄10Rb時短大当たり」に当選した場合に、実質的に次回の大当たりが確定しているb時短状態に制御される本実施形態では、初当たりの10ラウンド分の賞球（1500個）と、実質的に次回確定している大当たりの10ラウンド分の賞球（1500個）との合計3000個の賞球が付与されることを報知する演出（後述する3000報知演出）が初当たり時に実行され、遊技者は合計3000個の賞球が付与されることを認識している（図22-54参照）。

【1813】

また、b時短状態に制御されたにも関わらず、いずれかの理由で第2特別図柄の変動表示が実行されなかった場合に、初当たりで当選した変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する第1特別図柄の保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）の変動表示が実行されてしまうことがある。このときに実行された第1特別図柄の変動表示の表示結果が「大当たり」と判定されていた場合に発生する大当たり（以下、適宜「イレギュラー特1大当たり」と称する。）の大当たり種別に応じて、付与される／付与される予定の賞球数が異なる。

40

【1814】

（A）イレギュラー特1大当たりの大当たり種別が「図柄3Rb時短大当たり」であった場合には、

（A1）初当たりの10ラウンド分の賞球（1500個）

50

(A2) イレギュラー特1大当りの3ラウンド分の賞球(450個)

(A3) イレギュラー特1大当り後に制御されるb時短状態で実質的に次回確定している大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)
の合計3450個の賞球が付与されることが実質的に確定となる。

【1815】

(B) イレギュラー特1大当りの大当り種別が「図柄10Ra時短大当り」であった場合には、

(B1) 初当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

(B2) イレギュラー特1大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

の合計3000個の賞球が付与されることが実質的に確定となる。

【1816】

なお、イレギュラー特1大当り後に制御されるa時短状態では、次回の大当りは実質的に確定していないので、ここでは(B3)として10ラウンド分の賞球(1500個)が付与されることが実質的に確定となるものとしていない。

【1817】

このように、初当り時の3000報知演出によって、合計3000個の賞球が付与されることを遊技者に認識させる本実施形態において、イレギュラー特1大当りが発生してしまった場合であっても、遊技状態が時短状態であるときに第1特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄3Rb時短大当り」又は「図柄10Ra時短大当り」のいずれかの大当り種別に判定される構成を採用することによって、3000個以上の賞球を付与することが可能となり、初当り時の3000報知演出の演出内容に対して矛盾が起きないようにすることができ、付与される賞球数の点でも遊技者が不利になり過ぎることを防ぐことができる。

【1818】

また、本実施形態では、遊技状態が時短状態(a時短状態又はb時短状態)であるときに第1特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄10Rb時短大当り」の大当り種別に判定されない。

【1819】

(C) イレギュラー特1大当りの大当り種別が「図柄10Rb時短大当り」であった場合には、

(C1) 初当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

(C2) イレギュラー特1大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

(A3) イレギュラー特1大当り後に制御されるb時短状態で実質的に次回確定している大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)
の合計4500個の賞球が付与されることが実質的に確定となり、初当り時の3000報知演出の演出内容に対して矛盾が起きてしまうととも、付与される賞球数の点でも遊技者が過度に有利になってしまうので、遊技状態が時短状態であるときに第1特別図柄により大当りと判定された場合の大当り種別として「図柄10Rb時短大当り」が設けられていない。

【1820】

(〔第2特別図柄用〕大当り種別判定テーブル)

図22-4(A2)の〔第2特別図柄用〕大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10Ra時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【1821】

本例では、〔第2特別図柄用〕大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~299まで(100%)が「図柄10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【1822】

また、図22-4(A2)には、大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御

10

20

30

40

50

の回数も示されている。本例では、「図柄 10 R a 時短大当り」は時短制御回数が 1000 回である。

【1823】

また、図 22-4 (A2) には、大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「図柄 10 R a 時短大当り」は、確定飾り図柄の種類が数字図柄「7」である奇数図柄である。

【1824】

＜a 時短状態、b 時短状態の小当り経由大当り種別判定テーブル＞

図 22-4 (B1) は、遊技状態が時短状態 (a 時短状態、b 時短状態) であるときに第 1 特別図柄により小当りと判定された場合の [第 1 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブルである。図 22-4 (B2) は、遊技状態が時短状態であるときに第 2 特別図柄により小当りと判定された場合の [第 2 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブルである。

10

【1825】

([第 1 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブル)

図 22-4 (B1) の [第 1 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値 MR2 の値と比較される数値であって、「通常小当り経由 10 R a 時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【1826】

本例では、[第 1 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 299 まで (100%) が「通常小当り経由 10 R a 時短大当り」に割り当てられている。

20

【1827】

また、図 22-4 (B1) には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「通常小当り経由 10 R a 時短大当り」は時短制御回数が 10000 回である。

【1828】

また、図 22-4 (B1) には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「通常小当り経由 10 R a 時短大当り」は、確定飾り図柄の種類がはずれ図柄である。

30

【1829】

([第 2 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブル)

図 22-4 (B2) の [第 2 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値 MR2 の値と比較される数値であって、「通常小当り経由 10 R a 時短大当り」と「時短小当り経由 10 R a 時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【1830】

本例では、[第 2 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 74 まで (25%) が「通常小当り経由 10 R a 時短大当り」、75 ~ 299 まで (75%) が「時短小当り経由 10 R a 時短大当り」に割り当てられている。

40

【1831】

また、図 22-4 (B2) には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「通常小当り経由 10 R a 時短大当り」は 10000 回、「時短小当り経由 10 R a 時短大当り」も 10000 回である。

【1832】

また、図 22-4 (B2) には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「通常小当り経由 10 R a 時短大当り」の a 時短状態の場合ははずれ図柄で、b 時短状態の場合は特殊図柄 (本例では、「E

50

ND」の文字が示された特殊図柄）であり、「時短小当り経由10Ra時短大当り」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

【1833】

本実施形態では、a時短状態またはb時短状態において大当りや小当り経由大当りが発生した場合の大当りファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この大当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、大当りファンファーレ演出と称する。

【1834】

また、a時短状態またはb時短状態において小当りが発生した場合の小当りファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この小当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、小当りファンファーレ演出と称する。

【1835】

また、a時短状態またはb時短状態に実行される変動表示のいずれの変動パターンにおいても、図柄確定期間が0.5秒に設定されている（図22-15～図22-20参照）。

【1836】

〔変動パターン判定〕

ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【1837】

＜リーチを伴わない変動パターン＞

本実施形態において、リーチを伴わない変動パターン（「ロング変動はずれ」、「高速はずれ」、「超高速はずれ」、「高速時短小当り」、「超高速時短小当り」、「突入変動はずれ」、「突入変動大当り」、「突入変動時短小当り」、「擬似変動はずれ」、「直大当り」、「（「高速通常小当り」＝「高速はずれ」）」等）とは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」、「大当り」、「時短小当り」、又は「通常小当り」のいずれかとなることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。

【1838】

本実施形態において、変動表示結果が「はずれ」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は1000msであり、「超高速はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は2000msであり、「ロング変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は10000msであり、「突入変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30200msであり、「擬似変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は2800msである。

【1839】

また、変動表示結果が「大当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「直大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は10000msであり、「突入変動大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は40000msである。

【1840】

また、変動表示結果が「時短小当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は5000msであり、「超高速時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は500msであり、「突入変動時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30500msである。

【1841】

また、変動表示結果が「通常小当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速通常小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は1000msである。

10

20

30

40

50

【1842】

b時短中の通常小当りの変動パターンについて

なお、本実施形態では、b時短状態において変動表示結果が「通常小当り」となる場合に、「高速通常小当り」の変動パターンと判定される。この「高速通常小当り」の変動パターンは、「高速はずれ」の変動パターンと同様の演出態様の変動パターンであり、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄の組み合わせ（例えば、「245」等）が停止表示される。b時短状態で「通常小当り」が発生したときに、V入賞が発生しなくても、継続してb時短状態に制御される（即ち、通常状態に制御されない（転落しない））本実施形態において（図22-24参照）、b時短状態では変動表示結果が「通常小当り」となったことを報知する必要がないので、変動表示結果が「はずれ」となるときと同様の変動パターンを用いている。

10

【1843】

＜「超高速時短小当り」の演出例＞

変動パターンが「超高速時短小当り」であるときの演出例に関して、図22-5を用いて説明する。

【1844】

図22-5は、変動パターンが「超高速時短小当り」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1845】

図22-5（1）及び（2）は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像や第3飾り図柄に関して、後述する図22-28（1）及び（2）と同様なので説明を省略する。

20

【1846】

次いで、図22-5（3）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を縮小表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果が「時短小当り」となることに対応した第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）である。

【1847】

次いで、図22-5（4）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「時短小当り」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を停止表示させる（即ち、即ち、第3飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行している）。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

30

【1848】

次いで、図22-5（5）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる（即ち、即ち、第3飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行している）。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

40

【1849】

次いで、図22-5（6）に示すように、CPU103が小当り遊技状態の小当り遊技を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に小当り遊技開始画像を表示させる。この小当り遊技開始画像は、V入賞させるための「Vを狙え!!」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む小当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【1850】

50

〔突入変動〕

本実施形態では、大当り発生カウント値＝3であるときのa時短状態の1変動目（即ち、初めて制御された「超高速HYPER RUSH」の1変動目）において実行される変動パターンは、変動パターン（前半部）と変動パターン（後半部）とで構成されている。変動パターン（前半部）では、例えば、「突入変動」の変動パターンが実行される。本実施形態では、変動パターン（前半部）において「突入変動」の変動パターンが実行された後に各変動表示結果に応じた変動パターン（後半部）が実行される。

【1851】

変動パターン（後半部）では、当該変動表示の表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示が実行される。この演出を「表示結果報知変動演出」と称する。変動パターン（後半部）の表示結果報知変動演出では、例えば、変動表示結果が「はずれ」の場合には「超高速はずれ」の変動パターン（200ms）の変動表示、変動表示結果が「時短小当り」の場合には「超高速時短小当り」の変動パターン（500ms）の変動表示等が実行される。

10

【1852】

変動パターン（前半部）の「突入変動」とは、現在制御されている演出モードを示唆する情報が表示された後で、飾り図柄の擬似変動演出（飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止し、その後も、飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止する擬似変動を繰り返す演出）が実行され、所定のタイミングで現在制御されている演出モードを示唆する情報が再び表示されるとともに現在制御されている演出モードが開始されることを示唆する情報が表示される変動パターンである（図22-7～図22-9参照）。以下では、擬似変動のうち飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止するまでの一連の演出を適宜「単位擬似変動」と称する。従って、擬似変動演出とは、複数回の単位擬似変動が実行される演出である。

20

【1853】

本実施形態における「突入変動」では、現在制御されている演出モードを示唆する情報とは、「超高速」の文字や「超高速HYPER RUSH」の文字（以下、適宜「モード開始示唆演出」と称する。）であり、現在制御されている演出モードが開始されることを示唆する情報とは、「超高速HYPER RUSH」の文字や「超高速HYPER RUSH突入」の文字（以下、適宜「モード開始報知演出」と称する。）である。

30

【1854】

また、「突入変動」における飾り図柄の擬似変動演出とは、1回目の飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止するまでの期間（以下、適宜「単位擬似変動期間」と称する。）より、2回目の単位擬似変動期間の方が短く、2回目の単位擬似変動期間より、3回目の単位擬似変動期間の方が短くなっている。以降同様に擬似変動を実行する毎に単位擬似変動期間が短くなっていく構成、即ち、擬似変動の速度が加速度的に速くなっていく構成を採用している。以下では、このような擬似変動演出を適宜「加速擬似変動演出」と称する。本例では、加速擬似変動演出では、全7回の単位擬似変動が実行されるものとする。

40

【1855】

このように、初めて制御された「超高速HYPER RUSH」の1変動目の「突入変動」の変動パターンにおいて、加速擬似変動演出が実行されることによって、〔超高速HYPER RUSH〕の変動表示の消化速度が、他の演出モードの変動表示の消化速度よりも速いことを遊技者に印象付けることができる。

【1856】

本実施形態では、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、加速擬似変動演出中の飾り図柄（後述する「第3飾り図柄」）の擬似変動が実行されるときに、第3飾り図柄が仮停止する場合には、台座図柄と数字図柄とが含まれる一方で、光線エフ

50

エクト表示が含まれない構成となっている。このとき、第3飾り図柄の表示色が各色（青色、赤色、金色）で表示されるとともに、数字図柄内部の表示色が輝いて見えるような態様（以下、適宜「特殊態様」と称する。）で表示される。このように、加速擬似変動演出中の第3飾り図柄が仮停止するときに、第3飾り図柄が、光線エフェクト表示を含まない態様で表示される一方で、特殊態様で表示されることによって、現在実行されている変動が擬似変動であることを遊技者に認識させることができる。

【1857】

また、加速擬似変動演出が終了し、当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行されるときには、第3飾り図柄が特殊態様で表示されないことによって、現在実行されている変動が擬似変動でないこと、即ち、実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示であることを遊技者に認識させることができる。

【1858】

また、本実施形態では、大当り発生カウント値＝3となった大当り遊技状態の大当りエンディング期間の所定のタイミングで、「超高速HYPER RUSH」が開始すること（「突入変動」が開始すること）を報知する「READY」の文字が画像表示装置5に表示される。

【1859】

＜「突入変動はずれ」の演出例＞

変動パターンが「突入変動はずれ」であるときの演出例に関して、図22-6、及び、図22-7～図22-10を用いて説明する。

【1860】

図22-6は、変動パターンが「突入変動はずれ」であるときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図22-7～図22-10は、変動パターンが「突入変動はずれ」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1861】

まず、図22-7（1）に示すように、大当り遊技状態（大当り発生カウント値＝3）の大当りエンディング期間の所定のタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に「READY」の文字を表示させる。

【1862】

次いで、図22-7（2）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させたタイミング（図22-6に示すT1のタイミング）で、演出制御用CPU120は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速」の文字を表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1863】

次いで、図22-7（3）～（7）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて10秒が経過したタイミングから17.5秒が経過したタイミングまでの期間（図22-6に示すT2～T3の期間（7.5秒間））で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出（1回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図22-7（3）、（6）、及び（7）に示すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【1864】

図22-7（7）に示すように、演出制御用CPU120は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH」の文字を表示させる。「超高速HYPER RUSH」の文字は、第3飾り図柄よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、「超高速HYPER RUSH」の文字、第3飾り図柄の順で表示されているように見える。

【1865】

このときの「超高速HYPER RUSH」の文字の表示態様は、加速擬似変動演出が

10

20

30

40

50

終了した後のモード開始報知演出で表示される「超高速HYPER RUSH」の文字の表示態様よりも視認性が低下した状態で表示されている。本例では、加速擬似変動演出中の「超高速HYPER RUSH」の文字は、薄い白文字の態様で表示される一方で、加速擬似変動演出が終了した後のモード開始報知演出中の「超高速HYPER RUSH」の文字は、濃い黒文字の態様で表示されている。

【1866】

次いで、図22-7(8)～図22-8(11)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて17.5秒が経過したタイミングから21秒が経過したタイミングまでの期間(図22-6に示すT3～T4の期間(3.5秒間))で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出(2回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図22-8(10)及び(11)に示すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

10

【1867】

図22-8(11)に示すように、演出制御用CPU120は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH」の文字を表示させる。

【1868】

次いで、図22-8(12)以降に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて21秒が経過したタイミング(図22-6に示すT4のタイミング)以降で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出(3回目～8回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。

20

【1869】

そして、図22-9(13)～(15)に示すように、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出(7回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。

【1870】

次いで、図22-9(16)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて25.5秒が経過したタイミング(図22-6に示すT9のタイミング)で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rから第3飾り図柄を消去するとともに、モード開始報知演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH」の文字(濃い黒文字の態様)を表示させる。

30

【1871】

次いで、図22-9(17)に示すように、演出制御用CPU120は、モード開始報知演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH突入」の文字(濃い黒文字の態様)を表示させる。

【1872】

40

次いで、図22-9(18)～図22-10(21)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて30秒が経過したタイミングから30.2秒が経過したタイミングまでの期間(図22-6に示すT10～T11の期間)で、演出制御用CPU120は、モード開始報知演出を終了し、画像表示装置5の画面中央部から「超高速HYPER RUSH突入」の文字を消去し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて第3飾り図柄の変動表示を実行し、表示結果が「はずれ」となる確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「145」)を停止(停止表示、確定停止)させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「145」)を確定停止させる。

【1873】

50

このとき、演出制御用CPU120は、擬似変動ではなく実際に当該変動表示の表示結果を報知するための第3飾り図柄の変動表示が実行されていることに基づいて、第3飾り図柄が停止（停止表示、確定停止）するときに、第3飾り図柄を特殊態様で表示させずに、光線エフェクト表示を含む態様で表示させている。また、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている（後述する図22-28参照）。

【1874】

本実施形態では、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、少ない変動表示の回数で「通常小当り」に当選してしまった場合に、他の演出モードと比較して変動表示期間が極端に短い変動パターン（「超高速はずれ」（0.2秒））が選択される割合が高い[超高速HYPER RUSH]に制御されていることによって、大当りを複数回発生させて初めて制御させることができる[超高速HYPER RUSH]を十分に遊技することなく終了させてしまう虞がある。

10

【1875】

このような状況が発生してしまうことを鑑みて、初めて制御された[超高速HYPER RUSH]の1変動目において、100%の割合で「突入変動」の変動パターン（30秒以上）が実行されることによって、早い段階で[超高速HYPER RUSH]から転落してしまった場合でも、少なくとも30秒以上の[超高速HYPER RUSH]の制御期間を確保することができる。

【1876】

20

また、初めて制御された[超高速HYPER RUSH]の1変動目において、100%の割合で「突入変動」の変動パターン（加速擬似変動演出）が実行されることによって、早い段階で[超高速HYPER RUSH]から転落してしまった場合でも、[超高速HYPER RUSH]での第3飾り図柄の変動表示と類似した態様の飾り図柄の擬似変動が複数回実行されることによって、擬似変動ではあるものの少なくとも複数回以上の[超高速HYPER RUSH]における第3飾り図柄の変動表示を遊技することができる。

【1877】

また、本実施形態では、大当り発生回数に応じて、大当りエンディング期間の長さを変えることが可能であるので、例えば、大当り発生カウント値=3の大当り（即ち、初めて「超高速HYPER RUSH」に制御される直前的大当り）の大当りエンディング期間を30秒に設定し、この期間に、大当り後に[超高速HYPER RUSH]に初めて制御されることを示唆する情報（「超高速」の文字、「超高速HYPER RUSH」の文字、「超高速HYPER RUSH突入」の文字等）を表示させることが可能である。

30

【1878】

しかしながら、パチンコ遊技機では、大当り遊技状態（大当りエンディング期間）に飾り図柄の変動表示を行うことや、それに類似した演出態様の演出を行うことは禁止されている。そのため、大当りエンディング期間に、[超高速HYPER RUSH]に初めて制御されることを示唆する情報を表示させることは可能であるものの、加速擬似変動演出を実行することができずに、[超高速HYPER RUSH]の変動表示の消化速度が、他の演出モードの変動表示の消化速度よりも速いことを遊技者に報知することができない。

40

【1879】

そのため、本実施形態では、加速擬似変動演出や[超高速HYPER RUSH]に初めて制御されることを示唆する情報の表示を、大当りエンディング期間ではなく[超高速HYPER RUSH]に制御された1変動目に実行している。

【1880】

〔擬似変動はずれ〕

本実施形態における「擬似変動はずれ」の変動パターンとは、飾り図柄（後述する「第3飾り図柄」）の単位擬似変動が連続して3回実行され、3回目の単位擬似変動の終了後に表示結果が「はずれ」であることを報知するための第3飾り図柄の変動表示が実行され、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パ

50

ターンである（図 2 2 - 1 2 および図 2 2 - 1 3 参照）。即ち、3 回の単位擬似変動と 1 回の当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行される変動パターンである。この当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行される演出を、「表示結果報知変動演出」と称する。

【1 8 8 1】

本実施形態における「擬似変動はずれ」の変動パターンにおける飾り図柄の擬似変動演出とは、1 回目の単位擬似変動期間と 2 回目の単位擬似変動期間と 3 回目の単位擬似変動期間とが、いずれも飾り図柄が擬似変動を行う期間（200ms）+ 飾り図柄が仮停止する期間（500ms）の 700ms に設定されている。即ち、3 回全ての単位擬似変動の速度が同じ速さ（等速）で実行される構成を採用している。以下では、このような擬似変動演出を適宜「等速擬似変動演出」と称する。

10

【1 8 8 2】

本実施形態では、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、等速擬似変動演出中の飾り図柄の擬似変動が実行されるときに、第 3 飾り図柄が仮停止する場合には、台座図柄と数字図柄と光線エフェクト表示とが含まれる構成となっている。このとき、第 3 飾り図柄の表示色が各色（青色、赤色、金色）で表示されるとともに、数字図柄内部の表示色が輝いて見えるような態様（以下、適宜「特殊態様」と称する。）で表示される。このように、等速擬似変動演出中の第 3 飾り図柄が仮停止するときに、第 3 飾り図柄が特殊態様で表示されることによって、現在実行されている変動が擬似変動であることを遊技者に認識させることができる。

20

【1 8 8 3】

また、等速擬似変動演出が終了し、当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行されるときには、第 3 飾り図柄が特殊態様で表示されないことによって、現在実行されている変動が擬似変動でないことを遊技者に認識させることができる。

【1 8 8 4】

＜「擬似変動はずれ」の演出例＞

変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときの演出例に関して、図 2 2 - 1 1、及び、図 2 2 - 1 2 ～図 2 2 - 1 3 を用いて説明する。

【1 8 8 5】

図 2 2 - 1 1 は、変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 2 2 - 1 2 ～図 2 2 - 1 3 は、変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

30

【1 8 8 6】

まず、図 2 2 - 1 2（1）～（3）に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を開始させたタイミングから 0.7 秒経過するタイミングまでの期間（図 2 2 - 1 1 に示す T1 ～ T2 の期間）で、演出制御用 CPU 120 は、等速擬似変動演出（1 回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 3 飾り図柄の擬似変動を実行する。図 2 2 - 1 2（3）に示すように、第 3 飾り図柄が仮停止しているときには、第 3 飾り図柄は特殊態様で表示されている。

40

【1 8 8 7】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出モードが〔超高速 HYPER RUSH〕であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置 5 に表示させている（後述する図 2 2 - 2 8 参照）。

【1 8 8 8】

次いで、図 2 2 - 1 2（4）～（6）に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を開始させて 0.7 秒経過したタイミングから 1.4 秒経過したタイミングまでの期間（図 2 2 - 1 1 に示す T2 ～ T3 の期間）で、演出制御用 CPU 120 は、等速擬似変動演出（2 回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 3 飾り図柄の擬似変動を実行する。図 2 2 - 1 2（6）に示すよう

50

に、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【1889】

次いで、図22-12(7)～図22-13(9)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて1.4秒経過したタイミングから2.1秒経過したタイミングまでの期間(図22-11に示すT3～T4の期間)で、演出制御用CPU120は、等速擬似変動演出(3回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図22-13(9)に示すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【1890】

次いで、図22-13(10)～(13)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて2.1秒が経過したタイミングから2.8秒が経過したタイミングまでの期間(図22-6に示すT4～T5の期間)で、演出制御用CPU120は、等速擬似変動演出を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける第3飾り図柄の擬似変動を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて第3飾り図柄の変動表示を実行し、表示結果が「はずれ」となる確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「145」)を停止(停止表示、確定停止)させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「145」)を確定停止させる。

【1891】

このとき、演出制御用CPU120は、擬似変動ではなく実際に当該変動表示の表示結果を報知するための第3飾り図柄の変動表示が実行されていることに基づいて、第3飾り図柄が停止(停止表示、確定停止)するときに、第3飾り図柄を特殊態様で表示させていない。

【1892】

〔直大当り〕

本実施形態では、大当り発生カウント値 ≥ 3 であるときのa時短状態(即ち、「超高速HYPER RUSH」)またはb時短状態(即ち、「無敵RUSH」)において、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」である場合に、「直大当り」の変動パターンが実行される。

【1893】

「直大当り」の変動パターンとは、変動表示が開始された後に飾り図柄が非表示となり、飾り図柄が非表示の状態を継続して変動表示が終了される変動パターンである。この変動パターンでは、変動表示が終了するときに、変動表示結果が「大当り」となることを示す小図柄の組み合わせが確定停止される(図22-14参照)。

【1894】

本実施形態では、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7に発光装置が備えられており、大当り発生カウント値 ≥ 3 であるときのa時短状態(即ち、「超高速HYPER RUSH」)またはb時短状態(即ち、「無敵RUSH」)において、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」であることに基づいた大当りが発生した場合に、大当り遊技状態に制御されたタイミングで、特別可変入賞球装置7を発光させることが可能である。

【1895】

＜「直大当り」の演出例＞

変動パターンが「直大当り」であるときの演出例に関して、図22-14を用いて説明する。

【1896】

図22-14は、変動パターンが「直大当り」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1897】

まず、図22-14(1)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5

10

20

30

40

50

の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、直前に実行された変動表示の確定第 3 飾り図柄の組合せ（本例では、「2 4 5」）を表示させている。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「2 4 5」）を表示させている。

【1898】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出モードが [超高速 HYPER RUSH] であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置 5 に表示させている（後述する図 22-28 参照）。

【1899】

次いで、図 22-14（2）に示すように、CPU 103 が次の第 2 特別図柄の変動表示（4 個の保留記憶のうち 1 個目の保留記憶に対応した変動表示）を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R から第 3 飾り図柄を消去する。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。

【1900】

次いで、図 22-14（3）に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、第 3 飾り図柄を消去した状態で、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、表示結果が「大当り」となることを示す小図柄の組合せ（本例では、「7 7 7」）を確定停止させる（即ち、第 3 飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行していない）。このとき、アクティブ表示領域 02 TM03 E から、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 02 TM03 を消去させる。

【1901】

次いで、図 22-14（4）に示すように、CPU 103 が大当り遊技状態のラウンド遊技（1 ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に大当りラウンド遊技開始画像を表示させる。この大当りラウンド遊技開始画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示（本例では、「Round 1」の文字）と、大入賞口へ入賞させるための「アタッカーを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。このとき、演出制御用 CPU 120 は、特別可変入賞球装置 7 を発光させている。

【1902】

本実施形態では、時短状態に制御されているときには、第 2 特別図柄の変動表示の実行頻度が高く、表示結果が「小当り」と判定されることによって大当りが発生する状況が多い。しかしながら、時短状態に制御されているときに、表示結果が「大当り」と判定されてしまうと、通常状態のときに当選した方がよかったという残念感を抱かせてしまう。

【1903】

このような状況が発生したときに、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことを示す情報（「アタッカーを狙え！！」の文字（小当り経由大当りの場合「Vを狙え！！」の文字））を画像表示装置 5 の画面に表示させておくとともに、特別可変入賞球装置 7 を発光させることによって画像表示装置 5 から大入賞口の方へ遊技者の意識を向けて、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことに対する残念感を軽減できる。

【1904】

<ノーマルリーチを伴う変動パターン>

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「高速ノーマルリーチはずれ」、「高速ノーマルリーチ時短小当り」等）とは、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（チャレンジ演出、転落演出等）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【1905】

本実施形態において、変動表示結果が「はずれ」である場合のノーマルリーチを伴う変

10

20

30

40

50

動パターンのうち、「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は3000msである。

【1906】

また、変動表示結果が「時短小当り」である場合のノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は7000msである。

【1907】

＜スーパーリーチを伴う変動パターン＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチCはずれ」、「スーパーリーチA時短小当り」、「スーパーリーチA大当り」、「スーパーリーチB通常小当り」、「スーパーリーチC時短小当り」）では、「大当り」、「時短小当り」、又は「通常小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。

【1908】

（スーパーリーチA（チャレンジ演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチAはずれ」や「スーパーリーチA時短小当り」や「スーパーリーチA大当り」の変動パターンでは、変動表示の開始とともにリーチ状態が成立し、味方キャラクタが岩に対して爆弾を投げるアクションを行うことにより「時短小当り」や「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチA演出（以下、適宜「チャレンジ演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタがチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行される。失敗演出では、図柄表示エリアにおいて、はずれ図柄が停止表示される。一方、最終表示結果が「時短小当り」や「大当り」となる場合には、味方キャラクタがチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行される（図22-58参照）。失敗演出では、図柄表示エリアにおいて、大当り図柄が停止表示される（図柄揃い演出が実行される）。

【1909】

（スーパーリーチB（転落煽り演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチBはずれ」や「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンでは、変動表示が開始されると、転落示唆表示（本例では、「！」を含む三角形のオブジェクトと、「WARNING」の文字とを含む画像）が表示された後に、リーチ状態が成立し、図柄表示エリア5Cに仮停止した特殊図柄（時短状態が終了することを示唆する「END」の文字の特殊図柄）に対してプッシュボタン31Bを操作することにより「通常小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチB演出（以下、適宜「転落煽り演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、仮停止していた特殊図柄を破壊することに成功し、図柄表示エリア5Cにははずれ図柄が確定停止する演出（転落回避演出）が実行される。一方、最終表示結果が「通常小当り」となる場合には、仮停止していた特殊図柄を破壊することに失敗し、図柄表示エリア5Cに特殊図柄が確定停止する演出（転落確定演出）が実行される（図22-61参照）。

【1910】

（スーパーリーチC（ボタン即当り演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチCはずれ」や「スーパーリーチC時短小当り」の変動パターンでは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに、図柄表示エリア5L、5C、5Rの各領域にプッシュボタン31Bを模した操作促進表示と、プッシュボタン31Bの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバーとを表示させ、プッシュボタン31Bを1回操作するごとに各図柄表示エリアに飾り図柄が停止表示（例えば、図柄表示エリア5R→5L→5Cの順で停止）し、プッシュボタン31Bを合計3回操作することで図柄表示エリア5L、5C、5Rに

飾り図柄の組合せが停止表示することにより、「時短小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチC演出（以下、適宜「ボタン即当り演出」と称する。）が実行される。

【1911】

ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、図柄表示エリア5L、5C、5Rに最終表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）が停止表示する演出（図柄はずれ演出）が実行される。一方、最終表示結果が「時短小当り」となる場合には、図柄表示エリア5L、5C、5Rに最終表示結果が「時短小当り」となる飾り図柄の組合せ（7の奇数図柄「777」）が停止表示する演出（図柄揃い演出）が実行される（不図示）。

【1912】

上記の実施形態では、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチA～スーパーリーチCを設ける例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチA～スーパーリーチCとは異なる種類のスーパーリーチを設けてもよい。

【1913】

例えば、スーパーリーチとしてスーパーリーチDを設けるものとする。スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチDはずれ」や「スーパーリーチD時短小当り」や「スーパーリーチD大当り」の変動パターンでは、変動表示の開始とともにリーチ状態が成立し、味方キャラクタが敵キャラクタとバトルを行うことにより「時短小当り」や「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチD演出（以下、適宜「バトル演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「時短小当り」や「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。このバトル演出で登場する味方キャラクタは、後述する可動体02TM100の味方キャラクタと関連付けられているものとする。

【1914】

ここでは、後述するドリームRUSH、超高速HYPER RUSH、無敵RUSH（図22-25参照）中における変動パターン判定について説明する。具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される〔大当り用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「時短小当り」にすることが事前決定されたときに使用される〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「通常小当り」にすることが事前決定されたときに使用される〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

【1915】

〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「ロング変動はずれ」、「高速はずれ」、「高速ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチBはずれ」、「超高速はずれ」、「スーパーリーチCはずれ」、「突入変動はずれ」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1916】

〔大当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「スーパーリーチA大当り」、「突入変動大当り」、「直大当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1917】

〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「高速時短小当り」、「高速ノーマルリーチ時短小当り」、「スーパーリーチA時短小当り」、「突入変動時短小当り」、「超高速時短小当り」、「スーパーリーチC時短小当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として

10

20

30

40

50

割り当てられている。

【1918】

〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「スーパーリーチB通常小当り」、「突入変動通常小当り」、「高速通常小当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1919】

本実施形態では、大当りとして、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してV入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれるので、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、異なる変動パターンを用いている。しかしながら、このような形態に限らず、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、共通の変動パターンを用いてもよい。

【1920】

<〔a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用〕、〔保留0個用〕変動パターン判定テーブル>

図22-15（1）～（4）は、本実施形態における〔a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用〕の〔保留0個用〕の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、a時短状態において大当り発生カウント値＝1、2である場合、演出モードとして「ドリームRUSH」に制御される（図22-25参照）。即ち、図22-15（1）～（4）は、本実施形態における〔a時短状態（ドリームRUSH）用〕の〔保留0個用〕の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【1921】

図22-15（1）に示すように、〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「ロング変動はずれ」の変動パターン、701～800までが「高速はずれ」の変動パターン、801～900までが「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、901～950までが「スーパーリーチAはずれ」の変動パターン、951～997までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【1922】

図22-15（2）に示すように、〔大当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチA大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1923】

図22-15（3）に示すように、〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までが「高速時短小当り」の変動パターン、301～500までが「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターン、501～997までが「スーパーリーチA時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1924】

図22-15（4）に示すように、〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1925】

<〔a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用〕、〔保留1～4個用〕変動パターン判定テーブル>

図22-16（1）～（4）は、本実施形態における〔a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用〕の〔保留1～4個用〕の変動パターン判定テーブルの具体例である。即ち、図22-16（1）～（4）は、本実施形態における〔a時短状態（ドリームRUSH）用〕の〔保留1～4個用〕の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【1926】

図22-16(1)に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~800までが「高速はずれ」の変動パターン、801~900までが「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、901~950までが「スーパーリーチAはずれ」の変動パターン、951~997までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【1927】

図22-16(2)に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「スーパーリーチA大当り」の変動パターンに割り当てられている。

10

【1928】

図22-16(3)に示すように、[時短小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~300までが「高速時短小当り」の変動パターン、301~500までが「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターン、501~997までが「スーパーリーチA時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1929】

図22-16(4)に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

20

【1930】

<[a時短状態(大当り発生カウント値=3)用]、[1変動目]変動パターン判定テーブル>

図22-17(1)~(4)は、本実施形態における[a時短状態(大当り発生カウント値=3)用]の[1変動目用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、a時短状態において大当り発生カウント値=3である場合、演出モードとして「超高速HYPER RUSH」に制御される(図22-25参照)。即ち、図22-17(1)~(4)は、本実施形態における[初当り後に初めて制御されたa時短状態(超高速HYPER RUSH)の1変動目用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【1931】

30

図22-17(1)に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「突入変動はずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【1932】

図22-17(2)に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「突入変動大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1933】

図22-17(3)に示すように、[時短小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「突入変動時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

40

【1934】

図22-17(4)に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「突入変動通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1935】

<[a時短状態(大当り発生カウント値=3~10000)、[保留0個]用]変動パターン判定テーブル>

図22-18(1)~(4)は、本実施形態における[a時短状態(大当り発生カウント値=3~10000)用]の[保留0個用]の変動パターン判定テーブルの具体例であ

50

る。なお、大当たり発生カウント値＝3の場合、1変動目を除く。また、本例では、a時短状態において大当たり発生カウント値＝3～10000である場合、演出モードとして「超高速HYPER RUSH」に制御される（図22-25参照）。即ち、図22-18（1）～（4）は、本実施形態における「a時短状態（超高速HYPER RUSH）用」の「保留0個用」の変動パターン判定テーブルの具体例である（大当たり発生カウント値＝3の場合、1変動目を除く）。

【1936】

図22-18（1）に示すように、[はずれ用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「擬似変動はずれ」の変動パターンに割り当てられており、701～900までが「超高速はずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～950までが「スーパーリーチCはずれ」の変動パターンに割り当てられており、951～997までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

10

【1937】

図22-18（2）に示すように、[大当たり用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当たり」の変動パターンに割り当てられている。

【1938】

図22-18（3）に示すように、[時短小当たり用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「超高速時短小当たり」の変動パターンに割り当てられており、701～997までが「スーパーリーチC時短小当たり」の変動パターンに割り当てられている。

20

【1939】

図22-18（4）に示すように、[通常小当たり用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチB通常小当たり」の変動パターンに割り当てられている。

【1940】

< [a時短状態（大当たり発生カウント値＝3～10000）、[保留1～4個] 用] 変動パターン判定テーブル >

図22-19（1）～（4）は、本実施形態における「a時短状態（大当たり発生カウント値＝3～10000）用」の「保留1～4個用」の変動パターン判定テーブルの具体例である。なお、大当たり発生カウント値＝3の場合、1変動目を除く。また、本例では、a時短状態において大当たり発生カウント値＝3～10000である場合、演出モードとして「超高速HYPER RUSH」に制御される（図22-25参照）。即ち、図22-19（1）～（4）は、本実施形態における「a時短状態（超高速HYPER RUSH）用」の「保留1～4個用」の変動パターン判定テーブルの具体例である（大当たり発生カウント値＝3の場合、1変動目を除く）。

30

【1941】

図22-19（1）に示すように、[はずれ用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～900までが「超高速はずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～975までが「スーパーリーチCはずれ」の変動パターンに割り当てられており、976～997までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

40

【1942】

図22-19（2）に示すように、[大当たり用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当たり」の変動パターンに割り当てられている。

【1943】

図22-19（3）に示すように、[時短小当たり用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「超高速時短小当たり」

50

の変動パターンに割り当てられており、701～997までが「スーパーリーチC時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1944】

図22-19(4)に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1945】

＜[b時短状態用]変動パターン判定テーブル＞

図22-20(1)～(4)は、本実施形態における[b時短状態用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、b時短状態である場合、演出モードとして「無敵RUSH」に制御される(図22-25参照)。即ち、図22-20(1)～(4)は、本実施形態における[b時短状態(無敵RUSH)用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【1946】

図22-20(1)に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「高速はずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【1947】

図22-20(2)に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1948】

図22-20(3)に示すように、[時短小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1949】

図22-20(4)に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「高速通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1950】

このように、遊技状態がa時短状態に制御されている期間において、大当り発生カウント値=3～10000(モード切替判定値以上)の場合は、変動表示期間が1000msよりも短い「超高速非リーチはずれ」の変動パターンが実行される割合が約80%である。一方で、大当り発生カウント値=1、2(モード切替判定値未満)の場合は、変動表示期間が1000msよりも短い「超高速非リーチはずれ」の変動パターンが実行される割合が0%である。従って、大当り発生カウント値がモード切替判定値の「3」以上の場合は、大当り発生カウント値がモード切替判定値の「3」未満の場合よりも、変動表示期間が1000msよりも短い変動パターンが実行される割合が高くなっている。

【1951】

[遊技状態別の当り後の制御テーブル]

図22-21は、本実施形態における遊技状態別の当り後の制御テーブルを示す説明図である。図22-21(1)は、遊技状態が通常状態であるときに表示結果が「大当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果(大当り種別)に応じて示している。また、図22-21(2)は、遊技状態がa時短状態であるときに表示結果が「小当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果(小当り種別)とV入賞の発生有無に応じて示している。また、図22-21(3)は、遊技状態がb時短状態であるときに表示結果が「小当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果(小当り種別)とV入賞の発生有無に応じて示している。

【1952】

図22-21(1)に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、

(No. 1-1) 表示結果が「図柄3R通常大当り」となった場合は、大当り後に通常状態に制御され、

(No. 1-2) 表示結果が「図柄10Ra時短大当り」となった場合は、大当り後にa時短状態に制御され、

(No. 1-3) 表示結果が「図柄10Rb時短大当り」となった場合は、大当り後にb時短状態に制御される。

【1953】

図22-21(2)に示すように、遊技状態がa時短状態であるときに、

(No. 2-1) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、

(No. 2-2) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に通常状態に制御され、

(No. 2-3) 表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、

(No. 2-4) 表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後にa時短状態に制御される。

【1954】

図22-21(3)に示すように、遊技状態がb時短状態であるときに、

(No. 3-1) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後にb時短状態に制御され、

(No. 3-2) 表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に通常状態に制御され、

(No. 3-3) 表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、

(No. 3-4) 表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後にa時短状態に制御される。

【1955】

このように、遊技状態がa時短状態であるときに、(No. 2-1)表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御される一方で、遊技状態がb時短状態であるときに、(No. 3-1)表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後にb時短状態に制御される。

【1956】

[特別図柄停止処理]

図22-22は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理(S113)を示すフローチャートである。

【1957】

まず、CPU103は、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS02TM1010)。

【1958】

本実施形態では、大当りフラグは、RAM102の所定領域に設けられ、図18の特別図柄通常処理(S110)において、特図ゲームの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたことに基づいてオン状態にセットされる。一方、特図ゲームにおいて確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されたことに基づいてクリアされてオフ状態となる。

【1959】

大当りフラグがオンである場合には(ステップS02TM1010でYES)、CPU103は、大当り開始時演出待ち時間を設定し(ステップS02TM1020)、ステップS02TM1030に処理を進める。ステップS02TM1020の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、RAM102の所定領域

10

20

30

40

50

に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【1960】

次いで、CPU103は、大当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12へ送信するための設定を行い（ステップS02TM1030）、大当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップS02TM1040）、ステップS02TM1050に処理を進める。

【1961】

本実施形態では、大当り開始指定コマンドは、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定するコマンド（大当りファンファーレコマンド）であり、主基板11から演出制御基板12へ供給される演出制御コマンドに含まれている。大当り開始指定コマンドでは、可変表示結果や大当り種別の決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。ステップS02TM1030の処理では、大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納される。

【1962】

次いで、CPU103は、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新し（ステップS02TM1050）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S114）に対応した値に更新し（ステップS02TM1060）、そのまま処理を終了する。

【1963】

本実施形態では、所定の数値データとしての大当り発生カウント値は、大当り発生カウンタの格納値である。大当り発生カウンタは、RAM102の所定領域に設けられ、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて当該遊技状態において大当りに制御すると決定された回数を特定可能にカウントする。

【1964】

本例では、大当り発生カウンタには、初期状態として「0」のカウント初期値が設定されており、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、格納値である大当り発生カウント値が「1」加算されることにより更新される。そして、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定された回数が所定の上限値としてのリミット値（本実施形態では、10000回）に達したとき（リミット到達時：大当り発生カウント値＝10000）には、大当り発生カウンタがクリアされて、大当り発生カウント値が「0」に初期化される。その後、再びリミット値に到達するまで、初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、大当り発生カウント値が「1」加算される。

【1965】

なお、上記の実施形態では、大当り発生カウント値を1加算することにより更新する例を示したが、このような形態に限らず、大当り発生カウント値を1減算することにより更新してもよい。

【1966】

例えば、大当り発生カウンタには、初期状態として「10000」のカウント初期値が設定されており、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、格納値である大当り発生カウント値が「1」減算されることにより更新される。そして、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定された回数が所定の上限値としてのリミット値（本実施形態では、10000回）に達したとき（リミット到達時：大当り発生カウント値＝0）には、大当り発生カウンタがクリアされて、大当り発生カウント値が「10000」に初期化される。その後、再びリミット値に到達するまで、初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、大当り発生カウント値が「1」減算される。

【1967】

また、ステップ S 0 2 T M 1 0 1 0 において大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 0 2 T M 1 0 1 0 で N O）、C P U 1 0 3 は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 0 2 T M 1 1 1 0）。

【1968】

本実施形態では、小当りフラグは、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられ、図 1 8 の特別図柄通常処理（S 1 1 0）において、特図ゲームの可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されたことに基づいてオン状態にセットされる。一方、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されたことに基づいてクリアされてオフ状態となる。

【1969】

小当りフラグがオフである場合には（ステップ S 0 2 T M 1 1 1 0 で N O）、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S 1 1 0）に対応した値に更新し（ステップ S 0 2 T M 1 2 1 0）、そのまま処理を終了する。

【1970】

小当りフラグがオンである場合には（ステップ S 0 2 T M 1 1 1 0 で Y E S）、C P U 1 0 3 は、小当り開始時演出待ちを設定し（ステップ S 0 2 T M 1 1 2 0）、ステップ S 0 2 T M 1 1 3 0 に処理を進める。ステップ S 0 2 T M 1 1 2 0 の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【1971】

次いで、C P U 1 0 3 は、小当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ送信するための設定を行い（ステップ S 0 2 T M 1 1 3 0）、小当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ S 0 2 T M 1 1 4 0）、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（S 1 1 8）に対応した値に更新し（ステップ S 0 2 T M 1 1 5 0）、そのまま処理を終了する。

【1972】

本実施形態では、小当り開始指定コマンドは、小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定するコマンド（小当りファンファーレコマンド）であり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ供給される演出制御コマンドに含まれている。小当り開始指定コマンドでは、可変表示結果や小当り種別の決定結果に応じて異なる E X T データが設定される。ステップ S 0 2 T M 1 1 3 0 の処理では、小当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された小当り開始指定コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納される。

【1973】

〔大当り終了処理〕

図 2 2 - 2 3 は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（S 1 1 7）を示すフローチャートである。

【1974】

まず、C P U 1 0 3 は、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 0 2 T M 2 0 1 0）。

【1975】

本実施形態では、図 1 8 の大当り開放後処理（S 1 1 6）において、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。ステップ S 0 2 T M 2 0 1 0 の処理では、遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を1減算することにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（本実施形態では「0」）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する。

【1976】

10

20

30

40

50

大当り終了時演出待ち時間が経過していない場合には（ステップS02TM2010でNO）、CPU103は、そのまま処理を終了する。

【1977】

大当り終了時演出待ち時間が経過している場合には（ステップS02TM2010でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタ値が、所定の上限値としてのリミット値（本例では、10000回）に対応して予め定められた特定値としてのリミット到達判定値（本例では、「10000」）に達したか否かを判定する（ステップS02TM2020）。

【1978】

大当り発生カウンタ値がリミット到達判定値（本例では、「10000」）に達している場合には（ステップS02TM2020でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタをクリアして、その格納値である大当り発生カウンタ値を「0」に初期化し（ステップS02TM2030）、ステップS02TM2110に処理を進める。

【1979】

大当り発生カウンタ値がリミット到達判定値（本例では、「10000」）に達していない場合には（ステップS02TM2020でNO）、CPU103は、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りであるか否かを判定する（ステップS02TM2040）。

【1980】

ステップS02TM2040の処理では、RAM102における大当り種別バッファに記憶された大当りの種別を示すデータを参照し、大当り種別が小当り経由大当りであるか否かを判定する。本例では、大当り種別が「通常小当り経由10Ra時短大当り」又は「時短小当り経由10Ra時短大当り」のいずれかであるか否かを判定する。

【1981】

ステップS02TM2040の処理で、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りである場合には（ステップS02TM2040でYES）、CPU103は、当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」であるか否かを判定する（ステップS02TM2050）。

【1982】

当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」である場合には（ステップS02TM2050でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウンタ値を「0」に初期化し（ステップS02TM2100）、ステップS02TM2110に処理を進める。

【1983】

当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」でない場合には（ステップS02TM2050でNO）、CPU103は、ステップS02TM2060に処理を進める。

【1984】

ステップS02TM2040の処理で、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りでない場合には（ステップS02TM2040でNO）、CPU103は、大当り種別が「図柄3R通常大当り」であるか否かを判定する（ステップS02TM2080）。

【1985】

大当り種別が「図柄3R通常大当り」である場合には（ステップS02TM2080でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウンタ値を「0」に初期化し（ステップS02TM2090）、ステップS02TM2110に処理を進める。

【1986】

大当り種別が「図柄3R通常大当り」でない場合には（ステップS02TM2080でNO）、CPU103は、ステップS02TM2060に処理を進める。

【1987】

ステップS02TM2050でNOと判定された場合や、ステップS02TM2080でNOと判定された場合には、CPU103は、当該大当りの大当り種別に対応した時短

10

20

30

40

50

フラグをセットし（ステップS02TM2060）、時短回数カウンタに「10000」をカウント初期値として設定し（ステップS02TM2070）、ステップS02TM2110に処理を進める。

【1988】

本実施形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、a時短フラグと、b時短フラグとがある。なお、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

【1989】

a時短フラグは、通常状態中に発生した「図柄10Ra時短大当り」、a時短状態中に発生した「時短小当り経由10Ra時短大当り」、又はb時短状態中に発生した「時短小当り経由10Ra時短大当り」のいずれかの大当り後のa時短状態に制御されているときにセットされている。このa時短フラグは、大当り遊技状態が終了するときにセットされ、a時短状態が終了するとき（a時短状態中に大当りとなったタイミング、規定回数（10000回）の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

【1990】

b時短フラグは、通常状態中に発生した「図柄10Rb時短大当り」の大当り後のb時短状態に制御されているときにセットされている。このb時短フラグは、大当り遊技状態が終了するときにセットされ、b時短状態が終了するとき（b時短状態中に大当りとなったタイミング、規定回数（10000回）の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

【1991】

ステップS02TM2030の処理の後や、ステップS02TM2070の処理の後や、ステップS02TM2090の処理の後や、ステップS02TM2100の処理の後には、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（ステップS02TM2110）、そのまま処理を終了する。

【1992】

このように、「通常小当り」でV入賞が発生し、大当り遊技状態に制御されてしまったイレギュラーな場合であっても、大当り終了処理において、ステップS02TM2050でYESと判定されて、時短フラグをセットする処理（ステップS02TM2060）をスキップすることによって、大当り遊技状態の後に時短状態に制御されることなく通常状態に制御することが可能となる。

【1993】

また、ステップS02TM2080でYESと判定されて、大当り発生カウンタをクリアする処理（ステップS02TM2090）が実行されることによって、通常状態時に「図柄3R通常大当り」が発生した場合には、当該大当りの終了後に通常状態に制御されるので、大当り終了時に大当り発生カウンタ値が初期化される。また、ステップS02TM2050でYESと判定されて、大当り発生カウンタをクリアする処理（ステップS02TM2100）が実行されることによって、「通常小当り経由10Ra大当り」が発生した場合には、当該大当りの終了後に通常状態に制御されるので、大当り終了時に大当り発生カウンタ値が初期化される。

【1994】

〔小当り終了処理〕

図22-24は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（S120）を示すフローチャートである。

【1995】

まず、CPU103は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し（ステップS02TM3010）、V入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値=0）したか否かを確認する（ステップS02TM3020）。

【1996】

V入賞有効期間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS02TM3020でNO）、CPU103は、すでにV入賞が検出されたときにセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM3030）。

【1997】

V入賞フラグがセットされている場合には（ステップS02TM3030でYES）、CPU103は、そのまま処理を終了する。

【1998】

一方、V入賞フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM3030でNO）、CPU103は、V入賞有効期間中にV入賞領域870に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する（ステップS02TM3040）。

10

【1999】

V入賞スイッチがオン状態となっていない場合には（ステップS02TM3040でNO）、CPU103は、そのまま処理を終了する。

【2000】

一方、V入賞スイッチがオン状態となっている場合には（ステップS02TM3040でYES）、CPU103は、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする（ステップS02TM3050）。

【2001】

そして、CPU103は、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし（ステップS02TM3060）、そのまま処理を終了する。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞が発生したことを認識することができる。

20

【2002】

ステップS02TM3020でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしている場合には、CPU103は、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする（ステップS02TM3070）。これにより、演出制御用CPU120は、小当りが終了したことを認識することができる。

【2003】

次いで、CPU103は、ソレノイド22の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域870（V入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行う（ステップS02TM3080）。

30

【2004】

次いで、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM3090）。

【2005】

V入賞フラグがセットされている場合には（ステップS02TM3090でYES）、CPU103は、大当たりとすることに決定し、大当たりフラグをセットする（ステップS02TM3100）。

【2006】

次いで、CPU103は、S81で大当たり種別バッファに記憶した小当り経由の大当たり種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当たり種別バッファに正式に記憶させる（ステップS02TM3110）。

40

【2007】

次いで、CPU103は、所定の数値データとしての大当たり発生カウント値を1加算することにより更新し（ステップS02TM3120）、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（ステップS02TM3130）。

【2008】

なお、上記の実施形態では、小当り遊技状態が終了するタイミングに実行される小当り終了処理において、V入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当たり発生

50

カウント値を1加算することにより更新する処理（ステップS02TM3120）が実行される例を示したが、このような形態に限らず、小当り遊技状態に制御されているときに実行される小当り開放中処理において、V入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新する処理が実行されてもよい。
【2009】

また、上記の実施形態では、大当り発生カウント値を1加算することにより更新する例を示したが、このような形態に限らず、大当り発生カウント値を1減算することにより更新してもよい。ステップS02TM1050のときに示した手法と同様の手法で実現可能であるので、説明を省略する。

【2010】

次いで、CPU103は、ステップS02TM3110で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始指定コマンドを送信する（ステップS02TM3140）。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。

【2011】

次いで、CPU103は、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（例えば、大当りが発生したことを画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS02TM3150）。

【2012】

次いで、CPU103は、ROM101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（例えば、3回、10回等）、開放時間（例えば、29秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする（ステップS02TM3160）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

【2013】

次いで、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S114）に対応した値に更新し（ステップS02TM3170）、そのまま処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【2014】

ステップS02TM3090でV入賞フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM3090でNO）、CPU103は、時短フラグのうちb時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM3180）。

【2015】

b時短フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM3180でNO）、CPU103は、ステップS02TM3200に処理を進める。これにより、b時短フラグがセットされていない、即ち、a時短状態中または通常状態中に発生した小当りでV入賞が発生していない場合に、ステップS02TM3200以降の処理が実行されることとなる。

【2016】

一方で、b時短フラグがセットされている場合には（ステップS02TM3180でYES）、CPU103は、当該小当りの小当り種別が「通常小当り」であるか否かを判定する（ステップS02TM3190）。

【2017】

当該小当りの小当り種別が「通常小当り」である場合には（ステップS02TM3190でYES）、CPU103は、ステップS02TM3200に処理を進める。これにより、b時短フラグがセットされており、小当り種別が「時短小当り」である小当りでV入賞が発生していない場合、即ち、b時短状態中に発生した時短小当りでV入賞が発生しなかった場合に、ステップS02TM3200以下の処理が実行されることとなる。

【2018】

10

20

30

40

50

ステップS02TM3180でNOと判定された場合や、ステップS02TM3190でNOと判定された場合には、CPU103は、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットし（ステップS02TM3200）、時短回数カウンタをクリアし、時短回数カウント値を「0」に初期化し（S02TM3210）、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「0」に初期化し（ステップS02TM3220）、ステップS02TM3230に処理を進める。

【2019】

ステップS02TM3190でYESと判定された場合や、ステップS02TM3220の処理の後には、CPU103は、S81で大当り種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（ステップS02TM3230）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（ステップS02TM3240）、そのまま処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【2020】

このように、V入賞フラグがセットされておらず、b時短フラグがセットされており、小当り種別が「通常小当り」である場合に（ステップS02TM3180でYES→ステップS02TM3190でYES）、即ち、b時短状態中に発生した通常小当りでV入賞させられなかった場合に、時短フラグをリセットし、時短回数カウンタをクリアするステップS02TM3200～ステップS02TM3210の一連の処理をスキップすることによって、b時短状態中であれば通常小当りが発生しても、通常状態に制御される（転落することなく、b時短状態の制御を継続して行うことが可能となる。

【2021】

〔遊技フロー〕

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第1フラグ、第2フラグ、及び第3フラグがセットされていないときの演出モードを〔通常モード〕としており、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第1フラグがセットされているときの演出モードを〔ドリームRUSH〕としており、遊技状態がb時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第2フラグがセットされているときの演出モードを〔無敵RUSH〕としており、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第3フラグがセットされているときの演出モードを〔超高速HYPER RUSH〕としている（図22-25参照）。

【2022】

図22-25に示す遊技フローの例では、演出モードが〔通常モード〕であるときに大当りが発生し、大当り遊技状態の終了後に通常状態、a時短状態、又はb時短状態のいずれかに制御され、通常状態に制御された場合には、〔通常モード〕に移行し、a時短状態に制御された場合には、〔ドリームRUSH〕に移行し、b時短状態に制御された場合には、〔無敵RUSH〕に移行する。

【2023】

この遊技フローでは、遊技中のイレギュラーな状況についての説明を省略する。遊技中のイレギュラーな状況の一例として、

- ・通常状態中に特図15で大当りや小当りが発生した状況
- ・通常状態中に発生した小当りでV入賞した状況
- ・時短状態中に特図14で大当りや小当りが発生した状況
- ・通常小当りでV入賞した状況
- ・時短小当りでV入賞しなかった状況
- ・時短10000回の全ての変動表示で表示結果が「はずれ」となる状況
- ・大当り発生回数が10000回となる状況

等の状況がある。これらのイレギュラーな状況の具体例は一例に過ぎず、ここに記載していない他の状況も含まれるものとする。

【2024】

(1) <通常時>

演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御され、第1フラグ、第2フラグ、及び第3フラグのいずれもセットされていないとき、演出モードを「通常モード」としている。

【2025】

(2) <初当たり>

前述した(1)の状態、表示結果が「大当たり」となる変動表示が実行されると、大当たり遊技状態に制御される。本実施形態では、第1特別図柄の大当たり種別として(2A)「図柄3R通常大当たり」と、(2B)「図柄3Ra時短大当たり」と、(2C)「図柄10Rb時短大当たり」とがある。

10

【2026】

(2A) → (1)

大当たり種別が「図柄3R通常大当たり」である場合の大当たりが終了すると、(1)の状態に制御される。

【2027】

(2B) → (3)

大当たり種別が「図柄3Ra時短大当たり」である場合の大当たりが終了すると、(3)の状態に制御される。

20

【2028】

(2C) → (4)

大当たり種別が「図柄10Rb時短大当たり」である場合の大当たりが終了すると、(4)の状態に制御される。

【2029】

(3) <a時短10000回>

演出制御用CPU120は、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第1フラグがセットされており、10000回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを「ドリームRUSH」としている。

30

【2030】

(4) <b時短10000回>

演出制御用CPU120は、遊技状態がb時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第2フラグがセットされており、10000回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを「無敵RUSH」としている。

【2031】

(5) <大当たり>

前述した(3)若しくは(4)、又は、後述する(7)の状態、いずれかの変動表示において表示結果が「大当たり」又は「時短小当たり」となると、大当たり遊技状態（小当たり経由の大当たり遊技状態を含む）に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当たり」となった場合の第2特別図柄の大当たり種別として「図柄10Ra時短大当たり」があり、表示結果が「時短小当たり」となった場合の第2特別図柄の小当たり経由大当たり種別として「時短小当たり経由10Ra時短大当たり」がある。

40

【2032】

(5) → (3)

大当たり発生回数が「2」である場合の大当たりが終了すると、(3)の状態に制御される。

【2033】

(5) → (7)

大当たり発生回数が「3」以上（「3」～「10000」）である場合の大当たりが終了すると、(7)の状態に制御される。

50

【2034】

(7) <a時短10000回>

演出制御用CPU120は、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第3フラグがセットされており、10000回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを[超高速HYPER RUSH]としている。

【2035】

(6) <転落小当り>

前述した(3)又は(7)の状態、いずれかの変動表示において表示結果が「通常小当り」となると、小当り遊技状態に制御される。本実施形態では、表示結果が「通常大当り」となった場合の小当り遊技において、V判定入賞装置87の開放パターンが第1開放パターンとなっており、遊技球をV判定入賞装置87に入賞させることは極めて困難であり、大当りを発生させることが実質的に不可能である。

10

【2036】

(6) → (1)

小当り種別が「通常小当り」である場合にV入賞が発生しないまま小当りが終了すると、(1)の状態に制御される。

【2037】

[第1フラグ、第2フラグ、第3フラグ]

次に、本実施形態における第1フラグ、第2フラグ、及び第3フラグを説明する。

【2038】

<第1フラグ>

大当り終了後にa時短状態に制御される種別の大当り（「図柄10Ra時短大当り」、「時短小当り経由a時短大当り」等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。また、このときの大当り発生カウント値は1又は2であるものとする。大当り遊技状態の終了後に、大当り発生カウント値が1又は2であり、且つ、遊技状態がa時短状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第1フラグをセットする。

20

【2039】

遊技状態がa時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第1フラグをリセット（消去）する。

30

【2040】

また、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。10000回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用CPU120は、第1フラグをリセットする。

40

【2041】

<第2フラグ>

大当り終了後にb時短状態に制御される種別の大当り（「図柄10Rb時短大当り」、等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。大当り遊技状態の終了後に、遊技状態がb時短状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第2フラグをセットする。

【2042】

遊技状態がb時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り

50

經由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第2フラグをリセット（消去）する。

【2043】

また、遊技状態がb時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。10000回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り經由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用CPU120は、第2フラグをリセットする。

【2044】

<第3フラグ>

大当り終了後にa時短状態に制御される種別の大当り（「時短小当り經由a時短大当り」等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。また、このときの大当り発生カウント値は3以上であるものとする。大当り遊技状態の終了後に、大当り発生カウント値が3以上であり、且つ、遊技状態がa時短状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第3フラグをセットする。

【2045】

遊技状態がa時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り經由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第3フラグをリセット（消去）する。

【2046】

また、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。10000回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り經由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用CPU120は、第3フラグをリセットする。

【2047】

[演出モード]

図22-25に示したように、本例では、演出モードとして[通常モード]と[ドリームRUSH]と[無敵RUSH]と[超高速HYPER RUSH]とが設けられている。本実施形態における演出モードのうち、[ドリームRUSH]、[無敵RUSH]、及び[超高速HYPER RUSH]の演出例を以下に説明する。

【2048】

<ドリームRUSH>

本実施形態では、遊技状態がa時短状態又は通常状態に制御され、第1フラグがセットされているときにおける演出モードを[ドリームRUSH]（以下、適宜「[ドリームRUSH]モード」と称する。）としている（図22-25（3）参照）。図22-26は、演出モードが[ドリームRUSH]であるときの画像表示装置5に表示される演出画像を示す説明図である。

【2049】

図22-26（1）～（4）に示すように、演出制御用CPU120は、演出モードが[ドリームRUSH]であることに基づいて、画像表示装置5の画面中央上部に第1ロゴ

10

20

30

40

50

表示（本例では、「ドリーム R U S H」の文字）を表示させている。また、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第 2 始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【2050】

（「ドリーム R U S H」における飾り図柄の変動表示）

本実施形態では、演出モードが「ドリーム R U S H」である場合の飾り図柄は、数字などを示す数字図柄で構成され、青色の偶数図柄（数字「2」、「4」、「6」に対応する数字図柄）と、数字「7」を除く赤色の奇数図柄（数字「1」、「3」、「5」に対応する数字図柄）と、数字「7」の金色の奇数図柄（数字「7」に対応する数字図柄）とで構成されている。以下では、演出モードが「ドリーム R U S H」である場合の飾り図柄を適宜「第 1 飾り図柄」と称する。なお、第 1 飾り図柄は、数字図柄と、後述する台座図柄とで構成されてもよい。

【2051】

また、本実施形態では、演出モードが「ドリーム R U S H」である場合の第 1 飾り図柄の変動表示は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 1 飾り図柄が縦方向にスクロール表示される。縦方向のスクロール表示とは、画面上部から画面下部に向かうスクロール表示である。このスクロール表示が実行されているときには、飾り図柄の視認性は著しく低下しており、本例では、飾り図柄を視認することは実質的に不可能であるものとする。

【2052】

また、演出モードが「ドリーム R U S H」である場合の第 1 飾り図柄の変動表示が実行されるときに、変動開始時と変動終了時とで第 1 飾り図柄の大きさ（サイズ）は変わらないものとする。

【2053】

（「ドリーム R U S H」における飾り図柄の変動表示の演出例）

図 22-26（1）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、直前に実行された変動表示の確定第 1 飾り図柄の組合せ（本例では、「245」）を表示させている。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「245」）を表示させている。

【2054】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、第 2 保留表示領域 02TM02E に、通常態様の第 2 保留表示 02TM02 を 1 個表示させており、アクティブ表示領域 02TM03E に、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示 02TM03 を表示させていない。

【2055】

次いで、図 22-26（2）に示すように、CPU 103 が、表示結果が「はずれ」となる第 2 特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、第 1 飾り図柄の変動表示を開始させる。

【2056】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させる。また、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示領域 02TM03E に、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示 02TM03 を新たに表示させている。

【2057】

次いで、図 22-26（3）に示すように、変動パターンにおける第 1 飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「はずれ」となる第 1 飾り図柄の組合せ（本例では、「412」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r

では、小図柄の変動表示を実行している。

【2058】

次いで、図22-26(4)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第1飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「412」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【2059】

([ドリームRUSH]における第1ロゴ表示)

本実施形態では、第1ロゴ表示を所定の周期で変化させることによって現在制御されている演出モードの名称を強調する第1ロゴ周期変化演出を実行可能である。第1ロゴ周期変化演出は、第1ロゴ表示を所定の方向に向かって変化させる演出である。

【2060】

図22-27(A)に示すように、演出制御用CPU120は、第1ロゴ周期変化演出を実行すると、第1ロゴ表示(「ドリームRUSH」の文字)を所定の周期で、第1ロゴ表示の左端から右端に向かって発光させる。第1ロゴ周期変化演出の変化周期は、5秒間に設定されている。このように、第1ロゴ表示を左端から右端に向かって発光させることによって、[ドリームRUSH]中において、演出上の興趣を向上させるとともに、第2始動入賞口へ入賞させるための右打ちを示唆している。

【2061】

([ドリームRUSH]における第1システム表示)

上記の実施形態では、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像(「右打ち」の文字と矢印画像)を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像とは異なる画像を表示させてもよい。

【2062】

例えば、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に第1システム表示を表示させてもよい。第1システム表示は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。第1システム表示の動作の周期間隔は、例えば、3秒間に設定される。

【2063】

([ドリームRUSH]における第1回転対応表示)

上記の実施形態では、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像で表示される例を示したが、このような形態に限らず、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像とは異なる表示態様で表示されてもよい。

【2064】

例えば、[ドリームRUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像として表示されてもよい。このときの回転動作を行う第2保留表示やアクティブ表示を、第1回転対応表示と称する。この第1回転対応表示の回転周期は、例えば、3秒間に設定される。

【2065】

<無敵RUSH>

10

20

30

40

50

本実施形態では、遊技状態がb時短状態又は通常状態に制御され、第2フラグがセットされているときにおける演出モードを「無敵RUSH」（以下、適宜「無敵RUSHモード」と称する。）としている（図22-25（4）参照）。

【2066】

演出制御用CPU120は、演出モードが「無敵RUSH」であることに基づいて、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に「Congratulations」の文字を含むテロップ表示を表示させている（「無敵RUSH」の背景画像）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

10

【2067】

（「無敵RUSH」における飾り図柄の変動表示）

本実施形態では、演出モードが「無敵RUSH」である場合の飾り図柄は、演出モードが「ドリームRUSH」である場合の飾り図柄と同様の数字図柄で構成されている。但し、演出モードが「無敵RUSH」である場合の飾り図柄は、演出モードが「ドリームRUSH」である場合の飾り図柄よりも小さい態様で、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2に表示される（図22-55及び図22-56参照）。以下では、演出モードが「無敵RUSH」である場合の飾り図柄を、適宜「第2飾り図柄」と称する。

【2068】

また、本実施形態では、演出モードが「無敵RUSH」である場合の第2飾り図柄の変動表示は、演出モードが「ドリームRUSH」である場合の第1飾り図柄の変動表示と同様に、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄が縦方向にスクロール表示される。なお、演出モードが「無敵RUSH」である場合の第2飾り図柄の変動表示は、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄が更新表示されたり、第2飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりしてもよい。

20

【2069】

<超高速HYPER RUSH>

本実施形態では、遊技状態がa時短状態又は通常状態に制御され、第3フラグがセットされているときにおける演出モードを「超高速HYPER RUSH」（以下、適宜「超高速HYPER RUSHモード」と称する。）としている（図22-25（7）参照）。図22-28は、演出モードが「超高速HYPER RUSH」であるときの画像表示装置5に表示される演出画像を示す説明図である。

30

【2070】

図22-28（1）～（4）に示すように、演出制御用CPU120は、演出モードが「超高速HYPER RUSH」であることに基づいて、画像表示装置5の画面中央上部に第2ロゴ表示（本例では、「超高速HYPER RUSH」の文字）を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【2071】

（「超高速HYPER RUSH」における飾り図柄の変動表示）

本実施形態では、演出モードが「超高速HYPER RUSH」である場合の飾り図柄は、数字などを示す数字図柄と、この数字図柄の形状に対応した台座図柄とで構成されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄のうち、中央（図柄表示エリア5C）の飾り図柄には、台座図柄と数字図柄の間（本例では、数字図柄の中心裏）から画面枠まで光線エフェクト表示が表示される。光線エフェクト表示は、台座図柄よりも表示優先度の高い画像である。また、数字図柄は、光線エフェクト表示よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、数字図柄、光線エフェクト表示、台座図柄の順で表示されているように見える。以下では、演出モードが「超高速HYPER RUSH」である場合の飾り図柄を、適宜「第3飾り図柄」と称する。

40

50

【2072】

また、本実施形態では、演出モードが[超高速HYPER RUSH]である場合の第3飾り図柄の変動表示は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄が拡大／縮小される。本実施形態では、以下に示す(1)→(2)→(3)の順で第3飾り図柄の変動表示(拡大／縮小)が実行される。

【2073】

(1) 変動表示が開始すると、直前に実行されていた変動表示の表示結果に対応して確定停止していた第3飾り図柄が、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて拡大表示される(以下、このときの第3飾り図柄を適宜「第3飾り図柄(サイズ:大)」と称する。)。このとき、第3飾り図柄の視認性が低下するとともに、光線エフェクト表示が消去される。本例では、第3飾り図柄が拡大表示されるときに、第3飾り図柄の表示色(青色、赤色、金色)を白色に変化させることによって、第3飾り図柄の視認性を低下させている。なお、第3飾り図柄の透過率を変化させることが可能な構成を採用し、第3飾り図柄が拡大表示されるときに、レイヤ透過率を0%ではない値にすることによって、第3飾り図柄の視認性を低下させてもよい。

10

【2074】

(2) 次いで、直前に拡大表示されていた第3飾り図柄が、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて縮小表示される(以下、このときの第3飾り図柄を適宜「第3飾り図柄(サイズ:小)」と称する。)。このときの第3飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果に対応した第3飾り図柄の組合せである。また、第3飾り図柄の拡大表示のときと同様に、第3飾り図柄の視認性が低下しているとともに、光線エフェクト表示が消去されている。本例では、第3飾り図柄が縮小表示されるときに、第3飾り図柄の表示色(青色、赤色、金色)を白色に変化させることと、第3飾り図柄のサイズを縮小することによって、第3飾り図柄の視認性を低下させている。このように第3飾り図柄の視認性を低下させることによって、当該変動表示の表示結果に対応した第3飾り図柄の組合せが表示される(2)の状態であっても、遊技者はこのタイミングで当該変動表示の表示結果を認識することが困難となる。

20

【2075】

(3) 次いで、直前に縮小表示されていた第3飾り図柄が、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて停止表示される(以下、このときの第3飾り図柄を適宜「第3飾り図柄(サイズ:中)」と称する。)。このとき、第3飾り図柄の視認性が向上するとともに、光線エフェクト表示が表示される。本例では、第3飾り図柄が停止表示されるときに、第3飾り図柄の表示色を白色から各色(青色、赤色、金色)に変化させることによって、第3飾り図柄の視認性を向上させている。

30

【2076】

本例では、拡大表示／縮小表示が実行されているときには、飾り図柄の表示サイズや表示色に関して視認性は低下するものの、視認すること自体は可能であるものとする。

【2077】

([超高速HYPER RUSH]における飾り図柄の変動表示の演出例)

図22-28(1)に示すように、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。

40

【2078】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域02TM02Eに、通常態様の第2保留表示02TM02を1個表示させており、アクティブ表示領域02TM03Eに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示02TM03を表示させていない。

【2079】

次いで、図22-28(2)に示すように、CPU103が、表示結果が「はずれ」と

50

なる第2特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第3飾り図柄の表示色（青色、赤色、金色）を白色に変化させるとともに、光線エフェクト表示を消去させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、直前に実行されていた変動表示の表示結果（本例では、「はずれ」）に対応した第3飾り図柄の組合せ（本例では、「245」）である。

【2080】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域02TM03Eに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示02TM03を新たに表示させている。

10

【2081】

次いで、図22-28（3）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果（本例では、「はずれ」）に対応した第3飾り図柄の組合せ（本例では、「412」）である。

【2082】

次いで、図22-28（4）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「412」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

20

【2083】

次いで、図22-28（5）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「412」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「412」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

30

【2084】

このように、図22-26（2）に示したように、[ドリームRUSH]において飾り図柄の変動表示が実行される場合、変動表示を開始してから終了するまでの期間において、飾り図柄が視認できなくなるタイミングがある。一方で、図22-28（2）～（5）に示したように、[超高速HYPER RUSH]において飾り図柄の変動表示が実行される場合、変動表示を開始してから終了するまでの期間において、飾り図柄が視認できなくなるタイミングがなく、いずれのタイミングにおいても視認することが可能となっている。

【2085】

（[超高速HYPER RUSH]における第2ロゴ表示）

40

本実施形態では、第2ロゴ表示を所定の周期で変化させることによって現在制御されている演出モードの名称を強調する第2ロゴ周期変化演出を実行可能である。第2ロゴ周期変化演出は、第2ロゴ表示を所定の方向に向かって変化させる演出である。

【2086】

図22-27（B）に示すように、演出制御用CPU120は、第2ロゴ周期変化演出を実行すると、第2ロゴ表示（「超高速HYPER RUSH」の文字）を所定の周期で、第2ロゴ表示の左端から右端に向かって発光させる。第2ロゴ周期変化演出の変化周期は、0.5秒間に設定されている。このように、第2ロゴ表示を左端から右端に向かって発光させることによって、[超高速HYPER RUSH]中において、演出上の興趣を向上させるとともに、第2始動入賞口へ入賞させるための右打ちを示唆している。

50

【2087】

（〔超高速HYPER RUSH〕における第2システム表示）

上記の実施形態では、〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像（「右打ち」の文字と矢印画像）を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像とは異なる画像を表示させてもよい。

【2088】

例えば、〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に第2システム表示を表示させてもよい。第2システム表示は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。第2システム表示の動作の周期間隔は、例えば、0.3秒間に設定される。

【2089】

（〔超高速HYPER RUSH〕における第2回転対応表示）

上記の実施形態では、〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像で表示される例を示したが、このような形態に限らず、〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像とは異なる表示態様で表示されてもよい。

【2090】

例えば、〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像として表示されてもよい。このときの回転動作を行う第2保留表示やアクティブ表示を、第2回転対応表示と称する。この第2回転対応表示の回転周期は、例えば、0.3秒間に設定される。

【2091】

〔役物〕

本実施形態では、画像表示装置5の近傍（上部）に役物である可動体02TM100を備える。可動体02TM100は、演出制御基板12の制御に従って、初期位置と、中間演出位置（可動体の一部が露出した位置）と、最大演出位置（可動体の全部が露出した位置）との間において動作する。以下では、中間演出位置や最大演出位置を適宜「演出位置」と称する。

【2092】

例えば、可動体02TM100は、初期位置→中間演出位置→初期位置と動作したり、初期位置→最大演出位置→初期位置と動作したり、初期位置→中間演出位置→最大演出位置→初期位置と動作したり、最大演出位置→中間演出位置→初期位置と動作したりしてもよい。

【2093】

本実施形態では、図22-29に示すように、可動体02TM100が初期位置にあるときに、可動体02TM100は、画像表示装置5の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体02TM100が初期位置にあるときは、画像表示装置5の領域に重複せず、画像表示装置5の画面に表示される映像の視認性に影響を与えない構成となっている。

【2094】

一方で、可動体02TM100が初期位置から演出位置（中間演出位置、最大演出位置）に動作する過程や、可動体02TM100が演出位置にあるときに、可動体02TM100は、画像表示装置5の前方に位置するようになっている。すなわち、本実施形態では

10

20

30

40

50

、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置から演出位置に動作する過程や、可動体 0 2 T M 1 0 0 が演出位置にあるときには、画像表示装置 5 の領域に重複し、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。本例では、後述する第 1 変化演出が実行される場合に、可動体 0 2 T M 1 0 0 は中間演出位置に動作し、後述する第 2 変化演出が実行される場合に、可動体 0 2 T M 1 0 0 は最大演出位置に動作するものとする。以下では、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する演出を適宜「中間動作演出」と称し、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する演出を適宜「最大動作演出」と称する。

【2095】

また、本実施形態では、可動体 0 2 T M 1 0 0 は、味方キャラクタを模したデザインを含む正六角形の形状となっている。この可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタは、スパーリーチ演出（本例では、スパーリーチ A 演出）に登場する味方キャラクタと共通のキャラクタとなっている。

【2096】

なお、可動体 0 2 T M 1 0 0 に可動体 L E D を設けて、初期位置から演出位置に移動する際、または、演出位置にあるときの所定のタイミング（例えば、プッシュボタン 3 1 B が操作されたタイミング等）で可動体 L E D を白色に発光させる発光演出を実行可能な構成としてもよい。また、発光演出の態様として複数種類の異なる演出態様を設けてもよい。例えば、可動体 0 2 T M 1 0 0 に設けられた可動体 L E D が白色に発光する演出態様の他に赤色に発光する演出態様があってもよい。

【2097】

【ロゴパネル】

本実施形態では、画像表示装置 5 の近傍（上部）にロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 を備える。このロゴパネルには、「X X X」の文字（本遊技機の名称等）が示されており、ロゴパネルの「X X X」の文字部分が発光するものとする。

【2098】

<役物とロゴパネルの位置関係>

本実施形態では、可動体 0 2 T M 1 0 0 の前方側（遊技者側）に、ロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 が配置されている。図 2 2 - 2 9 （1）に示すように、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置にあるときは、可動体 0 2 T M 1 0 0 は、ロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 の後方側（遊技機側）に位置しているため、遊技者からの視認性は低下した状態となっている。

【2099】

一方で、図 2 2 - 2 9 （2 A）に示すように、可動体 0 2 T M 1 0 0 が中間演出位置にあるときは、可動体 0 2 T M 1 0 0 の一部（本例では、可動体の下 2 / 3 程度）は、ロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 が配置されている領域の下方に位置しているため、遊技者から視認可能な状態となっている。また、図 2 2 - 2 9 （2 B）に示すように、可動体 0 2 T M 1 0 0 が最大演出位置にあるときは、可動体 0 2 T M 1 0 0 の全部（本例では、可動体の全体）は、ロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 が配置されている領域の下方に位置しているため、遊技者から視認可能な状態となっている。

【2100】

このように、可動体 0 2 T M 1 0 0 が中間演出位置にあるときは、可動体における味方キャラクタの一部のみが、遊技者から視認可能な状態となっている。一方で、可動体 0 2 T M 1 0 0 が最大演出位置にあるときは、可動体における味方キャラクタの全部が、遊技者から視認可能な状態となっている。

【2101】

【変化演出】

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる青色態様（本例では、青色の丸形表示）又は赤色態様（本例では、赤色の丸形表示）のいずれかで表示する予

10

20

30

40

50

告演出の一例である。

【2102】

具体的には、変化演出のうち、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行が保留されている保留記憶の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。変化演出が実行されるタイミングや保留表示の変化パターンについては、後述する図22-39（B1）～図22-40（B4）で詳しく説明する。また、本実施形態では、変化演出として、演出態様が異なる第1変化演出と、第2変化演出と、第3変化演出とが実行可能である。

10

【2103】

＜第1変化演出＞

第1変化演出とは、以下に示す（1A）～（1D）で構成される一連の演出である。

（1A）画像表示装置5の画面全体に波状のエフェクト表示（以下、適宜「波状エフェクト表示」と称する。）が表示される変化前兆演出

（1B）可動体02TM100が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出

（1C）可動体02TM100の味方キャラクタに関連したキャラクタが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出

20

（1D）味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して1個の爆弾を投げることによって対応表示の表示態様を変化させる第1作用変化演出

【2104】

なお、（1D）において、味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して1個の爆弾を投げる演出を「第1作用演出」と称し、1個の爆弾が投げられた対応表示の表示態様を変化させる演出を「第1対応表示変化演出」と称する。

【2105】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理（図22-38参照）のステップS02TM4060と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル（図22-41参照）とに示すように、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することが可能であり、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができない構成を採用している。

30

【2106】

本実施形態では、主に第2特別図柄の変動表示が実行される時短状態（a時短状態、b時短状態）において選択される変動パターンは、主に第1特別図柄の変動表示が実行される通常状態において選択される変動パターンよりも、変動表示期間が短い変動パターンが多くなっており、時短状態において第1変化演出を実行するための期間を確保することが困難であるので、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができない構成を採用している。

【2107】

40

しかしながら、このような形態に限らず、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができる構成を採用してもよい。例えば、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができる構成を採用した場合に、第1変化演出を実行するための期間を確保するために、複数回の変動表示にわたって第1変化演出を実行するようにしてもよい。

【2108】

上記の実施形態では、変化前兆演出が実行された後に、100%の割合で中間動作演出、キャラクタ登場演出、第1作用変化演出が実行されて、対応表示の表示態様が変化する

50

例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出が実行された後に、100%とは異なる割合で中間動作演出、キャラクター登場演出、第1作用変化演出が実行され、対応表示の表示態様が変化しない場合があってもよい。

【2109】

例えば、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に（ステップS02TM4040でYES）、変化前兆演出のみしか実行されず、第1変化演出のうちの中間動作演出以降の演出が実行されないガセ変化前兆演出の実行有無を決定する処理を行う。このとき、3%の割合でガセ変化前兆演出を実行することに決定し、97%の割合でガセ変化前兆演出を実行しないことに決定する。

【2110】

（第1変化演出の演出例）

図22-30は、第1変化演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、第1変化演出が実行される例を示している。

【2111】

まず、図22-30（1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eに、通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させる。

【2112】

次いで、図22-30（2）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させてから1秒が経過したタイミングで、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1A）変化前兆演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示02TM200を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置に位置させている。

【2113】

次いで、図22-30（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1A）変化前兆演出を終了し、画像表示装置5の画面全体から波状エフェクト表示02TM200を消去させるとともに、第1変化演出の（1B）中間動作演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト表示02TM200Bを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置から中間演出位置に動作させる。

【2114】

次いで、図22-30（4）に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1B）中間動作演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト表示02TM200Bを消去させるとともに、第1変化演出の（1C）キャラクター登場演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクターに関連した味方キャラクター02TM30B（本例では、可動体02TM100の味方キャラクターと同様の味方キャラクター）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を中間演出位置から初期位置に動作させる。

【2115】

次いで、図22-30（5）に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1C）キャラクター登場演出を終了し、画像表示装置5の画面中央部から味方キャラクター02TM30Bを消去させるとともに、第1変化演出の（1D）第1作用変化演出を実行し、画像表示装置5の画面右下部に、通常態様のアクティブ表示02TM03に対して1個の爆弾を投げる味方キャラクター02TM30Cを表示させる。

【2116】

次いで、図22-30（6）に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出

10

20

30

40

50

の（１Ｄ）第１作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面右下部から味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｃを消去させるとともに、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに第１作用エフェクト表示０２ＴＭ２１１を表示させる。この第１作用エフェクト表示は、アクティブ表示０２ＴＭ０３よりも大きい画像であって、アクティブ表示０２ＴＭ０３よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、第１作用エフェクト表示のみが表示されているように見える。

【２１１７】

次いで、図２２－３１（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（１Ｄ）第１作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面右下部に味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ａを表示させるとともに、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから第１作用エフェクト表示０２ＴＭ２１１を消去させ、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を青色態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３Ｂに変化させる。

【２１１８】

<第２変化演出>

第２変化演出とは、以下に示す（２Ａ）～（２Ｄ）で構成される一連の演出である。

（２Ａ）画像表示装置５の画面全体に波状のエフェクト表示（以下、適宜「波状エフェクト表示」と称する。）が表示される変化前兆演出

（２Ｂ）可動体０２ＴＭ１００が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出

（２Ｃ）可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連したキャラクタが画像表示装置５の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出

（２Ｄ）味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して３個の爆弾を投げることによって対応表示の表示態様を変化させる第２作用変化演出

【２１１９】

なお、（２Ｄ）において、味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して３個の爆弾を投げる演出を「第２作用演出」と称し、３個の爆弾が投げられた対応表示の表示態様を変化させる演出を「第２対応表示変化演出」と称する。

【２１２０】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理（図２２－３８参照）のステップＳ０２ＴＭ４０６０と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル（図２２－４１参照）とに示すように、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することが可能であり、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができない構成を採用している。

【２１２１】

本実施形態では、主に第２特別図柄の変動表示が実行される時短状態（ａ時短状態、ｂ時短状態）において選択される変動パターンは、主に第１特別図柄の変動表示が実行される通常状態において選択される変動パターンよりも、変動表示期間が短い変動パターンが多くなっており、時短状態において第２変化演出を実行するための期間を確保することが困難であるので、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができない構成を採用している。

【２１２２】

しかしながら、このような形態に限らず、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができる構成を採用してもよい。例えば、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができる構成を採用した場合に、第２変化演出を実行するための期間を確保するために、複数回の変動表示にわたって第２変化演出を実行するようにしてもよい。

【２１２３】

上記の実施形態では、変化前兆演出が実行された後に、１００％の割合で最大動作演出

10

20

30

40

50

、キャラクタ登場演出、第2作用変化演出が実行されて、対応表示の表示態様が変化する例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出が実行された後に、100%とは異なる割合で最大動作演出、キャラクタ登場演出、第2作用変化演出が実行され、対応表示の表示態様が変わらない場合があってもよい。

【2124】

例えば、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に（ステップS02TM4040でYES）、変化前兆演出のみしか実行されず、第2変化演出のうちの最大動作演出以降の演出が実行されないガセ変化前兆演出の実行有無を決定する処理を行う。このとき、3%の割合でガセ変化前兆演出を実行することに決定し、97%の割合でガセ変化前兆演出を実行しないことに決定する。

【2125】

（第2変化演出の演出例）

図22-32は、第2変化演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、第2変化演出が実行される例を示している。

【2126】

まず、図22-32（1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eに、通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させる。

【2127】

次いで、図22-32（2）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させてから1秒が経過したタイミングで、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（2A）変化前兆演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示02TM200を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置に位置させている。

【2128】

次いで、図22-32（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第2変化演出の（2A）変化前兆演出を終了し、画像表示装置5の画面全体から波状エフェクト表示02TM200を消去させるとともに、第2変化演出の（2B）最大動作演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト表示02TM200Bを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置から最大演出位置に動作させる。

【2129】

次いで、図22-32（4）に示すように、演出制御用CPU120は、第2変化演出の（2B）最大動作演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト表示02TM200Bを消去させるとともに、第2変化演出の（2C）キャラクタ登場演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30B（本例では、可動体02TM100の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を最大演出位置から初期位置に動作させる。

【2130】

次いで、図22-32（5）に示すように、演出制御用CPU120は、第2変化演出の（2C）キャラクタ登場演出を終了し、画像表示装置5の画面中央部から味方キャラクタ02TM30Bを消去させるとともに、第1変化演出の（2D）第2作用変化演出を実行し、画像表示装置5の画面右下部に、通常態様のアクティブ表示02TM03に対して3個の爆弾を投げる味方キャラクタ02TM30Cを表示させる。

【2131】

10

20

30

40

50

次いで、図 2 2 - 3 2 (6) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 変化演出の (2 D) 第 2 作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面右下部から味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 C を消去させるとともに、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E に第 2 作用エフェクト表示 0 2 T M 2 1 2 を表示させる。この第 2 作用エフェクト表示は、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 よりも大きい画像であって、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、第 2 作用エフェクト表示のみが表示されているように見える。また、第 2 作用エフェクト表示は、第 1 作用エフェクト表示よりも大きい画像である。

【 2 1 3 2 】

次いで、図 2 2 - 3 3 (7) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 変化演出の (2 D) 第 2 作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面右下部に味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 A を表示させるとともに、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から第 2 作用エフェクト表示 0 2 T M 2 1 2 を消去させ、通常態様のアクティブ表示 0 2 T M 0 3 を赤色態様のアクティブ表示 0 2 T M 0 3 R に変化させる。

10

【 2 1 3 3 】

このように、第 2 変化演出の (2 D) 第 2 作用変化演出は、第 1 変化演出の (1 D) 第 1 作用変化演出よりも、味方キャラクタが投げる爆弾の数やアクティブ表示領域に表示される作用エフェクト表示の大きさの点で強調された態様で実行されている。

【 2 1 3 4 】

なお、上記の実施形態では、味方キャラクタが投げる爆弾の数やアクティブ表示領域に表示される作用エフェクト表示の大きさの点で、第 2 変化演出の方が第 1 変化演出よりも強調されている例を示したが、このような形態に限らず、他の手法で第 2 変化演出の方が第 1 変化演出よりも強調されてもよい。

20

【 2 1 3 5 】

例えば、第 1 変化演出は演出実行時の背景画像が白色の背景画像で実行され、第 2 変化演出は演出実行時の背景画像が赤色の背景画像で実行される構成を採用することによって、背景画像の点で第 2 変化演出の方が第 1 変化演出よりも強調されてもよい (赤色 > 白色) 。

【 2 1 3 6 】

また、第 1 変化演出は演出実行時に味方キャラクタ (小) が表示され、第 2 変化演出は演出実行時に味方キャラクタ (小) よりも表示サイズが大きい味方キャラクタ (大) が表示される構成を採用することによって、味方キャラクタの表示サイズの点で第 2 変化演出の方が第 1 変化演出よりも強調されてもよい (味方キャラクタ (大) > 味方キャラクタ (小)) 。

30

【 2 1 3 7 】

なお、上記の実施形態では、対応表示 (保留表示又はアクティブ表示) を、通常態様とは異なる青色態様又は赤色態様の 2 種類の表示態様で表示させることが可能な例を示したが、このような形態に限らず、対応表示を、通常態様とは異なる 2 種類未満の表示態様で表示させてもよいし、通常態様とは異なる 3 種類以上の表示態様で表示させてもよい。

【 2 1 3 8 】

40

例えば、対応表示を、通常態様とは異なる 3 種類以上の表示態様で表示させることが可能な構成を採用した場合、対応表示を、通常態様とは異なる青色態様、赤色態様、緑色態様、又は金色態様の 4 種類の表示態様で表示させてもよい。このとき、青色態様 < 緑色態様 < 赤色態様 < 金色態様の順で大当たり期待度が高くなる。

【 2 1 3 9 】

< 第 3 変化演出 >

第 3 変化演出とは、 (i) その始動入賞に対応した n 番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング (始動入賞時のタイミング) 、 (i i) その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置 (アクティブ表示領域側) にシフトするタイミング ($n \geq 2$ の場合) 、及び、 (i i i) その始動入賞に対応した保留表示

50

が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる態様で表示させる演出である。

【2140】

第3変化演出には、（i）始動入賞時のタイミングで、当該始動入賞に対応した保留表示の態様を通常態様とは異なる表示態様で表示する演出と、（ii）または（iii）のシフトタイミングで、保留表示の表示態様を変化させる演出とが含まれる。また、第3変化演出には、第1変化演出や第2変化演出のように、特別図柄（これに対応した飾り図柄）の変動表示中に、対応表示に作用する（例えば、味方キャラクタが爆弾を投げる等する）ことにより表示態様を変化させる演出（以下、適宜「作用演出」と称する。）が含まれない。

10

【2141】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理（図22-38参照）のステップS02TM4060と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル（図22-41参照）とに示すように、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときと、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときいずれの場合であっても、第3変化演出を実行することができる構成を採用している。

【2142】

本実施形態では、主に第2特別図柄の変動表示が実行される時短状態（a時短状態、b時短状態）において選択される変動パターンは、変動表示期間が極端に短い変動パターンが多くなっており、時短状態において作用演出を伴う変化演出（第1変化演出、第2変化演出）を実行するための期間を確保することが困難であるものの、時短状態において作用演出を伴わない第3変化演出を実行するための期間を確保することは容易であるので、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときと、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときいずれの場合であっても、第3変化演出を実行することができる構成を採用している。

20

【2143】

しかしながら、このような形態に限らず、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第3変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第3変化演出を実行することができない構成を採用してもよい。

30

【2144】

〔先読み予告演出〕

本実施形態では、大当たり期待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期待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）における大当たり期待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、前述した保留変化演出の他に第1先読み演出や第2先読み演出が実行可能である。

【2145】

＜第1先読み演出＞

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて第1先読み演出を実行可能である。第1先読み演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示の表示結果が「時短小当たり」であることを、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄を用いることによって示唆する先読み予告演出の一種である。

40

【2146】

第1先読み演出とは、以下に示す（A）、（B）で構成される一連の演出である。

（A）＜第1先読みカウンタ＝2となる変動表示＞において、図柄表示エリア5Lに表示された飾り図柄に固定アイコン（本例では、「HOLD」の文字を含むアイコン）が重畳表示され、この飾り図柄が固定される（数字図柄が更新されない）第1先読みA演出

（B）＜第1先読みカウンタ＝1となる変動表示＞において、図柄表示エリア5L、5

50

Cに表示された飾り図柄に固定アイコン（本例では、「HOLD」の文字を含むアイコン）が重畳表示され、これらの飾り図柄が固定される（数字図柄が更新されない）第1先読みB演出

なお、第1先読みカウンタについては、図22-38において詳しく後述する。

【2147】

本実施形態では、第1先読みA演出で固定される飾り図柄と、第1先読みB演出で固定される飾り図柄とが、共通の数字図柄を含む飾り図柄である。そのため、予告対象となっている変動表示が実行されたときに、図柄表示エリア5L、5Cにおいてリーチ状態が成立した状態で変動表示が開始される構成である。

【2148】

始動入賞時演出決定処理（図22-38参照）において、この第1先読み演出を実行することに決定した場合に、第1先読みカウンタ=1のときに実行される変動表示において、第1先読みA演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア5L、5Cに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。このようにすることによって、第1先読みA演出と第1先読みB演出とで固定される飾り図柄の種類が共通となり、予告対象となっている変動表示においてリーチ状態とすることができる。

【2149】

また、予告対象となっている変動表示の表示結果が「時短小当り」と判定されている場合、予告対象となっている変動表示において、第1先読み演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。このようにすることによって、第1先読み演出で固定される飾り図柄と、予告対象となっている変動表示において最終的に確定停止される飾り図柄とを共通の種類の飾り図柄とすることができ、飾り図柄を用いた先読み予告演出としての適切な演出制御を実現させることができる。

【2150】

また、予告対象となっている変動表示の表示結果が「はずれ」と判定されている場合、予告対象となっている変動表示において、第1先読み演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア5L、5Cに停止させる確定飾り図柄として決定し、第1先読み演出で固定された飾り図柄と異なる種類の飾り図柄を、図柄表示エリア5Rに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。

【2151】

上記の実施形態では、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、第1先読み演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、第1先読み演出とは異なる演出が実行されてもよい。

【2152】

例えば、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が巨大化する図柄巨大化演出が実行されることによって、予告対象となっている特別図柄の変動表示の表示結果が「時短小当り」であるか否かを示唆してもよい。

【2153】

図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が破壊される（切り裂かれる）図柄破壊演出が実行されることによって、予告対象となっている特別図柄の変動表示の表示結果が「時短小当り」であるか否かを示唆してもよい。

【2154】

（第1先読み演出の演出例）

図22-34及び図22-35は、第1先読み演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【2155】

本例では、演出モードが[超高速HYPER RUSH]（大当り発生カウント値=3

10

20

30

40

50

以上、a時短状態）であるときに、第2保留記憶数が4の状態、第2保留表示が4つ表示されている。また、これらの4つの保留記憶のうち変動順位が3番目の位置にある保留記憶の表示結果が「時短小当り」と判定され、この保留記憶に対応した始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理（図22-38参照）において、第1先読み演出を実行することに決定し、第1先読みカウンタに3がセットされている。

【2156】

まず、図22-34（1）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域02TM02Eに、通常態様の第2保留表示02TM02を4つ表示させている。

10

【2157】

このとき、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている（図22-28参照）。

【2158】

次いで、図22-34（2）に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第1先読みカウンタ=2）を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

20

【2159】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出を実行することに決定しており、第1先読みカウンタの値として2がセットされていることに基いて、第1先読み演出の第1先読みA演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lの第3飾り図柄（本例では、「7」）に固定アイコン02TM41を重畳表示させる。

【2160】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつつシフトさせる。

30

【2161】

次いで、図22-34（3）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「772」）である。

【2162】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みA演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lの第3飾り図柄（本例では、「7」）に固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

40

【2163】

次いで、図22-34（4）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「772」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【2164】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みA演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lの第3飾り図柄（本例では、「7」）に固

50

定アイコン 02TM41 を重畳表示させている。

【2165】

次いで、図 22-34 (5) に示すように、CPU103 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU120 は、図柄表示エリア 5L、5C、5R において、確定第 3 飾り図柄の組合せ（本例では、「772」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の組合せ（本例では、「772」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域 02TM03E から、アクティブ表示 02TM03 を消去させる。

【2166】

このとき、演出制御用 CPU120 は、第 1 先読み演出の第 1 先読み A 演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L の第 3 飾り図柄（本例では、「7」）に固定アイコン 02TM41 を重畳表示させている。

10

【2167】

次いで、図 22-34 (6) に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103 が第 2 特別図柄の変動表示（第 1 先読みカウンタ = 1）を開始させたときに、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、第 3 飾り図柄の変動表示を開始させ、第 3 飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の変動表示を開始させている。

【2168】

このとき、演出制御用 CPU120 は、第 1 先読み演出を実行することに決定しており、第 1 先読みカウンタの値として 1 がセットされていることに基づいて、第 1 先読み演出の第 1 先読み B 演出を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C の第 3 飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれに固定アイコン 02TM41 を重畳表示させる。

20

【2169】

このとき、演出制御用 CPU120 は、第 2 保留記憶数が 2 となったことに伴い、アクティブ表示領域 02TM03E に通常態様のアクティブ表示 02TM03 を表示させるとともに、第 2 保留表示領域 02TM02E に表示されていた通常態様の第 2 保留表示 02TM02 をアクティブ表示領域 02TM03E 側に 1 つずつシフトさせる。

【2170】

次いで、図 22-34 (7) に示すように、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、第 3 飾り図柄を縮小表示させる。このときの第 3 飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第 3 飾り図柄の組合せ（本例では、「771」）である。

30

【2171】

このとき、演出制御用 CPU120 は、第 1 先読み演出の第 1 先読み B 演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C の第 3 飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれに固定アイコン 02TM41 を重畳表示させている。

【2172】

次いで、図 22-34 (8) に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、表示結果が「はずれ」となる第 3 飾り図柄の組合せ（本例では、「771」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア 5l、5c、5r では、小図柄の変動表示を実行している。

40

【2173】

このとき、演出制御用 CPU120 は、第 1 先読み演出の第 1 先読み B 演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C の第 3 飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれに固定アイコン 02TM41 を重畳表示させている。

【2174】

次いで、図 22-35 (9) に示すように、CPU103 が第 2 特別図柄の変動表示を

50

終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「771」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「771」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【2175】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みB演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれに固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

【2176】

次いで、図22-35（10）に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第1先読みカウンタ=0）を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【2177】

このとき、演出制御用CPU120は、先読み予告演出である第1先読み演出の第1先読みB演出を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれから固定アイコン02TM41を消去させる。

【2178】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつつシフトさせる。

【2179】

次いで、図22-35（11）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）である。

【2180】

次いで、図22-35（12）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【2181】

次いで、図22-35（13）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【2182】

＜第2先読み演出＞

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて第2先読み演出を実行可能である。第2先読み演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示の表示結果が「時短小当り」であることを、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄を用いずに示唆する先読み予告演出の一種である。

【2183】

第2先読み演出では、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像が表示されることに

10

20

30

40

50

よって、予告対象となっている変動表示で表示結果が「時短小当り」となることを示唆する。本例では、第2先読み画像とは、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、停止表示した表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せを模した画像（本例では、「777」）の一部を含む画像である。以下では、この第2先読み画像に含まれる第3飾り図柄を模した画像を、適宜「擬似第3飾り図柄」と称する。但し、この擬似第3飾り図柄は、実行中の変動表示に対応していないので第3飾り図柄とは異なる画像である。

【2184】

本実施形態では、擬似第3飾り図柄は、数字図柄と台座図柄とが含まれる一方で、光線エフェクト表示が含まれない画像である。しかしながら、このような形態に限らず、擬似第3飾り図柄は、数字図柄と台座図柄と光線エフェクト表示との少なくともいずれか一方が含まれる飾り図柄であってもよい。

10

【2185】

なお、上記の実施形態では、第2先読み画像として、擬似第3飾り図柄の一部が含まれる画像例を示したが、このような形態に限らず、第2先読み画像として、他の画像を用いてもよい。

【2186】

例えば、第2先読み画像が、表示結果が「時短小当り」となることを示唆する「V」の文字を含む画像や「F E V E R」の文字を含む画像であってもよい。また、スーパーリーチにおける成功演出や勝利演出に関連する味方キャラクタを含む画像であってもよい。

20

【2187】

本実施形態では、始動入賞時演出決定処理において、第2先読み演出を実行することに決定した場合にセットされる第2先読みカウンタの値が、第2先読みカウンタ=1、2となったときの変動表示において、第2先読み演出が実行される。しかしながら、このような形態に限らず、第2先読みカウンタ=1、2、3、4のいずれの値となる変動表示においても、第2先読み演出が実行されてもよい。なお、第2先読みカウンタについては、図22-38において詳しく後述する。

【2188】

本実施形態では、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像が表示されるとき、第2先読み画像は、他の演出画像（第3飾り図柄、画面上部の「超高速HYPER RUSH」の文字等）よりも表示優先度の低い画像である。そのため、遊技者からは、他の演出画像、第2先読み画像の順で表示されているように見える。

30

【2189】

しかしながら、このような形態に限らず、第2先読み画像は、他の演出画像よりも表示優先度（表示レイヤ）の高い画像である構成を採用してもよい。この場合、第2先読み画像が透過可能な画像とすることによって、第2画像が他の演出画像よりも前面に表示されるものの、第2先読み画像が透過しているので、現在実行されている変動表示に関連する演出画像（他の演出画像等）を視認することが可能となる。

【2190】

本実施形態では、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であるときに、第2先読み演出が実行され、第2先読み画像が画像表示装置5に表示された場合には、第3飾り図柄の表示態様（拡大表示／縮小表示）によって、第2先読み画像の視認性が変化する。第3飾り図柄が拡大表示されているときには、第2先読み画像の視認性は低下する。即ち、第3飾り図柄が拡大表示されているときには、第2先読み画像に含まれる擬似第3飾り図柄の視認性は低下する。また、第3飾り図柄が縮小表示されているときには、第2先読み画像の視認性は向上する。即ち、第3飾り図柄が縮小表示されているときには、第2先読み画像に含まれる擬似第3飾り図柄の視認性は向上する。

40

【2191】

（第2先読み演出の演出例）

図22-36及び図22-37は、第2先読み演出に関連した各演出の演出画像の一例

50

を示す説明図である。

【2192】

本例では、演出モードが[超高速HYPER RUSH]（大当り発生カウント値＝3以上、a時短状態）であるときに、第2保留記憶数が4の状態、第2保留表示が4つ表示されている。また、これらの4つの保留記憶のうち変動順位が3番目の位置にある保留記憶の表示結果が「時短小当り」と判定され、この保留記憶に対応した始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理（図22-38参照）において、第2先読み演出を実行することに決定し、第2先読みカウンタに3がセットされている。

【2193】

まず、図22-36（1）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域02TM02Eに、通常態様の第2保留表示02TM02を4つ表示させている。

10

【2194】

このとき、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている（図22-28参照）。

【2195】

次いで、図22-36（2）に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第2先読みカウンタ＝2）を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

20

【2196】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を実行することに決定しており、第2先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、第2先読み演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像02TM42を表示させる。

【2197】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつつシフトさせる。

30

【2198】

次いで、図22-36（3）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「415」）である。

【2199】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像02TM42を表示させている。

40

【2200】

次いで、図22-36（4）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「415」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【2201】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を終了し、画像表示装置5の画

50

面全体から第2先読み画像02TM42を消去させている。

【2202】

次いで、図22-36(5)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「415」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「415」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【2203】

次いで、図22-36(6)に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示(第2先読みカウンタ=1)を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【2204】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を実行することに決定しており、第2先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、第2先読み演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像02TM42を表示させる。

【2205】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつつシフトさせる。

【2206】

次いで、図22-36(7)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ(本例では、「342」)である。

【2207】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像02TM42を表示させている。

【2208】

次いで、図22-36(8)に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ(本例では、「342」)を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【2209】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を終了し、画像表示装置5の画面全体から第2先読み画像02TM42を消去させている。

【2210】

次いで、図22-37(9)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「342」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「342」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【2211】

次いで、図22-37(10)に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示(第2先読みカウンタ=0)を開始させたときに、演出制御用

10

20

30

40

50

CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【2212】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつシフトさせる。

【2213】

次いで、図22-37(11)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）である。

【2214】

次いで、図22-37(12)に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【2215】

次いで、図22-37(13)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【2216】

〔始動入賞時演出決定処理〕

CPU103は、始動入賞が発生したときに、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かの判定結果、及び、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドと、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す変動カテゴリコマンドと、保留記憶数が1増加したことを指定する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、又は、第2保留記憶数加算指定コマンド）と、を演出制御用CPU120に送信する。

【2217】

図22-38は、始動入賞時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図20に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップS161）において、始動入賞時演出決定処理を実行する。

【2218】

始動入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく1セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、並びに、第1保留記憶数加算指定コマンド、又は、第2保留記憶数加算指定コマンド）を新たに受信したか否かを確認する（ステップS02TM4010）。

【2219】

具体的には、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド、又は、第2保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定する。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していない場合（ステップS02TM4010でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

10

20

30

40

50

【2220】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信している場合（ステップS02TM4010でYES）、演出制御用CPU120は、当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれかであるか否かを判定する（ステップS02TM4015）。

【2221】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示とは、現在実行中の変動表示や、当該始動入賞に対応した保留記憶以外の保留記憶の変動表示である。従って、ステップS02TM4015の処理では、始動入賞時に、現在実行中の変動表示や、当該始動入賞に対応した保留記憶以外の保留記憶の変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」であるか否かを判定している。

10

【2222】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれかである場合（ステップS02TM4015でYES）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2223】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれでもない場合（ステップS02TM4015でNO）、演出制御用CPU120は、後述する変化先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM4020）。変化先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップS02TM4020でYES）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM4090に処理を進める。

20

【2224】

本実施形態では、変化先読み禁止フラグは、少なくとも1回以上の変化演出（保留変化演出、アクティブ変化演出）が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。変化先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップS02TM4030～ステップS02TM4080の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶や現在実行中のアクティブ表示に対して変化演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して保留表示やアクティブ表示を変化させる変化演出の実行を制限することができる。この変化先読み禁止フラグは、変化先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

30

【2225】

変化先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップS02TM4020でNO）、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル（図22-39（A）参照）に基づいて決定する（ステップS02TM4030）。

【2226】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様であるか否かを判定する（ステップS02TM4040）。アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合（ステップS02TM4040でYES）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM4090に処理を進める。

40

【2227】

アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップS02TM4040でNO）、演出制御用CPU120は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターン決定テーブル（図22-39（B1）～図22-40（B4）参照）に基づいて決定する（ステップS02TM4050）。

【2228】

ここで、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップS02TM4040でNO）とは、アクティブ表示の最終表示態様が青色態様または赤色態様のいずれ

50

かである場合である。アクティブ表示の最終表示態様が青色態様または赤色態様のいずれかである場合には、保留表示またはアクティブ表示に対して変化演出を行い通常態様以外の態様で表示される。即ち、少なくとも1回以上の変化演出が実行されるということになるので、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップS02TM4040でNO）には、いずれの変化パターンで保留表示またはアクティブ表示を変化させるかを決定する必要がある。従って、ステップS02TM4040でNOの場合には、ステップS02TM4050の処理において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターン決定テーブルに基づいて決定している。

【2229】

次いで、演出制御用CPU120は、変化演出の演出態様を、変化演出の演出態様決定テーブル（図22-41（1）及び（2）参照）に基づいて決定する（ステップS02TM4060）。

【2230】

次いで、演出制御用CPU120は、後述する変化先読みカウンタをセットし（ステップS02TM4070）、変化先読み禁止フラグをセットする（ステップS02TM1080）。

【2231】

本実施形態では、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタが設定されている。本例では、先読み予告演出のうち変化演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「変化先読みカウンタ」と称し、先読み予告演出のうち第1先読み演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「第1先読みカウンタ」と称し、先読み予告演出のうち第2先読み演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「第2先読みカウンタ」と称する。

【2232】

ステップS02TM4020でYESの場合や、ステップS02TM4040でYESの場合や、ステップS02TM4080の後には、演出制御用CPU120は、大当たり発生カウンタ値が3以上であるか否かを判定する（ステップS02TM4090）。大当たり発生カウンタ値が3以上でない場合には、即ち、大当たり発生カウンタ値が1又は2である場合には（ステップS02TM4090でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2233】

大当たり発生カウンタ値が3以上である場合、即ち、大当たり発生カウンタ値が3～1000である場合には（ステップS02TM4090でYES）、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数の値が3以上であるか否かを判定する（ステップS02TM4100）。第2保留記憶数の値が3以上でない場合（ステップS02TM4100でNO）、即ち、第2保留記憶数の値が0～2である場合には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2234】

第2保留記憶数の値が3以上である場合（ステップS02TM4100でYES）、即ち、第2保留記憶数の値が3又は4である場合には、演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「はずれ」又は「時短小当り」のいずれかであるか否かを判定する（ステップS02TM4110）。図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「はずれ」又は「時短小当り」のいずれでもない場合（ステップS02TM4110でNO）、即ち、図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「大当り」又は「通常小当り」のいずれかである場合には、後述する第1先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM4120）。第1先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップS02TM4120でYES）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM4170に処理を進める。

【2235】

本実施形態では、第1先読み禁止フラグは、第1先読み演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。第1先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップS02TM4130～ステップS02TM4160の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶に対して第1先読み演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して第1先読み演出の実行を制限することができる。この第1先読み禁止フラグは、第1先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

【2236】

第1先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップS02TM4120でNO）、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の実行有無を、第1先読み演出の実行有無決定テーブル（図22-39（B1）参照）に基づいて決定する（ステップS02TM4130）。

【2237】

次いで、演出制御用CPU120は、第1先読み演出を実行することに決定しているかを判定する（ステップS02TM4140）。第1先読み演出を実行することに決定していない場合（ステップS02TM4140でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM4170に処理を進める。

【2238】

第1先読み演出を実行することに決定している場合（ステップS02TM4140でYES）、演出制御用CPU120は、第1先読みカウンタをセットし（ステップS02TM4150）、第1先読み禁止フラグをセットし（ステップS02TM4160）、ステップS02TM4170に処理を進める。

【2239】

ステップS02TM4120でYESの場合、ステップS02TM4140でNOの場合、又はステップS02TM4160の後には、演出制御用CPU120は、後述する第2先読み禁止フラグがセットされているかを判定する（ステップS02TM4170）。第2先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップS02TM4170でYES）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2240】

本実施形態では、第2先読み禁止フラグは、第2先読み演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。第2先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップS02TM4180～ステップS02TM4210の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶に対して第2先読み演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して第2先読み演出の実行を制限することができる。この第2先読み禁止フラグは、第2先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

【2241】

第2先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップS02TM4170でNO）、演出制御用CPU120は、第2先読み演出の実行有無を、第2先読み演出の実行有無決定テーブル（図22-39（B2）参照）に基づいて決定する（ステップS02TM4180）。

【2242】

次いで、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を実行することに決定しているかを判定する（ステップS02TM4190）。第2先読み演出を実行することに決定していない場合（ステップS02TM4190でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2243】

第2先読み演出を実行することに決定している場合（ステップS02TM4190でYES）、演出制御用CPU120は、第2先読みカウンタをセットし（ステップS02TM4200）、第2先読み禁止フラグをセットし（ステップS02TM4210）、そのまま処理を終了する。

【2244】

このように、ステップS02TM4015の処理で、当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当たり」又は「時短小当たり」のいずれでもない場合に、対応表示（保留表示、アクティブ表示）に対しての変化演出の実行有無を決定する処理（ステップS02TM4020～ステップS02TM4080）や、第1先読み演出や第2先読み演出の実行有無を決定する処理（ステップS02TM4090～ステップS02TM4210）をスキップすることによって、先に「大当たり」や「時短小当たり」となることが決定されている変動表示がある状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示において先読み予告演出を実行することに決定してしまう不適切な演出制御が実行されてしまうことを防ぐことができる。

【2245】

〔始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図22-39～図22-42は、始動入賞時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図22-39（A）は、ステップS02TM4030においてアクティブ表示の最終表示態様を決定するときに参照されるアクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの一例である。図22-39（B1）～図22-40（B4）は、ステップS02TM4050において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを決定するときに参照される変化パターン決定テーブルの一例である。図22-41は、ステップS02TM4060において変化演出の演出態様を決定するときに参照される変化演出の演出態様決定テーブルの一例である。図22-42（1）は、ステップS02TM4130において第1先読み演出の実行有無を決定するときに参照される第1先読み演出の実行有無決定テーブルの一例である。図22-42（2）は、ステップS02TM4180において第2先読み演出の実行有無を決定するときに参照される第2先読み演出の実行有無決定テーブルの一例である。

【2246】

＜アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル＞

図22-39（A）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図22-39（A）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、「通常態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【2247】

図22-39（A）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、90%の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、8%の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、2%の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【2248】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、75%の割合で通常態様となり、15%の割合で青色態様となり、10%の割合で赤色態様となる。

【2249】

＜変化パターン決定テーブル＞

図22-39（B1）及び（B2）、並びに、図22-40（B3）及び（B4）は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって保留記憶数がn（n：1～4）となった場合には、（i）その始動入賞

10

20

30

40

50

に対応した n 番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ $i i$ ）その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ $n \geq 2$ の場合）、及び、（ $i i i$ ）その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【2250】

なお、図22-39（B1）及び（B2）、並びに、図22-40（B3）及び（B4）の説明において、アクティブシフトとは、保留表示が保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示が表示されること）をいう。

【2251】

本実施形態では、前述した（ i ）～（ $i i i$ ）のいずれかのタイミングで、始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示）を通常態様とは異なる態様で表示させる保留変化演出を実行可能である。本例において、この保留変化演出には、（ i ）始動入賞時のタイミングで、当該始動入賞に対応した保留表示の態様を通常態様とは異なる表示態様で表示する演出と、（ $i i$ ）または（ $i i i$ ）のシフトタイミングで、保留表示の表示態様を変化させる演出とが含まれる。なお、このような形態に限らず、保留変化演出には、特別図柄（これに対応した飾り図柄）の変動表示中に、保留表示に作用する（例えば、保留表示に矢が刺さる等する）ことにより表示態様を変化させる演出が含まれてもよい。

【2252】

図22-39（B1）及び（B2）、並びに、図22-40（B3）及び（B4）では、変化パターン毎に、（ i ）～（ $i i i$ ）の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）がどのような表示態様になるかを示している。同図に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示している。

【2253】

（〔保留1個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「1」である場合には、図22-39（B1）に示す保留1個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン101～変化パターン105のいずれかに判定値が割り振られている。

【2254】

変化パターン101は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常という変化パターンである。

【2255】

以下、同様に、変化パターン102は通常→青色、変化パターン103は青色→青色、変化パターン104は青色→赤色、変化パターン105は赤色→赤色の変化パターンである。

【2256】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当たり」、又は「小当たり」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン101が5%、変化パターン102が5%、変化パターン103が90%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【2257】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変

10

20

30

40

50

化パターン１０１が１０％、変化パターン１０２が２％、変化パターン１０３が１０％、変化パターン１０４が８％、変化パターン１０５が７０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【２２５８】

（〔保留２個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「２」である場合には、図２２－３９（Ｂ２）に示す保留２個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン２０１～変化パターン２０８のいずれかに判定値が割り振られている。

【２２５９】

変化パターン２０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常という変化パターンである。

【２２６０】

以下、同様に、変化パターン２０２は通常→通常→青色、変化パターン２０３は通常→青色→青色、変化パターン２０４は青色→青色→青色、変化パターン２０５は通常→青色赤色、変化パターン２０６は青色→青色→赤色、変化パターン２０７は青色→赤色→赤色、変化パターン２０８は赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【２２６１】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当たり」、又は「小当たり」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン２０１が１０％、変化パターン２０２が５％、変化パターン２０３が５％、変化パターン２０４が８０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【２２６２】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン２０１が１０％、変化パターン２０２が２％、変化パターン２０３が２％、変化パターン２０４が１０％、変化パターン２０５が１％、変化パターン２０６が８％、変化パターン２０７が８％、変化パターン２０８が６０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【２２６３】

（〔保留３個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「３」である場合には、図２２－４０（Ｂ３）に示す保留３個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン３０１～変化パターン３０８のいずれかに判定値が割り振られている。

【２２６４】

変化パターン３０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【２２６５】

以下、同様に、変化パターン３０２は通常→通常→青色→青色、変化パターン３０３は通常→青色→青色→青色、変化パターン３０４は青色→青色→青色→青色、変化パターン３０５は通常→青色→赤色→赤色、変化パターン３０６は青色→青色→赤色→赤色、変化パターン３０７は青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン３０８は赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【２２６６】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当たり」、又は「小当たり」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン３０１が６％、変化パターン３０２が２％、変化パターン３０３が２％、変化パターン３０４が９０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【２２６７】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン３０１が１０％、変化パターン３０２が２％、変化パターン３０３が２％、変化パターン３０４が１０％、変化パターン３０５が１％、変化パターン３０６が８％、変化パターン３０７が８％、変化パターン３０８が６０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

10

【２２６８】

（〔保留４個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「４」である場合には、図２２－４０（Ｂ４）に示す保留４個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン４０１～変化パターン４１２のいずれかに判定値が割り振られている。

【２２６９】

変化パターン４０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンで、即ち通常→通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

20

【２２７０】

以下、同様に、変化パターン４０２は通常→通常→通常→青色→青色、変化パターン４０３は通常→通常→青色→青色→青色、変化パターン４０４は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン４０５は青色→青色→青色→青色→青色変化パターン４０６は通常→通常→青色→青色→青色、変化パターン４０７は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン４０８は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン４０９は青色→青色→青色→青色→青色、変化パターン４１０は青色→青色→青色→青色→青色、変化パターン４１１は青色→青色→青色→青色→青色、変化パターン４１２は青色→青色→青色→青色→青色の変化パターンである。

30

【２２７１】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当たり」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン４０１が１０％、変化パターン４０２が１０％、変化パターン４０３が１０％、変化パターン４０４が１０％、変化パターン４０５が６０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【２２７２】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン４０１が２０％、変化パターン４０２が５％、変化パターン４０３が５％、変化パターン４０４が５％、変化パターン４０５が２０％、変化パターン４０６が２％、変化パターン４０７が２％、変化パターン４０８が２％、変化パターン４０９が７％、変化パターン４１０が６％、変化パターン４１１が６％、変化パターン４１２が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

40

【２２７３】

<変化演出の演出態様決定テーブル>

図２２－４１（１）及び（２）は、変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図２２－４１（１）及び（２）に示すように、この実施の形態では、変化パ

50

ターンにおける変化タイミングに応じて、変化演出の演出態様の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【2274】

図22-41(1)は、[第1特別図柄用]の変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【2275】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→青色」である場合には、20%の割合で第1変化演出を実行することに決定し、0%の割合で第2変化演出を実行することに決定し、80%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【2276】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→赤色」である場合には、15%の割合で第1変化演出を実行することに決定し、80%の割合で第2変化演出を実行することに決定し、5%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【2277】

変化パターンにおける変化タイミングが「青色→赤色」である場合には、40%の割合で第1変化演出を実行することに決定し、50%の割合で第2変化演出を実行することに決定し、10%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【2278】

図22-41(2)は、[第2特別図柄用]の変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【2279】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→青色」である場合には、100%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【2280】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→赤色」である場合には、100%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【2281】

変化パターンにおける変化タイミングが「青色→赤色」である場合には、100%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【2282】

<第1先読み演出の演出態様決定テーブル>

図22-42(1)は、第1先読み演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図22-42(1)に示すように、この実施の形態では、図柄指定コマンドによって指定される表示結果に応じて、第1先読み演出の実行有無の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【2283】

表示結果が「はずれ」である場合には、90%の割合で第1先読み演出を実行しないことに決定し、10%の割合で第1先読み演出を実行することに決定する。

【2284】

また、表示結果が「時短小当り」である場合には、70%の割合で第1先読み演出を実行しないことに決定し、30%の割合で第1先読み演出を実行することに決定する。

【2285】

<第2先読み演出の演出態様決定テーブル>

図22-42(2)は、第2先読み演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図22-42(2)に示すように、この実施の形態では、図柄指定コマンドによって指定される表示結果に応じて、第2先読み演出の実行有無の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【2286】

表示結果が「はずれ」である場合には、95%の割合で第2先読み演出を実行しないことに決定し、5%の割合で第2先読み演出を実行することに決定する。

10

20

30

40

50

【2287】

また、表示結果が「時短小当り」である場合には、80%の割合で第1先読み演出を実行しないことに決定し、20%の割合で第1先読み演出を実行することに決定する。

【2288】

このように、表示結果が「はずれ」の場合、第1先読み演出の実行割合は10%であり、第2先読み演出の実行割合は5%である。また、表示結果が「時短小当り」の場合、第1先読み演出の実行割合は30%であり、第2先読み演出の実行割合は20%である。このように、第1先読み演出の方が第2先読み演出より実行割合が高くなっている。

【2289】

また、先読み予告演出のうち図柄巨大化演出の方が、保留先読み予告演出よりも実行割合が高くなるようにしてもよい。また、第1先読み演出と図柄巨大化演出の実行割合の合算値が、第2先読み演出と保留先読み予告演出の実行割合の合算値よりも高くなるようにしてもよい。

【2290】

[大当りカウント表示]

本実施形態では、大当り発生カウンタのカウント値（以下、適宜「大当り発生カウント値」と称する。）が所定値（以下、適宜「モード切替判定値」と称する。）以上である場合に、a時短状態中の演出モードが切り替わる構成を採用している。

【2291】

本例では、モード切替判定値を「3」に設定している。大当り発生回数が初当りから数えて1～2回のとき（即ち、大当り発生カウント値<モード切替判定値のとき）、a時短状態の演出モードとして[ドリームRUSH]に制御可能であり、大当り発生回数が初当りから数えて3回以上のとき（即ち、大当り発生カウント値 $\geq$ モード切替判定値のとき）、a時短状態の演出モードとして「超高速HYPER RUSH」に制御可能である。

【2292】

本実施形態では、大当り発生カウント値がモード切替判定値以下の場合に、所定期間にわたって、画像表示装置5の画面内に大当りカウント表示を表示可能である。大当りカウント表示は、初当りから数えた大当り発生回数（大当り発生カウント値）を報知することが可能であるとともに、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数（モード切替判定値－大当り発生カウント値）を報知することが可能である。そのため、大当りカウント表示によって、変動表示期間の短い（変動速度が速い）変動パターンが実行される割合が高い[超高速HYPER RUSH]に移行するまで、残り何回の大当りが発生すればよいかを遊技者に好適に示すことができる。

【2293】

また、本実施形態では、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数を、大当りのエンディング期間に大当りカウント表示を用いずに報知する必要大当り回数報知演出を実行可能である。必要大当り回数報知演出は、画像表示装置5の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示が表示される。必要大当り回数表示には、「超高速HYPER RUSHまであとn回」の文字（n=1、2）が含まれる（図22-51（8）、及び、図22-56（23）参照）。

【2294】

本例では、大当り発生カウント値=1の大当り時には、モード切替判定値に到達するまであと2回の大当りが必要であるので、大当り発生カウント値=1の大当り時に実行される必要大当り回数報知演出を、適宜「必要大当り回数報知演出[2回]」と称する。また、大当り発生カウント値=2の大当り時には、モード切替判定値に到達するまであと1回の大当りが必要であるので、大当り発生カウント値=2の大当り時に実行される必要大当り回数報知演出を、適宜「必要大当り回数報知演出[1回]」と称する。

【2295】

本実施形態では、大当り発生カウント値が3以下である場合（即ち、大当り発生カウント値が1、2、3である場合）に、特定種別の大当り遊技状態（本例では、「図柄10R

10

20

30

40

50

a時短大当り」、「図柄10Rb時短大当り」、「時短小当り経由10Ra時短大当り」のラウンド期間中や、特定種別の小当り遊技状態（本例では、「時短小当り」）の小当り遊技期間において、画像表示装置5の画面左部や画面中央部に大当りカウント表示が表示される。また、a時短状態中の演出モードが「ドリームRUSH」に制御されている期間（変動表示開始待ち期間、変動表示期間）において、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。

【2296】

大当りカウント表示は、画面下部から画面上部に向かって第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部、及び到達部の4つの部分で構成されている。大当りカウント表示の第1カウント部、第2カウント部、及び、第3カウント部には、「V」の文字や「WIN」の文字が表示される。また、大当りカウント表示の到達部には、「PREMIUM FEVER」の文字が表示される。以下では、大当りカウント表示の第1カウント部を、適宜「大当りカウント表示（第1カウント部）」や「第1カウント部」と称する。また、大当りカウント表示の第2カウント部、第3カウント部、及び到達部についても同様である。また、大当りカウント表示の第1カウント部、第2カウント部、及び第3カウント部の少なくともいずれか一方を、適宜「カウント部」と称する。

【2297】

<大当りカウント表示の表示態様>

本実施形態では、大当りカウント表示のうち、到達部の表示サイズがいずれのカウント部の表示サイズよりも大きい。また、大当りカウント表示のカウント部のうち、第3カウント部の表示サイズが第1カウント部や第2カウント部の表示サイズよりも大きく、第2カウント部の表示サイズが第1カウント部の表示サイズよりも大きい。即ち、第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部、到達部の順で表示サイズが大きくなっている。そのため、カウント部に表示される情報（「V」の文字、「WIN」の文字等）は、第1カウント部に表示される情報、第2カウント部に表示される情報、第3カウント部に表示される情報の順で表示サイズが大きくなっている（強調されて表示されている）。また、到達部に表示される情報（「PREMIUM FEVER」の文字）は、いずれのカウント部に表示される情報（「V」の文字、「WIN」の文字等）よりも表示サイズが大きくなっている（強調されて表示されている）。

【2298】

上記の実施形態では、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせる方法として、表示サイズを異ならせることによって強調度合いを異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、他の方法を用いて大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【2299】

例えば、大当りカウント表示の各部が発光することが可能な構成を採用した場合に、第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部、到達部の順で発光輝度を高くすることによって、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【2300】

また、大当りカウント表示の各部が点滅することが可能な構成を採用した場合に、第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部、到達部の順で点滅間隔を短くすることによって、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【2301】

上記の実施形態では、大当りカウント表示の各部の表示態様を異ならせることによって強調度合いを異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、大当りカウント表示の全体の表示態様を異ならせることによって強調度合いを異ならせてもよい。

【2302】

例えば、大当りカウント表示の透過率を任意の値に設定できる構成である場合に、大当り発生カウント値＝1に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率90%の表示態様で表示され、大当り発生カウント値＝2に対応した

10

20

30

40

50

大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率50%の表示態様で表示され、大当り発生カウント値=3に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率0%の表示態様で表示されてもよい。

【2303】

本実施形態では、大当りカウント表示のカウント部（第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部）は、初期態様と、第1変化態様と、第2変化態様との3種類の表示態様で表示可能である。本実施形態では、カウント部を初期態様から第1変化態様に変化させる演出をV変化演出と称し、カウント部を第1変化態様から第2変化態様に変化させる演出をWIN変化演出と称する。

【2304】

第1カウント部に対して実行されるV変化演出とWIN変化演出の一連の演出を、適宜「1段目演出」と称し、第2カウント部に対して実行されるV変化演出とWIN変化演出の一連の演出を、適宜「2段目演出」と称し、第3カウント部に対して実行されるV変化演出とWIN変化演出の一連の演出を、適宜「3段目演出」と称する。

【2305】

カウント部が初期態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「V」の白文字となっており、カウント部が第1変化態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「V」の赤文字となっており、カウント部が第2変化態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「WIN」の赤文字となっている。

【2306】

本実施形態では、カウント部に対してV変化演出が実行される場合に、画像表示装置5の画面中央部に表示されている大当りの発生に関連する大当り発生表示（本例では、図22-51（5）に示す「V」の赤文字）が、初期態様のカウント部に表示されている「V」の白文字に作用することによって、第1変化態様のカウント部に表示されている「V」の赤文字に変化するものとする。

【2307】

また、大当りカウント表示の到達部は、初期態様と、変化態様との2種類の表示態様で表示可能である。本実施形態では、到達部を初期態様から変化態様に変化させる演出を到達部変化演出と称する。

【2308】

到達部が初期態様で表示される場合、到達部に表示される情報が「PREMIUM FEVER」の白文字となっており、到達部が変化態様で表示される場合、到達部に表示される情報が「PREMIUM FEVER」の赤文字となっている。

【2309】

< [大当り時] 大当りカウント表示の表示タイミング、変化タイミング >

本実施形態では、大当り中演出決定処理（図22-43参照）において、大当りカウント表示を表示することに決定している場合、大当り発生カウント値=1、2、3となる大当りが発生する毎に大当り遊技状態において、大当りカウント表示を表示可能であり、大当り発生カウント値に対応する各カウント部の表示態様を、初期態様から第1変化態様、第2変化態様の順で変化させる。

【2310】

本実施形態では、大当り発生カウント値が2以上の大当りは、主に第2特別図柄の変動表示が実行される時短状態（a時短状態、b時短状態）に制御されているときに発生した大当りである。時短状態中に第2特別図柄の変動表示が実行されたときに、表示結果が「大当り」となったことによって発生した大当りよりも、表示結果が「小当り」となってV入賞を経由して大当りとなる小当り経由大当りの方が発生する確率が高い（図22-2（B2）参照）。そのため、本例では、大当り発生カウント値が2以上の大当りが発生することを説明する場合に、小当り経由大当りが発生する例を用いて説明するが、表示結果が「大当り」となったことによって発生した大当りの場合も同様であるので説明を省略する。

【2311】

10

20

30

40

50

(1) <大当り発生カウント値＝1の大当り発生時>

(1-1) 大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、1ラウンド目の右打ち報知が終了したタイミング～2ラウンド目が終了したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、各カウント部と到達部は、いずれも初期態様で表示されている（図22-51（5）参照）。

【2312】

(1-2) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始したタイミング～第1所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第1カウント部に対してV変化演出が実行され、第1カウント部が、初期態様から第1変化態様に変化する。また、第2カウントと第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図22-51（6）参照）。

10

【2313】

(1-3) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間が経過したタイミング～第2所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第1カウント部に対してWIN変化演出が実行され、第1カウント部が、第1変化態様から第2変化態様に変化する。また、第2カウントと第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図22-51（7）参照）。

【2314】

20

(2) <大当り発生カウント値＝2の大当り発生時>

(2-1) 小当り遊技状態の小当り遊技期間と大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、小当り遊技期間のV入賞が発したタイミング～大当りラウンド期間の2ラウンド目が終了するまでの期間）に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第1カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第2カウント部と第3カウント部と及び到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図22-56（20）参照）。

【2315】

(2-2) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始したタイミング～第1所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第2カウント部に対してV変化演出が実行され、第2カウント部が、初期態様から第1変化態様に変化する。また、第1カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図22-56（21）参照）。

30

【2316】

(2-3) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間が経過したタイミング～第2所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第2カウント部に対してWIN変化演出が実行され、第2カウント部が、第1変化態様から第2変化態様に変化する。また、第1カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図22-56（22）参照）。

40

【2317】

(3) <大当り発生カウント値＝3の大当り発生時>

(3-1) 小当り遊技状態の小当り遊技期間と大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、小当り遊技期間のV入賞が発したタイミング～大当りラウンド期間の2ラウンド目が終了するまでの期間）に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第1カウント部と第2カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図22-59（11）参照）。

50

【2318】

(3-2) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始したタイミング～第1所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第3カウント部に対してV変化演出が実行され、第3カウント部が、初期態様から第1変化態様に変化する。また、第1カウント部と第2カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、到達部は、継続して初期態様で表示されている（図22-59（12）参照）。

【2319】

(3-3) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間が経過したタイミング～第2所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第3カウント部に対して第2変化演出が実行され、第3カウント部が、第1変化態様から第2変化態様に変化する。第1カウント部と第2カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、到達部は、継続して初期態様で表示されている（図22-59（13）参照）。

10

【2320】

(3-4) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間及び第2所定期間が経過したタイミング～第3所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、到達部に対して到達部変化演出が実行され、到達部が、初期態様から変化態様に変化する。第1カウント部と第2カウント部と第3カウント部は、継続して第2変化態様で表示されている（図22-59（14）参照）

20

【2321】

< [時短状態時] 大当りカウント表示の表示タイミング >

本実施形態では、大当り発生カウント値＝1、2となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態において、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示を表示可能である。

【2322】

本例では、大当り発生カウント値＝1、2となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態＝[ドリームRUSH]において、後述する大当りカウント表示フラグがセットされていることに基づいて、変動表示開始待ち期間や変動表示期間に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示を表示可能である（図22-58（1）及び（2）、並びに、図22-61（1）～（3）参照）。

30

【2323】

但し、大当り発生カウント値＝1、2となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態＝[ドリームRUSH]において、大当りカウント表示フラグがセットされた状態の変動表示期間であってもスーパーリーチ演出が実行されている期間においては、画像表示装置5の画面左部から大当りカウント表示を消去し、表示させていない（図22-58（3）及び（8）、並びに、図22-61（4）～（7）参照）。スーパーリーチ演出に発展している場合、表示結果が「時短小当り」となり（小当り経由）大当りが発生するか否かを報知する演出や、表示結果が「通常小当り」となり通常状態に転落してしまうか否かを報知する演出を行っている。現在の大当り発生回数（大当り発生カウント値）を報知する情報（大当りカウント表示）は、実行中の変動表示の表示結果を報知するスーパーリーチ演出に関連する情報（スーパーリーチ演出の演出画像）よりも、遊技者にとって優先度は低いので、スーパーリーチ演出に発展しているときに、大当りカウント表示を表示させていない。

40

【2324】

なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出に発展しているときには、大当りカウント表示を表示させない例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチ演出に発展しているときにも、大当りカウント表示を表示させてもよい。

50

【2325】

＜[時短状態時] 大当りカウント表示の表示態様＞

本実施形態では、大当り発生カウント値＝1、2となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態において、画像表示装置5の画面左部に表示される大当りカウント表示は、a時短状態に制御される前の大当りで表示されていたときの消去される直前の表示態様と同様の表示態様で表示される。

【2326】

本例では、大当り発生カウント値＝1となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態＝[ドリームRUSH]において、大当り（大当りカウント＝1）で表示されていたときに消去される直前の大当りカウント表示の表示態様（第1カウント部が第2変化態様で表示されており、第2カウントと第3カウント部と到達部がいずれも初期態様で表示されている（図22-51（7）参照））と同様の表示態様で、大当りカウント表示が画像表示装置5の画面左部に表示される。

10

【2327】

また、大当り発生カウント値＝2となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態＝[ドリームRUSH]において、大当り（大当りカウント＝2）で表示されていたときに消去される直前の大当りカウント表示の表示態様（第1カウント部と第2カウント部が第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部が初期態様で表示されている（図22-56（22）参照））と同様の表示態様で、大当りカウント表示が画像表示装置5の画面左部に表示される。

20

【2328】

〔大当り中演出決定処理〕

図22-43は、大当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図20に示した演出制御プロセス処理の大当り中演出処理（ステップS176）において、図22-43に示す大当り中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当り中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図22-43に示す大当り中演出決定処理により決定する。

【2329】

まず、演出制御用CPU120は、当該大当りの大当り種別が「図柄3R通常大当り」であるか否かを判定する（ステップS02TM5010）。

30

【2330】

当該大当りの大当り種別が「図柄3R通常大当り」である場合には（ステップS02TM5010でYES）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2331】

当該大当りの大当り種別が「図柄3R通常大当り」でない場合（ステップS02TM5010でNO）、即ち、大当り種別が「図柄10Ra時短大当り」、「図柄10Rb時短大当り」、「時短小当り経由10Ra時短大当り」等のいずれかの大当り種別である場合には、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が3以下であるか否かを判定する（ステップS02TM5020）。

40

【2332】

大当り発生カウント値が3以下でない場合（ステップS02TM5020でNO）、即ち、大当り発生カウント値が4以上（4～10000）である場合には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2333】

大当り発生カウント値が3以下である場合（ステップS02TM5020でYES）、即ち、大当り発生カウント値が1～3のいずれかである場合には、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップS02TM5030）、大当りカウント表示フラグをセットする（ステップS02TM5040）。

【2334】

50

大当りカウント表示フラグとは、大当り開始時または小当りにおけるV入賞発生時に、大当りカウント表示が表示されることに決定された場合に、セットされるフラグの一種である。この大当りカウント表示フラグは、大当り遊技状態や小当り遊技状態や時短状態に大当りカウント表示を表示することを示すフラグであり、前述した第1フラグ、又は、第2フラグが消去（リセット）されるタイミングと同様のタイミングで消去される。

【2335】

ステップS02TM5040の処理の後に、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が1であるか否かを判定する（ステップS02TM5050）。

【2336】

大当り発生カウント値が1である場合には（ステップS02TM5050でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出（V変化演出、WIN変化演出）を実行することに決定し（ステップS02TM5060）、必要大当り回数報知演出〔2回〕を実行することに決定し（ステップS02TM5070）、そのまま処理を終了する。

10

【2337】

大当り発生カウント値が1でない場合には（ステップS02TM5050でNO）、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が2であるか否かを判定する（ステップS02TM5080）。

【2338】

大当り発生カウント値が2である場合には（ステップS02TM5080でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出（V変化演出、WIN変化演出）を実行することに決定し（ステップS02TM5090）、必要大当り回数報知演出〔1回〕を実行することに決定し（ステップS02TM5100）、そのまま処理を終了する。

20

【2339】

大当り発生カウント値が2でない場合には（ステップS02TM5080でNO）、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が3であるか否かを判定する（ステップS02TM5110）。大当り発生カウント値が3でない場合には（ステップS02TM5110でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2340】

大当り発生カウント値が3である場合には（ステップS02TM5110でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示の第3カウント部に対して3段目演出（V変化演出、WIN変化演出）を実行することに決定し（ステップS02TM5120）、到達部変化演出を実行することに決定し（ステップS02TM5130）、そのまま処理を終了する。

30

【2341】

〔小当り中演出決定処理〕

図22-44は、小当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図20に示した演出制御プロセス処理の小当り中演出処理（ステップS174）において、図22-44に示す小当り中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信すると、小当り中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図22-44に示す小当り中演出決定処理により決定する。

40

【2342】

本例では、小当り遊技状態に制御されているときに実行される小当り開放中処理において、V入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新する処理が実行されているものとする。

【2343】

まず、演出制御用CPU120は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM6010）。V入賞フラグがセットされていない場合には（ステッ

50

プ S 0 2 T M 6 0 1 0 で N O) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 2 3 4 4 】

V 入賞フラグがセットされている場合には (ステップ S 0 2 T M 6 0 1 0 で Y E S) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り発生カウント値が 3 以下であるか否かを判定する (ステップ S 0 2 T M 6 0 2 0) 。

【 2 3 4 5 】

大当り発生カウント値が 3 以下でない場合 (ステップ S 0 2 T M 6 0 2 0 で N O) 、即ち、大当り発生カウント値が 4 以上 (4 ~ 1 0 0 0 0) である場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 2 3 4 6 】

大当り発生カウント値が 3 以下である場合 (ステップ S 0 2 T M 6 0 2 0 で Y E S) 、即ち、大当り発生カウント値が 1 ~ 3 (初当り時 (大当り発生カウント値 = 1) の小当り経由大当りはイレギュラー) である場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当りカウント表示を表示することに決定し (ステップ S 0 2 T M 6 0 3 0) 、大当りカウント表示フラグをセットし (ステップ S 0 2 T M 6 0 4 0) 、そのまま処理を終了する。

【 2 3 4 7 】

〔変動開始待ち時演出決定処理〕

図 2 2 - 4 5 は、変動表示の開始待ち期間に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 0 に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち演出処理 (ステップ S 1 7 0) において、図 2 2 - 4 5 に示す変動開始待ち時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモコマンドを受信すると、変動表示開始待ち期間に実行させる演出 (及び実行させない演出) を、図 2 2 - 4 5 に示す変動開始待ち時演出決定処理により決定する。

【 2 3 4 8 】

まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当りカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 0 2 T M 7 0 1 0) 。大当りカウント表示フラグがセットされていない場合には (ステップ S 0 2 T M 7 0 1 0 で N O) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 2 3 4 9 】

大当りカウント表示フラグがセットされている場合には (ステップ S 0 2 T M 7 0 1 0 で Y E S) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当りカウント表示を表示することに決定し (ステップ S 0 2 T M 7 0 2 0) 、そのまま処理を終了する。

【 2 3 5 0 】

〔変動開始時演出決定処理〕

C P U 1 0 3 は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド (第 1 保留記憶数減算指定コマンド又は第 2 保留記憶数減算指定コマンド) と、を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。

【 2 3 5 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別図柄 (第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄) の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド (第 1 保留記憶数減算指定コマンド又は第 2 保留記憶数減算指定コマンド) 、表示結果 (大当り、又は、はずれ、大当りとなる場合の大当り種別等) を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容 (リーチ及び擬似連等) を指定する変動パターン指定コマンド、という 1 セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ 0 0 から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容 (リーチ及び擬似連等) を特定可能となっている。

【 2 3 5 2 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信したこ

10

20

30

40

50

とに基づいて、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【２３５３】

図２２－４６は、変動開始時に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２０に示した演出制御プロセス処理の変動表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、図２２－４６に示す変動開始時演出判定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記１セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図２２－４６に示す変動開始時演出判定処理により決定する。

10

【２３５４】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当たりカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ８０１０）。大当たりカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ８０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【２３５５】

大当たりカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ８０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当たりカウント表示を継続して表示する（ステップＳ０２ＴＭ８０２０）。

20

【２３５６】

このように、この変動開始時演出判定処理では、変動開始待ち時演出決定処理（図２２－４５参照）において表示することに決定された大当たりカウント表示を、変動開始時に継続して表示するか否かを判定している。

【２３５７】

〔変動中演出判定処理〕

図２２－４７は、変動表示の実行期間に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２０に示した演出制御プロセス処理の変動表示中演出処理（ステップＳ１７２）において、図２２－４７に示す変動中演出判定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示の実行期間に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図２２－４７に示す変動中演出判定処理により決定する。

30

【２３５８】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当たりカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ９０１０）。大当たりカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ９０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【２３５９】

大当たりカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ９０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当たりカウント表示を継続して表示し（ステップＳ０２ＴＭ８０２０）、変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ９０３０）。

40

【２３６０】

ＣＰＵ１０３が、図１８に示した特別図柄プロセス処理の、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や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を判定する処理が含まれている特別図柄変動処理（Ｓ１１２）において、現在実行されている変動表示の経過時間に関する情報を取得することが可能である。そして、ステップＳ０２ＴＭ９０３０で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その情報に基づいて、現在の変動時間が変動パターンにおけるスーパーリーチへの発展タイミングであるか

50

否かを判定する。

【2361】

変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングでない場合には（ステップS02TM9030でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【2362】

変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングである場合には（ステップS02TM9030でYES）、演出制御用CPU120は、大当たりカウント表示を消去し（ステップS02TM9040）、そのまま処理を終了する。

【2363】

このように、この変動中演出判定処理では、変動開始待ち時演出決定処理（図22-45参照）において表示することに決定された大当たりカウント表示を、変動中に継続して表示するか否かや、変動中に消去するか否か等を判定している。

【2364】

〔初当たりが「図柄3R通常大当たり」の場合の演出例〕

〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄3R通常大当たり」の初当たりが発生した場合の演出例に関して、図22-48～図22-49を用いて説明する。

【2365】

図22-48は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄3R通常大当たり」の初当たりが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図22-49は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄3R通常大当たり」の初当たりが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【2366】

本例では、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、表示結果が「大当たり」（「図柄3R通常大当たり」）となる第1特別図柄の変動表示が実行された後に、大当たり遊技状態に制御され、その後、演出モードが〔通常モード〕に制御されるものとする。

【2367】

まず、図22-49（1）に示すように、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図22-48に示すT1のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「大当たり」（図柄3R通常大当たり）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「222」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「222」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【2368】

このとき、特別図柄停止処理（図22-22参照）において、大当たり発生カウント値が1に更新されている。

【2369】

次いで、図22-49（2）に示すように、CPU103が大当たり遊技状態を開始させるタイミング（図22-48に示すT2のタイミング）で、大当たり開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、演出モードを〔通常モード〕とする制御を終了させ、画像表示装置5の画面全体に大当たり開始画像（本例では、「FEVER」の文字）を表示させる。

【2370】

次いで、図22-49（3）に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技（1ラウンド目）を開始させたタイミング（図22-48に示すT3のタイミング）で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に大当たりラウンド遊技画像を表示させる。この大当たりラウンド遊技画像は、大当たりラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示（本例では、「Round1」の文字）と、付与された総賞球数を示す賞球数表示（本例では、「TOTAL 00000」の文字）とを含む画像である。

10

20

30

40

50

【2371】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口や大入賞口（ここでは大入賞口）へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【2372】

次いで、図22-49（4）に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図22-48に示すT4のタイミング）で、大当たり終了指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に大当たり終了画像（本例では、付与された総賞球数を示す総賞球数表示（「TOTAL 00450」の文字）、味方キャラクタ）を表示させる。

10

【2373】

このとき、大当たり終了処理（図22-23参照）において、大当たり発生カウンタがクリアされている。

【2374】

次いで、図22-49（5）に示すように、CPU103が大当たり遊技状態を終了させるタイミング（図22-48に示すT5のタイミング）で、演出制御用CPU120は、演出モードを「通常モード」に制御させ、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示で確定停止した確定飾り図柄の組合せと共通の確定飾り図柄の組合せ（本例では、「222」）を表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「222」）を表示させる。このとき、背景画像として「通常モード」に対応した背景画像（本例では、太陽と山を含む晴れ背景画像）を表示させる。

20

【2375】

〔初当たりが「図柄10Ra時短大当たり」の場合の演出例〕

〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄10Ra時短大当たり」の初当たりが発生した場合の演出例に関して、図22-50～図22-52を用いて説明する。

【2376】

図22-50は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄10Ra時短大当たり」の初当たりが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図22-51及び図22-52は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄10Ra時短大当たり」の初当たりが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

30

【2377】

本例では、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、表示結果が「大当たり」（「図柄10Ra時短大当たり」）となる第1特別図柄の変動表示が実行された後に、大当たり遊技状態に制御され、その後、演出モードが〔ドリームRUSH〕に制御されるものとする。

【2378】

まず、図22-51（1）に示すように、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図22-50に示すT1のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「大当たり」（図柄10Ra時短大当たり）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「555」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「555」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

40

【2379】

このとき、特別図柄停止処理（図22-22参照）において、大当たり発生カウント値が1に更新されている。

50

【2380】

次いで、図22-51(2)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態を開始させるタイミング(図22-50に示すT2のタイミング)で、大当たり開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、演出モードを「通常モード」とする制御を終了させ、画像表示装置5の画面全体に大当たり開始画像(本例では、「ドリーム F E V E R」の文字)を表示させる。

【2381】

次いで、図22-51(3)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミング(図22-48に示すT3のタイミング)で、演出制御用CPU120は、図22-49(3)で説明したように画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させるとともに、画像表示装置5の画面全体に強調右打ち促進画像を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、大入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像であり、常時右打ち促進画像よりも、文字及び矢印画像が強調されている。

10

【2382】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に大当たりラウンド遊技開始画像を表示させている。しかしながら、この大当たりラウンド遊技開始画像は、強調右打ち促進画像よりも表示優先度の低い画像である。そのため、遊技者からは、強調右打ち促進画像、大当たりラウンド遊技開始画像の順で表示されているように見える。但し、本例では、大当たりラウンド遊技開始画像と強調右打ち促進画像の表示領域は共通(画像表示装置5の画面全体)のため、遊技者からは、強調右打ち促進画像のみが視認できる。

20

【2383】

次いで、図22-51(4)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体から強調右打ち促進画像を消去させる(図22-50に示すT4のタイミング)。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に大当たりラウンド遊技開始画像を継続して表示させている。この大当たりラウンド遊技開始画像は、大当たりラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示(本例では、「Round 1」の文字)と、大入賞口へ入賞させるための「アタッカーを狙え!!」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当たり右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【2384】

30

次いで、図22-51(5)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体から大当たりラウンド遊技開始画像を消去させるとともに、画像表示装置5の画面左部に初期態様の大当たりカウント表示02TM300を表示させる(図22-50に示すT5のタイミング)。

【2385】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に大当たり発生表示(本例では、「V」の赤文字)を表示させる。

【2386】

次いで、図22-51(6)に示すように、演出制御用CPU120は、大当たりカウント表示02TM300を画像表示装置5の画面中央部に移動させるとともに、第1カウント部に対してV変化演出を実行し、第1カウント部を初期態様(「V」の白文字)から第1変化態様(「V」の赤文字)に変化させる(図22-50に示すT6のタイミング)。

40

【2387】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示(本例では、「Round 3」の文字)を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示(本例では、「TOTAL 00300」の文字)を表示させる。

【2388】

次いで、図22-51(7)に示すように、演出制御用CPU120は、第1カウント部に対してWIN変化演出を実行し、第1カウント部を第1変化態様(「V」の白文字)

50

から第2変化態様（「V」の赤文字）に変化させる（図22-50に示すT7のタイミング）。

【2389】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 00330」の文字）を表示させる。

【2390】

次いで、図22-51（8）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図22-50に示すT8のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、必要大当り回数報知演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示（「超高速HYPER RUSHまであと2回」の文字）を表示させる。

【2391】

次いで、図22-52（9）に示すように、演出制御用CPU120は、必要大当り回数報知演出を終了させ、画像表示装置5の画面全体から必要大当り回数表示を消去させるとともに、画像表示装置5の画面全体に演出モード突入画像（本例では、「ドリームRUSH」の文字を含む画像）を表示させる（図22-50に示すT9のタイミング）。

【2392】

〔初当りが「図柄10Rb時短大当り」の場合の演出例〕

〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄10Rb時短大当り」の初当りが発生し、その後〔無敵RUSH〕に制御されているときに、「時短小当り経由10Ra時短大当り」の大当りが発生した場合の演出例に関して、図22-53～図22-56を用いて説明する。

【2393】

図22-53は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄10Rb時短大当り」の初当りが発生し、その後〔無敵RUSH〕に制御されているときに、「時短小当り経由10Rb時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図22-54～図22-56は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄10Rb時短大当り」の初当りが発生し、その後〔無敵RUSH〕に制御されているときに、「時短小当り経由10Rb時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【2394】

本例では、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、表示結果が「大当り」（「図柄10Rb時短大当り」）となる第1特別図柄の変動表示が実行された後に、大当り遊技状態に制御され、その後、演出モードが〔無敵RUSH〕に制御され、この〔無敵RUSH〕中に、表示結果が「時短小当り」となる第2特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいてV入賞が発生し、大当り遊技状態に制御されるものとする。

【2395】

まず、図22-54（1）に示すように、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図22-53に示すT1のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「大当り」（図柄10Rb時短大当り）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【2396】

このとき、特別図柄停止処理（図22-22参照）において、大当り発生カウント値が

10

20

30

40

50

1に更新されている。

【2397】

次いで、図22-54(2)に示すように、CPU103が大当り遊技状態を開始させるタイミング(図22-53に示すT2のタイミング)で、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、演出モードを[通常モード]とする制御を終了させ、3000報知演出の第1パートを実行し、画像表示装置5の画面全体に「ドリームFEVER」の文字を表示させる。

【2398】

次いで、図22-54(3)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第2パートを実行し、画像表示装置5の画面全体に「ドリームFEVER」の文字を表示させた状態で、画像表示装置5の画面全体に画面がヒビ割れた様様のヒビ画像を重畳表示させる(図22-53に示すT3のタイミング)。ヒビ画像は、「ドリームFEVER」の文字より表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、ヒビ画像、「ドリームFEVER」の文字の順で表示されているように見える。

【2399】

次いで、図22-54(4)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第3パートを実行し、画像表示装置5の画面全体から「ドリームFEVER」の文字とヒビ画像を消去させるとともに、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト表示02TM200Bを表示させる(図22-53に示すT4のタイミング)。

【2400】

次いで、図22-54(5)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第4パートを実行し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト表示02TM200Bを消去させるとともに、画像表示装置5の画面下部に「3000」の文字を表示させる(図22-53に示すT5のタイミング)。

【2401】

上記の実施形態では、3000報知演出が実行されるときに役物が動作しない例を示したが、このような形態に限らず、3000報知演出が実行されるときに役物が動作してもよい。例えば、3000報知演出の第4パートが実行されるときに、可動体02TM100を初期位置から最大演出位置に動作させてもよい。

【2402】

次いで、図22-54(6)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第5パートを実行し、画像表示装置5の画面全体に「3000FEVER」の文字を表示させる(図22-53に示すT6のタイミング)。

【2403】

このように、本実施形態では、「図柄10Rb時短大当り」が発生したときに、第1パートから第5パートまでで構成される3000報知演出が実行されることによって、当該初当りの10ラウンド分の賞球(1500個)と、実質的に次回確定している大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)との合計3000個の賞球が付与されることを報知することができる。

【2404】

次いで、図22-54(7)～図22-55(11)に示す内容は、前述した図22-51(3)～(7)に示した内容と同様であるので、説明を省略する。

【2405】

次いで、図22-55(12)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部から大当りカウント表示02TM300を消去させるとともに、当該大当り遊技状態終了後にb時短状態([無敵RUSH])に制御されることを報知する特別報知演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「3000FEVER」の文字を表示させ、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に「Congratulations」の文字を含むテロップ表示を表示させる(図22-53に示すT12のタイミング)。

【2406】

10

20

30

40

50

このテロップ表示は、演出モードが〔無敵 R U S H〕であるときに表示されるテロップ表示と同様の画像であり、〔無敵 R U S H〕に制御される前の大当たりラウンド期間中からテロップ表示が表示されることによって、当該大当たり遊技状態終了後に b 時短状態（〔無敵 R U S H〕）に制御されることを報知することができる。

【2407】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 4」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 00450」の文字）を表示させる。

【2408】

次いで、図 22-55（13）に示すように、CPU 103 が大当たり遊技状態を終了させ、b 時短状態を開始させるタイミング（図 22-53 に示す T13 のタイミング）で、演出制御用 CPU 120 は、演出モードを〔無敵 R U S H〕に制御させ、第 2 図柄表示エリア 5L2、5C2、5R2 において、直前に実行された変動表示で確定停止した確定飾り図柄の組合せと共通の種類の確定第 2 飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を表示させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面右下部に時短開始時右打ち促進画像を表示させている。この時短開始時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第 2 始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【2409】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、〔無敵 R U S H〕に制御されていることに基づいて、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に「Congratulations」の文字を含むテロップ表示を表示させる。

【2410】

また、本実施形態では、〔無敵 R U S H〕に制御されている期間は、画像表示装置 5 の画面右下部に、（直前的大当たりにおいて付与された賞球数に対応した）賞球数表示（本例では、「TOTAL 01500」の文字）が表示される。「図柄 10Rb 時短大当たり」後に制御される b 時短状態では、実質的に次回の大当たりが確定しているので、直前的大当たりにおいて付与された賞球数に対応した賞球数表示を大当たり後も継続して表示させておくことによって、b 時短状態の特別感を向上させる。

【2411】

次いで、図 22-55（14）に示すように、第 2 始動入賞口への新たな始動入賞が発生したに基づいて、CPU 103 が、表示結果が「はずれ」となる第 2 特別図柄の変動表示を開始すると（図 22-53 に示す T14 のタイミング）、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置 5 の第 2 図柄表示エリア 5L2、5C2、5R2 において、第 2 飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の変動表示を開始させる。

【2412】

次いで、図 22-55（15）に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図 22-53 に示す T14 のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、第 2 図柄表示エリア 5L2、5C2、5R2 において、表示結果が「はずれ」であることを示す確定第 2 飾り図柄の組合せ（本例では、「142」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の組合せ（本例では、「142」）を確定停止させる。

【2413】

この後、m（ $m \geq 1$ ）回の変動表示が実行され、いずれの表示結果も「はずれ」となったものとする。そして、図 22-55（16）以降に示すように、次の変動表示において、表示結果が「時短小当たり」となるものとする。

【2414】

次いで、図22-55(16)に示すように、CPU103が、表示結果が「時短小当り」となる第2特別図柄の変動表示を開始すると(図22-53に示すT16のタイミング)、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

【2415】

次いで、図22-56(17)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミング(図22-53に示すT17のタイミング)で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、表示結果が「時短小当り」であることを示す確定第2飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。

【2416】

次いで、図22-56(18)に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させるタイミング(図22-53に示すT18のタイミング)で、小当り開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に強調右打ち促進画像を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、V入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【2417】

上記の実施形態では、大当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、大当りファンファーレ期間が終了した後の大当りラウンド遊技期間に表示され、小当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、小当りファンファーレ期間に表示される例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、大当りファンファーレ期間に表示されてもよく、小当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、小当りファンファーレ期間に表示されてもよい。

【2418】

次いで、図22-56(19)に示すように、CPU103が小当り遊技期間を開始させるタイミング(図22-53に示すT19のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体から強調右打ち促進画像を消去させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に画像表示装置5に小当り遊技開始画像を表示させる。この小当り遊技開始画像は、V入賞させるための「Vを狙え!!」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む小当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【2419】

次いで、図22-56(20)に示すように、小当り遊技中のV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されたタイミング(図22-53に示すT20のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に大当り発生表示(本例では、「V」の文字)を表示させる。

【2420】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示02TM300を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第1カウント部が第2変化態様であり、第2カウント部、第3カウント部、及び到達部が初期態様で表示されている。

【2421】

CPU103が小当り遊技状態を終了させるタイミングで、小当り終了処理(図22-24参照)において、大当り発生カウント値が1から2に更新されている。

【2422】

次いで、図 2 2 - 5 6 (2 1) に示すように、CPU 1 0 3 が小当り遊技状態を終了させ、大当り遊技状態を開始させた後のタイミング（図 2 2 - 5 3 に示す T 2 1 のタイミング）で、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当りカウント表示 0 2 T M 3 0 0 を画像表示装置 5 の画面中央部に移動させるとともに、第 2 カウント部に対して V 変化演出を実行し、第 2 カウント部を初期態様（「V」の白文字）から第 1 変化態様（「V」の赤文字）に変化させる。

【 2 4 2 3 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 3」の文字）を表示させ、画像表示装置 5 の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 0 1 8 0 0」の文字）を表示させる。

10

【 2 4 2 4 】

次いで、図 2 2 - 5 6 (2 2) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 カウント部に対して WIN 変化演出を実行し、第 2 カウント部を第 1 変化態様（「V」の赤文字）から第 2 変化態様（「WIN」の赤文字）に変化させる（図 2 2 - 5 3 に示す T 2 2 のタイミング）。

【 2 4 2 5 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 0 1 8 3 0」の文字）を表示させる。

20

【 2 4 2 6 】

次いで、図 2 2 - 5 6 (2 3) に示すように、CPU 1 0 3 が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図 2 2 - 5 3 に示す T 2 3 のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、必要大当り回数報知演出を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示（「超高速 HYPER RUSH まであと 1 回」の文字）を表示させる。

【 2 4 2 7 】

次いで、図 2 2 - 5 6 (2 4) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、必要大当り回数報知演出を終了させ、画像表示装置 5 の画面全体から必要大当り回数表示を消去させるとともに、画像表示装置 5 の画面全体に演出モード突入画像（本例では、「ドリーム RUSH」の文字を含む画像）を表示させる。

30

【 2 4 2 8 】

このように、初当り時に「図柄 1 0 R b 時短大当り」が発生した場合、[1 回目の大当り] 中に、大当りカウント表示の第 1 カウント部に対して 1 段目演出が実行され、当該大当り遊技状態終了後に b 時短状態（[無敵 RUSH]）に制御されることを報知する特別報知演出が実行され、1 回目の大当り後に制御された b 時短状態中に発生した [2 回目の大当り]（時短小当り経由 1 0 R a 時短大当り）中に、大当りカウント表示の第 2 カウント部に対して 2 段目演出（V 変化演出、WIN 演出）が実行されている。

40

【 2 4 2 9 】

[1 回目の大当り] において特別報知演出が実行されることによって、大当りカウント表示に対して 2 段目演出まで実行されること、即ち、大当り発生カウント値がモード切替判定値に到達するまで残り 1 になることが実質的に確定していることを報知することができる。遊技者に、当該「図柄 1 0 R b 時短大当り」に対する特別感を与えることができる。

【 2 4 3 0 】

このように、初当り時に「図柄 1 0 R b 時短大当り」が発生した場合、遊技者が大当りカウント表示において目指すべき値（モード切替判定値の 3）の過半数（2 / 3）をクリアすることができるので、初当り時の他の大当り種別よりも「図柄 1 0 R b 時短大当り」の特別感が向上する。

50

【2431】

上記の実施形態では、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合、[1回目の大当り]中に、大当りカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出(V変化演出、WIN演出)が実行され、1回目の大当り後に制御されたb時短状態中に発生した[2回目の大当り](時短小当り経由10Ra時短大当り)中に、大当りカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出(V変化演出、WIN演出)が実行される例を示した。

【2432】

しかしながら、このような形態に限らず、[1回目の大当り]中に、大当りカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出が実行され、1回目の大当り後に制御されたb時短状態中に発生した[2回目の大当り](時短小当り経由10Ra時短大当り)中とは異なるタイミングで、大当りカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出(V変化演出、WIN演出)が実行されてもよい。

【2433】

大当りカウント表示に対して2段目演出が実行される実行タイミングの一例として、以下に(1)～(3)を示す。

(1) [1回目大当り]中の大当りラウンド期間(例えば、1段目演出の直後のタイミング)

(2) [1回目大当り]中の大当りエンディング期間

(3) [1回目大当り]後のb時短状態に制御されている期間(例えば、b時短1変動目)

【2434】

例えば、上述した(1)の場合、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合、[1回目の大当り]中に、大当りカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出が実行された後に、大当りカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出が実行されてもよい。

【2435】

即ち、大当り後にb時短状態に制御される「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合、実質的に次回の大当りも確定している状態であるので、実際には[2回目の大当り]が発生していないものの、[1回目の大当り]の時点で、大当りカウント表示に対して1段目演出とともに、2段目演出が実行されてもよい。

【2436】

[大当り発生カウント値=3となる大当りが発生した場合の演出例]

大当り発生カウント値=2の状態[ドリームRUSH]に制御されているときに、大当り発生カウント値=3となる「時短小当り経由10Ra時短大当り」の大当りが発生した場合の演出例に関して、図22-57～図22-59を用いて説明する。

【2437】

図22-57は、大当り発生カウント値=2の状態[ドリームRUSH]に制御されているときに、大当り発生カウント値=3となる「時短小当り経由10Ra時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図22-58及び図22-59は、大当り発生カウント値=2の状態[ドリームRUSH]に制御されているときに、大当り発生カウント値=3となる「時短小当り経由10Ra時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【2438】

本例では、大当り発生カウント値=2の状態[ドリームRUSH]に制御されているときに、表示結果が「時短小当り」(「時短小当り経由10Ra時短大当り」)、変動パターンが「スーパーリーチA時短小当り」となる第2特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいてV入賞が発生し、大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態で大当り発生カウント値が3(モード切替判定値)になったものとする。また、大当り発生カウント値=2の状態に対応した大当りカウント表示が表示されているものとする。

【2439】

先ず、図22-58(1)に示すように、大当たり発生カウント値=2、且つ、演出モードが[ドリームRUSH]に制御されている状態で、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させたタイミング(図22-57に示すT1のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて第1飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TMO3Eに、通常態様のアクティブ表示02TMO3を表示させる。

【2440】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に大当たりカウント表示02TM300を表示させる。このときの大当たりカウント表示は、第1カウント部及び第2カウント部が第2変化態様であり、第3カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

10

【2441】

次いで、図22-58(2)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング(図22-57に示すT2のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに第1飾り図柄(本例では、「7」)を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、第1飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、第1飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

20

【2442】

次いで、図22-58(3)に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング(図22-57に示すT3のタイミング)で、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、「BOMBチャレンジ」の文字と、岩を模した画像とを表示させる。

【2443】

このとき、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rで実行されていた第1飾り図柄の変動表示を縮小した態様の縮小第1飾り図柄の変動表示を、画像表示装置5の画面左上部で実行させている。

30

【2444】

このとき、演出制御用CPU120は、変動中演出判定処理(図22-47参照)において、大当たりカウント表示を消去することと判定されたことに基づいて、画像表示装置5の画面左部から大当たりカウント表示02TM300を消去させる。

【2445】

次いで、図22-58(4)に示すように、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に、「岩を爆発させて大当たりをGET!!」の文字と、岩を模した画像とを表示させる(図22-57に示すT4のタイミング)。

【2446】

40

次いで、図22-58(5)に示すように、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に、爆弾を投げるアクションを行う味方キャラクタを表示させる(図22-57に示すT5のタイミング)。

【2447】

次いで、図22-58(6)に示すように、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に、爆弾が爆発したことを模した画像を表示させる(図22-57に示すT6のタイミング)。

【2448】

次いで、図22-58(7)に示すように、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出の成功演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、味方キャラクタがチャレンジに成

50

功したことを示す画像（本例では、「成功」の文字、及びピースサインをする味方キャラクタ）を表示させる（図22-57に示すT7のタイミング）。

【2449】

次いで、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミング（図22-57に示すT8のタイミング）で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に、味方キャラクタがチャレンジに成功したことを示す画像を表示させた状態で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「時短小当り」となることを示す第1飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続して実行している。

【2450】

次いで、図22-58（8）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「時短小当り」であることを示す確定第1飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。

【2451】

次いで、図22-59（9）及び（10）に示す内容は、前述した図22-56（18）及び（19）に示した内容と同様であるので、説明を省略する。

【2452】

次いで、図22-59（11）に示すように、小当り遊技中のV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されたタイミング（図22-57に示すT11のタイミング）で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に大当り発生表示（本例では、「V」の文字）を表示させる。このとき、CPU103が小当り終了処理（図22-24参照）において大当り発生カウント値を2から3に更新されていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に「3連続勝利！！」の文字を表示させる。

【2453】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示02TM300を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第1カウント部及び第2カウント部が第2変化態様であり、第3カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

【2454】

次いで、図22-59（12）に示すように、CPU103が小当り遊技状態を終了させ、大当り遊技状態を開始させた後のタイミング（図22-57に示すT12のタイミング）で、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示02TM300を画像表示装置5の画面中央部に移動させるとともに、第3カウント部に対してV変化演出を実行し、第3カウント部を初期態様（「V」の白文字）から第1変化態様（「V」の赤文字）に変化させる。

【2455】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03300」の文字）を表示させる。

【2456】

次いで、図22-59（13）に示すように、演出制御用CPU120は、第3カウント部に対してWIN変化演出を実行し、第3カウント部を第1変化態様（「V」の赤文字）から第2変化態様（「WIN」の赤文字）に変化させる（図22-57に示すT13のタイミング）。

10

20

30

40

50

【2457】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03330」の文字）を表示させる。

【2458】

次いで、図22-59（14）に示すように、演出制御用CPU120は、到達部に対して到達部変化演出を実行し、到達部を初期態様（「PREMIUM FEVER」の白文字）から変化態様（「PREMIUM FEVER」の赤文字）に変化させる（図22-57に示すT14のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部と画面右部に2種類の味方キャラクタを表示させる。

10

【2459】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03360」の文字）を表示させる。

【2460】

次いで、図22-59（15）に示すように、演出制御用CPU120は、大当たりカウント表示02TM300を消去させる（図22-57に示すT15のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に、当該大当たりが大当たり発生カウント値 $\geq$ モード切替判定値（3）であることを報知する到達大当たり表示（本例では、「PREMIUM FEVER」の文字）を表示させる。

20

【2461】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 4」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03450」の文字）を表示させる。

【2462】

次いで、図22-56（16）に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図22-57に示すT16のタイミング）で、大当たり終了指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に、「超高速HYPER RUSH」が開始すること（「突入変動」が開始すること）を報知する「READY」の文字を表示させる。

30

【2463】

〔通常小当たりが発生した場合の演出例〕

大当たり発生カウント値＝2の状態［ドリームRUSH］に制御されているときに、「通常小当たり」の小当たりが発生し、この小当たりにおいてV入賞させることができなかった場合の演出例に関して、図22-60～図22-62を用いて説明する。

【2464】

図22-60は、大当たり発生カウント値＝2の状態［ドリームRUSH］に制御されているときに、「通常小当たり」の小当たりが発生し、この小当たりにおいてV入賞させることができなかった場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図22-61及び図22-62は、大当たり発生カウント値＝2の状態［ドリームRUSH］に制御されているときに、「通常小当たり」の小当たりが発生し、この小当たりにおいてV入賞させることができなかった場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

40

【2465】

本例では、大当たり発生カウント値＝2の状態で演出モードが［ドリームRUSH］に制御されているときに、表示結果が「通常小当たり」、変動パターンが「スーパーリーチB通常小当たり」となる第2特別図柄の変動表示が実行され、当該小当たりにおいてV入賞が発生せず、通常状態に制御されたものとする。また、大当たり発生カウント値＝2の状態に対応

50

した大当りカウント表示が表示されているものとする。

【2466】

先ず、図22-61(1)に示すように、大当り発生カウント値=2、且つ、演出モードが「ドリームRUSH」に制御されている状態で、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させたタイミング(図22-60に示すT1のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて第1飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TMO3Eに、通常態様のアクティブ表示02TMO3を表示させる。

【2467】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示02TM300を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第1カウント部及び第2カウント部が第2変化態様であり、第3カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

【2468】

次いで、図22-61(2)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に転落示唆表示02TM400(本例では、「!」を含む三角形のオブジェクトと、「WARNING」の文字とを含む画像)を表示させる(図22-60に示すT2のタイミング)。

【2469】

次いで、図22-61(3)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング(図22-60に示すT3のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部から転落示唆表示02TM400を消去させるとともに、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに第1飾り図柄(本例では、「2」)を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、第1飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、第1飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【2470】

次いで、図22-61(4)に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング(図22-60に示すT4のタイミング)で、演出制御用CPU120は、転落煽り演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rにおいてリーチ状態が成立した状態で、図柄表示エリア5Cに特殊図柄(本例では、「END」の文字の飾り図柄)を仮停止させる。このときの特殊図柄は、透過率が高い表示態様(例えば、50%の透過率)で表示されており、仮停止したことを示唆する表示態様となっている。

【2471】

このとき、演出制御用CPU120は、変動中演出判定処理(図22-47参照)において、大当りカウント表示を消去することに判定されたことに基づいて、画像表示装置5の画面左部から大当りカウント表示02TM300を消去させる。

【2472】

次いで、図22-61(5)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に、「破壊しろ!」の文字と、プッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進表示02TM31Bとを表示させる(図22-60に示すT5のタイミング)。

【2473】

次いで、図22-61(6)に示すように、遊技者によってプッシュボタン31Bの操作が行われたタイミング(図22-60に示すT6のタイミング)で、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5Cにおいて、表示結果が「通常小当り」となることを示す特殊図柄を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の

10

20

30

40

50

変動表示を継続して実行している。

【2474】

次いで、図22-61(7)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミング(図22-60に示すT7のタイミング)で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「通常小当り」であることを示す確定第1飾り図柄の組合せ(本例では、「2[END]2」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「222」)を確定停止させる。

【2475】

次いで、図22-61(8)に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させるタイミング(図22-60に示すT8のタイミング)で、小当り開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体にリザルト画像を表示させる。このリザルト画像は、付与された総賞球数表示(本例では、「TOTAL 03000」)と、味方キャラクタを含む画像である。

【2476】

この小当り遊技状態では、V判定入賞装置87の作動口が、開放回数が1回で開放時間が0.04秒という第1開放パターンで開放するので、V入賞させることは極めて困難であり、本例でも、V入賞が発生しないまま小当り遊技状態が終了してしまったものとする。

【2477】

次いで、図22-62(9)に示す内容は、図22-49(5)に示す内容と同様であるので、説明を省略する。

【2478】

〔発射間隔と保留消化速度〕

本実施形態では、遊技者が打球操作ハンドル30の操作を行うことによって、打球発射装置から遊技球が発射されて遊技領域に打込むことが可能である。そして、この遊技領域に打込まれた遊技球が、始動入賞口に進入(入賞)することによって、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る。また、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。

【2479】

そのため、時間あたりの打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれる遊技球の数が多ければ多いほど、遊技球の始動入賞口への入賞の機会が増加し、大当り(小当り)となるか否か等の抽選が行われる機会も増加するので、遊技者にとってより一層有利な状態での遊技を提供することができる。

【2480】

しかしながら、パチンコ遊技機では、60秒間に101個以上の遊技球を打球発射装置から発射させることを禁止にしている。即ち、60秒間に100個までの遊技球を打球発射装置から発射させることが可能である。遊技領域に打込まれる遊技球の数を最も多くするには、60秒間に100個の遊技球を打球発射装置から発射させる構成を採用することとなる。この構成を採用した場合、遊技球の発射間隔は遊技球1個あたり0.6秒(秒/個)となる。

【2481】

また、遊技球を遊技領域に打込むことによって、始動入賞を発生させるためには、遊技球を始動入賞口に進入させる必要がある。本パチンコ遊技機は、閉鎖状態と開放状態とに変化する可能な始動入賞口(例えば、第2始動入賞口)を形成する入賞球装置(例えば、可変入賞球装置)を備える構成であるので、第2始動入賞口に遊技球を進入させる場合、以下に示す(1)～(3)のステップを踏む必要がある。

(1) 通過ゲートを通過→普通図柄の抽選

10

20

30

40

50

(2) 普通図柄の表示結果が「普図当り」→可変入賞球装置を開放状態

(3) 開放状態となった可変入賞球装置への進入

さらに、(X) 遊技盤2の表面には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おり、(Y) 遊技球がいずれの入賞口にも進入しなかった場合、遊技領域の最下方に設けられているアウト口に取り込まれるので、発射された全ての遊技球が(1)～(3)のステップをクリアして始動入賞口に進入することは、実質的に不可能である。

【2482】

そのため、遊技球1個あたりの発射間隔を0.6秒とした場合、上述した(X)及び(Y)、並びに、(1)～(4)のステップを考慮すると、遊技球の始動入賞口への進入間隔(以下、適宜「入賞間隔」と称する。)は $0.6 + \alpha$ ($\alpha > 0$)秒となる。

10

【2483】

また、本実施形態では、現在実行されている変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する特別図柄の保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)がある場合、特別図柄の変動表示が実行される期間(変動表示期間)と、この変動表示に対応した図柄確定期間とが経過したタイミングで、次の保留記憶の変動表示が開始される。以下では、このように、変動表示期間と図柄確定期間とを合わせた期間であって、次の保留記憶が開始されるまでの期間を適宜「保留消化期間」と称する。

【2484】

<発射間隔と保留消化期間の関係テーブル>

20

図22-63は、本実施形態における発射間隔と保留消化期間の関係テーブルを示す説明図である。図22-63では、発射間隔と、入賞間隔(以下、適宜[Int01]と称する。)と、変動表示期間と、図柄確定期間と、保留消化期間(以下、適宜[Int02]と称する。)と、[Int01]と[Int02]の関係との関係を示している。本例では、遊技者が打球操作ハンドル30の操作を行うことによって、打球発射装置から60秒間に100個の遊技球が発射されて右遊技領域に打込まれ、発射された遊技球のうちいずれかの遊技球が第2始動入賞口に入賞する場合について説明する。

【2485】

(A) 変動表示期間<0.2秒の場合)

図22-63(A)に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が極端に短い(0.2秒より短い)変動パターン(変動表示期間:0.05秒)が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が0.6秒であり、[Int01]入賞間隔が $0.6 + \alpha$ 秒であり、変動表示期間が0.05秒であり、図柄確定期間が0.5秒であり、[Int02]保留消化期間が0.55秒である。また、[Int01]と[Int02]の関係は、[Int01] > [Int02]である。

30

【2486】

(A)の場合の保留記憶数を示すタイムチャート)

図22-64は、(A)の場合における、[Int01]入賞間隔と、[Int02]保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【2487】

40

本例では、入賞間隔の $0.6 + \alpha$ 秒における「 α 」の値は、各入賞間隔に対して固有の値であるものとする。例えば、図22-64に示す1回目の始動入賞に対応した入賞間隔の α の値は0.5秒であり、その次の始動入賞に対応した入賞間隔の α の値は1.3秒である。図22-65及び図22-66に関しても同様である。

【2488】

図22-64に示すように、(A)の場合、即ち、[Int01] > [Int02]である場合には、入賞間隔($0.6 + \alpha$ 秒)よりも保留消化期間(0.55秒)の方が短くなっているので、新たな始動入賞が発生する前に保留消化期間が終了している。そのため、第2保留記憶数は、始動入賞が発生したタイミングだけ「1」となるものの、それ以外の期間では「0」である。

50

【2489】

((B) 変動表示期間 = 0.2 秒の場合)

図22-63 (B) に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が適度に短い変動パターン (変動表示期間: 0.2 秒) が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が0.6秒であり、[Int01] 入賞間隔が $0.6 + \alpha$ 秒であり、変動表示期間が0.2秒であり、図柄確定期間が0.5秒であり、[Int02] 保留消化期間が0.7秒である。また、[Int01] と [Int02] の関係は、 $[Int01] \leq [Int02]$ である。

【2490】

((B) の場合の保留記憶数を示すタイムチャート)

図22-65は、(B) の場合における、[Int01] 入賞間隔と、[Int02] 保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【2491】

図22-65に示すように、(B) の場合、即ち、 $[Int01] \leq [Int02]$ である場合には、保留消化期間 (0.55秒) よりも入賞間隔 ($0.6 + \alpha$ 秒) の方が短くなっているため、保留消化期間が終了する前に新たな始動入賞が発生している。そのため、第2保留記憶数は時間が経過するとともに増加している (第2保留記憶数が最大で「4」)。

【2492】

((C) 変動表示期間 > 0.2 秒の場合)

第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が長い (0.2秒より長い) 変動パターン (変動表示期間: 1秒) が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が0.6秒であり、[Int01] 入賞間隔が $0.6 + \alpha$ 秒であり、変動表示期間が1秒であり、図柄確定期間が0.5秒であり、[Int02] 保留消化期間が1.5秒である。また、[Int01] と [Int02] の関係は、 $[Int01] < [Int02]$ である。

【2493】

((C) の場合の保留記憶数を示すタイムチャート)

図22-66は、(C) の場合における、[Int01] 入賞間隔と、[Int02] 保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【2494】

図22-66に示すように、(C) の場合、即ち、 $[Int01] < [Int02]$ である場合には、保留消化期間 (1.5秒) よりも入賞間隔 ($0.6 + \alpha$ 秒) の方が短くなっているため、保留消化期間が終了する前に新たな始動入賞が発生している。そのため、第2保留記憶数は時間が経過するとともに増加している (第2保留記憶数が最大で「4」)。

【2495】

図22-64に示したように、変動表示期間が極端に短い (0.2秒より短い) 変動パターン (変動表示期間: 0.05秒) が主に選択される構成が採用された場合、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現できるものの、第2保留記憶を貯めることができないので、実行前の可変表示 (実行が保留されている可変表示) における大当たり期待度を予告する先読み予告演出等を実行することができず、先読み予告演出の点で興趣の低下を招いてしまう。

【2496】

また、図22-66に示したように、変動表示期間が長い変動パターン (変動表示期間: 1秒) が主に選択される構成が採用された場合、第2保留記憶を貯めることが可能であるので、実行前の可変表示における先読み予告演出等を実行することができるものの、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現することができず、保留記憶の消化スピードの点で興趣の低下を招いてしまう。

【2497】

10

20

30

40

50

一方で、図 22-65 に示したように、変動表示期間が適度に短い変動パターン（変動表示期間：0.2 秒）が主に選択される構成が採用された場合、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現しながら、第 2 保留記憶を貯めることが可能であるので、実行前の可変表示における先読み予告演出等を実行することができ、先読み予告演出の点と保留記憶の消化スピードの点で興趣を向上させることができる。

【2498】

このように、60 秒間に 100 個までの遊技球を打球発射装置から発射させることが可能なパチンコ遊技機において、本実施形態のように、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、変動表示期間が 0.2 秒であり、図柄確定期間が 0.5 秒である「超高速はずれ」の変動パターンが実行される割合が高い構成を採用することによって、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現しながら、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における先読み予告演出等を実行することが可能なパチンコ遊技機を実現することができる。

【2499】

（効果 02-1）

図 22-15 及び図 22-16、並びに、図 22-18 及び図 22-19 に示したように、時短状態において、大当り発生カウント値がモード切替判定値に達したとき（大当り発生カウント値＝3）に、変動表示期間が図柄確定停止期間 0.5 秒より短い「超高速はずれ（0.2 秒）」の変動パターンの変動表示が実行される割合は、大当り発生カウント値がモード切替判定値に達していないとき（大当り発生カウント値＝1、2）に、変動表示期間が図柄確定停止期間 0.5 秒より短い「超高速はずれ（0.2 秒）」の変動パターンの変動表示が実行される割合より高い。

【2500】

また、図 22-51、図 22-55、図 22-56、図 22-58、及び図 22-59 に示したように、大当り発生カウント値とモード切替判定値との関係に関する大当りカウント表示 02TM300、必要大当り回数表示（「超高速HYPER RUSH まであと X 回」）を画像表示装置 5 に表示している。

【2501】

このような遊技機によれば、大当り発生カウント値がモード切替判定値に達したときに、モード切替判定値に達していないときよりも変動表示期間が所定期間（図柄確定停止期間 0.5 秒）よりも短くなる割合が高くなるため、時短状態において変動表示が実行される頻度が高められ、遊技者にとってさらに有利な状態となる。従って、遊技者は、時短状態に制御される場合、大当り遊技状態に何回制御されるかに高い関心を持つことになり、大当り遊技状態を連続させるように意欲を持って遊技を行うことになる。また、このような変動表示の制御が行われることを前提として、大当り発生カウント値とモード切替判定値との関係に関する大当りカウント表示 02TM300 や必要大当り回数表示が表示されることにより、遊技者の関心に沿った演出情報が提供され、時短状態に制御されたときの興趣を一層向上させることができる。

【2502】

（効果 02-2）

図 22-1（1）及び図 22-3（A1）に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が偶数図柄となったことに基づいて「図柄 3R 通常大当り」に制御された場合、3R 大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行することなく低ベース状態に制御され、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が 7 以外の奇数図柄となったことに基づいて「図柄 10R a 時短大当り」に制御された場合、10R 大当り遊技状態の終了後に a 時短状態に制御され、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が 7 の奇数図柄となったことに基づいて「図柄 10R b 時短大当り」に制御された場合、10R 大当り遊技状態の終了後に b 時短状態に制御可能される。

【2503】

このような遊技機によれば、通常状態に制御されているときに実行された変動表示に基づいて、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されない場合と、時短状態に制御される場合とがあり、さらに、時短状態に制御される場合には、a時短状態に制御されるときと、b時短状態に制御されるときとがあるため、通常状態において実行される変動表示の表示結果に遊技者を注目させることができる。

【2504】

(効果02-3)

図22-51～図22-52、及び、図22-54～図22-56に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が奇数図柄(「555」、「777」等)となったことに基づいて10R大当りに制御される場合、大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様を少なくとも1段階変化させている。

【2505】

このような遊技機によれば、大当り発生カウント値と大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様とが関連していることから、遊技者は大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様に注目することになり、通常状態で実行された変動表示の表示結果に基づいて大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様に変化することから、通常状態で実行される変動表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【2506】

(効果02-4)

図22-54～図22-56に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7の奇数図柄(「777」)となったことに基づいて10R大当りに制御される場合、大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様を1段階変化させており、b時短状態で実行された変動表示に基づく次の大当り遊技状態中にもう1段階変化させている。

【2507】

このような遊技機によれば、大当り遊技状態終了後の遊技者にとっての有利度と大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様に変化するときの段階数とが関連付けられることにより、大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様変化に対する関心を一層高めることができる。

【2508】

(効果02-5)

図22-54～図22-56に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7の奇数図柄(「777」)となったことに基づいて10R大当りに制御される場合、初当りの10ラウンド分の賞球(1500個)と、実質的に確定している次回大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)との合計3000個の賞球が付与されることを示唆する3000報知演出が実行されている。

【2509】

このような遊技機によれば、通常状態で実行された変動表示に基づいて大当り遊技状態に制御されたときに、その大当り遊技状態で付与される1500個の賞球と、その大当り遊技状態の終了後に制御されるb時短状態で実行される変動表示に基づく大当り遊技状態で付与される1500個の賞球との合計3000個の賞球が付与されることが示唆されるため、b時短状態に制御される前に遊技者の期待感を増大させることができる。

【2510】

(効果02-6)

図22-4(A1)に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7の奇数図柄揃い(「図柄10Rb時短大当り」)となったことに基づいて10R大当りに制御された場合、大当り遊技状態の後のb時短状態[無敵RUSH]において実行された第1特別図柄の変動表示に対応して実行された装飾識別情

10

20

30

40

50

報の可変表示の表示結果が7以外の奇数図柄揃い（「3 3 3」等）（「図柄3 R b時短大当り」）となったことに基づいて3 R大当り遊技状態に制御されたときに、大当り遊技状態の終了後にb時短状態〔無敵RUSH〕を継続させている。

【2511】

このような遊技機によれば、せっかくb時短状態に制御されたにもかかわらず、第1特別図柄の変動表示が実行されてしまったことによって、b時短状態が終了してしまうことを防止して、遊技者に不満を与えないようにすることができる。特に、b時短状態に制御されたにもかかわらず第1特別図柄の変動表示が実行され、これに基づいて大当り遊技状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、b時短状態に制御可能とすることで、特別図柄の種類によらず大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。

10

【2512】

（効果02-7）

図22-4（A1）に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が「図柄10 R b時短大当り」となったことに基づいて10 R大当りに制御された場合、大当り遊技状態の後のb時短状態〔無敵RUSH〕において実行された第1特別図柄の変動表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が7の奇数図柄揃い（「7 7 7」等）（「図柄10 R a時短大当り」）となったことに基づいて10 R大当り遊技状態に制御されたときに、通常小当りが発生してV入賞しなかった場合に通常状態に制御されるa時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されている。

20

【2513】

このような遊技機によれば、b時短状態に制御されたにもかかわらず第1特別図柄の変動表示が実行され、「図柄10 R a時短大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、a時短状態に制御させることで、特別図柄の種類によらず大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。なお、このような事態が発生したときに、少なくともb時短状態には制御されないようにすることで、遊技者が過度に有利になってしまうことを防止することができる。

【2514】

（効果02-8）

図22-55～図22-56に示したように、大当り発生カウント値に応じて、第2カウント部に表示される情報（「V」の文字、「WIN」の文字）>第1カウント部に表示される情報（「V」の文字、「WIN」の文字）の順で表示サイズが大きく強調されて表示されている。また、大当り発生カウント値に応じて、第2カウント部>第1カウント部の順で発光輝度を高くすることが可能であり、点滅間隔も短くすることが可能である（不図示）。

30

【2515】

このような遊技機によれば、大当りカウント表示の態様によって大当り発生カウント値がモード切替判定値に達するまでの残り回数を示唆することができ、大当りカウント表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

40

【2516】

（効果02-9）

図22-18及び図22-19に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されているときに、表示結果が「はずれ」（はずれ図柄）となる変動表示であって、変動表示期間が、図柄確定停止期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示を実行することが可能である。

【2517】

また、図22-19に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されているときに実行される、表示結果が「はずれ」となる変動表示のうち、少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択さ

50

れる割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い。

【2518】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」（小当たり経由大当たりも含む）とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。

【2519】

（効果02-10）

図22-15及び図22-16に示したように、a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されているときに参照される変動パターンテーブルにおいて、「超高速はずれ（0.2秒）」の変動パターンに対応する乱数が含まれていない。

【2520】

このような遊技機によれば、a時短状態のうち〔ドリームRUSH〕と〔超高速HYPER RUSH〕とを変動表示期間の相違により特徴づけることが可能であり、大当たり遊技状態が連続して発生することを遊技者に重視させるとともに、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕の特殊性を遊技者に実感させることができる。

【2521】

（効果02-11）

図22-17（1）に示したように、a時短状態〔超高速RUSH〕に初めて制御されたときの1回目の変動表示において、表示結果が「はずれ」となる場合に、変動表示期間が30.2秒である「突入変動はずれ（突入演出+超高速はずれ）」の変動パターンの変動表示が実行される。

【2522】

図22-18（1）及び図22-19（1）に示したように、「突入変動はずれ（突入演出+超高速はずれ）」の変動パターン（30.2秒）は、継続してa時短状態〔超高速RUSH〕に制御されたときの変動表示において、表示結果が「はずれ」となる場合に実行されるいずれの変動パターン（「擬似変動はずれ」（2.8秒）、「超高速はずれ」（0.2秒）、「スーパーリーチCはずれ」（10秒）、「スーパーリーチBはずれ」（20秒）、のいずれの変動パターン）よりも長い変動表示期間である。

【2523】

図22-7～図22-10に示したように、「突入変動はずれ（突入演出+超高速はずれ）」の変動パターンの変動表示では、加速擬似変動演出やモード開始示唆演出が実行されている。

【2524】

このような遊技機によれば、「超高速はずれ」（0.2秒）の変動パターンよりも長い変動表示期間が確保されている「突入変動はずれ」（30.2秒）によって、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に突入したことを遊技者に示唆することができる。

【2525】

（効果02-12）

図22-17（1）、図22-18（1）、及び図22-19（1）に示したように、「突入変動はずれ」（30.2秒）の変動パターンは、変動開始～30秒経過するまでの第1期間において、加速擬似変動演出やモード開始示唆演出が実行されており、この第1期間から0.7秒経過するまでの第2期間において、実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示期間（0.2秒）と図柄確定停止期間（0.5秒）とが設けられている。

【2526】

また、図22-28（2）～（5）、及び、図22-9（18）～図22-10（21）に示したように、第2期間における実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示は、「超高速はずれ」（0.2秒）の変動パターンと共通の演出態様となっている。

10

20

30

40

50

【2527】

このような遊技機によれば、「突入変動はずれ」の変動パターンによって、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に突入したことを遊技者に示唆するとともに、実際の変動表示期間は「超高速はずれ」の変動パターンほど短くないにもかかわらず、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に突入して1回目の変動表示から変動表示期間が極めて短くなっていることを実感させることができる。

【2528】

(効果02-13)

図22-6に示したように、単位擬似変動表示期間を、7.5秒、3.5秒、2秒、1秒、0.7秒、0.5秒、0.3秒と、徐々に短くする加速擬似変動演出が実行されており、図22-7～図22-10に示したように、「突入変動はずれ」(30.2秒)の変動パターンでは、変動開始～30秒経過するまでの第1期間において、加速擬似変動演出の実行後にモード開始報知演出が実行されている。

10

【2529】

このような遊技機によれば、「突入変動はずれ」(30.2秒)の変動パターンの変動開始～30秒経過するまでの第1期間を有効に利用して、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に移行したときに変動表示期間が短くなることを認識させるとともに、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に対応した演出モードに移行することを報知することができる。

【2530】

20

(効果02-14)

図22-34及び図22-35に示したように、図柄表示エリア5L, 5C, 5Rを含む画面中央領域において、実行されている変動表示に対応する飾り図柄を用いる(確定停止していない飾り図柄に「HOLD」の文字を含む固定アイコンを重畳表示させる)第1先読み演出が実行されている。

【2531】

また、図22-36及び図22-37に示したように、第2先読み画像(画像表示装置5の図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて、停止表示した表示結果が「時短小当り」となることを示す擬似第3飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)の一部を含む画像)を表示させる第2先読み演出が実行されている。

30

【2532】

図22-42(1)及び(2)に示したように、表示結果が「はずれ」の場合、第1先読み演出の実行割合は10%であり、第2先読み演出の実行割合は5%である。また、表示結果が「時短小当り」の場合、第1先読み演出の実行割合は30%であり、第2先読み演出の実行割合は20%である。このように、第1先読み演出の方が第2先読み演出より実行割合が高くなっている。

【2533】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」(小当り經由大当り)とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、比較的高い割合で実行される第1示唆演出は、飾り図柄を用いた演出であって、遊技者が注目し易い図柄表示エリアにおいて実行されることから、a時短状態[超高速HYPER RUSH]における変動表示期間の短さを実感させつつ大当り遊技状態に制御される期待感を高めることができる。

40

【2534】

(効果02-15)

先読み予告演出のうち図柄巨大化演出の方が、保留先読み予告演出よりも実行割合が高くなっている(不図示)。また、第1先読み演出と図柄巨大化演出の実行割合の合算値(割合)が、第2先読み演出と保留先読み予告演出の実行割合の合算値よりも高くなってい

50

る（不図示）。このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における変動表示期間の短さを実感させることができる。

【2535】

（効果02-16）

図22-28に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、第3飾り図柄の変動表示は、画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、画面の奥から手前に向かう態様（第3飾り図柄が拡大表示された後に縮小表示される態様）であり、「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに、

（1）直前に実行された変動表示に対応して停止された第3飾り図柄よりもサイズが大きく且つ透過度が高い態様で表示（拡大表示）され、

（2）直前に実行された変動表示に対応して停止された第3飾り図柄よりもサイズが小さく且つ透過度が高い態様で表示（縮小表示）され

（3）直前に実行された変動表示に対応して停止された第3飾り図柄とサイズが同じ且つ透過度も同じ態様で表示される（停止表示）。

【2536】

このような遊技機によれば、表示結果が「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに、遊技者が注目している範囲内に第3飾り図柄が表示されている期間を長くすることができるとともに、遊技者が注目している範囲内で第3飾り図柄の透過度が変化するため、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における可変表示の高速性をより強く感じさせることができる。

【2537】

（効果02-17）

図22-28に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、第3飾り図柄の変動表示は、画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、画面の奥から手前に向かう態様（第3飾り図柄が拡大表示された後に縮小表示される態様）であり、「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに第3飾り図柄の組合せとして、

前述した（1）のとき、直前の変動表示に対応する第3飾り図柄の組合せ、

前述した（2）のとき、当該変動表示に対応する第3飾り図柄の組合せ、

前述した（3）のとき、当該変動表示に対応する第3飾り図柄の組合せ、が表示されている。

【2538】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」（小当たり経由大当たり）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、先に実行された「超高速はずれ」の変動表示に使用された第3飾り図柄の少なくとも一部が、後に実行される「超高速はずれ」の変動表示にも使用されることにより、「超高速はずれ」の変動表示によるスピード感を実感させつつ、「超高速はずれ」の変動表示にともなって提示される演出情報が過多となり遊技者が煩雑さを感じてしまうことを防止するようにしている。

【2539】

（効果02-18）

図22-28に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されているときに、図柄表示エリアに表示される第3飾り図柄は、数字図柄と、数字図柄の背景側に付加され、数字図柄の輪郭に対応した台座図柄と、数字図柄の背景側であって台座図柄の手前側に付加され、画面全体に表示される放射状の光線エフェクト表示とによって構成されている。一方で、図22-26に示したように、a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されているときに、第1飾り図柄は、数字図柄のみで構成されている。

【2540】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において飾り

図柄がより強調されることにより、変動表示期間が短い状況下で飾り図柄を認識し易くするとともに、飾り図柄が変動表示を行う際のスピード感を際立たせることができる。

【2541】

(効果02-19)

図22-18(1)に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、保留記憶数が0である場合に、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンよりも変動表示期間が長い「擬似変動はずれ」(2.8秒)の変動パターンを選択することが可能である。

【2542】

また、図22-11、並びに、図22-12及び図22-13に示したように、「擬似変動はずれ」(2.8秒)の変動パターンの変動表示が実行されるとき、[変動表示相当期間0.2秒+図柄確定停止相当期間0.5秒=0.7秒]の周期となる単位擬似変動(飾り図柄の仮停止及び再変動)を4回実行する等速擬似変動演出が実行されている。

【2543】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」(小当たり経由大当たり)とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、保留記憶数が0の場合は、変動表示期間が長い「擬似変動はずれ」の変動パターンの変動表示が実行されることにより、変動表示が実行されていない状況となることをできるだけ回避するとともに、あたかも複数回の変動表示が実行されているかのように遊技者に見せることで、a時短状態[超高速HYPER RUSH]におけるスピード感を損なわせないようにしている。

【2544】

(効果02-20)

図22-18(1)に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、保留記憶数が0である場合に、「擬似変動はずれ」(2.8秒)の変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高くなっている。

【2545】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]における変動表示の実行頻度とスピード感をできるだけ損なわせないようにすることができる。

【2546】

(効果02-21)

図22-15に示したように、a時短状態[ドリームRUSH]に制御されているときに、保留記憶数が0である場合に、「擬似変動はずれ」(2.8秒)の変動パターンは選択されず、「ロング変動はずれ」(10秒)の変動パターンを選択可能である。

【2547】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]における「擬似変動はずれ」(2.8秒)の変動パターンの特徴を明確にすることができるとともに、a時短状態[ドリームRUSH]に制御されているときも、変動表示が実行されていない状況をできるだけ回避することができる。

【2548】

(効果02-22)

図22-27に示したように、第1ロゴ表示を変化させる第1ロゴ周期変化演出と、第2ロゴ表示を変化させる第2ロゴ周期変化演出とが実行可能であり、第2ロゴ周期変化演出における変化周期(0.5s)は、第1ロゴ周期変化演出における変化周期(5s)よりも短い。

【2549】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されて

10

20

30

40

50

いる期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」（小当たり経由大当たり）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行される割合が高い a 時短状態〔超高速 H Y P E R R U S H〕において、第 2 ロゴ表示の態様が変化する頻度が高いことにより、a 時短状態〔超高速 H Y P E R R U S H〕における変動表示期間の短さを強調することができる。

【 2 5 5 0 】

（効果 0 2 - 2 3）

図 2 2 - 2 7 に示したように、第 1 ロゴ表示を変化させる第 1 ロゴ周期変化演出と、第 2 ロゴ表示を変化させる第 2 ロゴ周期変化演出とが実行可能であり、第 1 ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様が変化しており、第 2 ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様が変化している。

【 2 5 5 1 】

このような遊技機によれば、第 1 ロゴ表示によって、a 時短状態〔ドリーム R U S H〕に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技球を発射すべき領域が右遊技領域であることを報知することが可能となり、また、第 2 ロゴ表示によって、a 時短状態〔超高速 H Y P E R R U S H〕に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技球を発射すべき領域が右遊技領域であることを報知することが可能となる。

【 2 5 5 2 】

（効果 0 2 - 2 4）

a 時短状態〔ドリーム R U S H〕に制御されているときに、第 2 始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置 5 の画面右上部に第 1 システム表示を表示可能である。第 1 システム表示は、「右打ち」の文字と、第 2 始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画画像である。

【 2 5 5 3 】

また、a 時短状態〔超高速 H Y P E R R U S H〕に制御されているときに、第 2 始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置 5 の画面右上部に第 2 システム表示を表示可能である。第 2 システム表示は、「右打ち」の文字と、第 2 始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画画像である。

【 2 5 5 4 】

第 2 システム表示における矢印の移動周期は 0 . 3 秒であり、第 1 システム表示における矢印の移動周期は 3 秒である（不図示）。

【 2 5 5 5 】

このような遊技機によれば、第 1 システム表示や第 2 システム表示によって、遊技者が遊技球を発射すべき領域を報知するとともに、a 時短状態〔超高速 H Y P E R R U S H〕における可変表示期間の短さをより強調することができる。

【 2 5 5 6 】

（効果 0 2 - 2 5）

a 時短状態〔ドリーム R U S H〕に制御されているときに、第 2 保留記憶数に対応した第 2 保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画画像としての第 1 回転対応表示を表示可能である。

【 2 5 5 7 】

また、a 時短状態〔超高速 H Y P E R R U S H〕に制御されているときに、第 2 保留記憶数に対応した第 2 保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画画像としての第 2 回転対応表示を表示可能である。

【 2 5 5 8 】

第 2 回転対応表示の回転周期は 0 . 3 秒に設定されており、第 1 回転対応表示の回転周

10

20

30

40

50

期は3秒に設定されている（不図示）。

【2559】

このような遊技機によれば、対応表示（保留表示、アクティブ表示）が回転することによって、a時短状態に制御されていることを認識させるとともに、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときは、a時短状態[ドリームRUSH]に制御されているときよりも対応表示が速く回転することにより、変動表示期間の短さをより強調することができる。

【2560】

（効果02-26）

図22-14に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]において、表示結果が「大当たり」となる「直大当たり」の変動パターンの変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出を実行することなく大当たり遊技状態の開始に伴う大当たりラウンド遊技を開始させている。

【2561】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い可変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」（小当たり経由大当たり）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、a時短状態[超高速HYPER RUSH]では、大当たり遊技状態に制御されるときに飾り図柄を停止表示させないことが可能であるため、変動表示から大当たり遊技状態までの遊技の流れを中断せず、大当たり遊技状態の契機となる変動表示のスピード感を際立たせて、いきなり大当たり遊技状態に制御されたかのような印象を与えることができる。

【2562】

（効果02-27）

図22-5に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]において、表示結果が「時短小当たり」となる変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出が実行され、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「時短小当たり」となることを示す第3飾り図柄の組合せが停止表示／確定停止されている。

【2563】

一方で、図22-14に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]において、表示結果が「大当たり」（小当たり経由大当たりを含まない）となる変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出が実行されず、図柄表示エリア5L、5C、5Rに第3飾り図柄の組合せが表示されていない。

【2564】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」（小当たり経由大当たりを含む）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、a時短状態[超高速HYPER RUSH]では、表示結果が「時短小当たり」となる変動表示が実行されたときに、第3飾り図柄を図柄表示エリアに停止表示させることで、遊技の流れを明確化して、遊技球がV入賞領域870を通過するよう遊技を行うことに意識を向けさせることができる。一方、表示結果が「大当たり」となる変動表示が実行されたときには、第3飾り図柄を停止表示させないことで、変動表示から大当たり遊技状態までの遊技の流れを中断せず、大当たり遊技状態の契機となる変動表示のスピード感を際立たせて、いきなり大当たり遊技状態に制御されたかのような印象を与えることができる。

【2565】

（効果02-28）

図22-15（2）及び図22-16（2）に示したように、a時短状態[ドリームRUSH]において、表示結果が「大当たり」となるときに、「スーパーリーチA大当たり」の

変動パターンの変動表示が実行され、表示結果が「大当たり」となることに基づいて、図柄揃い演出を含む成功演出が実行され、図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに、表示結果が「時短小当たり」となることを示す第1飾り図柄の組合せが停止表示／確定停止されている。

【2566】

このような遊技機によれば、飾り図柄の表示の違いによってa時短状態〔ドリームRUSH〕とa時短状態〔超高速HYPER RUSH〕との差異を明確化して、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において表示結果が「大当たり」となるときの特別感を生じさせることができる。

【2567】

(効果02-29)

a時短状態〔ドリームRUSH〕で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合と、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合とで、何れの場合も、大当たり図柄の図柄確定期間(0.5秒)よりもファンファーレ演出の実行期間(0.1秒)の方が短い(不図示)。

【2568】

このような遊技機によれば、a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されたときと、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されたときとで、大当たり遊技状態が開始されてから特別可変入賞球装置7が開放状態に制御されるまでを、より一層短い期間とすることができ、表示結果の報知後に賞球が付与されるまでの期間を遊技者に待機させてしまうことを防止することができる。特に、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕では、変動表示期間が短くなる制御が実行されているため、変動表示の終了後に即時に特別可変入賞球装置7を開放状態に制御させることができ、変動を開始してから大当たりラウンド遊技に移行するまでを一連の流れとして遊技者に見せることができる。

【2569】

(効果02-30)

大入賞口を有する特別可変入賞球装置7に発光装置が備えられており、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕やb時短状態〔無敵RUSH〕において、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」であることに基づいた大当たりが発生した場合に、大当たり遊技状態に制御されたタイミングで、特別可変入賞球装置7を発光させることが可能である(不図示)。

【2570】

時短状態に制御されているときには、第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高く、表示結果が「小当たり」と判定されることによって大当たりが発生する状況が多い。しかしながら、時短状態に制御されているときに、表示結果が「大当たり」と判定されてしまうと、通常状態のときに当選した方がよかったという残念感を抱かせてしまう。

【2571】

このような状況が発生したときに、表示結果が「大当たり」と判定されたことによって大当たりが発生したことを示す情報(「アタッカーを狙え!!」の文字)を画像表示装置5の画面に表示させておくとともに、特別可変入賞球装置7を発光させることによって画像表示装置5から大入賞口の方へ遊技者の意識を向けて、表示結果が「大当たり」と判定されたことによって大当たりが発生したことに対する残念感を軽減することができる。

【2572】

(効果02-31)

図22-32及び図22-33に示したように、(2A)画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出と、(2B)可動体02TM100が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出と、(2C)可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30Bが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出と、(2D)味方キャラクタが対応表示(アクティブ表示、保留表示)に対して3個の爆弾を投げる第2作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化(通常態様→赤色態様)させる第2対応表示変化演出(第

10

20

30

40

50

2作用変化演出)と、で構成される一連の第2変化演出が実行されている。

【2573】

このような遊技機によれば、可動体02TM100と、可動体02TM100の味方キャラクタに関連した画像(味方キャラクタ02TM30B)と、対応表示(保留表示、アクティブ表示)との連携によって、第2作用変化演出のうち、第2作用演出と、第2作用変化演出のうち、第2対応表示変化演出とが実行されることにより、単に対応表示に作用する演出や対応表示が変化する演出のみを実行する場合と比較して、対応表示が変化する際の興趣を向上させることができる。

【2574】

(効果02-32)

図22-29~図22-31、及び、図22-58に示したように、可動体02TM100の味方キャラクタと、スーパーリーチA演出(チャレンジ演出)で登場する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。即ち、可動体02TM100の味方キャラクタと、チャレンジ演出における成功演出でチャレンジに成功する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。また、可動体02TM100の味方キャラクタと、スーパーリーチD演出(バトル演出)で登場する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。即ち、可動体02TM100の味方キャラクタと、バトル演出における勝利演出で敵キャラクタに勝利する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている(不図示)。

【2575】

このような遊技機によれば、可動体02TM100と、画像表示装置5に表示される味方キャラクタとの関連性により、一連の演出に一体感を持たせることができるとともに、遊技者にとって味方キャラクタが重要なキャラクタであることを認識させ、遊技者が味方キャラクタに強い関心や親しみを持つようにすることができる。

【2576】

(効果02-33)

図22-41(1)に示したように、第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、対応表示(保留表示、アクティブ表示)の表示態様が赤色態様に変化する場合に第1変化演出又は第2変化演出が実行される割合(95%、90%)は、対応表示の表示態様が青色態様に変化する場合に第1変化演出又は第2変化演出が実行される割合(20%)よりも高くなっている。

【2577】

図22-30及び図22-31に示したように、(1A)画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出と、(1B)可動体02TM100が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出と、(1C)可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30Bが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出と、(1D)味方キャラクタが対応表示に対して1個の爆弾を投げる第1作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第1対応表示変化演出(第1作用変化演出)と、で構成される一連の第1変化演出が実行されている。

【2578】

このような遊技機によれば、対応表示の表示態様を変化させる演出を多様化することができるとともに、可動体02TM100が動作したときに、第1作用演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができる。

【2579】

(効果02-34)

図22-30及び図22-31に示したように、第1変化演出では、(1D)第1作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第1対応表示変化演出(第1作用変化演出)が実行されている。また、図22-32及び図22-33に示したように、第2変化演出では、(2D)第2作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第2対応表示変化演出(第2作用変化演出)が実行されている。

【2580】

図22-41(1)に示したように、第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、対応表示(保留表示、アクティブ表示)の表示態様が赤色態様に変化する場合に、第2変化演出が実行される割合(50%~80%)は、第1変化演出が実行される割合(15%~40%)よりも高くなっている。

【2581】

このような遊技機によれば、味方キャラクタが対応表示に対して爆弾を投げる作用演出を多様化することができるとともに、作用演出に登場するキャラクタに注目させることができる。また、視認性が高い味方キャラクタが対応表示に対して爆弾を投げる作用演出が実行されることによって、対応表示がより期待度の高い態様に変化する期待感を持たせることができる。

10

【2582】

(効果02-35)

図22-30(4)に示したように、可動体02TM100を中間演出位置から初期位置に動作させているときに、第1変化演出の(1C)キャラクタ登場演出が実行され、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30B(本例では、可動体02TM100の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ)が表示されている。

【2583】

また、図22-32(4)に示したように、可動体02TM100を最大演出位置から初期位置に動作させているときに、第2変化演出の(2C)キャラクタ登場演出が実行され、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30B(本例では、可動体02TM100の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ)が表示されている。

20

【2584】

このような遊技機によれば、可動体02TM100と味方キャラクタ02TM30Bの関連性を強調することができると共に、可動体02TM100と味方キャラクタ02TM30Bとの連携によって、味方キャラクタによる演出効果を際立たせることができる。

【2585】

(効果02-36)

図22-30及び図22-31に示したように、(1A)画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出が実行され、(1B)可動体02TM100が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出が実行され、(1C)可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30Bが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出が実行された後に、(1D)味方キャラクタが対応表示に対して1個の爆弾を投げる第1作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第1対応表示変化演出(第1作用変化演出)が実行されている。

30

【2586】

また、図22-32及び図22-33に示したように、(2A)画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出が実行され、(2B)可動体02TM100が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出が実行され、(2C)可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30Bが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出が実行された後に、(2D)味方キャラクタが対応表示に対して3個の爆弾を投げる第2作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第2対応表示変化演出(第2作用変化演出)が実行されている。

40

【2587】

このような遊技機によれば、変化前兆演出によって、遊技者に可動体02TM100の動作を期待させるとともに、味方キャラクタの出現を期待させることができる。また、第

50

1 作用演出と第 2 作用演出の何れの作用演出が実行されるかに関心を持たせることができる。

【2588】

〔その他の変形例〕

(1) 上記の実施形態では、(i) 変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御する〔一種大当り〕と、(ii) 変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御して V 入賞装置内の V 入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、V 入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当り遊技状態に制御する〔二種大当り〕と、を備える遊技機である。即ち、上記の実施形態における遊技機は、(i + ii) 大当り遊技状態に制御するパターンとして〔一種大当り〕と〔二種大当り〕とのパターンを有する〔一種＋二種混合機〕である例を示したが、このような形態に限らず、異なる遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

10

【2589】

例えば、〔V 確変機〕の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。〔V 確変機〕では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態（確変制御が実行される遊技状態）とを設けるものとする。また、確変状態として、a 確変状態と b 確変状態とを設けるものとする。大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、a 確変制御が実行される「a 確変大当り」と、b 確変制御が実行される「b 確変大当り」とが設けられるものとする。確変状態の種類に応じて大当り種別を判定するときに参照するテーブルを異ならせる。

20

【2590】

a 確変状態では、次回の大当りが確定しているものの、75%の割合で「確変大当り」となり、25%の割合で「通常大当り」となる。一方で、b 確変状態では、次回の大当りが確定しており、100%の割合で「確変大当り」となる。例えば、a 確変状態では、75%の割合で「10R 確変大当り」となり、25%の割合で「出玉無し通常大当り」となり、b 確変状態では、100%の割合で「10R 確変大当り」となる。即ち、a 時短状態は次回の大当りが確定しているものの、実際に賞球が付与され、大当り後に時短状態が継続する割合は75%である一方で、b 時短状態は次回の大当りが確定しており、実際に賞球が付与され、大当り後に時短状態が継続する割合は100%である。

30

【2591】

例えば、通常状態における第 1 特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。いずれの大当り種別も、大当り遊技状態の終了後における時短制御の実行有無や確変制御（a 確変制御、b 確変制御）の実行有無に関して内容が異なる。

(X1) 「3R 通常大当り」(40%)

時短制御が実行されない、且つ、確変制御も実行されない

(X2) 「10R a 確変大当り」(40%)

時短制御が実行される、且つ、a 確変制御も実行される

(X3) 「10R b 確変大当り」(20%)

時短制御が実行される、且つ、b 確変制御も実行される

40

【2592】

a 確変状態における第 2 特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。

(Y1) 「出玉無し通常大当り」(25%)

時短制御が実行されない、且つ、確変制御も実行されない

(Y2) 「10R a 確変大当り」(75%)

時短制御が実行される、且つ、a 確変制御も実行される

【2593】

b 確変状態における第 2 特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下

50

に示す大当り種別が設けられる。

(Z1)「10Ra 確変大当り」(100%)

時短制御が実行される、且つ、a 確変制御も実行される

【2594】

このような[V 確変機]の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【2595】

(2) 上記の実施形態では、大当りカウント表示が、大当り遊技状態や時短状態の所定の期間に表示される例を示したが、このような形態に限らず、大当りカウント表示が、大当り遊技状態や時短状態の所定の期間とは異なる期間に表示されてもよい。

【2596】

例えば、大当りカウント表示が、大当り遊技状態のファンファーレ期間やエンディング期間に表示されてもよく、時短状態のスーパーリーチに発展した後の期間にも表示されてもよい。

【2597】

(3) 上記の実施形態では、b 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「高速はずれ」の変動パターンと共通の演出態様の「高速通常小当り」の変動パターンの変動表示が実行される例を示したが、このような形態に限らず、b 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「高速はずれ」の変動パターンとは異なる演出態様の変動パターンの変動表示が実行されてもよい。

【2598】

例えば、b 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「ロング通常小当り」の変動パターンを設けてもよい。この「ロング通常小当り」の変動パターンとは、変動表示期間が10000msであり、画像表示装置5の図柄表示エリア5Cに特殊図柄S(「SAFE」の文字を含む飾り図柄)が停止表示することによって、b 時短状態において「通常小当り」が発生したことを報知してもよい。b 時短状態において通常小当りが発生したこと報知することによって、この通常小当りが発生した遊技状態が、通常状態に転落してしまうa 時短状態ではなくb 時短状態の方でよかったというお得感を与えることができ、b 時短状態の特別感をより一層高めることができる。

【2599】

(4) 上記の実施形態では、対応表示(アクティブ表示、保留表示)の表示態様を青色態様や赤色態様に变化させるときに、第1変化演出と第2変化演出のいずれでも变化させることが可能な例を示したが、このような形態に限らず、対応表示の表示態様を青色態様や赤色態様に变化させるときに、第1変化演出と第2変化演出のいずれか一方のみで变化させることが可能な構成を採用してもよい。

【2600】

例えば、第1変化演出が実行された場合には、100%の割合で対応表示を青色態様に变化させてもよく、第2変化演出が実行された場合には、100%の割合で対応表示を赤色態様に变化させてもよい。また、第1変化演出が実行された場合であっても、対応表示を变化させないでもよく、第2変化演出が実行された場合であっても、対応表示を变化させないでもよい。

【2601】

(5) 上記の実施形態では、a 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、小当り遊技状態でV入賞が極めて困難な構成とすることにより、大当り遊技状態に制御させずに、通常状態に転落させる例を示したが、このような形態に限らず、a 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、小当り遊技状態でV入賞が容易な構成とし、大当り遊技状態に制御させた後に、通常状態に転落させてもよい。

【2602】

10

20

30

40

50

例えば、「通常小当り」である場合にも、V判定入賞装置87の作動口が第2開放パターンで開放する構成を採用し、大当りを発生させ、10ラウンド分の賞球(1500個)を付与するものとする。但し、この場合の「通常小当り」では、大当り遊技状態の終了後に通常状態に制御するものとする。このような構成によれば、通常小当りにおいても賞球を付与させることができるので、遊技者にとって大当り遊技状態後に通常状態に制御されてしまう残念感を軽減できる。

【2603】

(6) 上記の実施形態では、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合に、初当り時に1500個の賞球が付与され、b時短状態中に発生する大当りにおいても1500個の賞球が付与される例を示したが、このような形態に限らず、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合に、初当り時に1500個の賞球が付与され、b時短状態中に発生する大当りにおいて1500個より少ない賞球が付与されてもよい。

10

【2604】

例えば、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合に、初当り時に1500個の賞球が付与され、b時短状態中に発生する大当りにおいて1000個の賞球が付与される。この場合、初当り時に、合計で2500個(1500個+1000個)の賞球が付与されることを報知する2500報知演出が実行されてもよい。

【2605】

(7) 上記の実施形態では、加速擬似変動演出において、第3飾り図柄の表示サイズが共通の表示サイズの状態で、単位擬似変動のスピードが速くなる例を示したが、このような形態に限らず、加速擬似変動演出において、第3飾り図柄の表示サイズが異なる表示サイズで、単位擬似変動のスピードが速くなるようにしてもよい。

20

【2606】

例えば、加速擬似変動演出において、単位擬似変動のスピードが速くなるにつれて、第3飾り図柄の表示サイズが大きくなるようにしてもよく、第3飾り図柄の表示サイズが小さくなるようにしてもよい。

【2607】

(8) 上記の実施形態では、「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されているときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rの第3飾り図柄を非表示とする一方で、小図柄表示エリア5l、5c、5rの小図柄を表示させている例を示したが、このような形態に限らず、「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されているときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rの第3飾り図柄を非表示するとともに、小図柄表示エリア5l、5c、5rの小図柄も非表示としてもよい。

30

【2608】

(9) 上記の実施形態では、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときにのみ、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンの変動表示が実行される例を示したが、このような形態に限らず、[超高速HYPER RUSH]とは異なる演出モードに制御されているときに、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行されてもよい。

【2609】

例えば、[ドリームRUSH]に制御されているときに、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能な構成を採用してもよい。この場合、[ドリームRUSH]に制御されているときに「超高速はずれ」の変動パターンが選択される割合は、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに「超高速はずれ」の変動パターンが選択される割合よりも低くなるものとする。

40

【2610】

また、[ドリームRUSH]に制御されているときの所定期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能であり、[ドリームRUSH]に制御されているときの所定期間とは異なる期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行不能な構成を採用してもよい。

50

【2611】

例えば、[ドリームRUSH]に制御されているときの1～50変動目の期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能であり、[ドリームRUSH]に制御されているときの51変動目以降の期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行不能とする。

【2612】

(10) 上記の実施形態では、モード切替判定値を3とする例を示したが、このような形態に限らず、モード切替判定値を3とは異なる値に設定してもよい。

【2613】

例えば、モード切替判定値を3よりも大きい5に設定してもよく、モード切替判定値を3よりも小さい2に設定してもよい。

【2614】

(11) 上記の実施形態では、a時短状態[ドリームRUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合と、a時短状態[超高速HYPER RUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合とで、何れの場合も、大当たり図柄の図柄確定期間(0.5秒)よりもファンファーレ演出の実行期間(0.1秒)の方が短い例を示したが、このような形態に限らず、a時短状態[ドリームRUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合と、a時短状態[超高速HYPER RUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合とで、何れの場合も、大当たり図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が長くなるようにしてもよい。

【2615】

例えば、a時短状態[ドリームRUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合と、a時短状態[超高速HYPER RUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合とで、何れの場合も、大当たり図柄の図柄確定期間を0.5秒とし、ファンファーレ演出の実行期間を1.0秒とすることで、大当たり図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が長くなる。

【2616】

(12) 上記の実施形態では、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、少なくとも保留記憶数が1以上であり、表示結果が「はずれ」と判定されている場合、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンが選択される割合が約90%(900/997)であり、他の何れの変動パターンが選択される割合が約10%(97/997)であることによって、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンが選択される割合が、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも遙かに大きい割合で選択される例を示したが、このような形態に限らず、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンが選択される割合が、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも遙かに大きい割合で選択されなくてもよい。

【2617】

例えば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、少なくとも保留記憶数が1以上であり、表示結果が「はずれ」と判定されている場合、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンが選択される割合が25%であり、他の変動パターンとして変動パターンA～変動パターンDが選択される割合が各々20%前後であり25%未満であってもよい(合算で100%)。

【2618】

以上に説明した本特徴部02TMには、以下に示す各構成が含まれる。

【2619】

手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、

通常状態(低ベース状態)と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態(高ベース状態(時短状態)): a時短状態, b時短状態)と、に制御可能な状態制御手段(CPU103)と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記特別状態（時短状態）において、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数（モード切替判定値＝3より1小さい「2」）を超えたとき（大当たり発生カウント値 $\geq$ 3のとき）に所定期間より短い可変表示期間の可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）が実行される割合は、前記回数が前記所定回数（モード切替判定値＝3より1小さい「2」）を超えていないとき（大当たり発生カウント値＝1，2のとき）に前記所定期間より短い可変表示期間の可変表示（「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）が実行される割合より高く、

前記演出実行手段は、前記特別状態において、前記回数が前記所定回数を超えていないときに、前記回数が前記所定回数を超えるまでの前記有利状態の制御回数に関する特定表示（大当たりカウント表示02TM300，「超高速HYPER RUSHまであとX回」）を前記表示手段に表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2620】

このような遊技機によれば、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数を超えたときに、所定回数を超えていないときよりも可変表示期間が所定期間よりも短くなる割合が高くなるため、特別状態において可変表示が実行される頻度が高められ、遊技者にとってさらに有利な状態となる。従って、遊技者は、特別状態に制御される場合、有利状態に何回制御されるかに高い関心を持つことになり、有利状態を連続させるように意欲を持って遊技を行うことになる。また、このような可変表示の制御が行われることを前提として、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数を超えるまでの前記有利状態の制御回数に関する特定表示が表示されることにより、遊技者の関心に沿った演出情報が提供され、特別状態に制御されたときの興趣を一層向上させることができる。

【2621】

手段2の遊技機は、

手段1の遊技機であって、

前記特別状態（時短状態）として、第1特別状態（a時短状態）と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態（b時短状態：無敵RUSH）と、があり、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

装飾識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄となる飾り図柄の組合せ）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特定表示結果として、第1特定表示結果（偶数図柄揃いの組合せ）と、該第1特定表示結果とは異なる第2特定表示結果（7を除いた奇数図柄揃いの組合せ）と、該第1特定表示結果及び該第2特定表示結果の何れとも異なる第3特定表示結果（7図柄揃いの組合せ）と、があり、

前記状態制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第1特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄3R通常大当たり）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記特別状態に制御せず（3R大当たり遊技状態の終了後に時短状態に移行することなく低ベース状態に制御し）、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄10Ra時短大当たり）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記第1特別状態に制御可能であり（10R大当たり遊技状態の終了後にa時短状態に制御可能であり）、

10

20

30

40

50

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄10Rb時短大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記第2特別状態に制御可能である（10R大当り遊技状態の終了後にb時短状態に制御可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【2622】

このような遊技機によれば、通常状態に制御されているときに実行された可変表示に基づいて、有利状態の終了後に特別状態に制御されない場合と、特別状態に制御される場合とがあり、さらに、特別状態に制御される場合には、第1特別状態に制御されるときと、第2特別状態に制御されるときとがあるため、通常状態において実行される可変表示の表示結果に遊技者を注目させることができる。

10

【2623】

手段3の遊技機は、

手段2の遊技機であって、

前記特定表示は、前記特別状態（a時短状態、b時短状態）と、前記有利状態とにおいて前記表示手段に表示可能であり、

前記演出実行手段は、

前記回数が更新されるときに、前記特定表示の態様を段階的に変化させることが可能であり（大当りカウント表示02TM300を第1段階から第3段階まで段階的に更新することが可能であるとともに、「超高速HYPER RUSHまであとX回」の残り回数を更新することが可能であり）、

20

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果又は前記第3特定表示結果（奇数図柄揃いの組合せ）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御される場合、前記特定表示の態様を少なくとも所定段階（1段階）変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2624】

このような遊技機によれば、連続して有利状態に制御された回数と特定表示の態様とが関連していることから、遊技者は特定表示の態様に注目することになり、通常状態で実行された可変表示の表示結果に基づいて特定表示の態様が変わることから、通常状態で実行される可変表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

30

【2625】

手段4の遊技機は、

手段3の遊技機であって、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御された場合、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果（7を除いた奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御された場合よりも、前記有利状態の後の前記特別状態（b時短状態：無敵RUSH）において実行される可変表示に基づいて前記有利状態に制御される割合が高く（a時短状態では、通常小当りが発生してV入賞しなかった場合に通常状態に制御されるが、b時短状態では、通常小当りが発生してV入賞しなかった場合でも通常状態に制御されないため、次の大当りがほぼ確定しており）、

40

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御される場合、前記特定表示の態様を前記所定段階よりも多い段階変化させる（7図柄揃いによる大当り遊技状態中に1段階更新し、b時短状態で実行された変動表示に基づく次の大当り遊技状態中にもう1段階更新する）ことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2626】

50

このような遊技機によれば、有利状態終了後の遊技者にとっての有利度と特定表示の態様が変化するときの段階数とが関連付けられることにより、特定表示の態様変化に対する関心を一層高めることができる。

【2627】

手段5の遊技機は、

手段2から手段4の何れかに記載の遊技機であって、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御された場合、該有利状態において所定遊技価値（大入賞口への入賞に基づく1500個の賞球）を付与することが可能であり、該有利状態の後の前記特別状態（b時短状態：無敵RUSH）において実行された可変表示に基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御された場合、該有利状態において前記 所定遊技価値（大入賞口への入賞に基づく1500個の賞球）を付与することが可能であり、

10

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されたときに、前記所定遊技価値が複数回（1500×2回）付与されることを示唆する付与演出（「3000 FEVER」の文字を表示する3000報知演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【2628】

このような遊技機によれば、通常状態で実行された可変表示に基づいて有利状態に制御されたときに、その有利状態で付与される所定遊技価値と、その有利状態の終了後に制御される特別状態で実行される可変表示に基づく有利状態で付与される所定遊技価値とを含めた遊技価値が付与されることが示唆されるため、特別状態に制御される前に遊技者の期待感を増大させることができる。

20

【2629】

手段6の遊技機は、

手段2から手段5の何れかに記載の遊技機であって、

前記可変表示手段として、特別識別情報（特別図柄）の可変表示を実行可能な特別識別情報可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B）と、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と、を含み、

30

前記装飾識別情報可変表示手段は、特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段（画像表示装置5）において実行可能であり、

特別識別情報として、第1特別識別情報（第1特別図柄）と、第2特別識別情報（第2特別図柄）とがあり、

前記通常状態に制御されているときに、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（通常状態（低ベース状態）では、第1特別図柄の始動条件の方が第2特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

前記特別状態に制御されているときに、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（時短状態（高ベース状態）では、第2特別図柄の始動条件の方が第1特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

40

前記状態制御手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御された場合、該有利状態の後の前記第2特別状態（b時短状態：無敵RUSH）において実行された前記第1特別識別情報の可変表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果（7以外の奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（3R大当り遊技状態）に制御されたときに、該有利状態の終了後に前記第2特別状態に制御可能である（b時短状態（無敵RUSH

50

H)を継続させることが可能である)

ことを特徴とする遊技機。

【2630】

このような遊技機によれば、せっかく特別状態に制御されたにもかかわらず、第1特別識別情報の可変表示が実行されてしまったことにより特別状態が終了してしまうことを防止して、遊技者に不満を与えないようにすることができる。特に、第2特別状態に制御されたにもかかわらず第1特別識別情報の可変表示が実行され、これに基づいて有利状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、第2特別状態に制御可能とすることで、特別識別情報の種類によらず有利状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。

10

【2631】

手段7の遊技機は、

手段2から手段6の何れかに記載の遊技機であって、

前記可変表示手段として、特別識別情報(特別図柄)の可変表示を実行可能な特別識別情報可変表示手段(第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B)と、装飾識別情報(飾り図柄)の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段(演出制御用CPU120)と、を含み、

前記装飾識別情報可変表示手段は、特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段(画像表示装置5)において実行可能であり、

特別識別情報として、第1特別識別情報(第1特別図柄)と、第2特別識別情報(第2特別図柄)とがあり、

20

前記通常状態に制御されているときに、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く(通常状態(低ベース状態)では、第1特別図柄の始動条件の方が第2特別図柄の始動条件よりも成立し易く)、

前記特別状態に制御されているときに、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く(時短状態(高ベース状態)では、第2特別図柄の始動条件の方が第1特別図柄の始動条件よりも成立し易く)、

前記状態制御手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果(7図柄揃い)となったことに基づいて前記有利状態(10R大当り)に制御された場合、該有利状態の後の前記第2特別状態(b時短状態:無敵RUSH)において実行された前記第1特別識別情報の可変表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果又は前記第3特定表示結果(7の奇数図柄揃い)となったことに基づいて前記有利状態(10R大当り遊技状態)に制御されたときに、該有利状態の終了後に前記第1特別状態(a時短状態:通常小当りが発生してV入賞しなかった場合に通常状態に制御される時短状態)に制御可能である

30

ことを特徴とする遊技機。

【2632】

このような遊技機によれば、第2特別状態に制御されたにもかかわらず第1特別識別情報の可変表示が実行され、第2特定表示結果又は第3特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、少なくとも第1特別状態に制御可能とすることで、特別識別情報の種類によらず有利状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。なお、このような事態が発生したときに、少なくとも第2特別状態には制御されないようにすることで、遊技者が過度に有利になってしまうことを防止することができる。

40

【2633】

手段8の遊技機は、

手段1から手段7の何れかに記載の遊技機であって、

50

前記特定表示（大当りカウント表示）を、第1強調態様（第1カウント部のみが強調された態様）と、該第1強調態様よりも強調された（該第1強調態様よりも視認性が高い）第2強調態様（第1カウント部及び第2カウント部が強調された態様）と、で表示手段に表示可能であり、

前記回数が前記所定回数（2）を超えていない場合、

前記回数が第1回数（1）を超えていないとき（大当り発生カウント値＝1のとき）に、前記特定表示を前記第1強調態様で前記表示手段に表示可能であり、

前記回数が前記第1回数（1）を超えているとき（大当り発生カウント値＝2のとき）に、前記特定表示を前記第2強調態様で前記表示手段に表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2634】

このような遊技機によれば、特定表示の態様によって連続して有利状態に制御された回数が所定回数を超えるまでの残り回数を示唆することができ、特定表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【2635】

手段9の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、を備え、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高い（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い）

ことを特徴とする遊技機。

【2636】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。

【2637】

手段10の遊技機は、

手段9の遊技機であって、

前記状態制御手段は、前記有利状態の終了後に所定状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）に制御可能であり、を備え、

前記状態制御手段は、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数（2）を超えたときに前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御可能であり、

前記所定状態（大当り発生カウント値が1又は2の場合：ドリームRUSHモードのa

10

20

30

40

50

時短状態)において前記特殊可変表示を実行しない(はずれ用変動パターン判定テーブルに「超高速はずれ(0.2秒)」の変動パターンに対応する乱数が含まれない)

ことを特徴とする遊技機。

【2638】

このような遊技機によれば、所定状態と特別状態とを可変表示期間の相違により特徴づけることが可能であり、有利状態が連続して発生することを遊技者に重視させるとともに、特別状態の特殊性を遊技者に実感させることができる。

【2639】

手段11の遊技機は、

手段10の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段(演出制御用CPU120)を備え、

前記状態制御手段は、前記所定状態(大当り発生カウント値=1~2:ドリームRUSHモードのa時短状態)に制御されているときに実行された可変表示に基づく前記有利状態の終了後に前記特別状態(大当り発生カウント値=3~10000:超高速HYPER RUSHモードのa時短状態)に制御可能であり、

前記可変表示手段は、前記所定状態に制御されているときに実行された可変表示に基づいて前記特別状態に制御されたときに、表示結果が前記所定表示結果(はずれ図柄)となる1回目の可変表示として、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い特別可変表示(変動表示期間が30.2秒である「突入変動はずれ(突入演出+超高速はずれ)」変動パターンの変動表示)を実行可能であり、

前記特別可変表示の可変表示期間は、前記特別状態に制御されているときに実行された可変表示に基づく前記有利状態の終了後、再度前記特別状態に制御されたとき(超高速HYPER RUSHモードのa時短状態が継続するとき)に実行される、表示結果が前記所定表示結果(はずれ図柄)となる1回目の可変表示の可変表示期間(擬似変動はずれ(2.8秒)、超高速はずれ(0.2秒)、スーパーリーチCはずれ(10秒)、スーパーリーチBはずれ(20秒)、の何れの変動パターン)より長く、

前記演出実行手段は、前記特別可変表示(突入変動はずれ(30.2秒))に対応して前記特別状態に制御されることを示唆する示唆演出(加速擬似変動演出、モード開始示唆演出)を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2640】

このような遊技機によれば、特殊可変表示よりも長い可変表示期間が確保されている特別可変表示によって、特別状態に突入したことを遊技者に示唆することができる。

【2641】

手段12の遊技機は、

手段11の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別可変表示の可変表示期間(変動表示期間30.2秒)と、該特別可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間(図柄確定期間0.5秒)とを含む期間のうちの第1期間(変動開始~変動開始から30秒)において、前記示唆演出を実行可能であり、該第1期間の後の第2期間(変動開始から30秒~変動開始から30.2秒(残りの変動表示期間0.2秒)+図柄確定期間0.5秒)において、前記特殊可変表示と共通の態様(超高速はずれ(0.2秒)の変動パターンと共通態様で飾り図柄を変動表示させること)により前記所定表示結果(はずれ図柄)を表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2642】

このような遊技機によれば、特別可変表示によって、特別状態に突入したことを遊技者に示唆するとともに、実際の可変表示期間は特殊可変表示ほど短くないにもかかわらず、特別状態に突入して1回目の可変表示から可変表示期間が極めて短くなっていることを実感させることができる。

【2643】

10

20

30

40

50

手段 1 3 の遊技機は、
手段 1 2 の遊技機であって、
表示手段（画像表示装置 5）を備え、
前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用 CPU 1 2 0）を含み、
前記装飾識別情報可変表示手段は、
装飾識別情報の可変表示期間内に、装飾識別情報を仮停止させた後に可変表示させる再可変表示（単位擬似変動）を実行可能であり、
前記第 1 期間において、複数回の再可変表示（単位擬似変動）を実行可能であり、後の再可変表示の可変表示期間を、先の再可変表示の可変表示期間よりも短くすることが可能であり（変動表示相当期間を、7.5 秒、3.5 秒、2 秒、1 秒、0.7 秒、0.5 秒、0.3 秒と、徐々に短くする加速擬似変動演出を実行可能であり）、
前記演出実行手段は、前記第 1 期間（変動開始～変動開始から 30 秒）において、前記特別状態に対応した演出モードに移行することを報知する（加速擬似変動演出の実行後にモード開始報知演出を実行可能である）
ことを特徴とする遊技機。

【2644】

このような遊技機によれば、第 1 期間を有効に利用して、特別状態に移行したときに可変表示期間が短くなることを認識させるとともに、特別状態に対応した演出モードに移行することを報知することができる。

【2645】

手段 1 4 の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a 時短状態，b 時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU 1 0 3）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第 1 特別図柄表示装置 4 A，第 2 特別図柄表示装置 4 B，演出制御用 CPU 1 2 0）と、

実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM 1 0 2）と、

可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始動入賞時の大当り判定を実行する CPU 1 0 3）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用 CPU 1 2 0）を含み、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速 HYPER RUSH モードの a 時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間 0.5 秒より短い「超高速はずれ（0.2 秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が 1 以上である場合、「超高速はずれ（0.2 秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記表示手段の表示領域は、第 1 表示領域（飾り図柄の図柄表示エリア 5 L，5 C，5

10

20

30

40

50

Rを含む画面中央領域)と、該第1表示領域よりも画面の周縁寄りであって該第1表示領域よりも狭い領域である第2表示領域(図柄表示エリア5L, 5C, 5Rを除いた画面端側の領域)と、を含み、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(第1先読み演出、第2先読み演出)を前記保留記憶を対象として、当該保留記憶よりも前の可変表示中に前記表示手段において実行可能であり、

前記示唆演出は、前記第1表示領域において実行され、実行されている可変表示に対応する装飾識別情報を用いる第1示唆演出(確定停止していない飾り図柄に「HOLD」の文字を含む固定アイコンを重畳表示させる第1先読み演出)と、該第1示唆演出とは異なり、かつ前記第2表示領域において実行される第2示唆演出(7図柄揃いの画像を含む第2先読み画像を表示する第2先読み演出)と、を含み、

10

前記第1示唆演出の実行割合は前記第2示唆演出の実行割合よりも高い(第1先読み演出の方が第2先読み演出よりも実行割合が高い)

ことを特徴とする遊技機。

【2646】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、比較的高い割合で実行される第1示唆演出は、装飾識別情報を用いた演出であって、遊技者が注目し易い第1表示領域において実行されることから、特別状態における可変表示期間の短さを実感させつつ有利状態に制御される期待感を高めることができる。

20

【2647】

手段15の遊技機は、

手段14の遊技機であって、

前記第1示唆演出は複数種類(第1先読み演出、図柄巨大化演出)あり、前記第2示唆演出(第2先読み演出、保留先読み演出)は複数種類あり、

全ての種類の前記第1示唆演出の実行割合の合計(第1先読み演出の実行割合+図柄巨大化演出の実行割合)が、全ての種類の前記第2示唆演出の実行割合の合計(第2先読み演出の実行割合+保留先読み演出の実行割合)よりも高いか、または、何れかの種類の前記第1示唆演出の実行割合(第1先読み演出の実行割合)が、何れの種類の第2示唆演出の実行割合(第2先読み演出の実行割合、保留先読み演出の実行割合)よりも高い

30

ことを特徴とする遊技機。

【2648】

このような遊技機によれば、特別状態における可変表示期間の短さを実感させることができる。

【2649】

手段16の遊技機は、

手段14または手段15の遊技機であって、

前記特別状態(超高速HYPER RUSHモードのa時短状態)において、

40

装飾識別情報(飾り図柄)の可変表示は、装飾識別情報が画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、装飾識別情報が画面の奥から手前に向かう態様(飾り図柄が急激に拡大する態様)であり、

表示結果が前記所定表示結果(はずれ図柄)となる可変表示が連続して実行されるときに、先の可変表示に対応して停止された装飾識別情報よりもサイズが大きく且つ透過度が高い態様で、後の可変表示に対応する装飾識別情報が表示された後、装飾識別情報のサイズが小さくなる

ことを特徴とする遊技機。

【2650】

このような遊技機によれば、表示結果が所定表示結果となる可変表示が連続して実行さ

50

れるときに、遊技者が注目している範囲内に装飾識別情報が表示されている期間を長くすることができるとともに、遊技者が注目している範囲内で装飾識別情報の透過度が変化するため、特別状態における可変表示の高速性をより強く感じさせることができる。

【2651】

手段17の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記特殊可変表示が連続して実行される場合（「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが連続する場合）、先の前記特殊可変表示に使用された装飾識別情報と、当該特殊可変表示の表示結果となる装飾識別情報とを用いて当該特殊可変表示を実行することが可能である（先の超高速はずれ変動で確定停止した飾り図柄の組合せが、後の超高速はずれ変動が開始されたときに一旦その組合せのまま拡大して透過性が高くなり、その後、飾り図柄の組合せが縮小したときに、飾り図柄の組合せが当該超高速はずれ変動で確定停止される飾り図柄の組合せに変化する）

ことを特徴とする遊技機。

【2652】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、先に実行された特殊可変表示に使用された装飾識別情報が、後に実行される特殊可変表示にも使用されることにより、特殊可変表示によるスピード感を実感させつつ、特殊可変表示にともなって提示される演出情報が過多となり遊技者が煩雑さを感じてしまうことを防止するようにしている。

【2653】

手段18の遊技機は、

手段17の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、停止した前記装飾識別情報（飾り図柄）に対応して、前記装飾識別情報の背景側に付加される第1付加情報（第3飾り図柄において、数字図柄の背景側に付加され、数字図柄の輪郭に対応した台座図柄）と、前

記装飾識別情報を強調し前記第1付加情報の領域外まで表示される第2付加情報（第3飾り図柄において、数字図柄の背景側であって台座図柄の手前側に付加され、画面全体に表示される放射状の光線エフェクト表示）と、を表示可能であり、

前記特別状態とは異なる所定状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、停止した前記装飾識別情報に対応して、少なくとも前記第2付加情報は表示されない（台座図柄と光線エフェクト表示の両方とも表示されないか、または、台座図柄は表示される一方で光線エフェクト表示は表示されない）

ことを特徴とする遊技機。

【2654】

このような遊技機によれば、特別状態において装飾識別情報がより強調されることにより、可変表示期間が短い状況下で装飾識別情報を認識し易くするとともに、装飾識別情報が可変表示する際のスピード感を際立たせることができる。

【2655】

手段19の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

始動条件（始動入賞口への入賞）は成立したが開始条件（特別図柄の変動表示が実行されておらず且つ大当り遊技状態と小当り遊技状態の何れにも制御されていないこと）は成立していない可変表示の数を保留記憶数として記憶する保留記憶手段（RAM102）と、表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されており前記保留記憶数が0でないときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されており前記保留記憶数が0でないときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記特別状態に制御されており前記保留記憶数が0のときに、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示として、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い特別可変表示を実行可能であり（保留記憶数が0である場合に、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンよりも変動表示期間が長い「擬似変動はずれ（2.8秒）」変動パターンを選択することが可能であり）、

前記特別可変表示において、前記特殊可変表示が実行されるとき装飾識別情報の可変表示期間と共通の可変表示期間（[変動表示相当期間0.2秒+図柄確定停止相当期間0.5秒=0.7秒]の周期）となる装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の仮停止及び再変動）を複数回実行する特別制御（等速擬似変動演出）を可能である

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【2656】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、保留記憶数が0の場合は、可変表示期間が長い特別可変表示が実行されることにより、可変表示が実行されていない状況となることをできるだけ回避するとともに、あたかも複数回の特殊可変表示が実行されているかのように遊技者に見せることで、特別状態におけるスピード感を損なわせないようにしている。

10

【2657】

手段20の遊技機は、

手段19の遊技機であって、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されており前記保留記憶数が0のときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特別可変表示が最も高い割合で実行される（保留記憶数が0である場合、「擬似変動はずれ（2.8秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い）

ことを特徴とする遊技機。

【2658】

このような遊技機によれば、特別状態における可変表示の実行頻度とスピード感をできるだけ損なわせないようにすることができる。

20

【2659】

手段21の遊技機は、

手段19または手段20の遊技機であって、

前記特別状態とは異なる所定状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）に制御されており前記保留記憶数が0のときに、前記特別制御を実行せず、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い所定可変表示を実行可能である（「擬似変動はずれ（2.8秒）」変動パターンは選択されず、「ロング変動はずれ（10秒）」変動パターンを選択可能である）

ことを特徴とする遊技機。

30

【2660】

このような遊技機によれば、特別状態における特別可変表示の特徴を明確にすることができるとともに、所定状態に制御されているときも、可変表示が実行されていない状況을できるだけ回避することができる。

【2661】

手段22の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

40

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記特別状態として、第1特別状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）と、があり、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

50

前記第2特別状態に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

10

前記第2特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が所定期間（1秒）より短い割合は、前記第1特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が前記所定期間（1秒）より短い割合よりも高く、

前記演出実行手段は、

前記第1特別状態に制御されているときに、前記第1特別状態に制御されていることを報知する第1特別表示（第1ロゴ表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記第1特別表示の態様を変化させる第1特定変化演出（第1ロゴ周期変化演出）を実行可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに、前記第2特別状態に制御されていることを報知する第2特別表示（第2ロゴ表示）を前記表示手段に表示可能であり、

20

前記第2特別表示の態様を変化させる第2特定変化演出（第2ロゴ周期変化演出）を実行可能であり、

前記第2特定変化演出における前記第2特別表示の態様に変化する周期は、前記第1特定変化演出における前記第1特別表示の態様に変化する周期よりも短い（第2ロゴ周期変化演出における変化周期（0.5s）は、第1ロゴ周期変化演出における変化周期（5s）よりも短い）

ことを特徴とする遊技機。

【2662】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特殊可変表示が実行される割合が高い第2特別状態において、第2特別表示の態様に変化する周期が短いことにより、第2特別状態における可変表示期間の短さを強調することができる。

30

【2663】

手段23の遊技機は、

手段22の遊技機であって、

遊技媒体が発射される遊技領域（2）を備え、

前記遊技領域は、第1遊技領域（左遊技領域）と、第2遊技領域（右遊技領域）とを含み、

40

前記通常状態（低ベース状態）に制御されているときは、前記第2遊技領域よりも前記第1遊技領域に遊技媒体を発射する方が遊技者にとって有利であり（特別図柄変動表示の始動条件が成立し易く）、

前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態、b時短状態）に制御されているときは、前記第1遊技領域よりも前記第2遊技領域に遊技媒体を発射する方が遊技者にとって有利であり（特別図柄変動表示の始動条件が成立し易く）、

前記第1特定変化演出において、前記第1特別表示の態様は、前記第1遊技領域から前記第2遊技領域の方向に変化し（第1ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様に変化し）、

50

前記第2特定変化演出において、前記第2特別表示の態様は、前記第1遊技領域から前記第2遊技領域の方向に変化する（第2ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様に変化し）

ことを特徴とする遊技機。

【2664】

このような遊技機によれば、第1特別表示によって、第1特別状態に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技媒体球を発射すべき領域が第2遊技領域であることを報知することが可能となり、また、第2特別表示によって、第2特別状態に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技媒体を発射すべき領域が第2遊技領域であることを報知することが可能となる。

【2665】

手段24の遊技機は、

手段22または手段23の遊技機であって、

遊技媒体が発射される遊技領域（2）を備え、

前記遊技領域は、第1遊技領域（左遊技領域）と、第2遊技領域（右遊技領域）とを含み、

前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態、b時短状態）に制御されたときに、前記第2遊技領域に遊技媒体を発射するように指示する指示表示（「右打ち」の文字と右向きの矢印を含む第1システム表示及び第2システム表示）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

前記指示表示の態様は、前記第1遊技領域から前記第2遊技領域の方向に変化し（右向きの矢印が左から右に周期的に移動する態様であり）、

前記第2特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）における前記指示表示の態様の变化速度は、前記第1特別状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）における前記指示表示の態様の变化速度よりも大きい（第2システム表示における矢印の移動周期は0.3秒であり、第1システム表示における矢印の移動周期は3秒である）

ことを特徴とする遊技機。

【2666】

このような遊技機によれば、指示表示によって、遊技者が遊技媒体を発射すべき領域を報知するとともに、第2特別状態における可変表示期間の短さをより強調することができる。

【2667】

手段25の遊技機は、

手段22から手段24の何れかに記載の遊技機であって、

始動条件は成立したが開始条件は成立していない可変表示に関する情報（保留情報）と、開始条件が成立した可変表示に関する情報（実行されている変動表示に関する情報）とを記憶する記憶手段（RAM102）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出実行手段は、

可変表示に対応した対応表示（保留表示、アクティブ表示）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態、b時短状態）に制御されているときに、前記対応表示を回転させることが可能であり、

前記第2特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときは、前記第1特別状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）に制御されているときよりも前記対応表示の回転速度が大きい（第2回転対応表示の回転周期は0.3秒であり、第1回転対応表示の回転周期は3秒である）

ことを特徴とする遊技機。

【2668】

このような遊技機によれば、対応表示が回転することによって、特別状態に制御されて

10

20

30

40

50

いることを認識させるとともに、第2特別状態に制御されているときは、第1特別状態に制御されているときよりも対応表示が速く回転することにより、可変表示期間の短さをより強調することができる。

【2669】

手段26の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

可変表示（特別図柄の変動表示）の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記演出実行手段は、

表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（共通の飾り図柄が揃った状態で飾り図柄の組合せを停止表示させる「図柄揃い演出」を実行可能であり）、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）において、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させないことが可能である（図柄大当りでは「図柄揃い演出」を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴うラウンド表示を開始することが可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【2670】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特別状態では、有利状態に制御されるときに装飾識別情報を停止表示させないことが可能であるため、可変表示から有利状態までの遊技の流れを中断せず、有利状態の契機となる可変表示のスピード感を際立たせて、いきなり有利状態に制御されたかのような印象を与えることができる。

【2671】

手段27の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

可変表示（特別図柄の変動表示）の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

可変表示（特別図柄の変動表示の）の表示結果が特殊表示結果（小当り図柄）となったときに前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域（V入賞領域870）を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記演出実行手段は、

表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（共通の飾り図柄が揃った状態で飾り図柄の組合せを停止表示させる「図柄揃い演出」を実行可能であり）、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）において、表示結果が前記特殊表示結果（小当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（小当り経由大当りでは「図柄揃い演出」を実行することが可能であり）、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させない（図柄大当りでは「図柄揃い演出」を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴うラウンド表示を開始することが可能である）ことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2672】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特別状態では、表示結果が特殊表示結果となる可変表示が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることで、遊技の流れを明確化して、遊技媒体が特定領域を通過するよう遊技を行うことに意識を向けさせることができる。一方、表示結果が特定表示結果となる可変表示が実行されたときには、装飾識別情報を停止表示させないことで、可変表示から有利状態までの遊技の流れを中断せず、有利状態の契機となる可変表示のスピード感を際立たせて、いきなり有利状態に制御されたかような印象を与えることができる。

【2673】

手段28の遊技機は、

手段26または手段27の遊技機であって、

前記状態制御手段は、前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）とは異なる所定状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）に制御可能であり、

前記所定状態において、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（

特別図柄の変動表示)が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能である(図柄大当りで「図柄揃い演出」を実行することが可能である)

ことを特徴とする遊技機。

【2674】

このような遊技機によれば、装飾識別情報の表示の違いによって所定状態と特別状態との差異を明確化して、特別状態において表示結果が特定表示結果となるときの特別感を生じさせることができる。

【2675】

手段29の遊技機は、

手段28に記載の遊技機であって、

第1状態(閉鎖状態)と、該第1状態よりも遊技者にとって有利な第2状態(開放状態)に制御される特別可変手段(特別可変入賞球装置7)を備え、

前記特別状態(超高速HYPER RUSHモードのa時短状態)において実行される、表示結果が前記所定表示結果(はずれ図柄)となる可変表示であって、所定期間よりも短い可変表示期間となる可変表示(変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ(0.2秒)」変動パターンの変動表示)の実行割合は、前記所定状態(ドリームRUSHモードのa時短状態)において実行される、表示結果が前記所定表示結果(はずれ図柄)となる可変表示であって、前記所定期間よりも短い可変表示期間となる可変表示の実行割合よりも高く、

前記有利状態の開始に対応した開始演出の終了後に、前記特別可変手段が前記第2状態に制御され(ファンファーレ演出の終了後に特別可変入賞球装置7が開放状態となり)、

前記所定状態において実行された可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときと、前記特別状態において実行された可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときとで、前記開始演出の実行期間は、前記特定表示結果の確定期間よりも短い(ドリームRUSHモードのa時短状態で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、超高速HYPER RUSHモードのa時短状態で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が短い)

ことを特徴とする遊技機。

【2676】

このような遊技機によれば、所定状態に制御されたときと、特別状態に制御されたときとで、有利状態が開始されてから特別可変手段が第2状態に制御されるまでを、より一層短い期間とすることができ、表示結果の報知後に遊技価値が付与されるまでの期間を遊技者に待機させてしまうことを防止することができる。特に、特別状態では、可変表示期間が短くなる制御が実行されているため、可変表示の終了後に即時に特別可変手段を第2状態に制御させることができ、可変表示を開始してから有利状態において遊技価値が付与されるまでを一連の流れとして遊技者に見せることができる。

【2677】

手段30の遊技機は、

手段26から手段29のいずれかに記載の遊技機であって、

第1状態(閉鎖状態)と、該第1状態よりも遊技者にとって有利な第2状態(開放状態)に制御される特別可変手段(特別可変入賞球装置7)と、

前記特別可変手段の位置に対応して設けられる特別発光手段(特別可変入賞球装置7の周囲または開閉部に設けられる発光装置)と、を備え、

可変表示の表示結果が特殊表示結果(小当り図柄)となったときに前記有利状態とは異なる特殊状態(小当り遊技状態)に制御可能であり、

前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域(V入賞領域870)を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態(高ベース状態(時短状態):a時短状態,b時短状態)に制御されているときは、前記通常状態(低ベース状態)に制御されているときよりも前記特殊状態に制

10

20

30

40

50

御される頻度が高く、

前記演出実行手段は、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されている場合に、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されるとき（図柄大当たりが発生したとき）と、前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が前記特定領域を通過したことに基づいて前記有利状態に制御されるとき（小当たり経由大当たりが発生したとき）とで、何れのとときに前記特別発光手段を発光させ（特別可変入賞球装置7の発光装置を発光させ）、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されるときに、前記特別可変手段が前記第2状態に制御されることに対応して、前記特別可変手段に遊技媒体を発射するよう指示する指示表示（「アタッカーを狙え！！」の表示）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示することが可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【2678】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されているときに、特殊状態に基づく有利状態に制御される場合と、特定表示結果に基づく有利状態に制御される場合とで、何れかの場合に、特別発光手段の発光と、指示表示の表示とが行われるため、遊技者は、特定表示結果に基づく有利状態に制御されたことに気付きにくい。すなわち、せっかく特別状態に制御されており、特殊状態を経由した有利状態に制御され易い状況であるにもかかわらず、通常状態であっても同じ確率で発生可能な特定表示結果に基づく有利状態が発生したことに対する残念感を感じさせないようにすることができる。

20

【2679】

手段31の遊技機は、

手段1から手段30の何れかに記載の遊技機であって、

可動役物（可動体02TM100）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

可変表示に関する情報を記憶する記憶手段（RAM102）と、

前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（CPU103）と、を備え、

可変表示に対応した対応情報（実行されていない変動表示（保留記憶）に対応した保留表示、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

30

前記対応表示の表示態様として、第1態様（通常態様）と、該第1態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第2態様（赤色態様）と、があり、

前記演出実行手段は、

前記判定手段の判定結果に基づいて、前記対応表示を前記第1態様から前記第2態様に変化させる態様変化演出を実行可能であり、

前記可動役物を第1位置（初期位置）から第2位置（最大演出位置）に移動させる可動役物演出（最大動作演出）を実行可能であり、

前記可動役物演出の実行後、前記可動役物を前記第2位置から前記第1位置に移動させることに対応して、前記可動役物に関連した関連表示（可動体02TM100の味方キャラクターと同じ味方キャラクター02TM30B）を前記表示手段に表示可能であり、

40

前記関連表示が前記対応表示に作用する作用演出（第2作用変化演出のうち、味方キャラクター02TM30Cが保留表示又はアクティブ表示に向かって3個の爆弾を投げる第2作用演出）を実行するとともに、当該作用演出の対象となった前記対応表示を対象とする前記態様変化演出（第2作用変化演出のうち、爆弾が当たった保留表示又はアクティブ表示が通常態様から赤色態様に変化する第2対応表示変化演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2680】

このような遊技機によれば、可動役物と、可動役物に関連した関連表示と、対応表示との連携によって作用演出及び態様変化演出が実行されることにより、単に対応表示に作用

50

する演出や対応表示が変化する演出のみを実行する場合と比較して、対応表示が変化する際の興趣を向上させることができる。

【2681】

手段32の遊技機は、

手段31の遊技機であって、

前記可動役物（可動体02TM100）は特定キャラクタ（味方キャラクタ）を模した形状を有し、

前記関連表示（味方キャラクタ02TM30B）は前記特定キャラクタの画像を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定キャラクタがバトルを行うバトル演出（味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出）を前記表示手段（画像表示装置5）において実行可能であり、

前記バトル演出が実行された場合、前記有利状態に制御されるときに、前記特定キャラクタが勝利する勝利演出（味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2682】

このような遊技機によれば、可動役物と、表示手段に表示される特定キャラクタとの関連性により、一連の演出に一体感を持たせることができるとともに、遊技者にとって特定キャラクタが重要なキャラクタであることを認識させ、遊技者が特定キャラクタに強い関心や親しみを持つようにすることができる。

【2683】

手段33の遊技機は、

手段31または手段32の遊技機であって、

前記対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様として、前記第1態様（通常態様）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、前記第2態様（赤色態様）よりも前記有利状態に制御される期待度が低い所定態様（青色態様）があり、

前記演出実行手段は、前記態様変化演出として、前記対応表示を前記第1態様から前記所定態様に変化させる第1態様変化演出（通常態様から青色態様への変化）と、前記対応表示を前記第1態様から前記第2態様に変化させる第2態様変化演出（通常態様から赤色態様への変化）と、を実行可能であり、

前記第2態様変化演出が実行される場合に当該第2態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を投げる第1作用演出または第2作用演出）が実行される割合は、前記第1態様変化演出が実行される場合に当該第1態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記作用演出が実行される割合よりも高く、

前記演出実行手段は、

前記可動役物（可動体02TM100）を、前記第1位置（初期位置）から、前記第1位置と前記第2位置（最大演出位置）との間の所定位置（中間演出位置）に移動させることが可能であり、

前記可動役物を前記所定位置から前記第1位置に移動させることに対応して前記関連表示（味方キャラクタ02TM30B）を表示させ、該関連表示が前記対応表示に作用する前記作用演出を実行し、該作用演出の対象となった対応表示を対象とした前記第1態様変化演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2684】

このような遊技機によれば、態様変化演出を多様化することができるとともに、可動役物が動作したときに、作用演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができる。

【2685】

手段34の遊技機は、

手段31から手段33の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記作用演出として、第1作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を1個投げる第1作用演出）と、該第1作用演出よりも視認性が高い第2作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を3個投げる第2作用演出）と、を実行可能であり、

前記第2態様変化演出が実行される場合に当該第2態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記第2作用演出が実行される割合は、前記第1態様変化演出が実行される場合に当該第1態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記第2作用演出が実行される割合よりも高い

ことを特徴とする遊技機。

【2686】

このような遊技機によれば、作用演出を多様化することができるとともに、作用演出に登場するキャラクタに注目させることができる。また、視認性が高い作用演出が実行されることによって、対応表示がより期待度の高い態様に変化する期待感を持たせることができる。

【2687】

手段35の遊技機は、

手段31から手段34の何れかに記載の遊技機であって、

前記可動役物（可動体02TM100）は前記特定キャラクタ（可動体02TM100の味方キャラクタ）の顔を模した形状を有し、

前記関連表示（味方キャラクタ02TM30B）は前記特定キャラクタの顔の画像を含み、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記可動役物演出の実行後、前記可動役物が前記第2位置（最大演出位置）から前記第1位置（初期位置）に移動しているときと、前記可動役物が前記第1位置（初期位置）まで移動したときとで、前記関連表示（味方キャラクタ02TM30B）を前記表示手段（画像表示装置5）に継続して表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2688】

このような遊技機によれば、可動役物と関連表示の関連性を強調することができると共に、可動役物と関連表示との連携によって、特定キャラクタによる演出効果を際立たせることができる。

【2689】

手段36の遊技機は、

手段31から手段35の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記作用演出として、第1作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を1個投げる演出）と、該第1作用演出よりも視認性が高い第2作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を3個投げる演出）と、を実行可能であり、

前記作用演出が実行されることを示唆する示唆演出（変化前兆演出）を実行した後に、前記可動役物演出（中間動作演出）を実行し、前記第1作用演出を実行することが可能であり、

前記示唆演出を実行した後に、前記可動役物演出（最大動作演出）を実行し、前記第2作用演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2690】

このような遊技機によれば、示唆演出によって、遊技者に可動役物の動作を期待させるとともに、特定キャラクタの出現を期待させることができる。また、第1作用演出と第2作用演出の何れの作用演出が実行されるかに関心を持たせることができる。

【符号の説明】

10

20

30

40

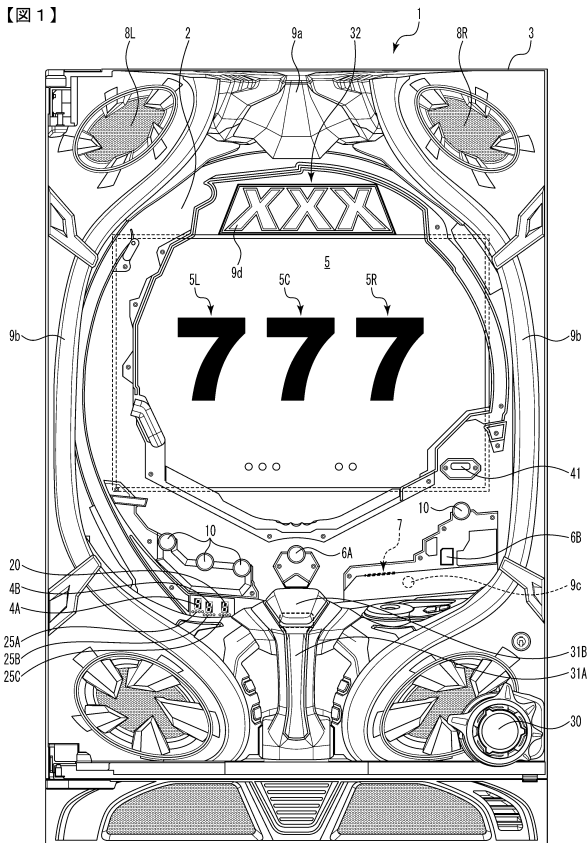
50

【 2 6 9 1 】

- 1 パチンコ遊技機
 4 A 第 1 特別図柄表示装置
 4 B 第 2 特別図柄表示装置
 5 画像表示装置
 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
 1 0 3 C P U
 1 2 0 演出制御用 C P U

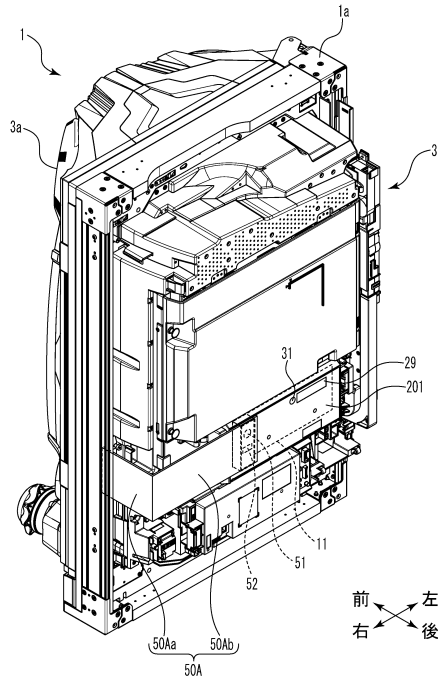
【図面】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



10

20

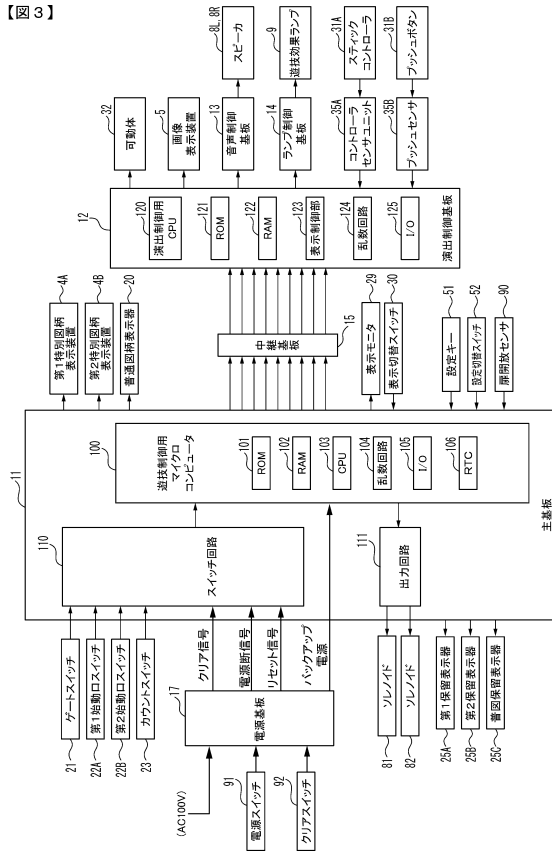
30

40

50

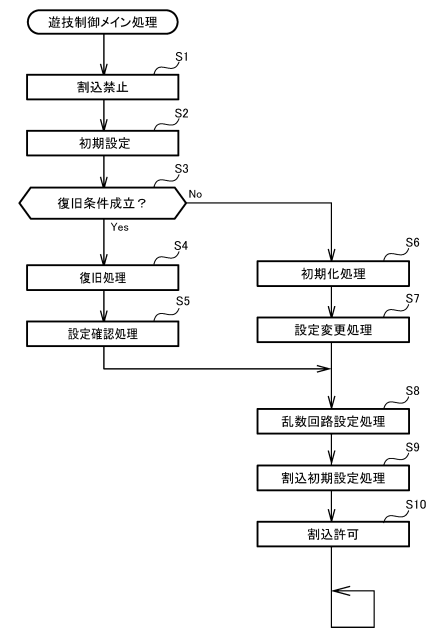
【図 3】

【図 3】



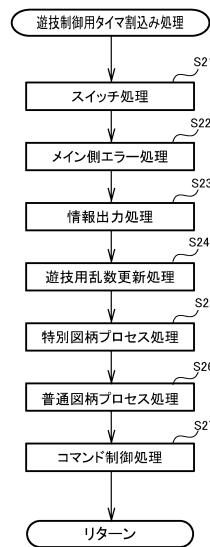
【図 4】

【図 4】



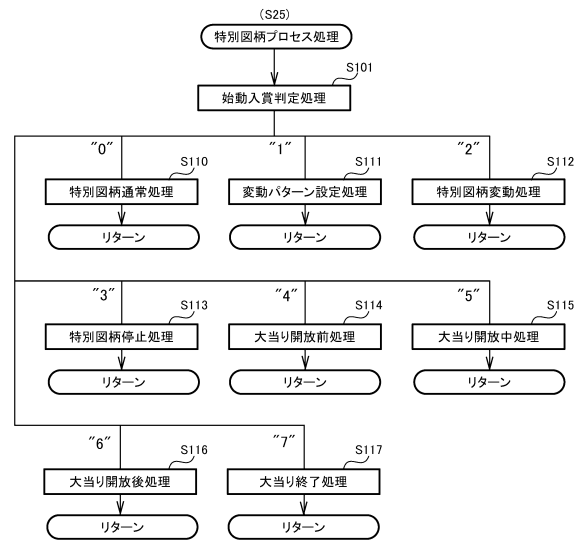
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



10

20

30

40

50

【図 7】
【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

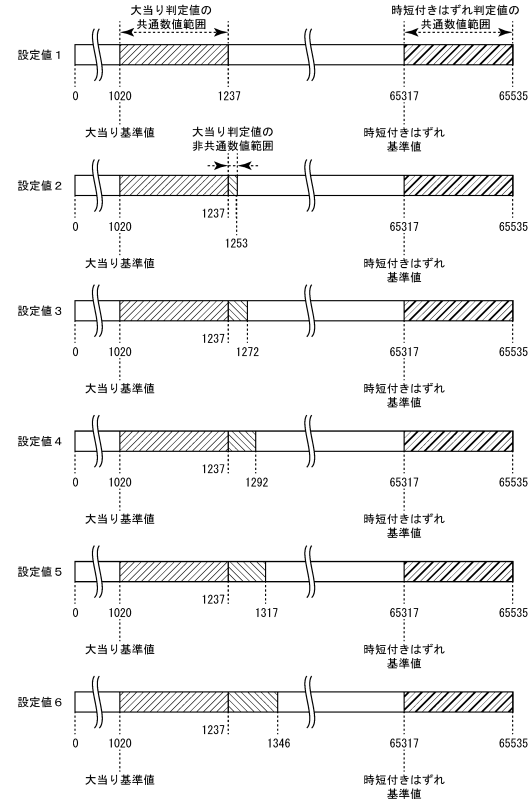
遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
通常状態 または時短状態	時短付き はすれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
増量状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き はすれ	-	-	-	-	-	-
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
通常状態 または時短状態	時短付き はすれ	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
増量状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き はすれ	-	-	-	-	-	-
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

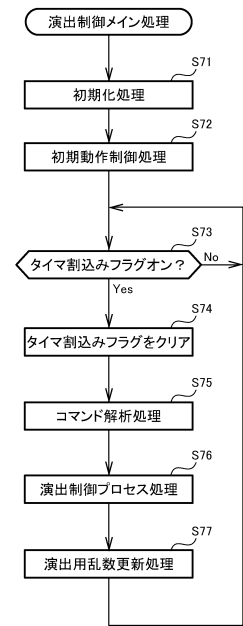
【図 8】
【図 8】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）

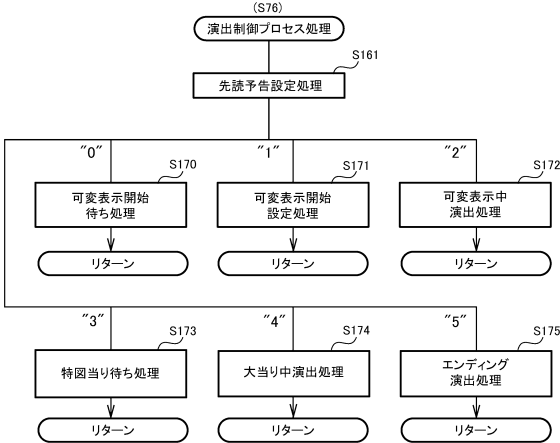


【図 9】

【図 9】



【図 10】
【図 10】



10

20

30

40

50

【図 1 1－5】

【図 1 1－5】

通常状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0～2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	－
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
非リーチB	12000	－
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

【図 1 1－6】

【図 1 1－6】

確変状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

【図 1 1－7】

【図 1 1－7】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチE(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	－

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	－

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	－

【図 1 1－8】

【図 1 1－8】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	－
非リーチA	7000	97
SPリーチE(バトルSP)	50000	－
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチA	7000	－
SPリーチE(バトルSP)	50000	－
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	－
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	－
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

10

20

30

40

50

【図 11-9】

【図 11-9】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確定回数通知	残り確定回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモ表示の指定

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

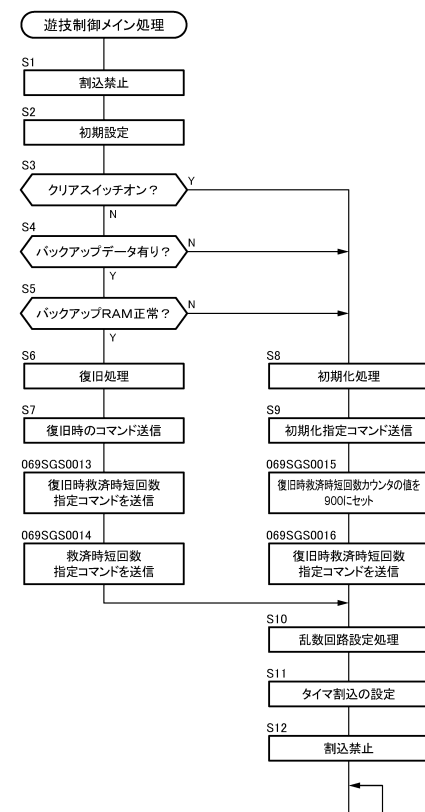
MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	図柄確定A指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定B指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1~125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

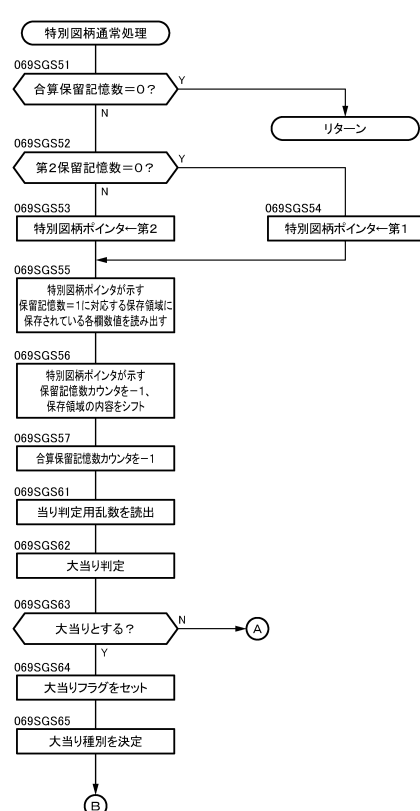
【図 11-10】

【図 11-10】



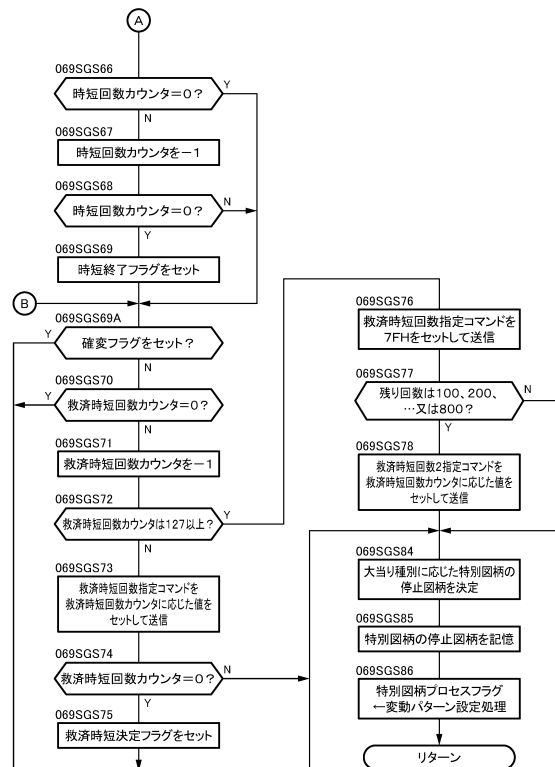
【図 11-11】

【図 11-11】



【図 11-12】

【図 11-12】



10

20

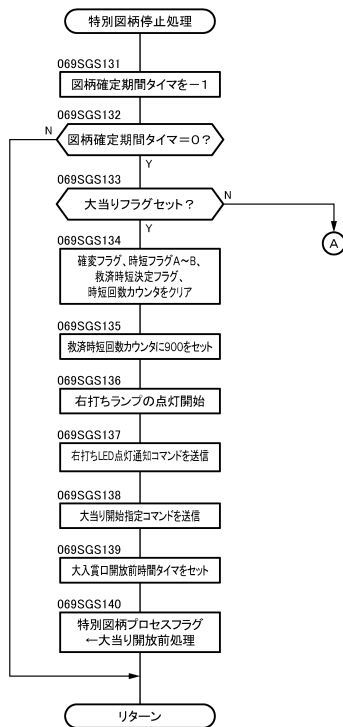
30

40

50

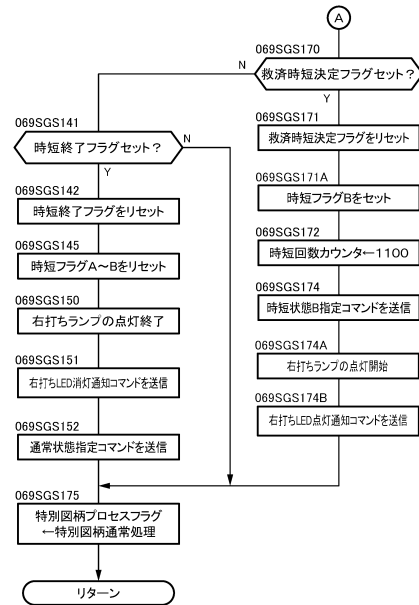
【図 11-13】

【図 11-13】



【図 11-14】

【図 11-14】

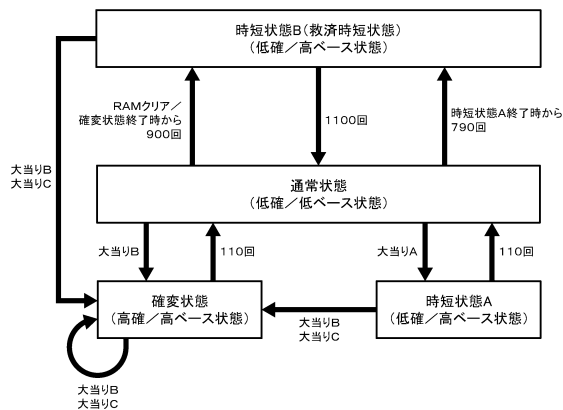


10

20

【図 11-15】

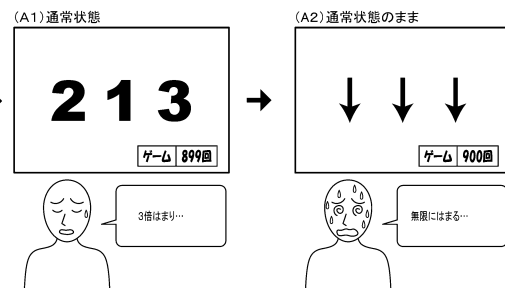
【図 11-15】



【図 11-16】

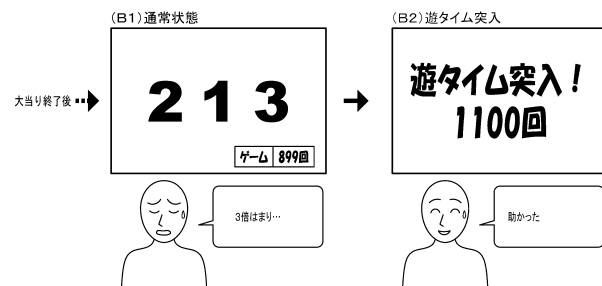
【図 11-16】 遊タイムの説明[1/3]

遊タイム非搭載の場合



30

遊タイム搭載の場合

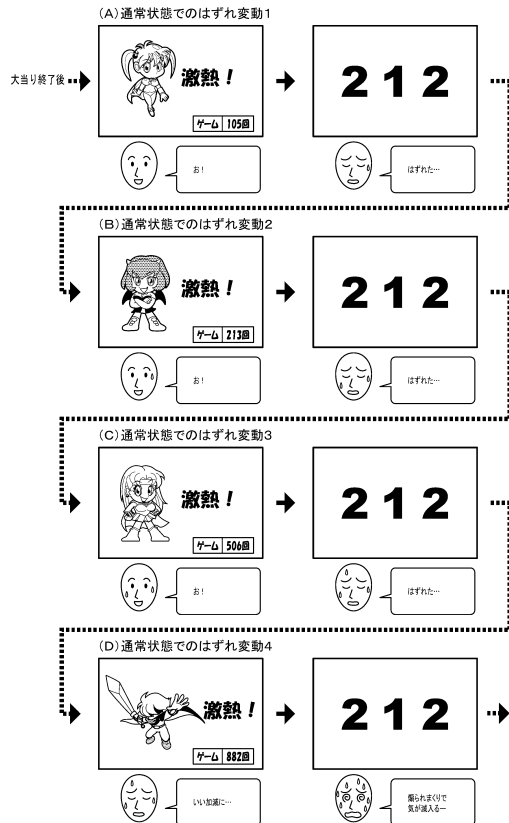


40

50

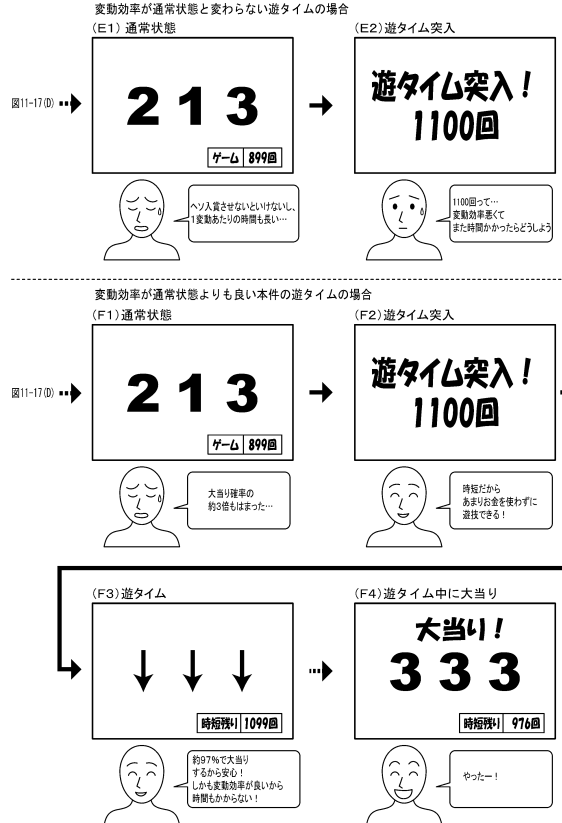
【図 11-17】

【図 11-17】 遊タイムの説明[2/3]



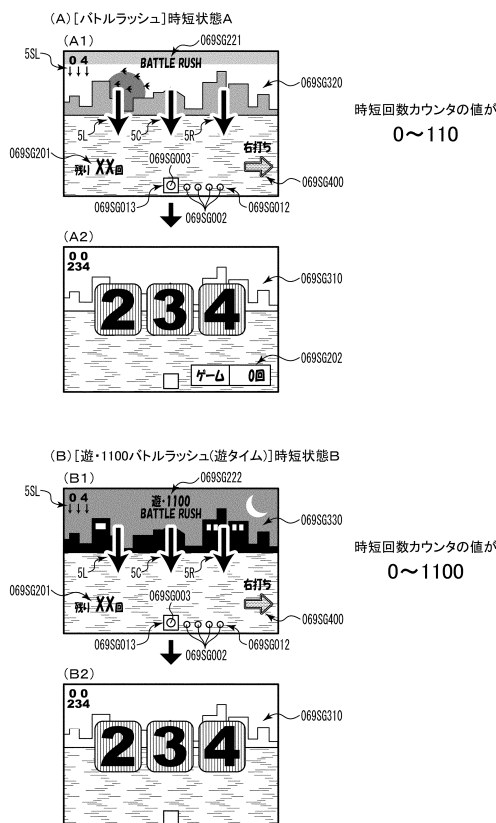
【図 11-18】

【図 11-18】 遊タイムの説明[3/3]



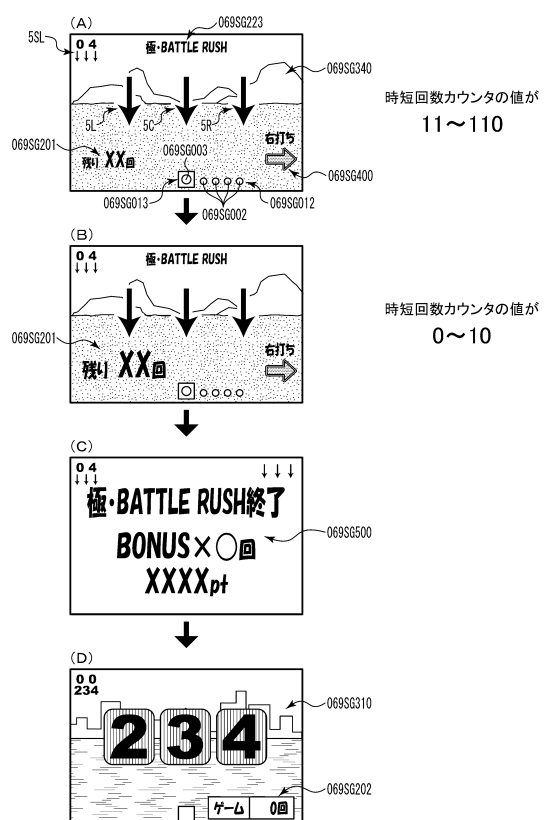
【図 11-19】

【图 11-19】



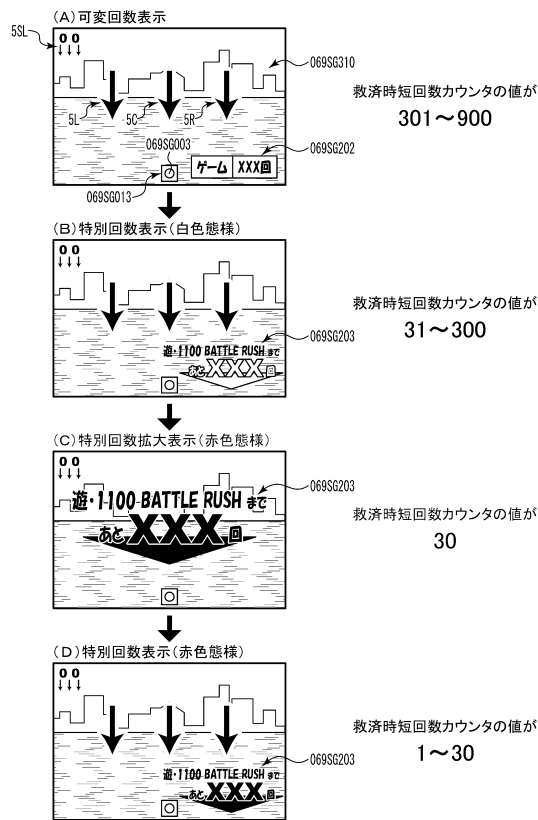
【図 11-20】

【図 11-20】 [極・バトルラッシュ] 確変状態



【図 11-21】

【図 11-21】 [通常] 低確低B

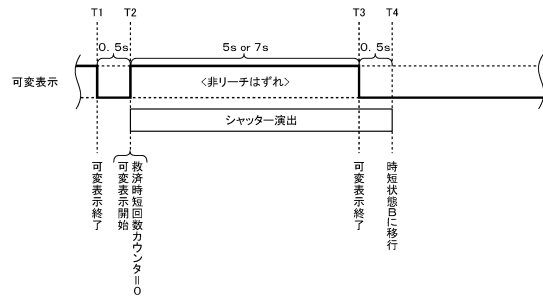


【図 11-22】

【図 11-22】

[RAMクリア後に時短状態B到達時のタイムチャート]

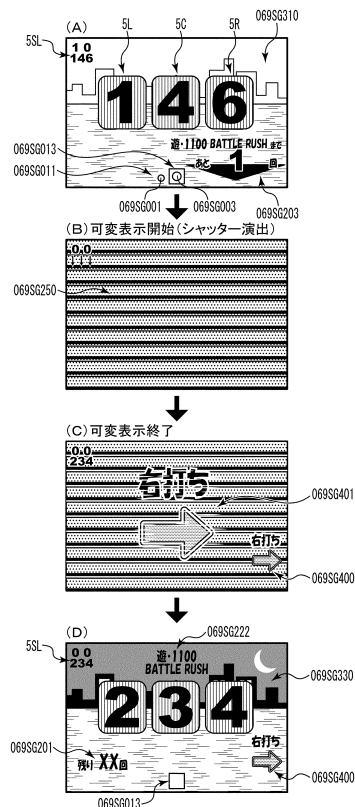
非リーチはずれ (短縮非リーチB・非リーチB)



10

20

【図 11-23】

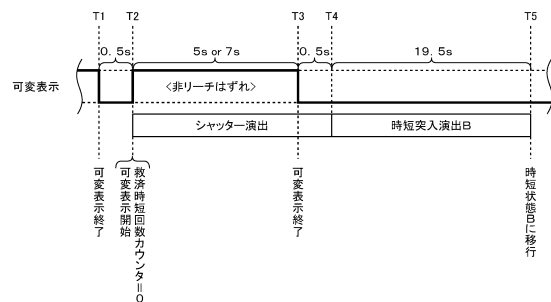
【図 11-23】 [RAMクリア後に時短状態B到達時]
非リーチはずれ (短縮変動・通常変動)

【図 11-24】

【図 11-24】

(A) [大当たり後、900回の可変表示で時短状態B到達時のタイムチャート]

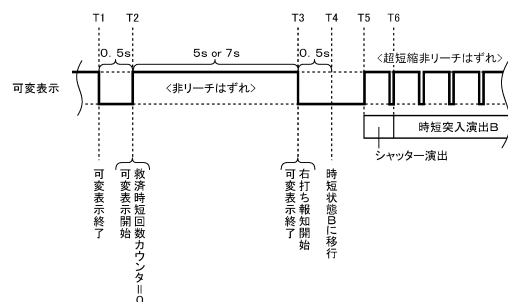
非リーチはずれ (短縮非リーチB・非リーチB)



30

(B) [時短状態B到達時のタイムチャートの変形例]

非リーチはずれ (短縮非リーチB・非リーチB)

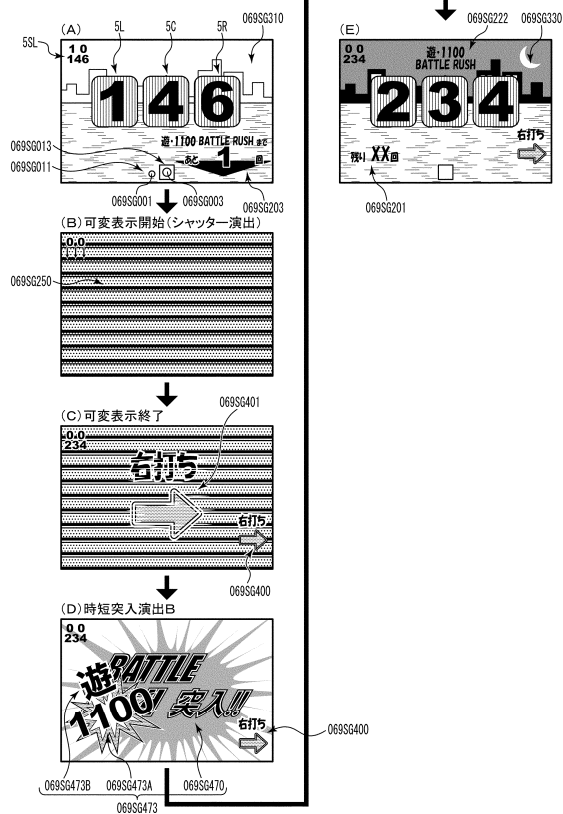


40

50

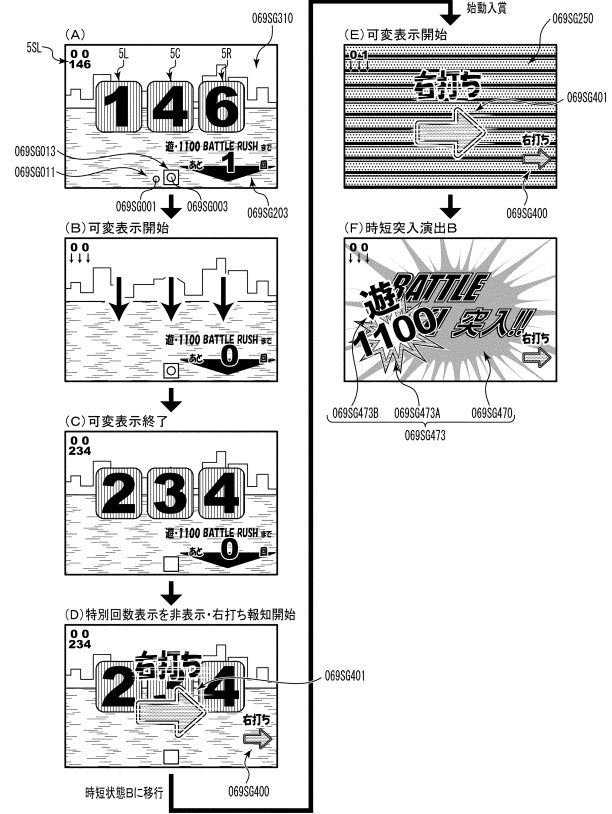
【図 11-25】

【図 11-25】 [大当り後、900回の変表示で時短状態B到達時]



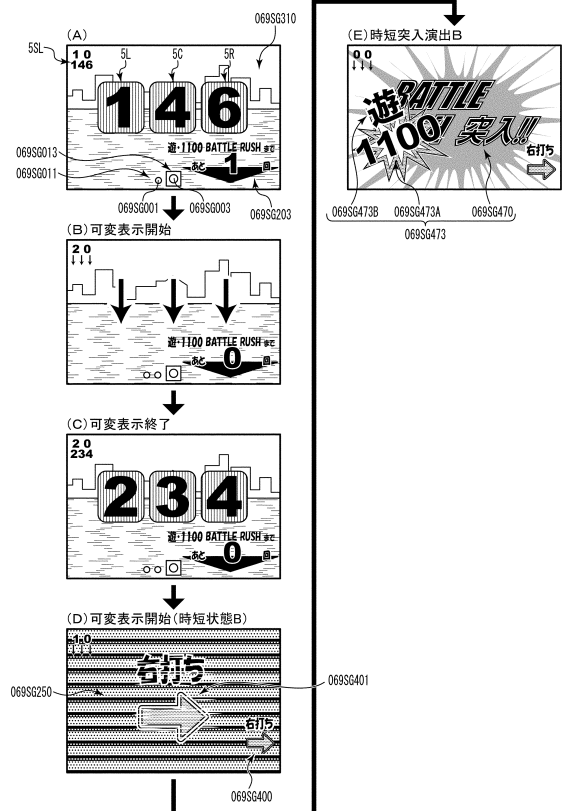
【図 11-26】

【図 11-26】



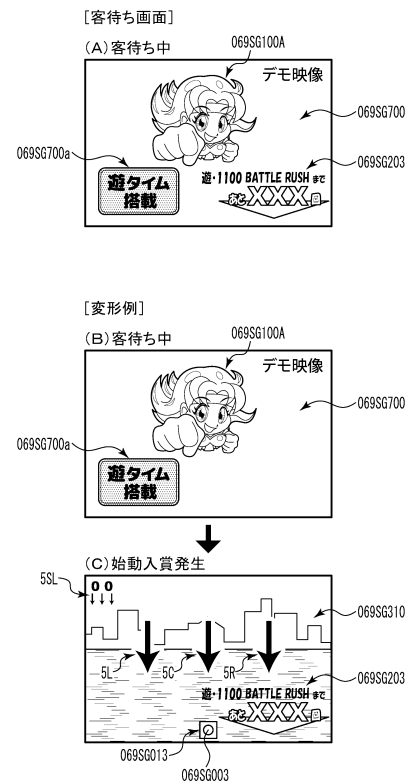
【図 11-27】

【図 11-27】



【図 11-28】

【図 11-28】



10

20

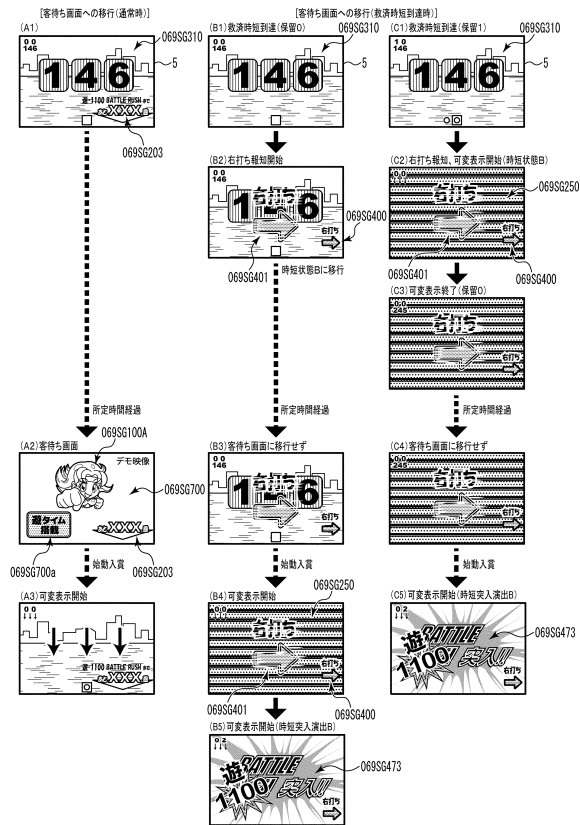
30

40

50

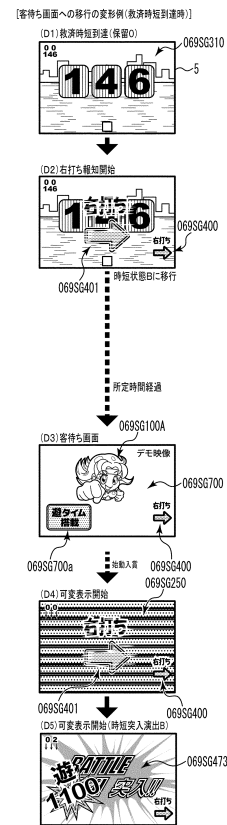
【図 11-29】

【图 11-29】 特徵部 069SG 变形例 1



【図 11-30】

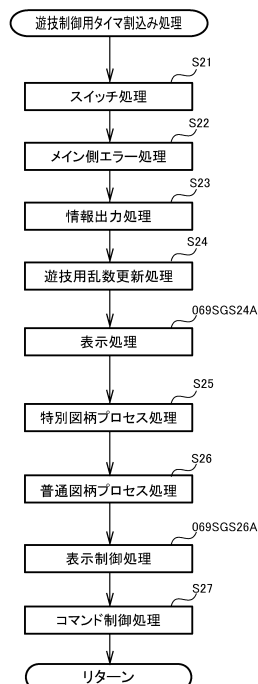
【図 11-30】 特徴部 069SG 変形例 1



【図 1 1 - 3 1】

【图 11-31】

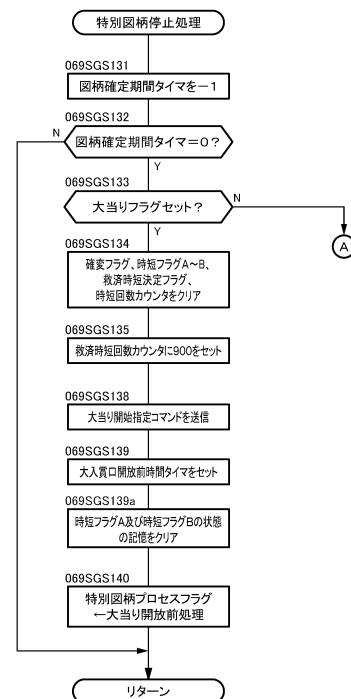
特徴部 069 SG変形例 2



【図 1 1 - 3 2】

【図 1 1-3 2】

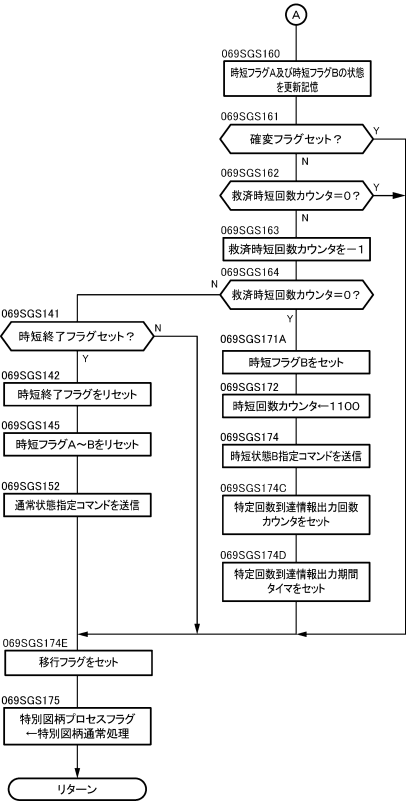
特徵部 0 6 9 S G 變形例 2



【図 1 1 - 3 3】

【図 1 1 - 3 3】

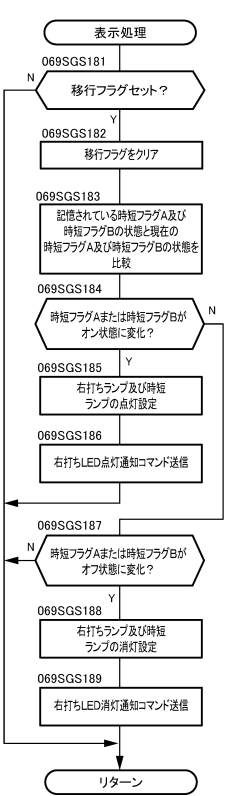
特徴部 0 6 9 S G 変形例 2



【図 1 1 - 3 4】

【図 1 1 - 3 4】

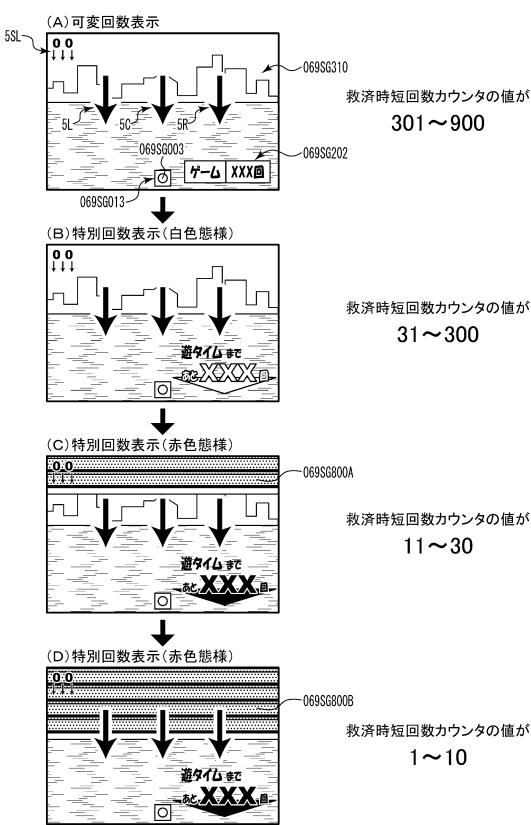
特徴部 0 6 9 S G 変形例 2



【図 1 1 - 3 5】

【図 1 1 - 3 5】

特徴部 0 6 9 S G 変形例 3



【図 1 1 - 3 6】

【図 1 1 - 3 6】

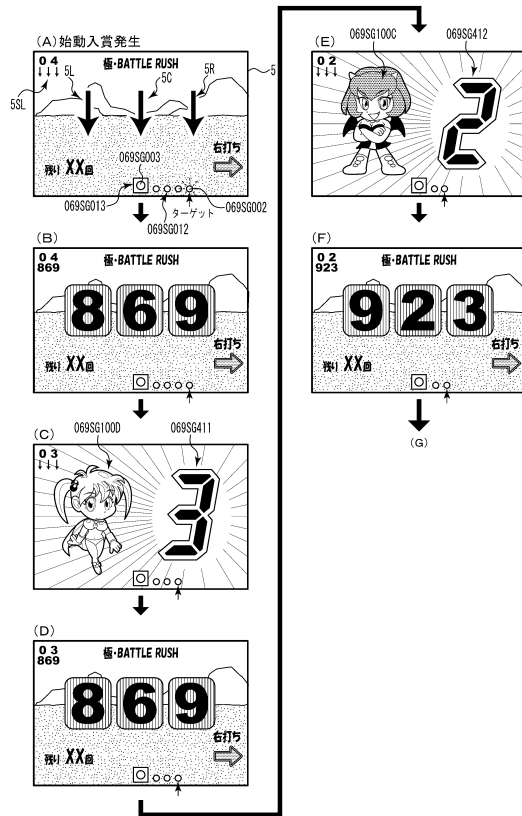
演出一覧

種別	内容	演出種別 / 期待度
先読み予告	カウントダウン予告	可変表示を開始することに3→2→1→0の順にカウントダウン。3で終了2で終了1で終了0で
	保留変化予告	保留表示が青色、緑色、赤色、金色に変化。青色<緑色<赤色<金色
	図柄チャンス目予告	はずれ図柄が偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せで停止表示。台座部の表示色。偶数図柄<奇数図柄 青色<緑色<赤色<金色
	エフェクト表示予告	図柄停止時に可動体の下方にエフェクト画像が表示。青色<緑色<赤色<金色
予告演出	可動体予告	可変表示の開始時に可動体が振動。振動(小)<振動(大)
	キャラクタ予告 (リーチ振り)	キャラクタが出現してリーチ態様になるか否かを煽る。セリフ(リーチ)りくセリフ(リーチ)かむ
	リーチ予告 (リーチ振り)	左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを煽る。
	ボタン予告	リーチ表示態様になるか否かを定めるボタン操作を促す。長押し<連打<一撃
決め演出	当否ボタン演出	SPリーチの当否報知の直前に、大当たりか否かを定めるボタン操作を促す。ボタン白色<ボタン赤色
	可動体演出	可動体が落下した場合は「大当たり」。可動体が落下しない場合は「はずれ」。
事後演出		大当たりになった場合、大当たり中の予定出球数を報知。
突入演出	突入導入演出	確変突入演出、時短突入演出Aの開始前に実行。
	確変突入演出	確変状態の制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出A	時短状態Aの制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出B	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。
	シャッター演出	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。救済時短到達変動において実行される。

【図 11-37】

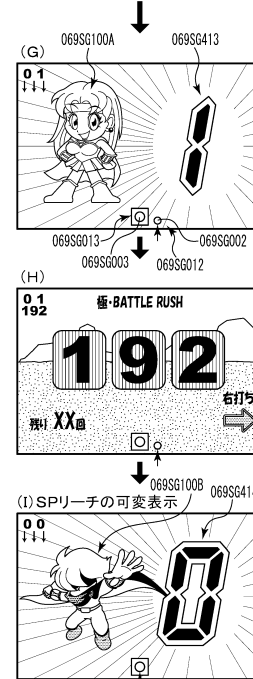
【图 11-37】

カウントダウン予告



【図 11-38】

【图 11-38】



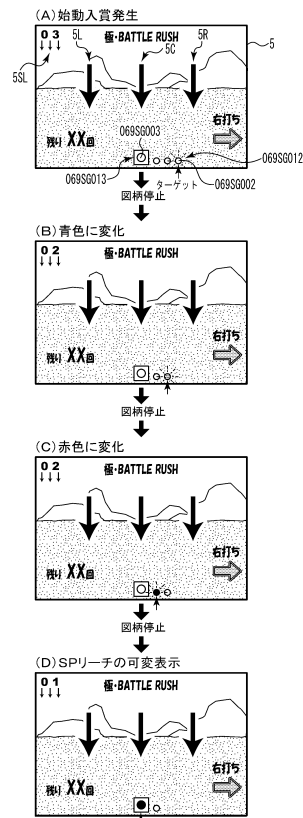
10

20

【図 11-39】

【图 11-39】

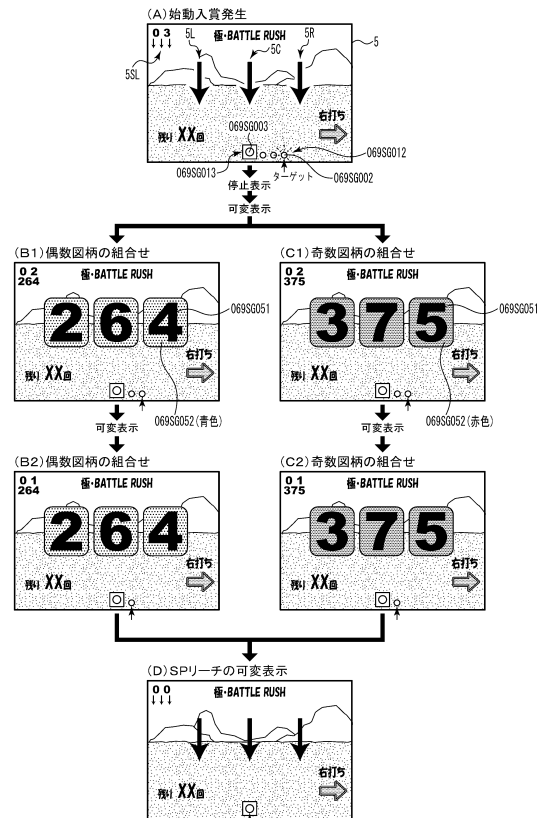
保留变化予告



【図 11-40】

【图 11-40】

図柄チャンス目予告



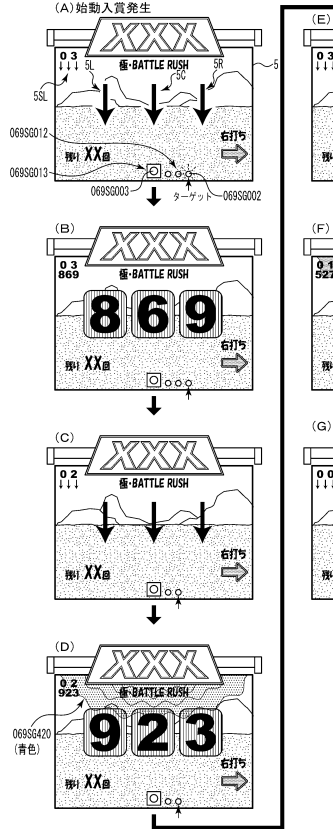
30

40

50

【図 11-41】

【図 11-41】



【図 11-42】

【図 11-42】

(A) 先読み予告演出種別決定テーブルA(通常状態)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	20	50
カウントダウン	20	10
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(B) 先読み予告演出種別決定テーブルB(確変状態)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	20	60
カウントダウン	20	5
保留変化	20	5
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(C) 先読み予告演出種別決定テーブルC(時短状態A)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	40	70
カウントダウン	-	-
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	10
エフェクト表示	20	10

(数値は判定値数)

(D) 先読み予告演出種別決定テーブルD(時短状態B)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	70	100
カウントダウン	-	-
保留変化	-	-
図柄チャンス目	30	-
エフェクト表示	-	-

(数値は判定値数)

【図 11-43】

【図 11-43】

(A) 演出バターン決定テーブルA

(保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告)(通常状態)

演出バターン	大当たり	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(B) 演出バターン決定テーブルB

(保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告)(確変状態)

演出バターン	大当たり	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(C) 演出バターン決定テーブルC

(保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告)(時短状態A)

演出バターン	大当たり	はずれ
青色	10	70
緑色	20	20
赤色	70	10
金色	-	-

(数値は判定値数)

(D) 演出バターン決定テーブルD(図柄チャンス目予告)(時短状態B)

演出バターン	大当たり	はずれ
青色	-	-
緑色	-	-
赤色	90	-
金色	10	-

(数値は判定値数)

※保留変化予告、エフェクト表示予告は非実行

(E) 演出バターン決定テーブルE

(カウントダウン予告)(通常状態)

演出バターン	大当たり	はずれ
3	5	65
2	5	20
1	20	10
0	70	5

(数値は判定値数)

(F) 演出バターン決定テーブルF

(カウントダウン予告)(時短状態)

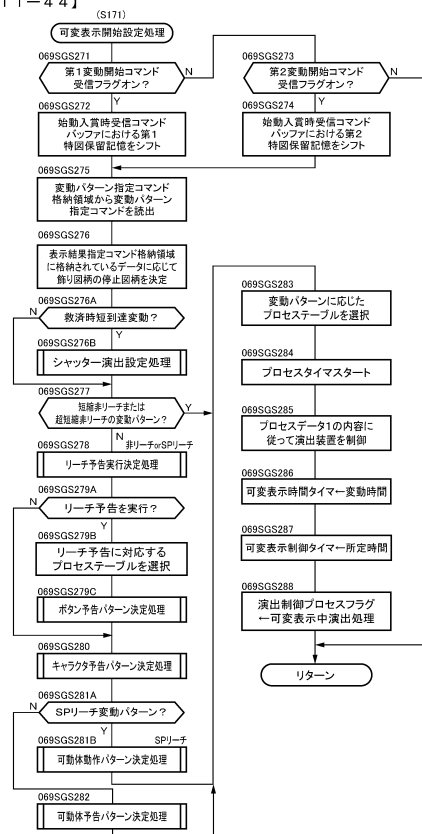
演出バターン	大当たり	はずれ
3	5	50
2	5	20
1	20	20
0	70	10

(数値は判定値数)

※時短状態A、時短状態Bはカウントダウン予告は非実行

【図 11-44】

【図 11-44】



10

20

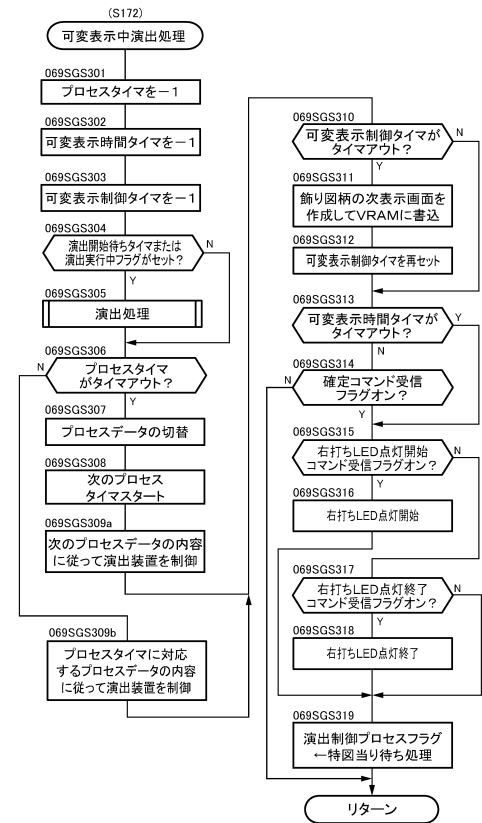
30

40

50

【図 1 1 - 4 5】

【図 1 1 - 4 5】



【図 1 1 - 4 6】

【図 1 1 - 4 6】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外で決定
(A)リーチ予告実行決定テーブル

	通常状態	確変状態	時短状態A	時短状態B
非実行	50	50	60	80
実行	50	50	40	20

(数値は判定値)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定
(B)ボタン予告パターン決定テーブルA(通常状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値)

(C)ボタン予告パターン決定テーブルB(確変状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値)

(D)ボタン予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	80	80
一撃	40	10	5
連打	20	5	5
長押し	20	5	10

(数値は判定値)

(E)ボタン予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	はずれ(保留0変動)
非実行	90	95	100
一撃	10	5	-
連打	-	-	-
長押し	-	-	-

(数値は判定値)

【図 1 1 - 4 7】

【図 1 1 - 4 7】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外において決定

(A)キャラクタ予告パターン決定テーブルA(通常状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも!)	50	10

(数値は判定値)

(B)キャラクタ予告パターン決定テーブルB(確変状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも!)	50	10

(数値は判定値)

(C)キャラクタ予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	80
セリフA(リーチ?)	30	10
セリフB(リーチかも!)	50	10

(数値は判定値)

(D)キャラクタ予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

演出	大当り	はずれ	はずれ(保留0変動)
非実行	90	100	100
セリフA(リーチ?)	5	-	-
セリフB(リーチかも!)	5	-	-

(数値は判定値)

【図 1 1 - 4 8】

【図 1 1 - 4 8】

※SPリーチ変動において決定

(A)可動体動作パターン決定テーブルA(通常状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	-
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	20	-
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	-
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	-	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	-	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	-	10

(数値は判定値)

(B)可動体動作パターン決定テーブルB(確変状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	20	-
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	-
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	-
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	-	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	-	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	-	10

(数値は判定値)

(C)可動体動作パターン決定テーブルC(時短状態A)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	-
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	-
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	80	-
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	-	80
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	-	10
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	-	10

(数値は判定値)

(D)可動体動作パターン決定テーブルD(時短状態B)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	90	-
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	5	-
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	5	-
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	-	100
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	-	-
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	-	-

(数値は判定値)

※パターン「A-3」「B-3」では、「当否ボタン演出」において、演出ボタンLED62が赤色発光、ボタン画像が赤色表示

10

20

30

40

50

【図 11-49】

【図 11-49】

※非リーチにおいて決定

(A) 可動体予告パターン決定テーブル(通常状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(B) 可動体予告パターン決定テーブル(確変状態)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	60
振動(小)	30	30
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(C) 可動体予告パターン決定テーブル(時短状態A)

動作態様	大当り	はずれ
非実行	10	70
振動(小)	30	20
振動(大)	60	10

(数値は判定値数)

(D) 可動体予告パターン決定テーブル(時短状態B)

動作態様	大当り	はずれ[保留0変動]
非実行	-	100
振動(小)	-	-
振動(大)	-	-

(数値は判定値数)

※はずれ保留0の場合のみ非リーチ決定可能

【図 11-50】

【図 11-50】

(A) 遊技状態別の変動動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
A1	決定可能なはずれ変動パターン数	2個	4個	3個
A2	はずれ可変表示平均時間	短(2.2秒)	中(4.83秒)	長(5.58秒)
A3	決定可能な大当り変動パターン数	1個	3個	2個
A4	大当り可変表示平均時間	短(40秒)	中(51.1秒)	長(62.8秒)
A5	非リーチはずれの決定割合	高(97%)	低(95%)	低(95%)

(B) 遊技状態別の演出動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
B1	保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、キャラクタ予告)の実行割合	非実行(0%,0%)	高(40%,30%)	中(30%,20%)
B2	はずれの場合に決定可能な先読み予告の種類数	0個	4個	3個
B3	はずれの場合の先読み予告の実行割合	非実行(0%)	高(40%)	中(30%)
B4	一変動あたりの動作促進演出(ボタン予告)の実行割合	低(10%,5%)	高(80%,30%)	中(80%,20%)
B5	ボタン予告の第1操作促進(一撃)と第2操作促進(連打・長押し)の実行態様	「一撃」のみ	「一撃」と「連打・長押し」	「一撃」と「連打・長押し」
B6	一変動あたりの可動体予告の実行割合	非実行(0%,0%)	高(90%,40%)	中(90%,30%)
B7	一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告(リーチ振り)の実行割合	低 キャラ(10%,5%) リーチ(20%)	高 キャラ(80%,30%) リーチ(50%)	中 キャラ(80%,20%) リーチ(40%)
B8	当り報知の前は可動体落下させず、当り報知のときに可動体落下させる動作パターン(パターンA-1)の実行割合	高(90%)	中(20%)	低(10%)
B9	事後演出の演出態様	共通		
B10	突入演出の表示態様	「BATTLE RUSH 突入!!」 +「連」+1100	「BATTLE RUSH 突入!!」 +「連」	「BATTLE RUSH 突入!!」 +「連」

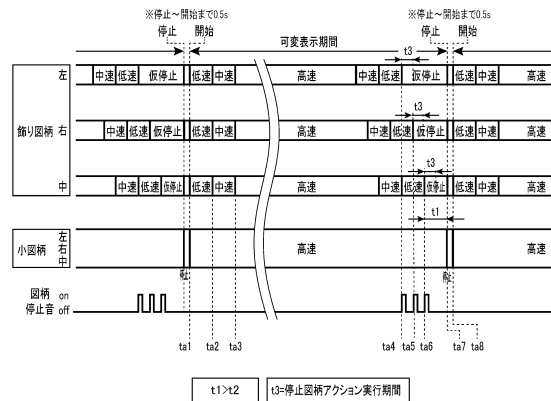
(C) 各状態の特徴

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
C1	1の可変表示の平均消化速度	高速	中速	低速
C2	予告演出の実行割合	低	高	中
C3	特徴	変動の消化速度が速く、余計な演出と実行しない	大当り確率が高いため、予告は多め、可変表示は時短状態Aより速い	確変状態に入るとするから、偏るために長めの可変表示が多い

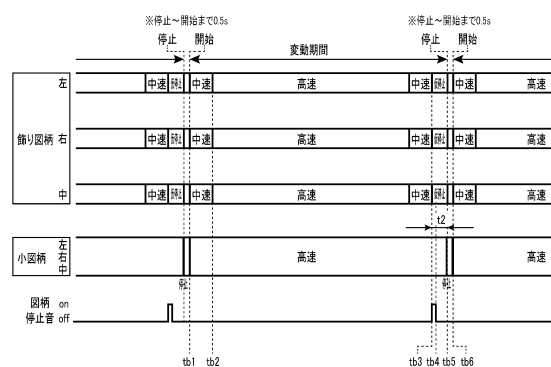
【図 11-51】

【図 11-51】

(A) 短縮非リーチAはずれ(確変状態・時短状態A)



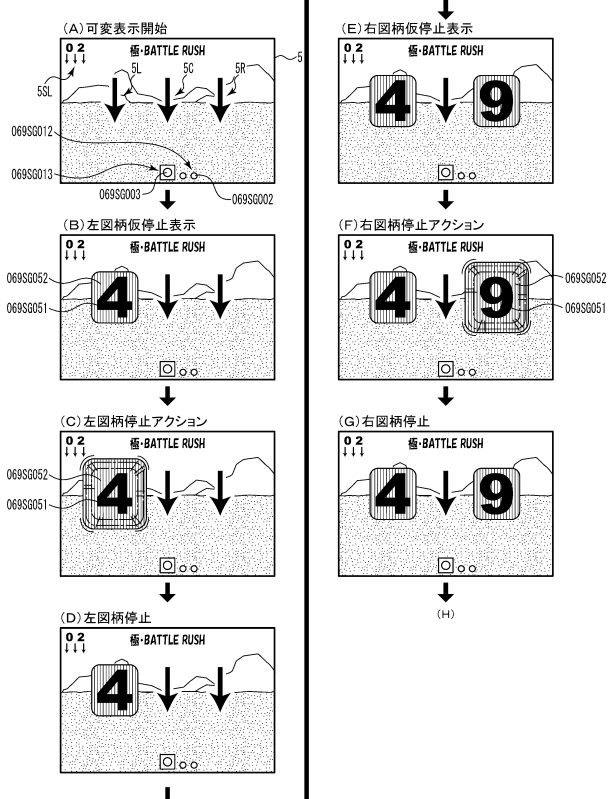
(B) 超短縮非リーチAはずれ(時短状態B)



【図 11-52】

【図 11-52】

確変状態の短縮非リーチははずれ



10

20

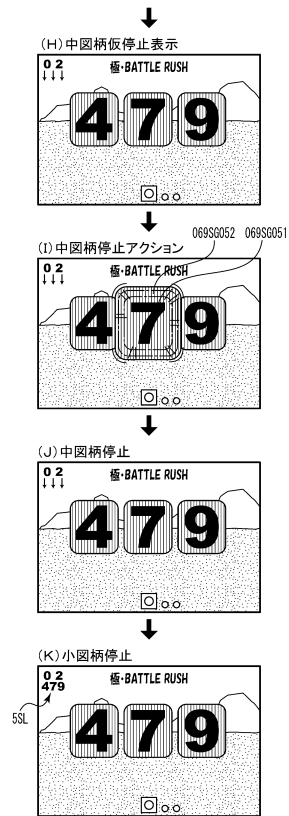
30

40

50

【図 11-53】

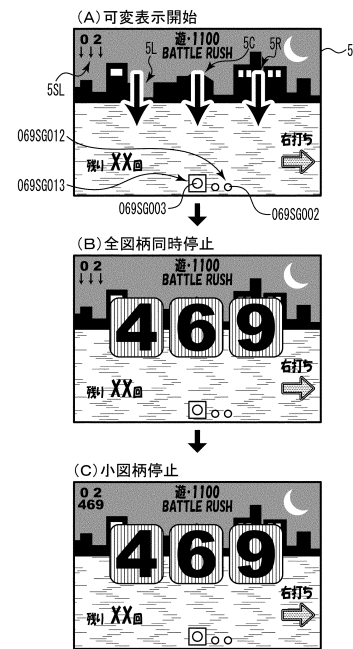
【図 11-53】



【図 11-54】

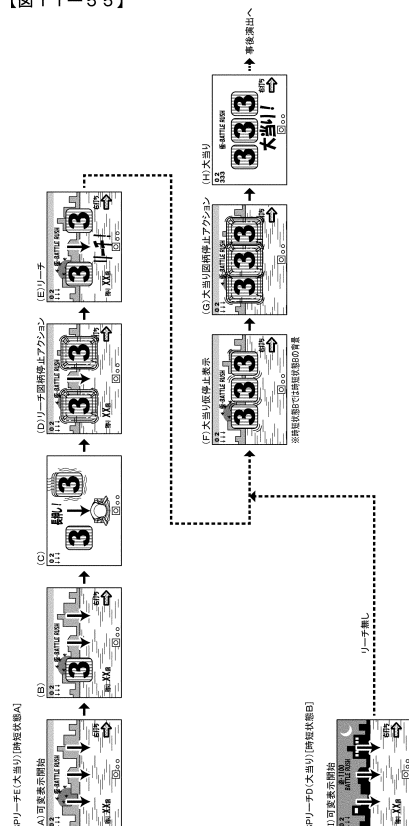
【図 11-54】

時短状態Bの超短縮非リーチはずれ



【図 11-55】

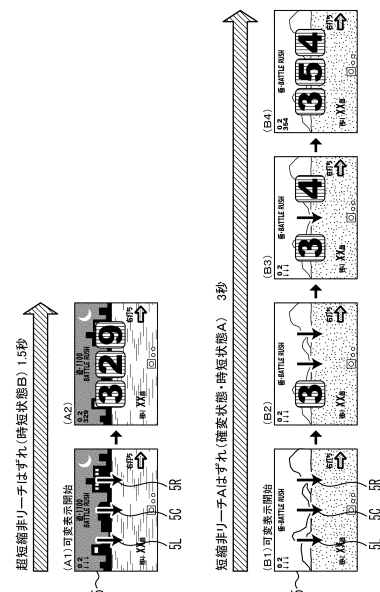
【図 11-55】



【図 11-56】

【図 11-56】

非リーチはずれの比較1



10

20

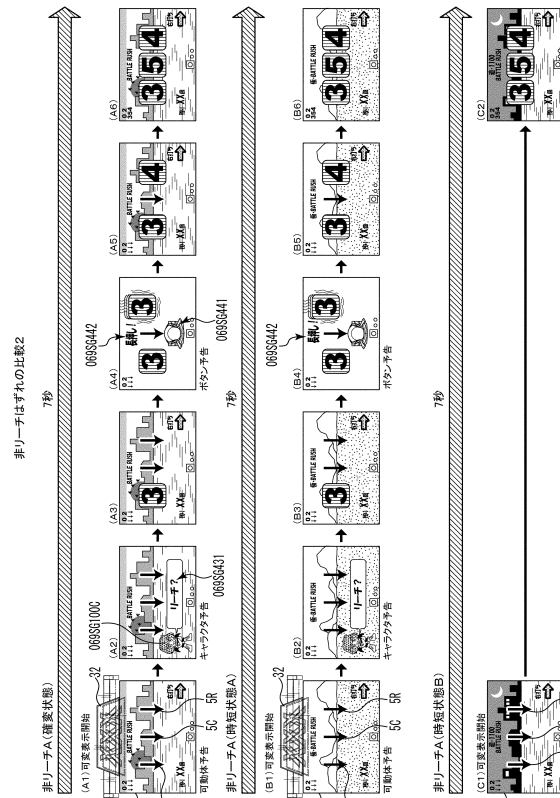
30

40

50

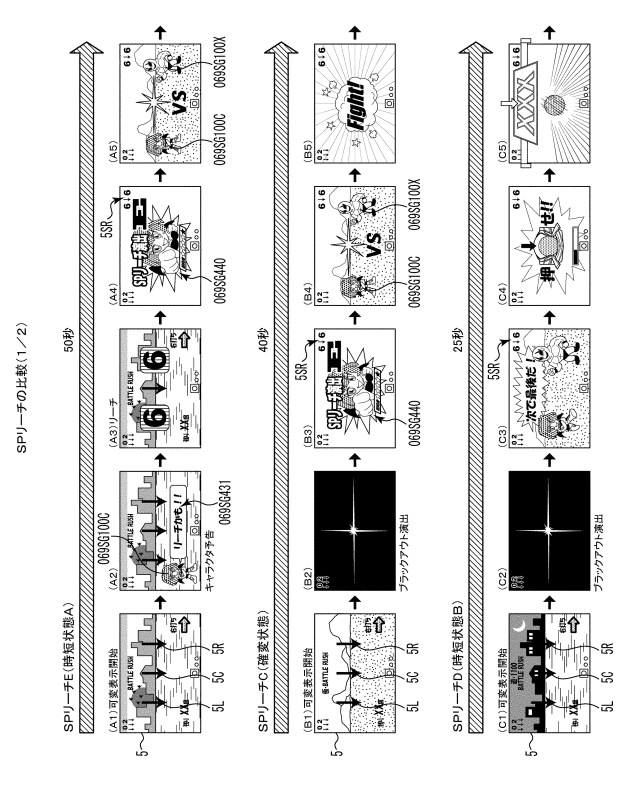
【図 11-57】

【図 11-57】



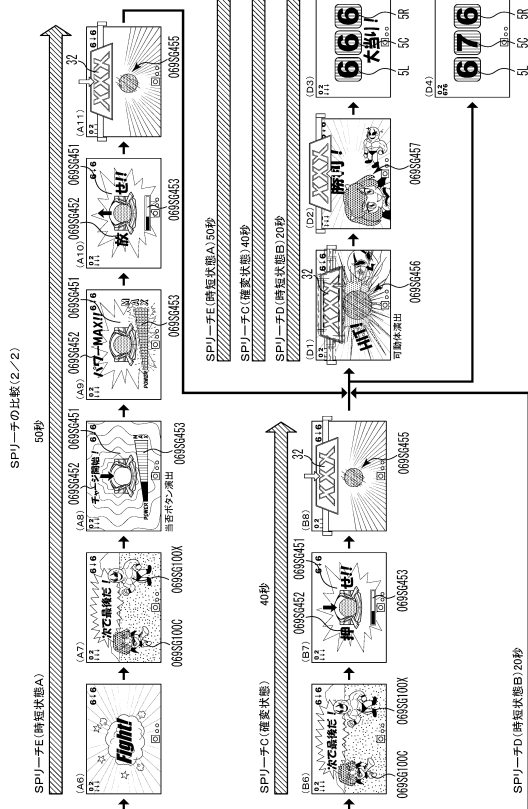
【図 11-58】

【図 11-58】



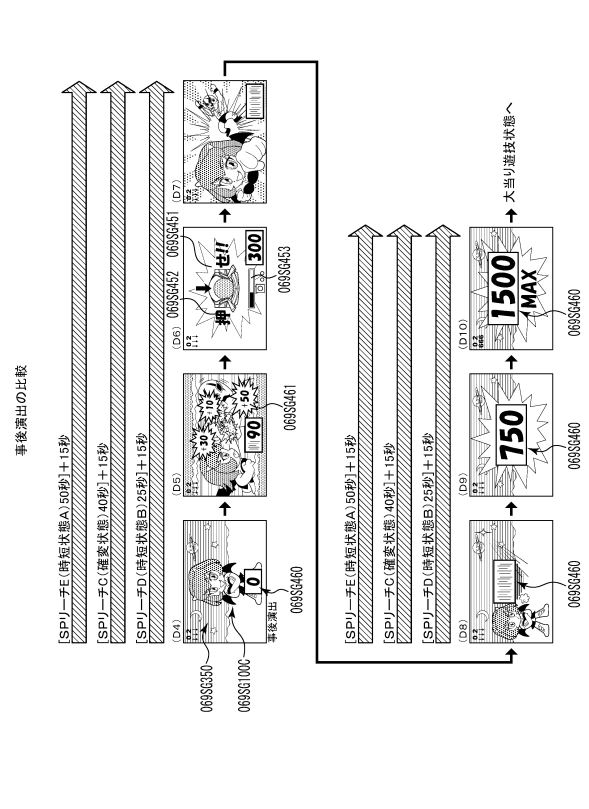
【図 11-59】

【図 11-59】



【図 11-60】

【図 11-60】



10

20

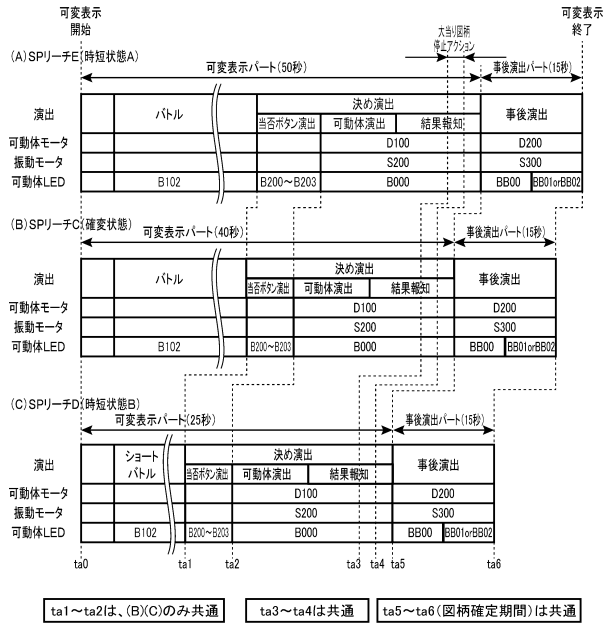
30

40

50

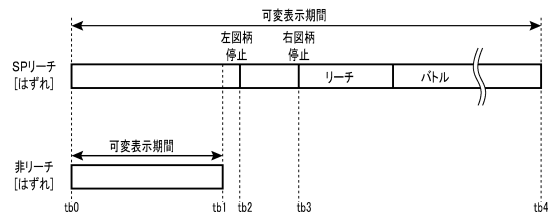
【図 1 1 - 6 1】

【图 11-61】



【図 11-62】

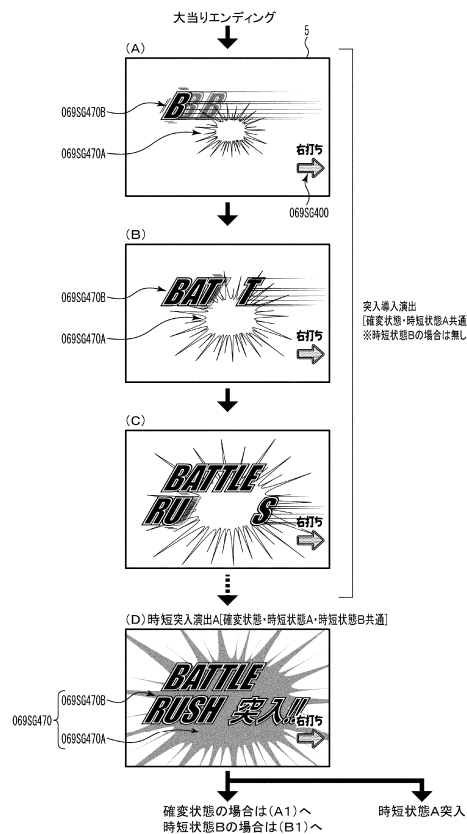
【图 11-62】



10

【図 11-63】

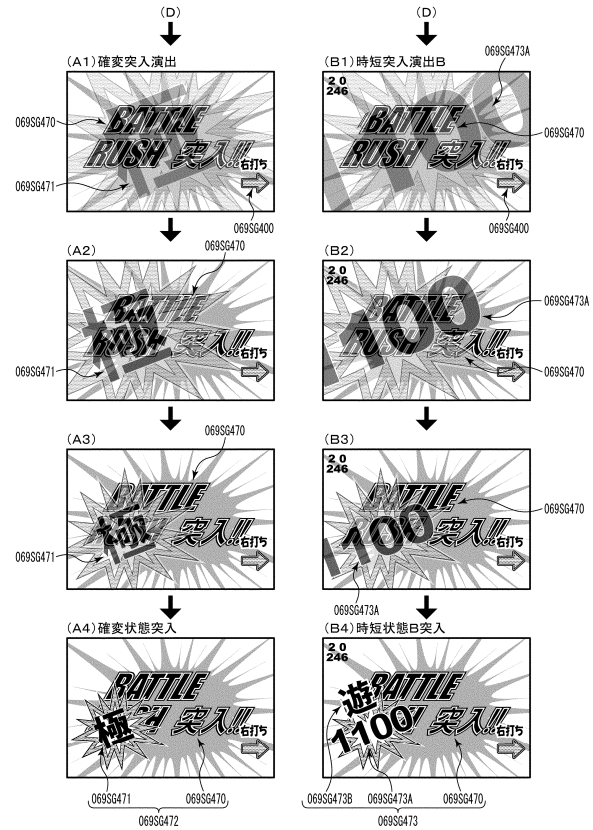
【图 11-63】



【図 11-64】

【图 11-64】

突入演出



20

30

40

50

【図 1 1 - 6 5】

【図 1 1 - 6 5】 特徴部 0 6 9 S G 実施の形態 2

時短状態 B (救済時短状態)

(A) はずれ用変動パターン判定テーブル [保留 0]

変動パターン	変動時間 (ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチ A	7000	-
SPリーチ E (バトル SP)	50000	-
SPリーチ D (即当り・全回転 [非リーチ])	25000	-

(B) はずれ用変動パターン判定テーブル [保留 1 ~ 3]

変動パターン	変動時間 (ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチ A	7000	-
SPリーチ E (バトル SP)	50000	-
SPリーチ D (即当り・全回転 [非リーチ])	25000	-

(C) 大当り用変動パターン判定テーブル [保留 0 ~ 3]

変動パターン	変動時間 (ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	-
SP非経由 A	7000 + 15000	-
SPリーチ E (バトル SP)	50000 + 15000	10
SPリーチ D (即当り・全回転 [非リーチ])	25000 + 15000	90

【図 1 1 - 6 7】

【図 1 1 - 6 7】

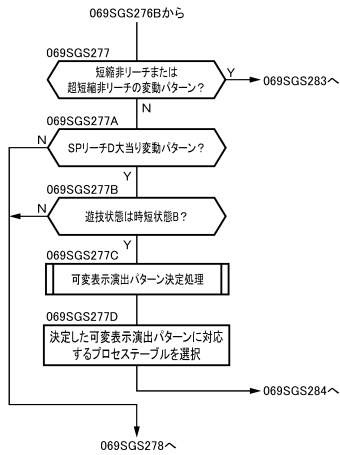
可変表示演出パターン決定テーブル [時短状態 B]

演出態様	大当り C (10R)	大当り A、B (6R)
即当り演出	10	70
全回転演出	90	30

(数値は判定値数)

【図 1 1 - 6 6】

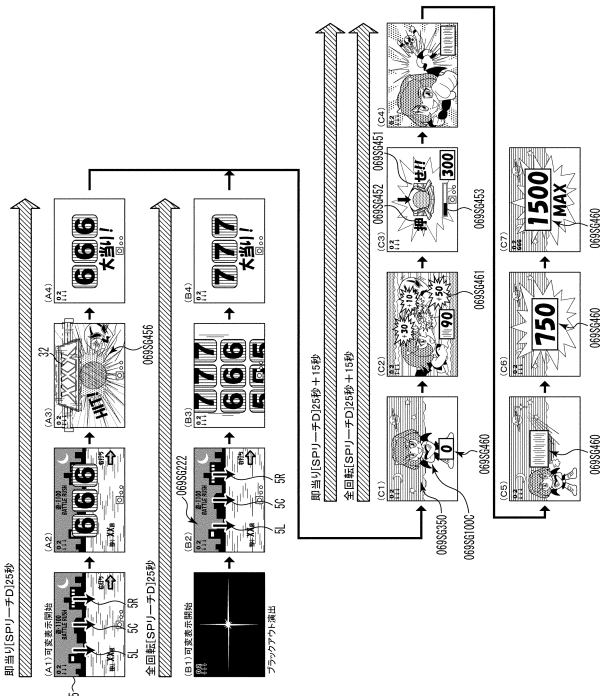
【図 1 1 - 6 6】



10

【図 1 1 - 6 8】

【図 1 1 - 6 8】



20

30

40

50

【図 1 1－6 9】

【図 1 1－6 9】

遊技状態別の各種動作例				
項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
D1	リーチ態様を経由しない 大当り変動パターンの決定割合	高(90%)	低(5%)	低(5%)
D2	「当否ボタン演出」なく「可動体演出」を 実行するSPリーチD(即当り・全回転) 大当り変動パターンの実行割合	高(90%)	低(0%)	低(0%)
D3	保留0の場合における短縮変動パターンの 決定割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)
D4	大当りC(10R)の場合における 「全回転演出」の実行割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)

【図 1 2－1】

【図 1 2－1】

(A)			
乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

(C2) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

(D) 大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の当りまで)	110回 (110回以内の当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の当りまで)	110回 (110回以内の当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の当りまで)	110回 (110回以内の当りまで)	10

※1: 1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 1 2－2】

【図 1 2－2】

(A) 普通図柄当り判定テーブル (通常状態)

判定結果	MR2
当り	3
はずれ	4～13

(B) 普通図柄当り判定テーブル (時短状態A・時短状態B・確変状態共通)

判定結果	MR2
当り	3～12
はずれ	13

(C) 普通図柄の可変表示期間

遊技状態	変動時間
通常状態	60秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	0. 1秒

(D) 普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間

遊技状態	開放時間
通常状態	0. 1秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	3秒

【図 1 2－3】

【図 1 2－3】

可変表示結果	変動パターン	変動時間(ms)
はずれ	超短縮非リーチ	1500
	短縮非リーチA	3000
	短縮非リーチB	5000
	非リーチA	7000
	非リーチB	12000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000
	SPリーチB(バトルSP)	80000
	SPリーチC(バトルSP)	40000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000
大当り	SPリーチE(バトルSP)	50000
	SP非経由A	7000+15000
	SP非経由B	12000+15000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000
	SPリーチB(バトルSP)	80000+15000
	SPリーチC(バトルSP)	40000+15000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000
	SPリーチE(バトルSP)	50000+15000

10

20

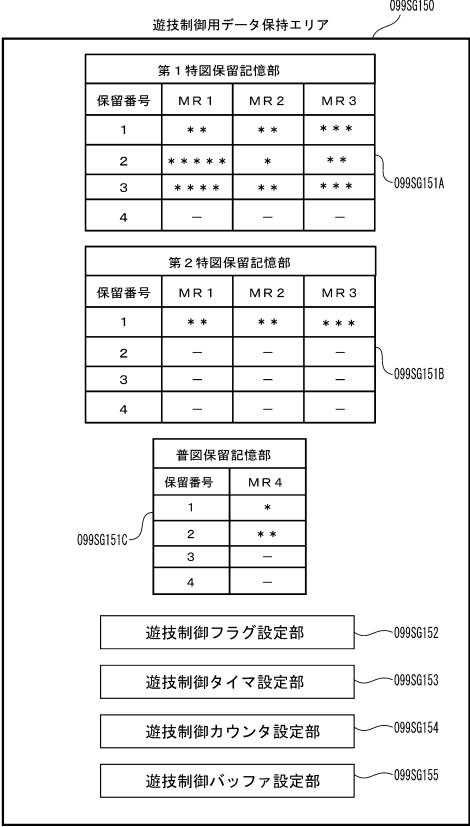
30

40

50

【図 1 2－4】

【図 1 2－4】



【図 1 2－5】

【図 1 2－5】

通常状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[保留0～2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C)大当り用変動パターン判定テーブルA[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

【図 1 2－6】

【図 1 2－6】

確変状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	80
非リーチA	7000	15
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルE[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルF[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

【図 1 2－7】

【図 1 2－7】

確変状態

大当り用変動パターン判定テーブルB[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 8】

【図 1 2 - 8】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルG[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルH[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルI[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルJ[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	5

【図 1 2 - 1 0】

【図 1 2 - 1 0】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルK[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	5000	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルL[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルM[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	99
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	1

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルN[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100

【図 1 2 - 9】

【図 1 2 - 9】

時短状態A

大当り用変動パターン判定テーブルC[保留0〜3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95

【図 1 2 - 1 1】

【図 1 2 - 1 1】

時短状態B(救済時短状態)

大当り用変動パターン判定テーブルD[保留0〜3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

10

20

30

40

50

【図 1 2 − 1 2】

【図 1 2 − 1 2】

(A) 通常状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(左打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	5.5%
第2始動入賞口	—

※1: ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

(B) 確変状態・時短状態・救済時短状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(右打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	—
第2始動入賞口	55%

※2: ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

【図 1 2 − 1 3】

【図 1 2 − 1 3】

(A)

期間値 $\alpha = A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$

(B)

期間値 $\beta = E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$

(C)

期間値 $\gamma = I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\alpha > \beta$ 且つ $\gamma > \beta$

α : 時短状態Aにおける1変動の平均変動時間

β : 時短状態Bにおける1変動の平均変動時間

γ : 確変状態における1変動の平均変動時間

10

【図 1 2 − 1 4】

【図 1 2 − 1 4】

(A)

$\alpha' = A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$

(B)

$\beta' = E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$

(C)

$\gamma' = I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\alpha' > \beta'$ 且つ $\gamma' > \beta'$

α' : 時短状態Aにおける1変動の平均変動時間

β' : 時短状態Bにおける1変動の平均変動時間

γ' : 確変状態における1変動の平均変動時間

【図 1 2 − 1 5】

【図 1 2 − 1 5】

(A)

期間値 $\delta = D \times 110$

(B)

期間値 $\varepsilon = H \times 110$

(C)

期間値 $\zeta = L \times 110$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\delta > \varepsilon$ 且つ $\zeta > \varepsilon$

δ : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

20

30

40

50

【図 1 2 - 1 6】

【図 1 2 - 1 6】

(A)

期間値 $\delta' = D \times 1100$

(B)

期間値 $\varepsilon' = H \times 1100$

(C)

期間値 $\zeta' = L \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\delta' > \varepsilon'$ 且つ $\zeta' > \varepsilon'$

δ' : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε' : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ' : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2 - 1 8】

【図 1 2 - 1 8】

(A)

期間値 $\eta' = C \times 1100$

(B)

期間値 $\theta' = G \times 1100$

(C)

期間値 $\iota' = K \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\eta' > \theta'$ 且つ $\iota' > \theta'$

η' : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ' : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι' : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2 - 1 7】

【図 1 2 - 1 7】

(A)

期間値 $\eta = C \times 1100$

(B)

期間値 $\theta = G \times 1100$

(C)

期間値 $\iota = K \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\eta > \theta$ 且つ $\iota > \theta$

η : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2 - 1 9】

【図 1 2 - 1 9】

(A)

期間値 $\kappa = B \times 1100$

(B)

期間値 $\lambda = F \times 1100$

(C)

期間値 $\mu = J \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\kappa > \lambda$ 且つ $\mu > \lambda$

κ : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 2 0】

【図 1 2 - 2 0】

(A)
期間値 $\kappa' = B \times 1100$

(B)
期間値 $\lambda' = F \times 1100$

(C)
期間値 $\mu' = J \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特微部における数値を代入すると、
 $\kappa' > \lambda' \quad \text{且つ} \quad \mu' > \lambda'$

κ' : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2 - 2 2】

【図 1 2 - 2 2】

(A)
期間値 $\nu' = A \times 1100$

(B)
期間値 $\xi' = E \times 1100$

(C)
期間値 $\pi' = I \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特微部における数値を代入すると、
 $\nu' > \xi' \quad \text{且つ} \quad \pi' > \xi'$

ν' : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2 - 2 1】

【図 1 2 - 2 1】

(A)
期間値 $\nu = A \times 1100$

(B)
期間値 $\xi = E \times 1100$

(C)
期間値 $\pi = I \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特微部における数値を代入すると、
 $\nu > \xi \quad \text{且つ} \quad \pi > \xi$

ν : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2 - 2 3】

【図 1 2 - 2 3】

代数	説明
A	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
B	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
C	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
D	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
E	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
F	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
G	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
H	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
I	確変状態において第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
J	確変状態において第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
K	確変状態において第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
L	確変状態において第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
a	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
b	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
c	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
d	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
e	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
f	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
g	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
h	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
i	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
j	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
k	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
l	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
a'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
b'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
c'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
d'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
e'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
f'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
g'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
h'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
i'	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
j'	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
k'	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
l'	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 2 4】

【図 1 2 - 2 4】

(A) パチンコ遊技機の 10 時間分の実射値 ※1

	通常状態※2	時短状態 A※3	時短状態 B※3	確変状態※3
試射試験時間	3 4 6 . 0 8 分	7 7 . 0 0 分	1 4 . 9 6 分	1 1 6 . 0 0 分
発射遊技球数	3 4 5 8 0 個	7 6 7 6 個	1 4 9 4 個	1 1 5 1 5 個
特図 1 始動口入賞回数	1 9 3 9 回	0 回	0 回	0 回
特図 2 始動口入賞回数	0 回	4 3 7 1 回	8 2 1 回	6 5 5 6 回
特図 1 変動表示回数	1 8 8 3 回	0 回	0 回	0 回
特図 2 変動表示回数	0 回	6 5 8 回	5 9 4 回	9 8 7 回
特図 1 変動時間 (合計)	2 3 8 4 0 秒	0 秒	0 秒	0 秒
特図 2 変動時間 (合計)	0 秒	3 5 4 8 秒	9 5 4 秒	4 3 8 7 秒

※1：試射試験時間の残り時間は大当り遊技状態

※2：ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

※3：ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

(B) パチンコ遊技機的设计値

	通常状態	時短状態 A	時短状態 B	確変状態
1 分あたりの発射遊技球数	9 9 . 9 個 / 分			
特図 1 入賞率	5 . 6 個 / 分	0	0	0
特図 2 入賞率	0	5 6 . 7 個 / 分	5 4 . 8 個 / 分	5 6 . 7 個 / 分
特図 1 変動時間 (平均)	1 2 . 6 6 1 秒	0	0	0
特図 2 変動時間 (平均)	0	5 . 3 9 3 秒	1 . 6 0 7 秒	4 . 4 4 5 秒

【図 1 2 - 2 5】

【図 1 2 - 2 5】

通常状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 1 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
5000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=6550 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	割合
0	1 0 %
1	4 0 %
2	4 0 %
3	1 0 %

(C) (A) と (B) より算出した通常状態における平均変動時間

13340 (ms) *10/100+13340 (ms) *40/100+13340 (ms) *40/100+6550 (ms) *10/100=12661 (ms)

【図 1 2 - 2 6】

【図 1 2 - 2 6】

時短状態 A における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 A
7000 (ms) *95/100+50000 (ms) *5/100=9150 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 B
3000 (ms) *85/100+7000 (ms) *10/100+50000 (ms) *5/100=5750 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 C
3000 (ms) *90/100+7000 (ms) *5/100+50000 (ms) *5/100=5550 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 D
3000 (ms) *95/100+50000 (ms) *5/100=5350 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	1 1 0 回・1 1 0 0 回の変動における割合
0	a、a'	0 . 9 0 9 0 9 0 9 %
1	b、b'	0 . 9 0 9 0 9 0 9 %
2	c、c'	2 . 7 2 7 2 7 2 7 %
3	d、d'	9 5 . 4 5 4 5 4 5 5 %

(C) (A) と (B) より算出した時短状態 A における平均変動時間 α 、 α' 9150 (ms) *0. 9090909/100+5750 (ms) *0. 9090909/100+5550 (ms) *2. 7272727/100+5350 (ms) *95. 4545455/100
=5393. 636 (ms)

【図 1 2 - 2 7】

【図 1 2 - 2 7】

時短状態 B における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 E
5000 (ms) *97/100+25000 (ms) *3/100=5600 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 F
1500 (ms) *97/100+25000 (ms) *3/100=2205 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 G
1500 (ms) *99/100+25000 (ms) *1/100=1735 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 H
1500 (ms) *100/100=1500 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	1 1 0 回・1 1 0 0 回の変動における割合
0	e、e'	0 . 9 0 9 0 9 0 9 %
1	f、f'	1 . 8 1 8 1 8 1 8 %
2	g、g'	2 4 . 5 4 5 4 5 4 5 %
3	h、h'	7 2 . 7 2 7 2 7 2 7 %

(C) (A) と (B) より算出した時短状態 B における平均変動時間 β 、 β' 5600 (ms) *0. 9090909/100+2205 (ms) *1. 8181818/100+1735 (ms) *24. 5454545/100+1500 (ms) *72. 7272727/100
=1607. 773 (ms)

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 2 8】

【図 1 2 - 2 8】

確変状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 I
 $7000\text{ (ms)} \times 95/100 + 40000\text{ (ms)} \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 8200\text{ (ms)}$
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 J
 $3000\text{ (ms)} \times 80/100 + 7000\text{ (ms)} \times 15/100 + 40000 \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 5000\text{ (ms)}$
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 K
 $3000\text{ (ms)} \times 90/100 + 7000\text{ (ms)} \times 5/100 + 40000 \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 4600\text{ (ms)}$
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 L
 $3000\text{ (ms)} \times 95/100 + 40000 \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 4400\text{ (ms)}$

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	1 1 0 回・1 1 0 0 回の変動における割合
0	i、i'	0. 9 0 9 0 9 0 9 %
1	j、j'	0. 9 0 9 0 9 0 9 %
2	k、k'	2. 7 2 7 2 7 2 7 %
3	l、l'	9 5. 4 5 4 5 4 5 5 %

(C) (A) と (B) より算出した確変状態における平均変動時間 γ 、 γ'

$8200\text{ (ms)} \times 0. 9090909/100 + 5000\text{ (ms)} \times 0. 9090909/100 + 4600\text{ (ms)} \times 2. 7272727/100 + 4400\text{ (ms)} \times 95. 4545455/100 = 4445. 455\text{ (ms)}$

【図 1 2 - 3 0】

【図 1 2 - 3 0】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の
1 1 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi = \alpha \text{ (または } \alpha' \text{)} \times 110 = 5393. 633\text{ (ms)} \times 110$	5 9 3 2 9 9. 6 3 ms
時短状態 B	$\psi = \beta \text{ (または } \beta' \text{)} \times 110 = 1607. 773\text{ (ms)} \times 110$	1 7 6 8 5 5. 0 3 ms
確変状態	$\omega = \gamma \text{ (または } \gamma' \text{)} \times 110 = 4445. 455\text{ (ms)} \times 110$	4 8 9 0 0 0. 0 5 ms

上記から $\chi > \psi$ 且つ $\omega > \psi$

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の
1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi' = \alpha \text{ (または } \alpha' \text{)} \times 1100 = 5393. 633\text{ (ms)} \times 1100$	5 9 3 2 9 9 6. 3 ms
時短状態 B	$\psi' = \beta \text{ (または } \beta' \text{)} \times 1100 = 1607. 773\text{ (ms)} \times 1100$	1 7 6 8 5 5 0. 3 ms
確変状態	$\omega' = \gamma \text{ (または } \gamma' \text{)} \times 1100 = 4445. 455\text{ (ms)} \times 1100$	4 8 9 0 0 0 0. 5 ms

上記から $\chi' > \psi'$ 且つ $\omega' > \psi'$

【図 1 2 - 2 9】

【図 1 2 - 2 9】

時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間

遊技状態	代数	平均変動時間
時短状態 A	α 、 α'	5 3 9 3. 6 3 6 ms
時短状態 B	β 、 β'	1 6 0 7. 7 7 3 ms
確変状態	γ 、 γ'	4 4 4 5. 4 5 5 ms

10

【図 1 2 - 3 1】

【図 1 2 - 3 1】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta = D \times 110 = 5350\text{ (ms)} \times 110$	5 8 8 5 0 0 ms
時短状態 B	$\varepsilon = H \times 110 = 1500\text{ (ms)} \times 110$	1 6 5 0 0 0 ms
確変状態	$\zeta = L \times 110 = 4400\text{ (ms)} \times 110$	4 8 4 0 0 0 ms

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta' = D \times 1100 = 5350\text{ (ms)} \times 1100$	5 8 8 5 0 0 0 ms
時短状態 B	$\varepsilon' = H \times 1100 = 1500\text{ (ms)} \times 1100$	1 6 5 0 0 0 0 ms
確変状態	$\zeta' = L \times 1100 = 4400\text{ (ms)} \times 1100$	4 8 4 0 0 0 0 ms

20

30

40

50

【図 1 2 - 3 2】

【図 1 2 - 3 2】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\eta = C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110$	610500ms
時短状態B	$\theta = G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110$	190850ms
確変状態	$\iota = K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110$	506000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\eta' = C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100$	6105000ms
時短状態B	$\theta' = G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100$	1908500ms
確変状態	$\iota' = K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100$	5060000ms

【図 1 2 - 3 4】

【図 1 2 - 3 4】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\nu = A \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110$	1006500ms
時短状態B	$\xi = E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110$	616000ms
確変状態	$\pi = I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110$	902000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\nu' = A \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100$	10065000ms
時短状態B	$\xi' = E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100$	6160000ms
確変状態	$\pi' = I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100$	9020000ms

【図 1 2 - 3 3】

【図 1 2 - 3 3】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\kappa = B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110$	632500ms
時短状態B	$\lambda = F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110$	242550ms
確変状態	$\mu = J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110$	550000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\kappa' = B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100$	6325000ms
時短状態B	$\lambda' = F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100$	2425500ms
確変状態	$\mu' = J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100$	5500000ms

【図 1 2 - 3 5】

【図 1 2 - 3 5】

代数	説明	計算値
α	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5393.636ms
β	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1607.773ms
γ	確変状態における1変動の平均変動時間	4445.455ms
δ	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	588500ms
ε	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	165000ms
ζ	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	484000ms
η	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	610500ms
θ	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	190850ms
ι	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	506000ms
κ	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	632500ms
λ	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	242550ms
μ	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	550000ms
ν	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	1006500ms
ξ	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	616000ms
π	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	902000ms
χ	時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	593299.63ms
ψ	時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	176855.03ms
ω	確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	489000.05ms

10

20

30

40

50

【図 12-36】

【图 12-36】

代数	説明	計算値
α'	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5 3 9 3 . 6 3 6 m s
β'	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1 6 0 7 . 7 7 3 m s
γ'	確実状態における1変動の平均変動時間	4 4 4 5 . 4 5 5 m s
δ'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留 記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 8 8 5 0 0 0 m s
ε'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留 記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 6 5 0 0 0 0 m s
ζ'	確実状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留 記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	4 8 4 0 0 0 0 m s
η'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留 記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 0 5 0 0 0 m s
θ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留 記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 9 0 8 5 0 0 m s
ι'	確実状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留 記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 0 6 0 0 0 0 m s
κ'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留 記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 3 2 5 0 0 0 m s
λ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留 記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	2 4 2 5 5 0 0 m s
μ'	確実状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留 記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 5 0 0 0 0 m s
ν'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留 記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 0 0 6 5 0 0 m s
ξ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留 記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 6 0 0 0 m s
π'	確実状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留 記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	9 0 2 0 0 0 m s
χ'	時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の 合計平均変動時間	5 3 3 2 9 9 6 . 3 m s
ψ'	時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の 合計平均変動時間	1 7 6 8 5 5 0 . 3 m s
ω'	確実状態において1100回の変動表示を実行した場合の 合計平均変動時間	4 8 9 0 0 0 0 . 5 m s

【図 13-1】

【図 13-1】 特徴部 018SG

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	45000	スーパーリーチ α (低ベースはずれ)
PA2-3	80000	スーパーリーチ β (低ベースはずれ)
PA2-4	40000	スーパーリーチ γ (高ベースはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	55000	スーパーリーチ α (低ベース大当り)
PB1-3	90000	スーパーリーチ β (低ベース大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ γ (高ベース大当り)

10

【図 13-2】

【图 13-2】

(A) 通常状態(低ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ (保留数3以下)	はずれ (保留数3)
変動パターン判定テーブル	大当り変動パターン判定テーブルA	はずれ変動パターン判定テーブルB	はずれ変動パターン判定テーブルB
PA1-1(非リーチははずれ短縮なし)	-	600	-
PA1-2(非リーチははずれ短縮1)	-	-	700
PA1-3(非リーチははずれ短縮2)	-	-	-
PA1-4(非リーチははずれ時短)	-	-	-
PA2-1(ノーマルリーチははずれ)	-	300	200
PA2-2(スーパーリーチ α ははずれ)	-	90	90
PA2-3(スーパーリーチ β ははずれ)	-	7	7
PA2-4(スーパーリーチ γ ははずれ)	-	-	-
PB1-1(ノーマルリーチは大当り)	97	-	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	600	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	300	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	-	-	-

(数値は判定値数)

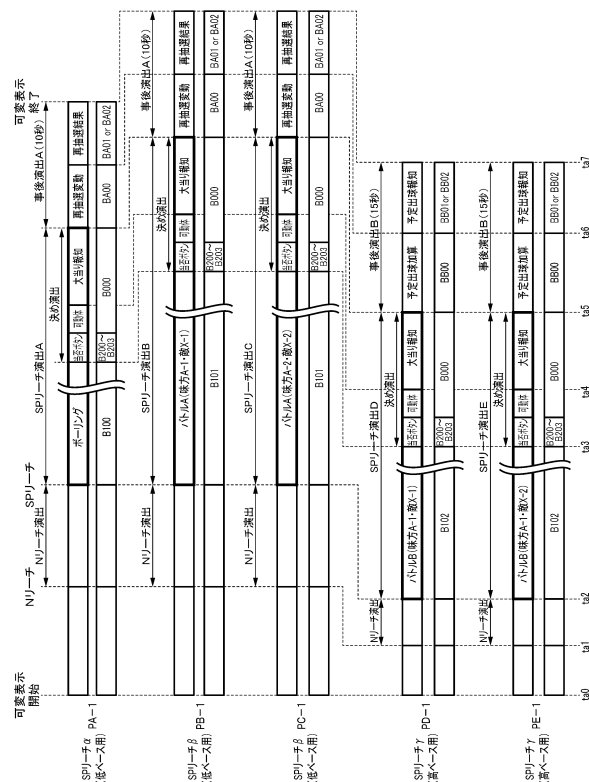
(B) 時短状態A、確変状態、時短状態B(高ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り可変表示判定テーブル	はずれ可変表示判定テーブル
PA1-1(非リーチははずれ短縮なし)	-	-
PA1-2(非リーチははずれ短縮1)	-	-
PA1-3(非リーチははずれ短縮2)	-	-
PA1-4(非リーチははずれ時短)	-	800
PA2-1(ノーマルリーチははずれ)	-	100
PA2-2(スーパーリーチ α ははずれ)	-	-
PA2-3(スーパーリーチ β ははずれ)	-	-
PA2-4(スーパーリーチ γ ははずれ)	-	97
PB1-1(ノーマルリーチ 大当り)	197	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	800	-

(数値は判定値数)

【図 13-3】

【图 13-3】



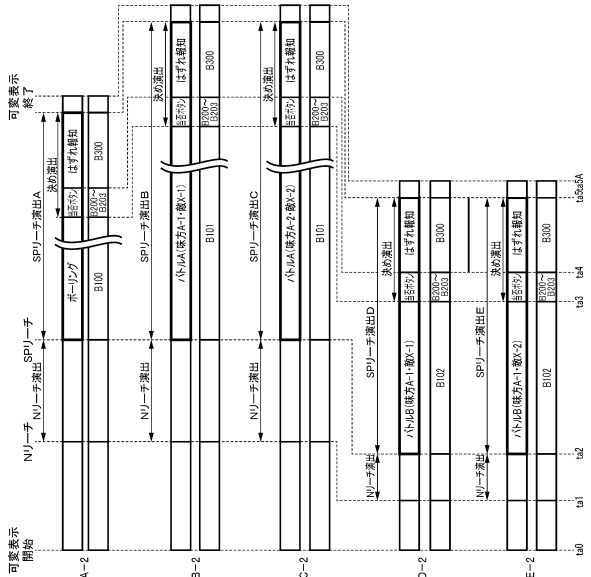
20

30

40

【図 1 3 - 4】

【図 1 3 - 4】



【図 1 3 - 5】

【図 1 3 - 5】

(A)演出種別		内容	キャラクタ	説明
SPIRIT-α (低ベース用)	SPIRIT-α演出A (PA-1~2)	ホーリング	表示なし	ホーリングにより大当りになるか否かを報知。 ピンを全て倒せば大当り。全て倒せなければはずれ。
	SPIRIT-β (低ベース用)	SPIRIT-β演出B (PB-1~2) SPIRIT-β演出C (PC-1~2)	味方A-1 vs 敵X-1 バトルA (街) 味方A-2 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。 敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
SPIRIT-γ (高ベース用)	SPIRIT-γ演出D (PD-1~2) SPIRIT-γ演出E (PE-1~2)	バトルB (荒野) 味方A-1 vs 敵X-1	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。 バトルに勝利すれば大当り。敗北ではずれ。
	決め演出	操作促進表示 可動体演出	表示なし 可動体の落下	ブッシュボタンの操作促進表示、ボタン画像、ゲージ画像を表示。 バトルしていた敵 (PA-1~2)は無。
事後演出A (低ベース用) (PA-1, PB-1, PC-1)	図柄再抽選	表示なし	図柄の再可変表示を開始。 図柄再可変表示の表示結果を導出。 図柄昇格で確率変動大当りの確定を報知。	
事後演出B (高ベース用) (PD-1, PE-1)	大当り種別 の報知	味方A-1 vs 敵X-1 味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより、予定出球数を加算表示。 敵キャラクタを倒して加算表示を終了し、 大当り時の予定出球数を報知。	

(B)キャラクタ種別

味方キャラクタ		敵キャラクタ	
味方A-1	味方A-2	敵X-1	敵X-2

【図 1 3 - 6】

【図 1 3 - 6】

(A)キャラクタ表示		SPIRIT演出及び事後演出における動作態様	
演出種別	演出内容	演出内容	演出内容
SPIRIT-α演出A (PA-1)	ホーリング/バトル	ホーリング/バトル	ホーリング/バトル
SPIRIT-β演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIRIT-γ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2	味方A-2, 敵X-2
SPIRIT-δ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1	味方A-1, 敵X-1
SPIRIT-ε演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2	味方A-1, 敵X-2

(B)LEDの発光パターン	
SPIRIT演出	事後演出
SPIRIT-α演出A (PA-1)	ホーリング/バトル
SPIRIT-β演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1
SPIRIT-γ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2
SPIRIT-δ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1
SPIRIT-ε演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2

(C)BGMや効果音の音パターン	
SPIRIT演出	事後演出
SPIRIT-α演出A (PA-1)	ホーリング/バトル
SPIRIT-β演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1
SPIRIT-γ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2
SPIRIT-δ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1
SPIRIT-ε演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2

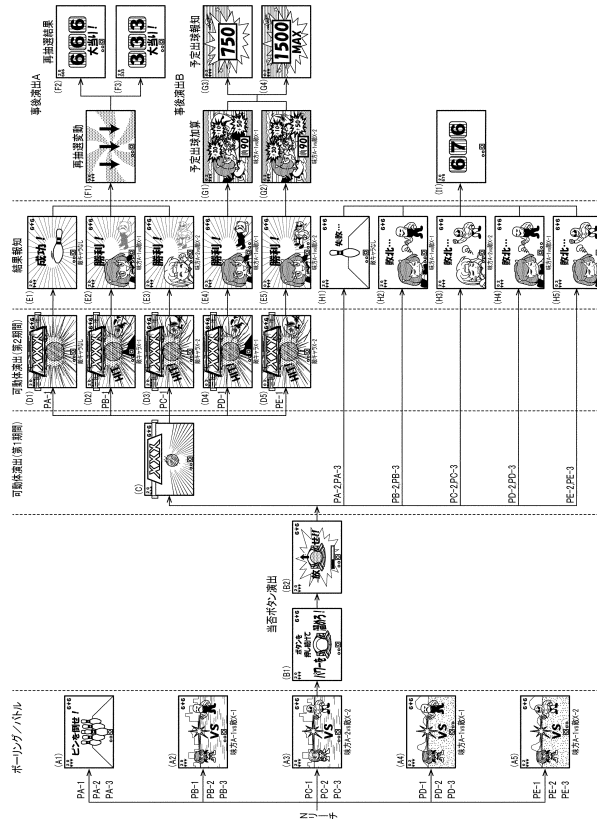
【図 1 3 - 7】

【図 1 3 - 7】

(D)音パターンの説明	
音パターン	音パターン
音パターンA-1	音パターンA-1
音パターンA-2	音パターンA-2
音パターンA-3	音パターンA-3
音パターンA-4	音パターンA-4
音パターンA-5	音パターンA-5
音パターンA-6	音パターンA-6
音パターンA-7	音パターンA-7
音パターンA-8	音パターンA-8
音パターンA-9	音パターンA-9
音パターンA-10	音パターンA-10
音パターンA-11	音パターンA-11
音パターンA-12	音パターンA-12
音パターンA-13	音パターンA-13
音パターンA-14	音パターンA-14
音パターンA-15	音パターンA-15
音パターンA-16	音パターンA-16
音パターンA-17	音パターンA-17
音パターンA-18	音パターンA-18
音パターンA-19	音パターンA-19
音パターンA-20	音パターンA-20
音パターンA-21	音パターンA-21
音パターンA-22	音パターンA-22
音パターンA-23	音パターンA-23
音パターンA-24	音パターンA-24
音パターンA-25	音パターンA-25
音パターンA-26	音パターンA-26
音パターンA-27	音パターンA-27
音パターンA-28	音パターンA-28
音パターンA-29	音パターンA-29
音パターンA-30	音パターンA-30
音パターンA-31	音パターンA-31
音パターンA-32	音パターンA-32
音パターンA-33	音パターンA-33
音パターンA-34	音パターンA-34
音パターンA-35	音パターンA-35
音パターンA-36	音パターンA-36
音パターンA-37	音パターンA-37
音パターンA-38	音パターンA-38
音パターンA-39	音パターンA-39
音パターンA-40	音パターンA-40
音パターンA-41	音パターンA-41
音パターンA-42	音パターンA-42
音パターンA-43	音パターンA-43
音パターンA-44	音パターンA-44
音パターンA-45	音パターンA-45
音パターンA-46	音パターンA-46
音パターンA-47	音パターンA-47
音パターンA-48	音パターンA-48
音パターンA-49	音パターンA-49
音パターンA-50	音パターンA-50
音パターンA-51	音パターンA-51
音パターンA-52	音パターンA-52
音パターンA-53	音パターンA-53
音パターンA-54	音パターンA-54
音パターンA-55	音パターンA-55
音パターンA-56	音パターンA-56
音パターンA-57	音パターンA-57
音パターンA-58	音パターンA-58
音パターンA-59	音パターンA-59
音パターンA-60	音パターンA-60
音パターンA-61	音パターンA-61
音パターンA-62	音パターンA-62
音パターンA-63	音パターンA-63
音パターンA-64	音パターンA-64
音パターンA-65	音パターンA-65
音パターンA-66	音パターンA-66
音パターンA-67	音パターンA-67
音パターンA-68	音パターンA-68
音パターンA-69	音パターンA-69
音パターンA-70	音パターンA-70
音パターンA-71	音パターンA-71
音パターンA-72	音パターンA-72
音パターンA-73	音パターンA-73
音パターンA-74	音パターンA-74
音パターンA-75	音パターンA-75
音パターンA-76	音パターンA-76
音パターンA-77	音パターンA-77
音パターンA-78	音パターンA-78
音パターンA-79	音パターンA-79
音パターンA-80	音パターンA-80
音パターンA-81	音パターンA-81
音パターンA-82	音パターンA-82
音パターンA-83	音パターンA-83
音パターンA-84	音パターンA-84
音パターンA-85	音パターンA-85
音パターンA-86	音パターンA-86
音パターンA-87	音パターンA-87
音パターンA-88	音パターンA-88
音パターンA-89	音パターンA-89
音パターンA-90	音パターンA-90
音パターンA-91	音パターンA-91
音パターンA-92	音パターンA-92
音パターンA-93	音パターンA-93
音パターンA-94	音パターンA-94
音パターンA-95	音パターンA-95
音パターンA-96	音パターンA-96
音パターンA-97	音パターンA-97
音パターンA-98	音パターンA-98
音パターンA-99	音パターンA-99
音パターンA-100	音パターンA-100

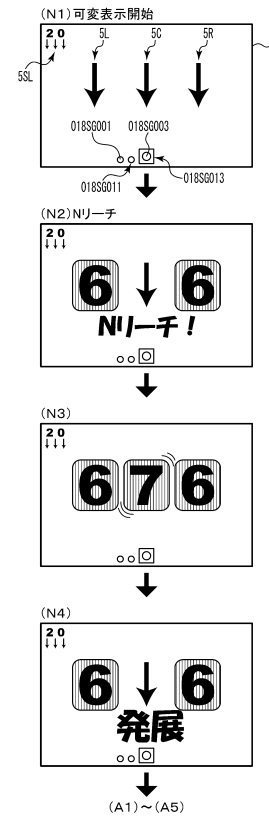
【図 13-8】

【図 13-8】



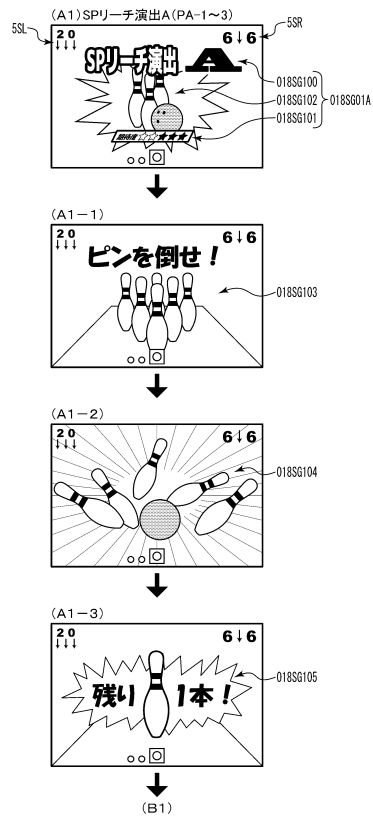
【図 13-9】

【図 13-9】 SPリーチα, β, γの演出動作例



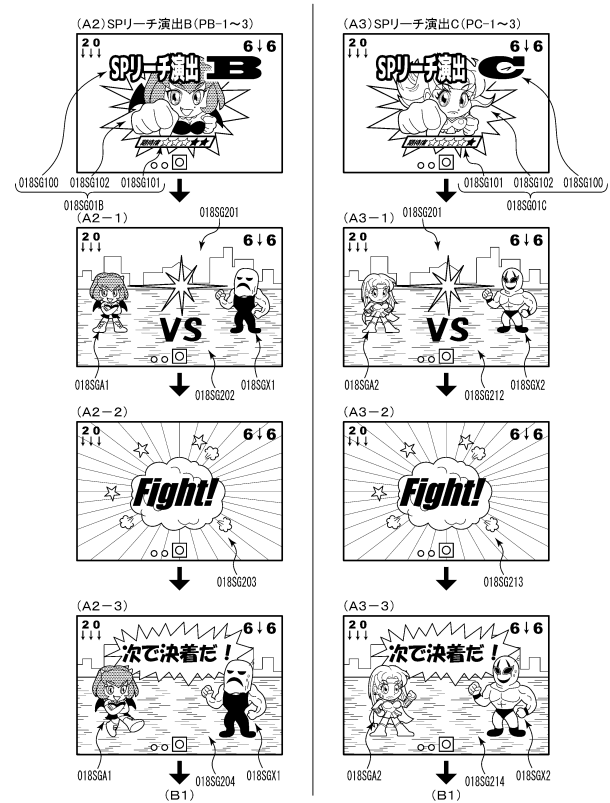
【図 13-10】

【図 13-10】 SPリーチの演出動作例



【図 13-11】

【図 13-11】 SPリーチの演出動作例



10

20

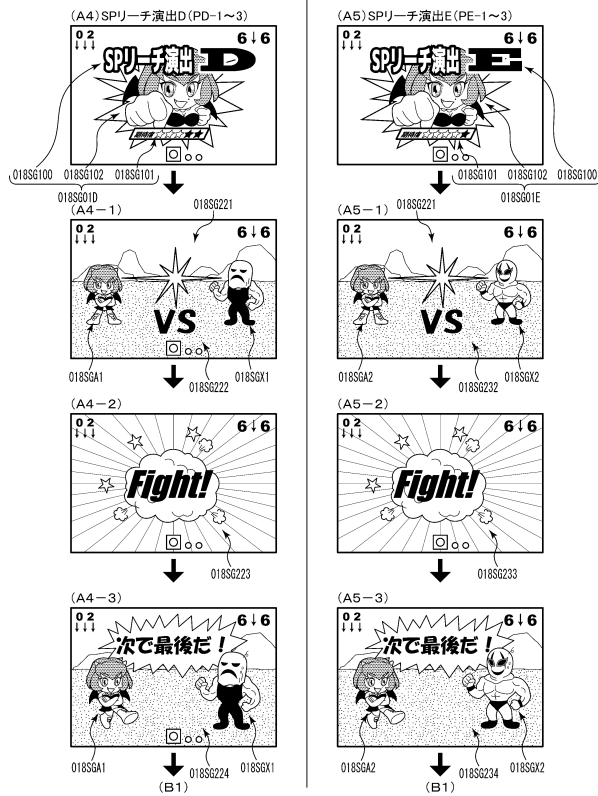
30

40

50

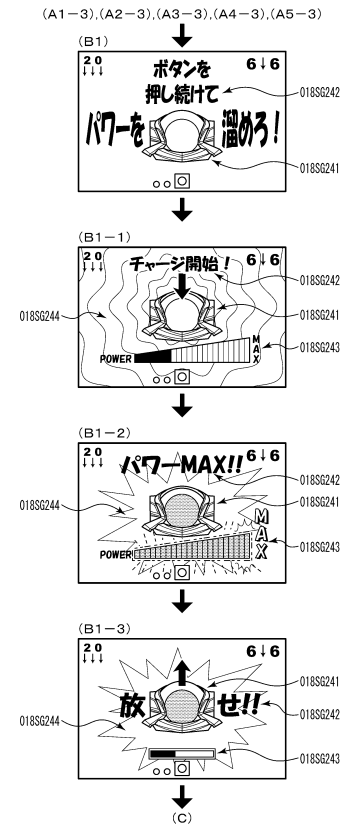
【図 13-12】

【図 13-12】 SPリーチの演出動作例



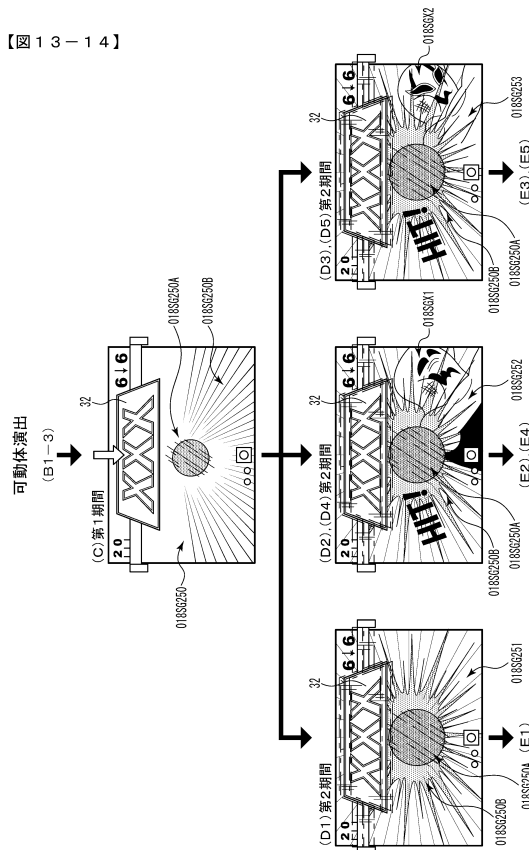
【図 13-13】

【図 13-13】 当否ボタン演出



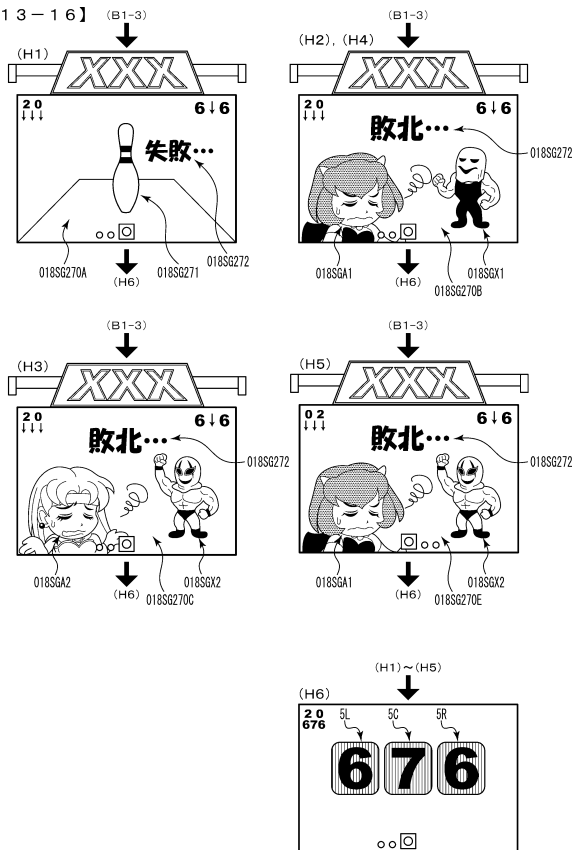
【図 13-14】

【図 13-14】



【図 13-16】

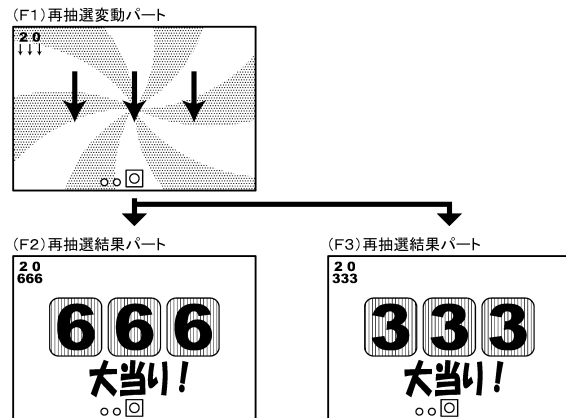
【图 13-16】 (B1-3)



【図 13-17】

【图 13-17】

事後演出 A

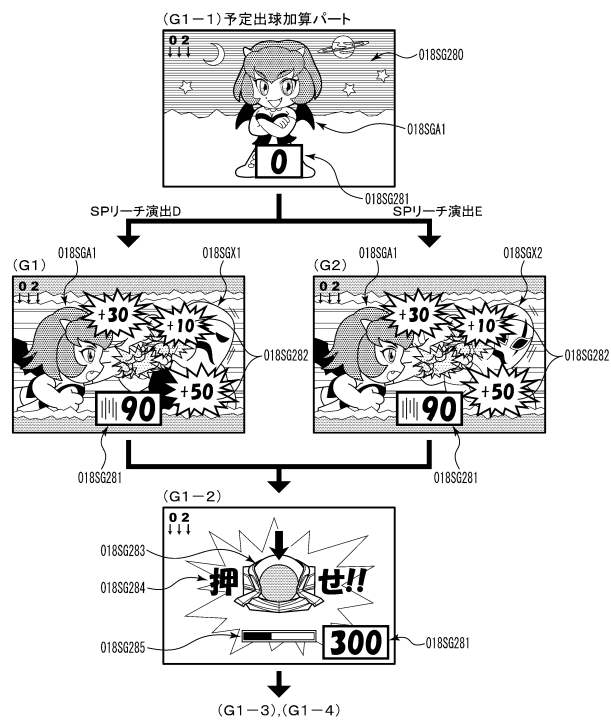


10

20

【図 13-18】

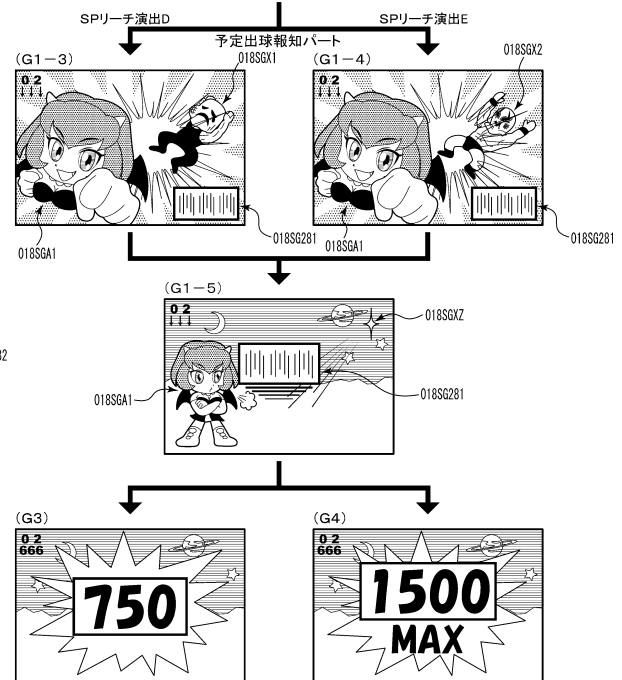
【図 13-18】 事後演出B



【図 13-19】

【图 13-19】

(G1-2)



30

40

【図 13-20】

【図 13-20】

(A) SPIリーチ演出種別決定テーブルA(SPIリーチα用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PA-1	－	100	100	－
PA-2	－	－	－	100
PA-3	－	－	－	－

(数値は判定値数)

(B) SPIリーチ演出種別決定テーブルB(SPIリーチβ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PB-1	—	30	70	—
PC-1	—	70	30	—
PB-2	—	—	—	70
PC-2	—	—	—	30
PB-3	—	—	—	—
PC-3	—	—	—	—

(数値は判定値数)

(C)SPリーチ演出種別決定テーブルC(SPリーチγ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PD-1	40	60	—	—
PE-1	60	40	—	—
PD-2	—	—	—	60
PE-2	—	—	—	40
PD-3	—	—	—	—
PE-3	—	—	—	—

(数値は判定値数)

【図 13-21】

【图 13-21】

※枠右ランプの輝度データは

なめらかレインボー発光

枠左ランプの輝度データと対称

時間[mssec]		枠外ランの確度データ							
		9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12		
		RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB		
40	0x04FA0	0x080FC0	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2D06F0	0xA0FF0F	0x0A0FF0		
	0x06F0F	0x0A0FF0	0x0FB0F7	0x0C30F0	0x4F08F0	0xC0F0D0	0x0CF0D0		
	0x08F0F	0x0C0FD0	0x0D90F5	0x0E12F0	0x6FA0F0	0xFF0FB0	0xFF0FB0		
	0x0AFA0	0x0F0FB0	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0F0	0xFF0DF0	0xFF0DF0		
	0x0CFC0F	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2D06F0	0xA0FF0F	0xFF0B07	0xFF0B07		
	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xC0FD0D	0x9F05F0	0x9F05F0		
	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6FA0F0	0xFF0FB0	0xFF07F0	0xFF07F0		
	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0F0	0xF0DF09	0xF50F10	0xF50F10		
	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2D06F0	0xA0FF0F	0xFF0B07	0xF30F00	0xF30F00		
	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xC0FD0D	0x9F05F0	0xFF0F02	0xFF0F02		
	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6FA0F0	0xFF0FB0	0xFF07F0	0xF00F04	0xF00F04		
	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8FC0F0	0xF0DF09	0xF50F10	0xF02F06	0xF02F06		
	0x0F10F1	0x2D06F0	0xA0FF0F	0xFF0B07	0xF30F00	0xF04F08	0xF04F08		
	0x0F00F0	0x4F08F0	0xC0FD0D	0xF90F50	0xF10F02	0xF06FA0	0xF06FA0		
	0x2F02F0	0x6FA0F0	0xFF0FB0	0xFF07F0	0xF00F04	0xF08F0C	0xF08F0C		
	0x4F04FA	0x8FC0F0	0xF0DF09	0xF50F10	0xF02F06	0xF0A0FF	0xF0A0FF		
	0x6F06F0	0xA0FF0F	0xFF0B07	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDD0F	0xF0CDD0F		
	0x8F08F0	0xC0FD0D	0xF90F50	0xF10F02	0xF06FA0	0xF0FB0F	0xF0FB0F		
	0xA0FA0A	0xFF0FB0	0xFF07F0	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F09F	0xD0F09F		
	0xC0FC0F	0xF0DF09	0xF50F10	0xF02F06	0xF0A0FF	0x80F70F	0x80F70F		
	0xFF0F0F	0xFF0B07	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDD0F	0x90F50F	0x90F50F		
	0xFF0DF0	0xF90F50	0xFF0F02	0xF06FA0	0xF0FB0F	0x70F30F	0x70F30F		
	0xFF0BFB	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F09F	0x50F10F	0x50F10F		
	0xFF09F0	0xF50F10	0xF02F06	0xF0A0FF	0xB0F70F	0x30CF0D	0x30CF0D		
	0xFF07F0	0xF30F00	0xF04F08	0xF0CDD0F	0x90F50F	0x1F02F0	0x1F02F0		
	0xFF05F0	0xF10F02	0xF06FA0	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F0FA	0x00F0FA		
	0xFF30F3	0xF0F0FA	0xF08F0C	0xD0F09F	0x50F10F	0x02F06F	0x02F06F		
	0xFF10F1	0xF02F06	0xF0A0FF	0xB0F70F	0x30CF0D	0x04F08F	0x04F08F		
	0xFF00F0	0xF04F08	0xF0CDD0F	0x90F50F	0x1F02F0	0x06F0FA	0x06F0FA		
	0xFF02F0	0xF06FA0	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F0FA	0x08FC0F	0x08FC0F		
	0xFF04FA	0xF08F0C	0xD0F09F	0x50F10F	0x02F06F	0x0A0FFF	0x0A0FFF		
	0xFF06F6	0xF0A0FF	0xB0F70F	0x30CF0D	0x04F08F	0xC0FF0F	0xC0FF0F		
	0xFF08F8	0xF0CDD0F	0x90F50F	0x1F02F0	0x06F0FA	0xD0FF0B	0xD0FF0B		
	0xFF0AFA	0xF0DF09	0x70F30F	0x00F0FA	0x08FC0F	0xF0DF09	0xF0DF09		
	0xFF0CFC	0xF090F5	0x50F10F	0x02F06F	0xA0FF0F	0xFF0B07	0xFF0B07		
	0xFF0FF0	0xB0F70F	0x30CF0D	0x04F08F	0xC0FD0D	0x90F0F5	0x90F0F5		
	0xFF0DF0	0x90F50F	0x1F02F0	0x06F0FA	0xD0FF0B	0xFF07F3	0xFF07F3		
	0xFF0BFB	0x70F30F	0x00F0FA	0x08FC0F	0xF0DF09	0xF50F10	0xF50F10		
	0xFF09F0	0x50F10F	0x02F06F	0xA0FF0F	0xFF0B07	0xF30F00	0xF30F00		
	0xFF07F0	0x30CF0D	0x04F08F	0xC0CF0D	0x0F90F5	0x0F12F0	0x0F12F0		
	0x050F50	0x10F02F	0x06FA0F	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0FA0FA	0x0FA0FA		
	0x30F30F	0x00FA0F	0x08FC0F	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2D06F0	0x2D06F0		
	0x10F10F	0x02F06F	0xA0A0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0x4F08F0		
	0x00F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6FA0FA	0x6FA0FA		
	0x02F02F	0x06FA0F	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0FA0FA	0x8FC0FC	0x8FC0FC		

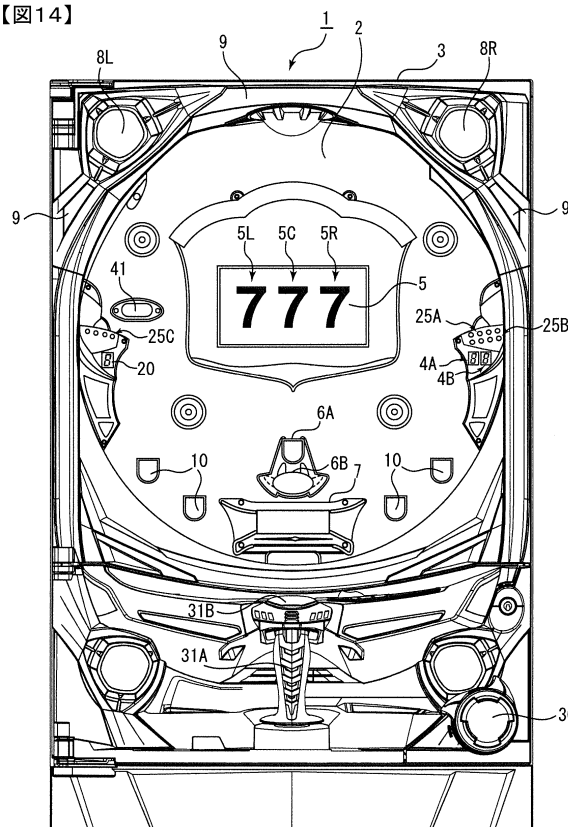
【図 13-22】

【図13-22】 レインボーフラッシュ発光

[illegible]

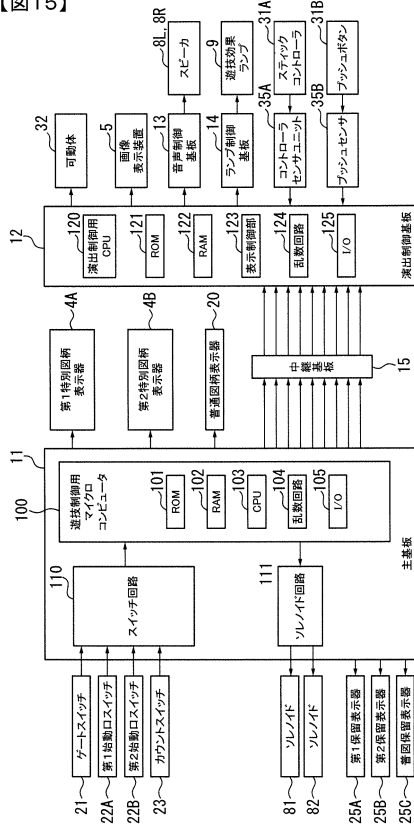
【図 14】

【図14】



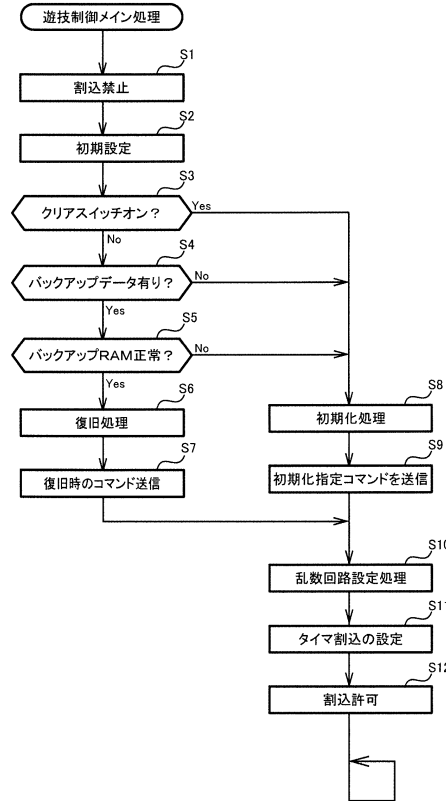
【図 15】

【図15】



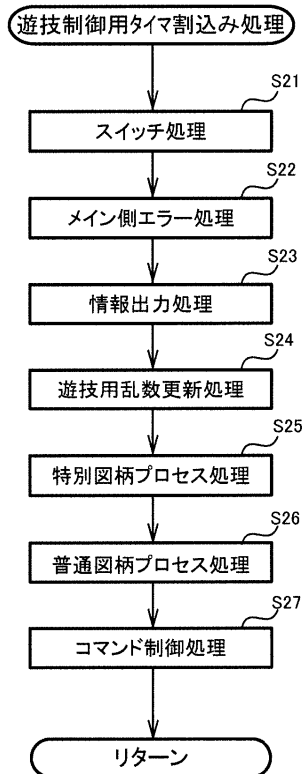
【図 16】

【図16】



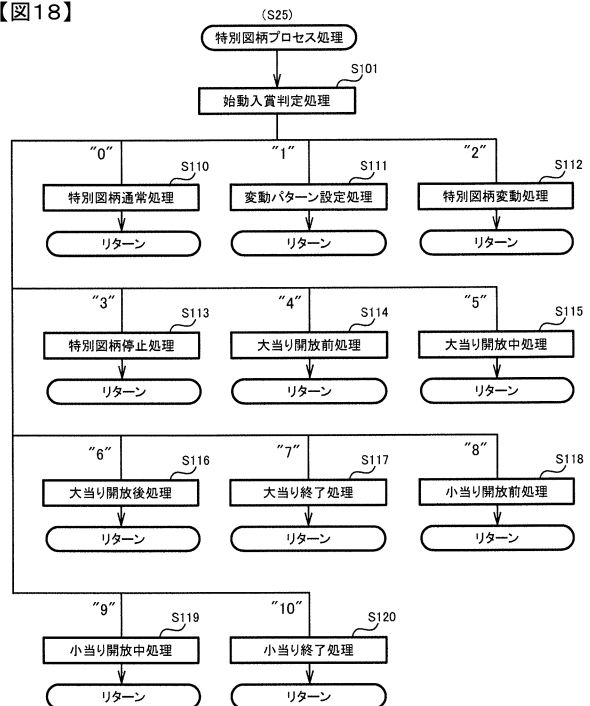
【図 17】

【図17】



【図 18】

【図18】



10

20

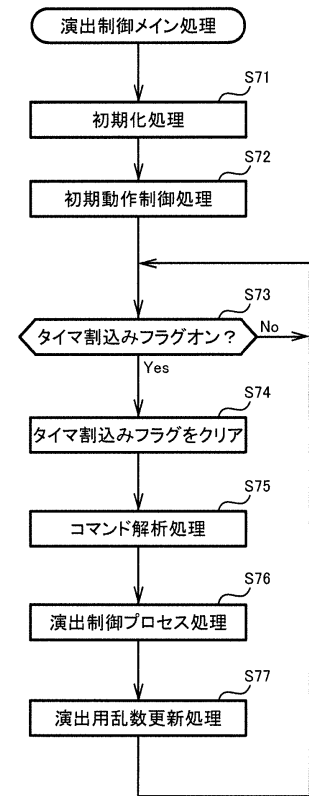
30

40

50

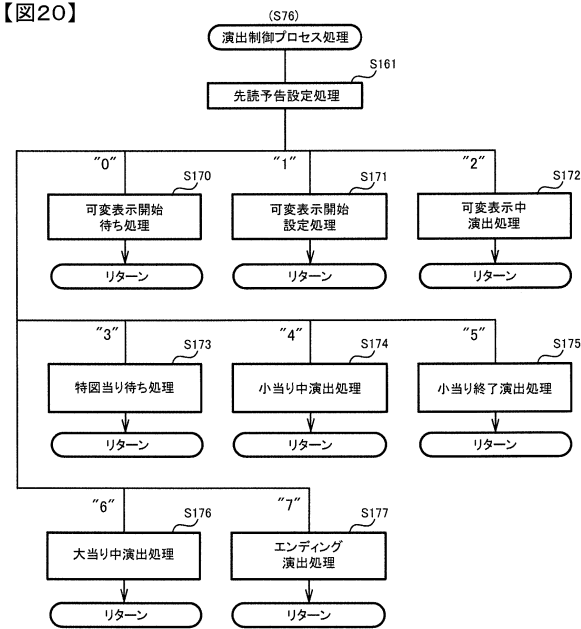
【図 19】

【図19】



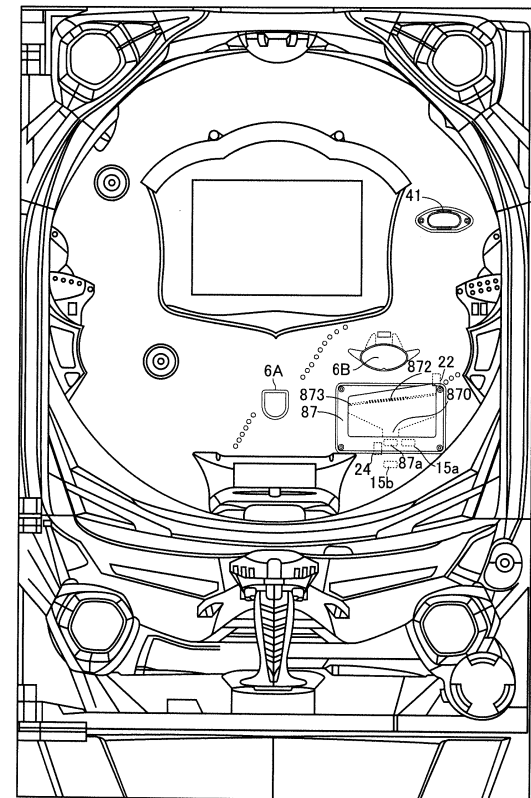
【図 20】

【図20】



【図 21 - 1】

【図21-1】



【図 21 - 2】

【図21-2】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1, 第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1, 第2特別図柄 変動合計11回まで)	大入賞口15回 (各R29秒)
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動1回 又は第1, 第2特別図柄 変動合計5回まで)	大入賞口4回 (各R29秒)
小当り經由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1, 第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口15回 (各R29秒)
小当り經由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1, 第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口8回 (各R29秒)
小当り經由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1, 第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口4回 (各R29秒)

10

20

30

40

50

【図 2 1 - 3】

【図21-3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当たり判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～99	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図 2 1 - 4】

【図21-4】

大当たり確率(ランダムR [0～65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当たり	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

大当たり確率(ランダムR [0～65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当たり	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当たり	小当たり確率1/7.35					

(C)第1図柄大当たり種別判定テーブル(第1特図の図柄大当たり時)

大当たり種類	大当たり図柄	ランダム1(個数)
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D)第2図柄大当たり種別判定テーブル(第2特図の図柄大当たり時)

大当たり種類	大当たり図柄	ランダム1(個数)
図柄15R時短大当り	7	100

(E)小当たり経由大当たり種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当たり時)

大当たり種類	小当たり図柄	ランダム1(個数)
小当たり経由16(15)R時短大当り	1	45
小当たり経由9(8)R時短大当り	5	10
小当たり経由5(4)R時短大当り	9	45

10

20

【図 2 1 - 5】

【図21-5】

MODE	EXT	名称	内容
B0	×	変動パターン×	図柄の変動パターンの指定(×=変動パターン番号)
BC	01	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
BC	02	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
BC	03	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
BC	04	表示結果4指定(第1小当り)	小当たり経由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
BC	05	表示結果5指定(第2小当り)	小当たり経由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
BC	06	表示結果6指定(第3小当り)	小当たり経由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
BD	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
BD	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定(図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定(図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定(小当たり経由5(4)R時短大当り)	小当たり経由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定(小当たり経由9(8)R時短大当り)	小当たり経由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定(小当たり経由16(15)R時短大当り)	小当たり経由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	×	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A2	×	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A3	01	大当り終了1指定(図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定(図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定(小当たり経由5(4)R時短大当り)	小当たり経由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定(小当たり経由9(8)R時短大当り)	小当たり経由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定(小当たり経由16(15)R時短大当り)	小当たり経由16(15)R時短大当りを終了することの指定

【図 2 1 - 6】

【図21-6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	×	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C1	×	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	×	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	×	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当たり経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当たり経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当たり経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当たり経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当たり経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当たり経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞球検出指定	V判定入賞装置への入賞球(V入賞球+V入賞球以外)を検出したことの指定

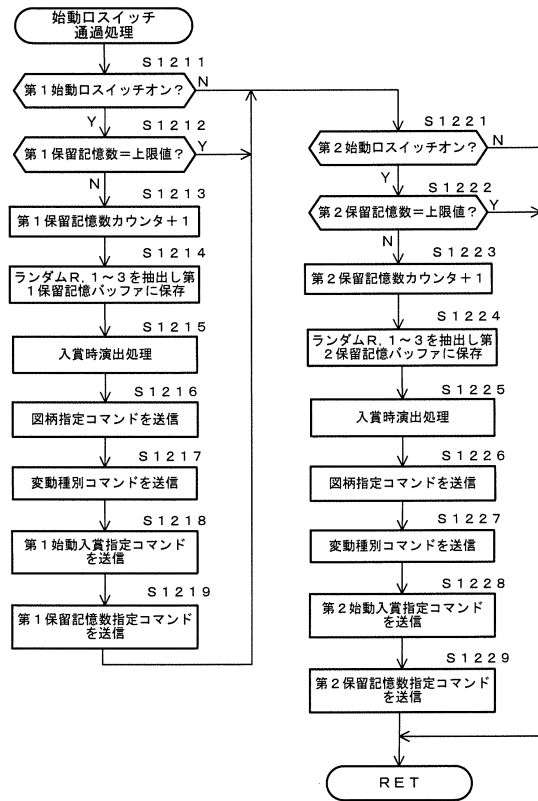
30

40

50

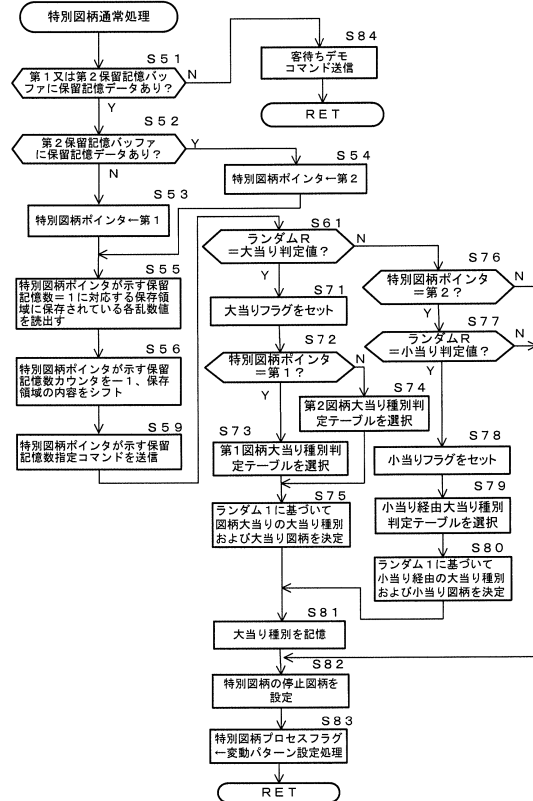
【図 21-7】

【図21-7】



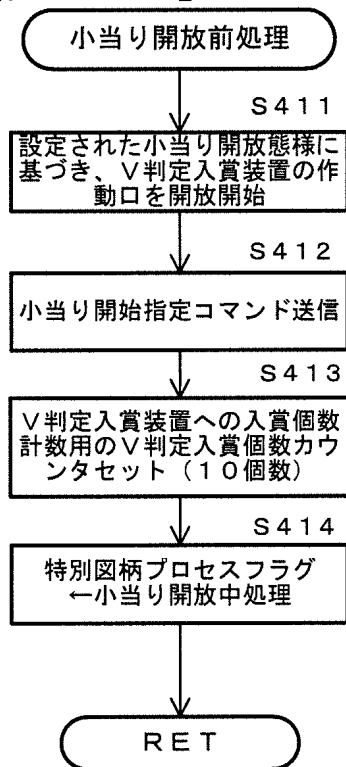
【図 21-8】

【図21-8】



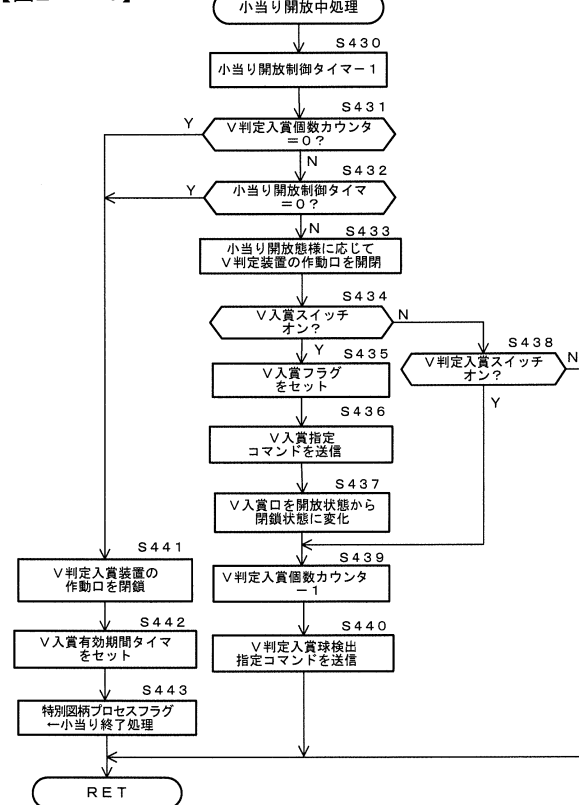
【図 21-9】

【図21-9】



【図 21-10】

【図21-10】



10

20

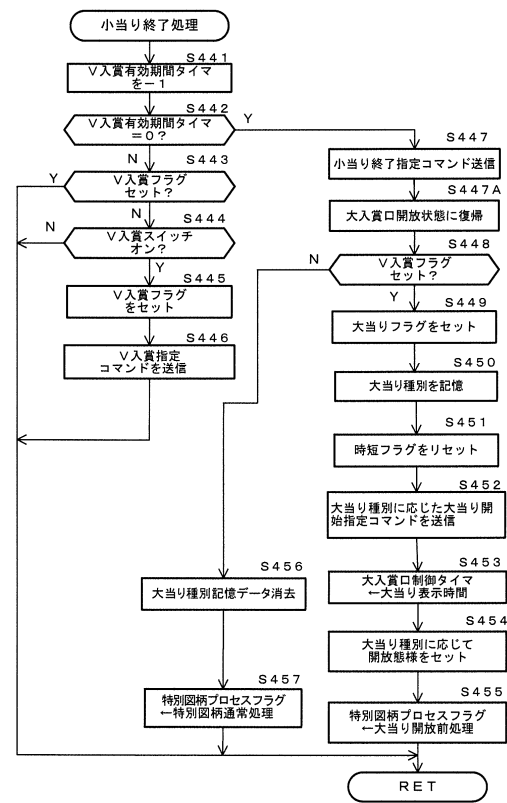
30

40

50

【図 2 1－1】

【図21－1】



【図 2 2－2】

【図22－2】

(A)			
乱数	範囲	用途	加算
MR 1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR 4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 5	3～23	MR 4 初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

(B 1) [第1特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (MR 1[0～65535]と比較)	
大当り	1/319.7
小当り	1/200

(B 2) [第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (MR 1[0～65535]と比較)	
大当り	1/319.7
小当り	1/41.1

【図 2 2－1】

【図22－1】

当り種別テーブル

(1) 大当り種別テーブル

大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
図柄 3 R 通常大当り	第 1,第 2 特別図柄 大当り判定	通常状態	大入賞口 3 回 (各 R 2 9 秒)
図柄 1 0 R a 時短大当り	第 1,第 2 特別図柄 大当り判定	a 時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 0 0 0 0 回まで)	大入賞口 1 0 回 (各 R 2 9 秒)
図柄 1 0 R b 時短大当り	第 1,第 2 特別図柄 大当り判定	b 時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 0 0 0 0 回まで)	大入賞口 1 0 回 (各 R 2 9 秒)

(2) 小当り経由大当り種別テーブル

大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
通常小当り経由 1 0 R a 時短大当り	第 2 特別図柄小当り判定 + V 入賞	a 時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 0 0 0 0 回まで)	V 入賞装置 1 回 (0.04 秒 × 1) + 大入賞口 9 回 (各 R 2 9 秒)
時短小当り経由 1 0 R a 時短大当り	第 2 特別図柄小当り判定 + V 入賞	a 時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 0 0 0 0 回まで)	V 入賞装置 1 回 (0.1 秒 × 1 0) + 大入賞口 9 回 (各 R 2 9 秒)

【図 2 2－3】

【図22－3】

大当り種別判定テーブル

[通常状態用]

(A 1) [第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0～299]
図柄 3 R 通常大当り	0 回	偶数図柄 「222」,「444」等	0～119 (4 0 %)
図柄 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7 以外) 「111」,「555」等	120～239 (4 0 %)
図柄 1 0 R b 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	239～299 (2 0 %)

(A 2) [第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0～299]
図柄 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	0～299 (1 0 0 %)

(B 1) [第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0～299]
通常小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	はずれ図柄	0～299 (1 0 0 %)

※ V 入賞しても通常

(B 2) [第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0～299]
通常小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	はずれ図柄, 特殊図柄等	0～74 (2 5 %)
時短小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	75～299 (7 5 %)

※ V 入賞しても通常

10

20

30

40

50

【圖 22-4】

【图22-4】

大当り種別判定テーブル
[a 時短状態用、b 時短状態用]

(A 1) [第1特別図柄用]大当たり種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
図柄 3 R b 時短大当り	1 0 0 0 回	奇数図柄 (3) 「333」	0~239 (8 0 %)
図柄 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 回	奇数図柄 (7) 「777」	240~299 (2 0 %)

(A2) [第2特別図柄用]大当たり種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
図柄 10 R a 時短大当り	10000回	奇数図柄(7) [777]	0~299 (100%)

(B 1) [第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り經由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
通常小当り經由 100R a時短大当り	10000回	はずれ図柄	0~299 (100%)

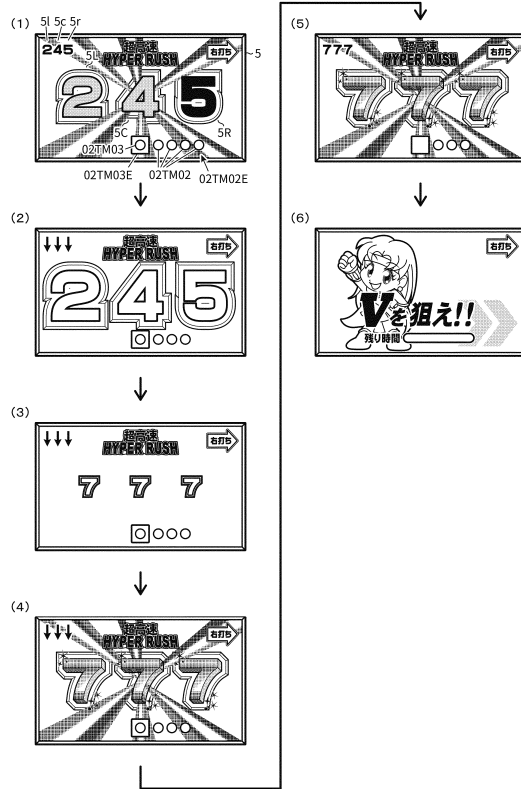
(B2) [第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り經由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0~299]
通常小当り經由 10R a時短大当り	10000回	a時短：はずれ図柄 b時短：特殊図柄	0~74 (25%)
時短小当り經由 10R a時短大当り	10000回	奇数図柄(7) [777]	75~299 (75%)

【圖 22-5】

【图22-5】

[超高速時短小当り(超高速HYPER RUSH)]

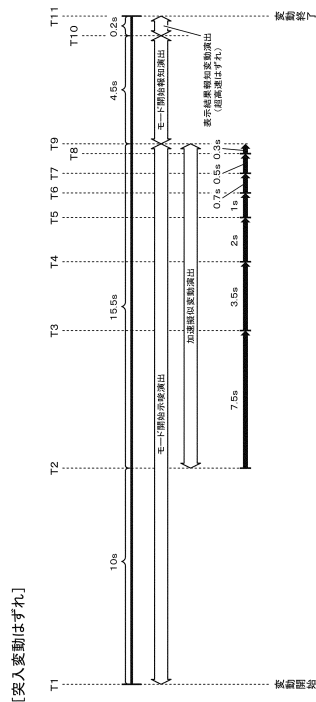


10

20

【圖 22-6】

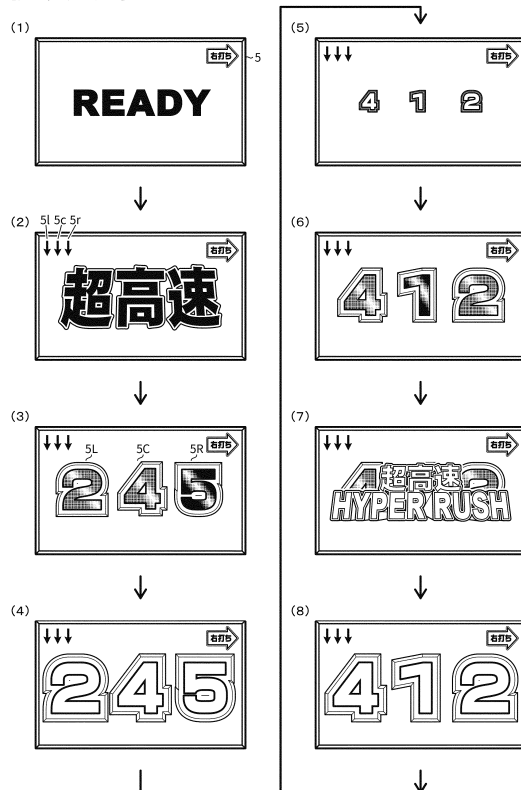
【图22-6】



【圖 22-7】

【图22-7】

[突入変動はずれ]



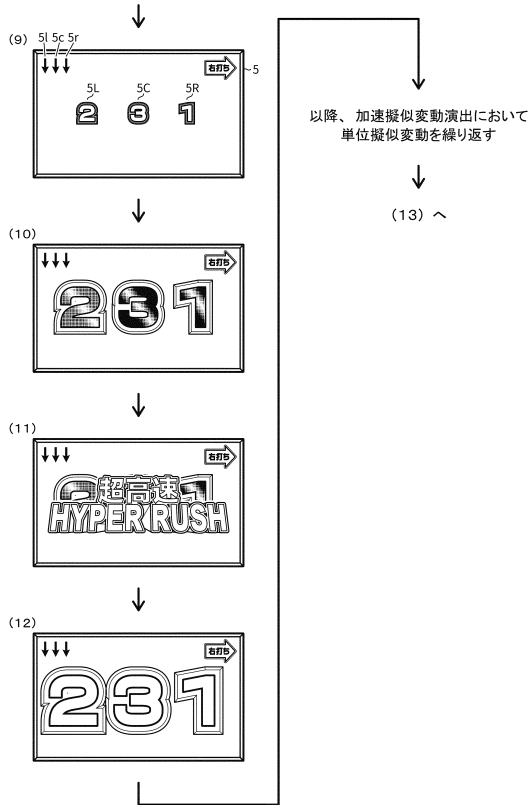
30

40

50

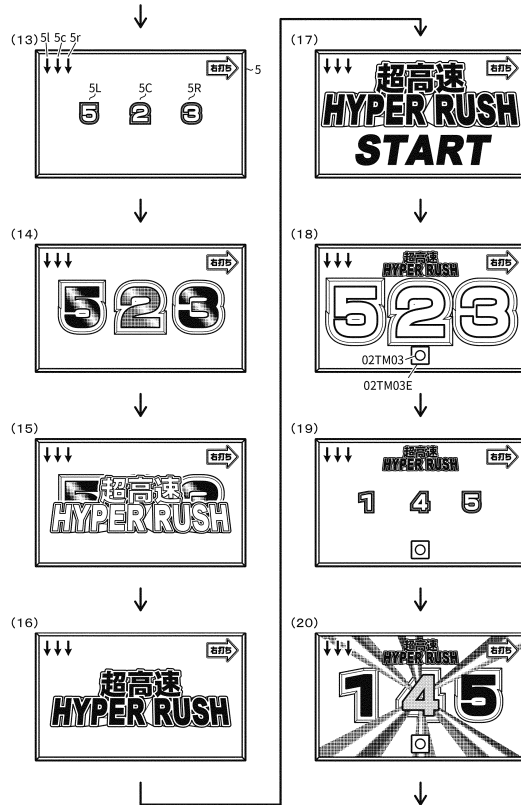
【図 2 2 - 8】

【図 22-8】



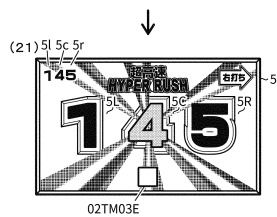
【図 2 2 - 9】

【図22-9】



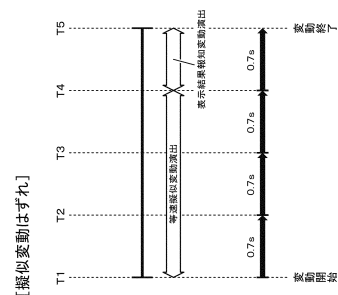
【図 2 2 - 1 0】

【図22-10】



【図 2 2 - 1 1】

【図22-11】



10

20

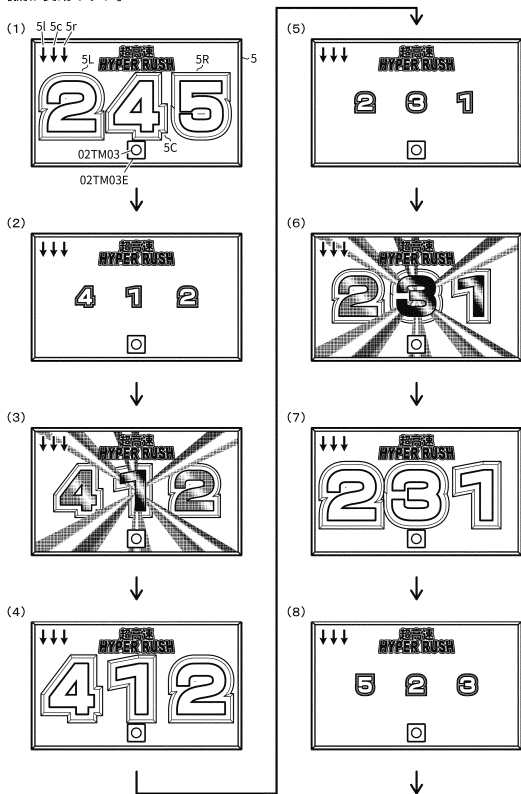
30

40

50

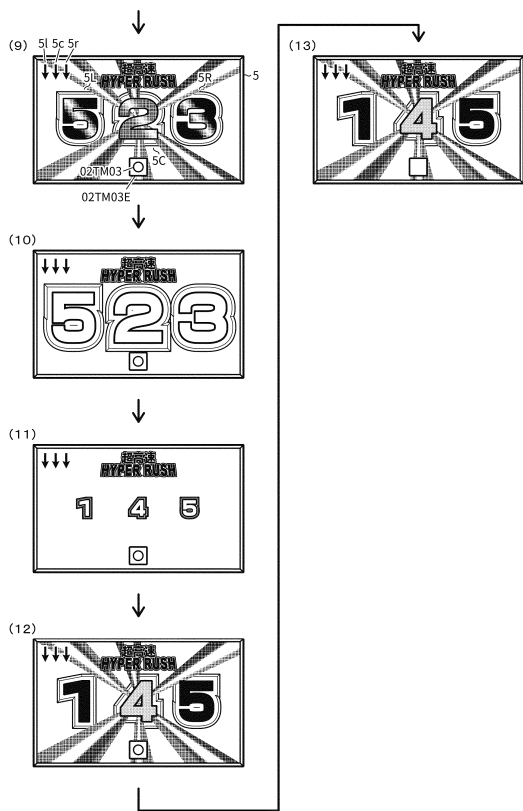
【図 2 2 - 1 2】

【図22-12】
[擬似変動はずれ]



【図 2 2 - 1 3】

【図22-13】

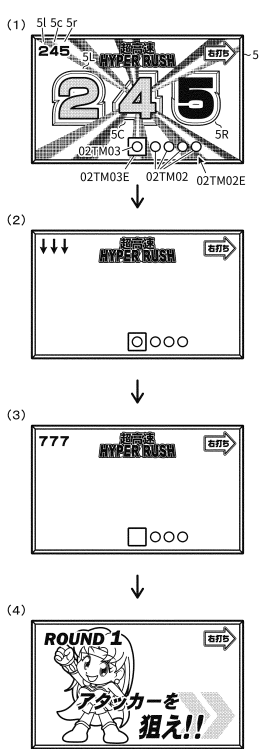


10

20

【図 2 2 - 1 4】

【図22-14】
[直大当り(超高速HYPER RUSH)]



【図 2 2 - 1 5】

【図22-15】
[a 時短状態(大当り発生カウント値=1~2)用]変動パターン判定テーブル
[保留0個用]

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
ロング変動はずれ	10000	500	1~700
高速はずれ	2000	500	701~800
高速ノーマルリーチはずれ	3000	500	801~900
スーパーリーチ A はずれ (チャレンジ演出→失敗演出)	25000	500	901~950
スーパーリーチ B はずれ (転落煽り演出→転落回避演出)	20000	500	951~997

30

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
スーパーリーチ A 大当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	1~997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速時短小当り	5000	500	1~300
高速ノーマルリーチ時短小当り	7000	500	301~500
スーパーリーチ A 時短小当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	501~997

40

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
スーパーリーチ B 通常小当り (転落煽り演出→転落確定演出)	25000	500	1~997

50

【図 2 2－1 6】

【図22-16】

[a 時短状態(大当り発生カウント値=1~2)用]変動パターン判定テーブル
[保留1~4個用]

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
高速はずれ	2000	500	1~800
高速ノーマルリーチはずれ	5000	500	801~900
スーパーリーチ A はずれ (チャレンジ演出→失敗演出)	25000	500	901~950
スーパーリーチ B はずれ (転落備り演出→転落回避演出)	20000	500	951~997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチ A 大当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	1~997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
高速時短小当り	5000	500	1~300
高速ノーマルリーチ時短小当り	7000	500	301~500
スーパーリーチ A 時短小当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	501~997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチ B 通常小当り (転落備り演出→転落確定演出)	25000	500	1~997

【図 2 2－1 8】

【図22-18】

[a 時短状態(大当り発生カウント値=3~10000) 用]変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3 の場合、2 変動目以降
[保留 0 個用]

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
擬似変動はずれ	2800	500	1~700
超高速はずれ	200	500	701~900
スーパーリーチ C はずれ (ボタン即当り演出→図柄はずれ演出)	10000	500	901~950
スーパーリーチ B はずれ (転落演出→転落回避演出)	20000	500	951~997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
直大当り (小図柄のみ図柄揃い、飾り図柄は非表示)	10000	500	1~997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
超高速時短小当り	500	500	1~700
スーパーリーチ C 時短小当り (ボタン即当り演出→図柄揃い演出)	15000	500	701~997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチ B 通常小当り (転落演出→転落確定演出)	25000	500	1~997

【図 2 2－1 7】

【図22-17】

[a 時短状態(大当り発生カウント値=3、1 変動目)用]変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3 の場合、1 変動目

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
突入変動はずれ (突入演出+超高速はずれ)	30200	500	1~997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
突入変動大当り (突入演出+直大当り)	40000	500	1~997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
突入変動時短小当り (突入演出+超高速時短小当り)	30500	500	1~997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
突入変動通常小当り (突入演出+スーパーリーチ B 通常小当り)	55000	500	1~997

【図 2 2－1 9】

【図22-19】

[a 時短状態(大当り発生カウント値=3~10000) 用] 変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3 の場合、2 変動目以降
[保留 1~4 個用]

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
超高速はずれ	200	500	1~900
スーパーリーチ C はずれ (ボタン即当り演出→図柄はずれ演出)	10000	500	901~975
スーパーリーチ B はずれ (転落演出→転落回避演出)	20000	500	976~997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
直大当り (小図柄のみ図柄揃い、飾り図柄は非表示)	10000	500	1~997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
超高速時短小当り	500	500	1~700
スーパーリーチ C 時短小当り (ボタン即当り演出→図柄揃い演出)	15000	500	701~997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチ B 通常小当り (転落演出→転落確定演出)	25000	500	1~997

【図 2 2 - 2 0】

【図22-20】

[b 時短状態(無敵 R U S H)用]変動パターン判定テーブル

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速はずれ	1000	500	1~997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
直大当り (飾り図柄、小図柄で図柄揃い)	10000	500	1~997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速時短小当り	5000	500	1~997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速通常小当り (「高速はずれ」と同様)	1000	500	1~997

※無敵 R U S H 中の「通常小当り」は単なるはずれ変動として見せる

【図 2 2 - 2 1】

【図22-21】

遊技状態別の当り後の制御テーブル

(1) 通常状態

No.	表示結果	当り後に制御される遊技状態
1-1	図柄 3 R 通常大当り	通常状態
1-2	図柄 1 0 R a 時短大当り	a 時短状態
1-3	図柄 1 0 R b 時短大当り	b 時短状態

(2) a 時短状態

No.	表示結果	V 入賞判定	当り後に制御される遊技状態
2-1	通常小当り	V 入賞なし	通常状態
2-2		(V 入賞あり)	通常状態
2-3	時短小当り	(V 入賞なし)	通常状態
2-4		V 入賞あり	a 時短状態

※()内はイレギュラーな状況

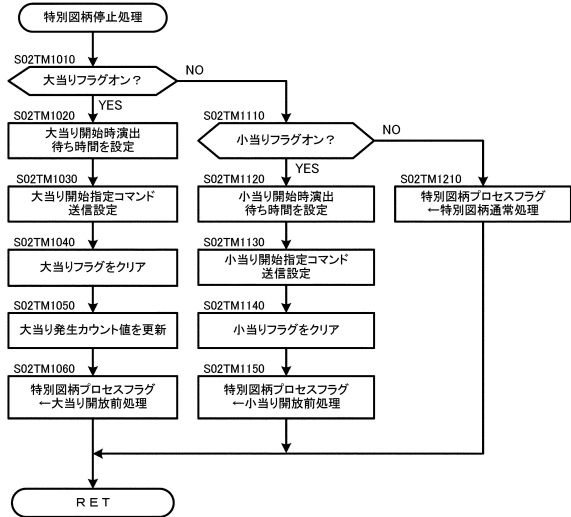
(3) b 時短状態

No.	表示結果	V 入賞判定	当り後に制御される遊技状態
3-1	通常小当り	V 入賞なし	b 時短状態
3-2		(V 入賞あり)	通常状態
3-3	時短小当り	(V 入賞なし)	通常状態
3-4		V 入賞あり	a 時短状態

※()内はイレギュラーな状況

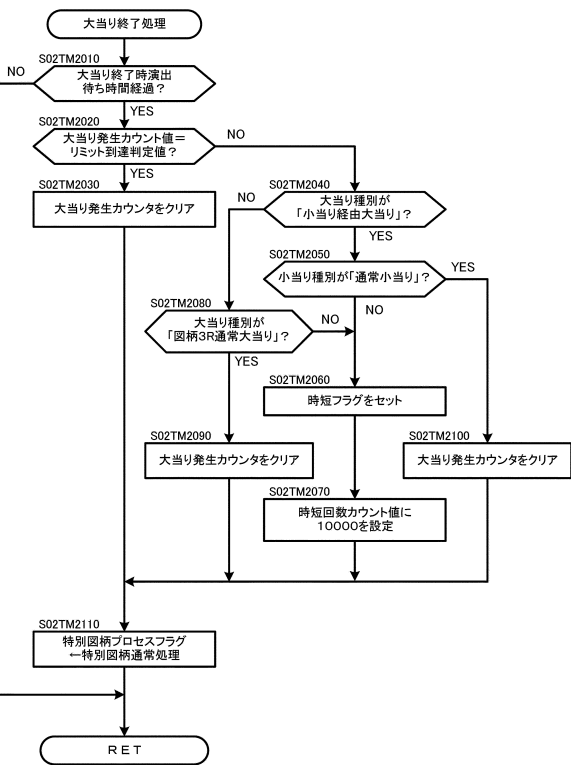
【図 2 2 - 2 2】

【図22-22】



【図 2 2 - 2 3】

【図22-23】



10

20

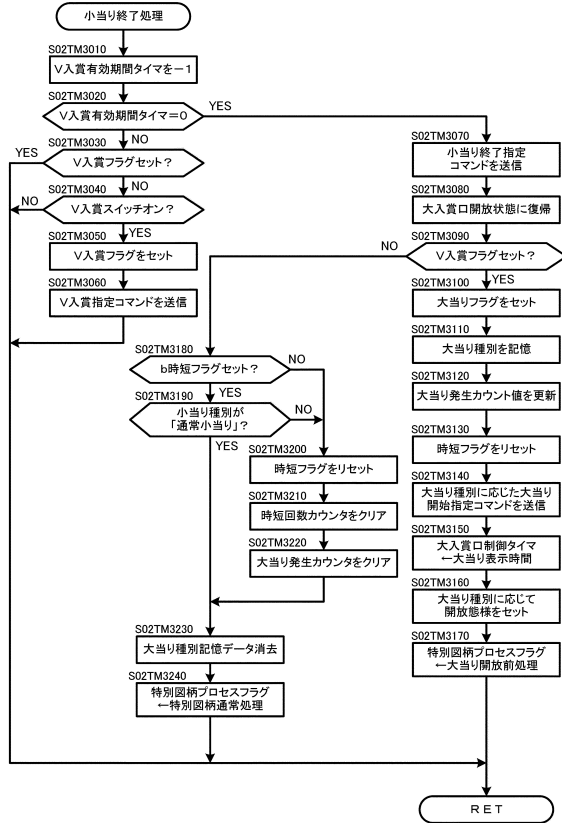
30

40

50

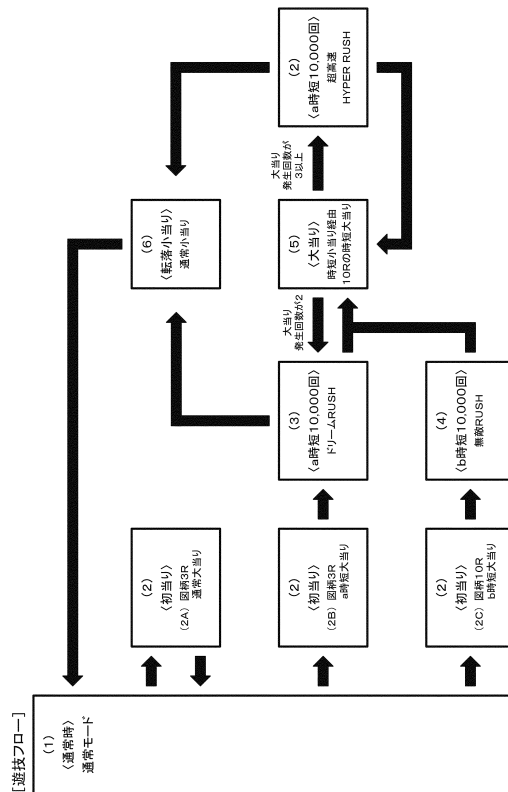
【図 22-24】

【図22-24】



【図 22-25】

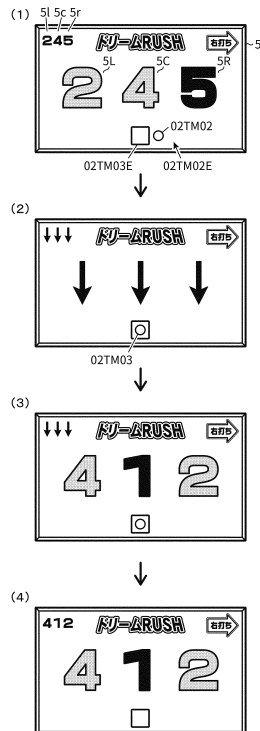
【図22-25】



【図 22-26】

【図22-26】

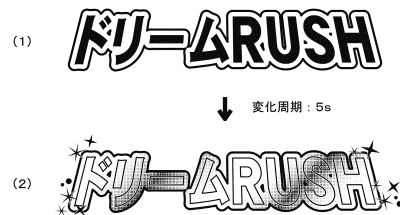
【フリームRUSH中 飾り図柄の変動表示】



【図 22-27】

【図22-27】

(A) 第1ロゴ周期変化演出



(B) 第2ロゴ周期変化演出



10

20

30

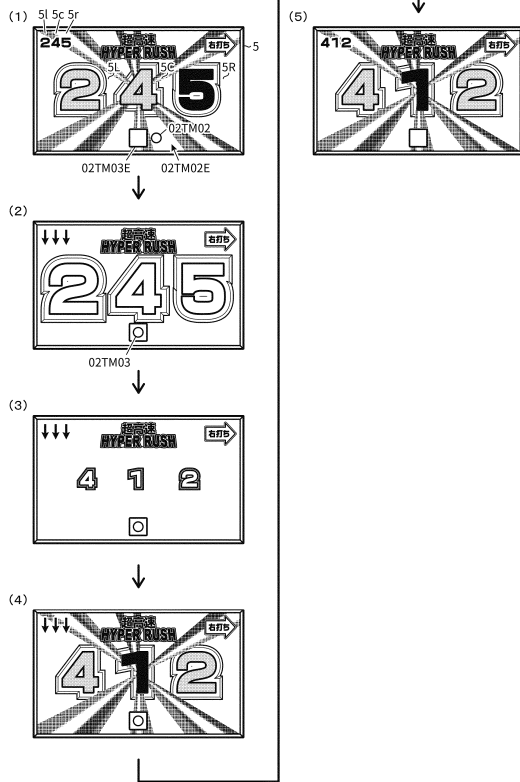
40

50

【図 22-28】

【図22-28】

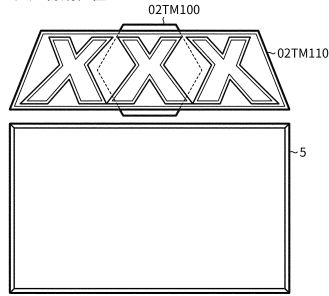
〔超高速HYPER RUSH中の飾り図柄の変動表示〕



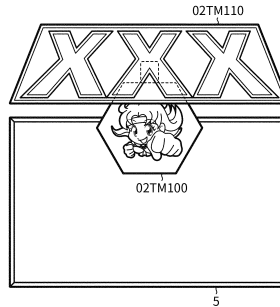
【図 22-29】

【図22-29】

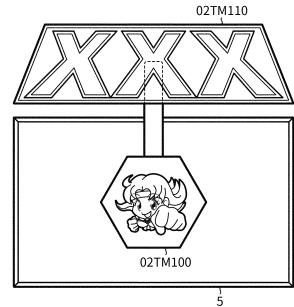
(1) 初期位置



(2A) 中間演出位置



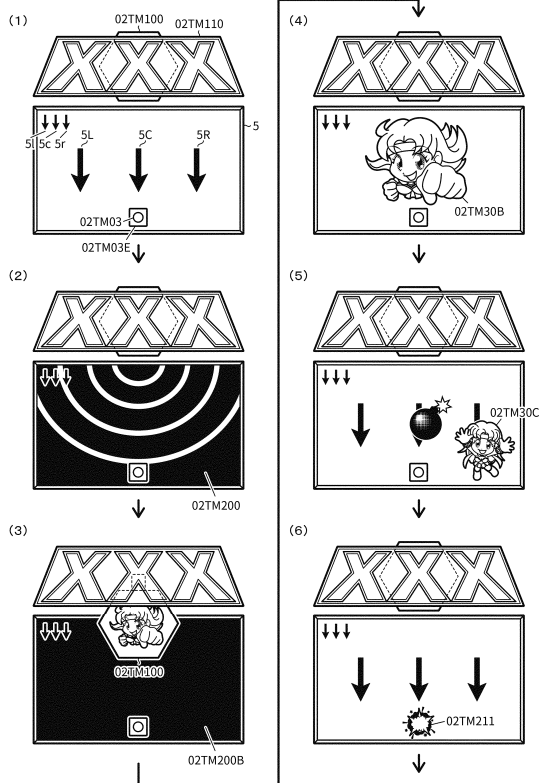
(2B) 最大演出位置



【図 22-30】

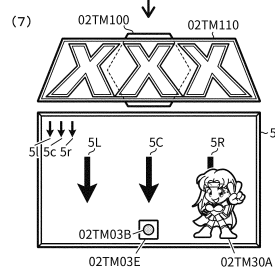
【図22-30】

〔第1変化演出〕



【図 22-31】

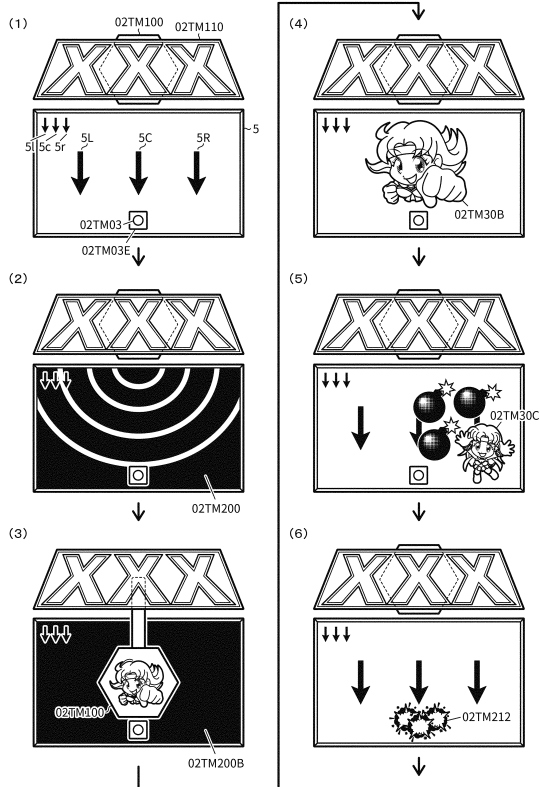
【図22-31】



【図 22-32】

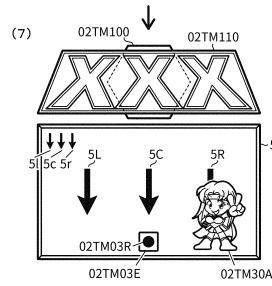
【図22-32】

【第2変化演出】



【図 22-33】

【図22-33】



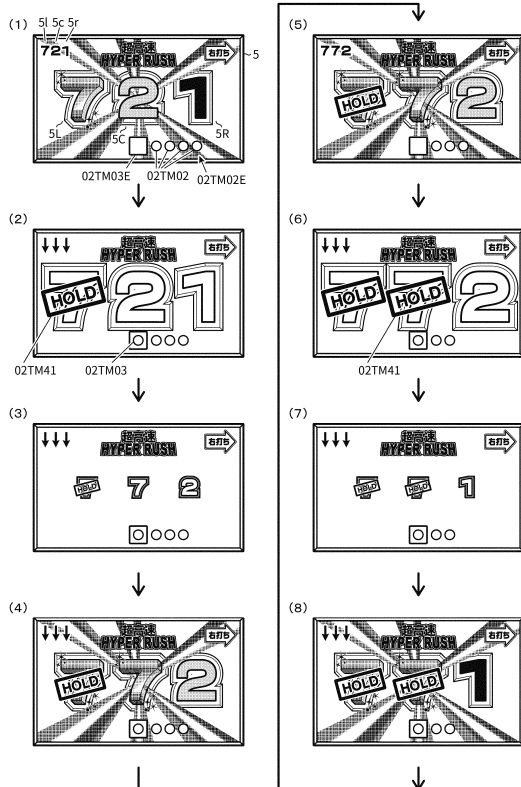
10

20

【図 22-34】

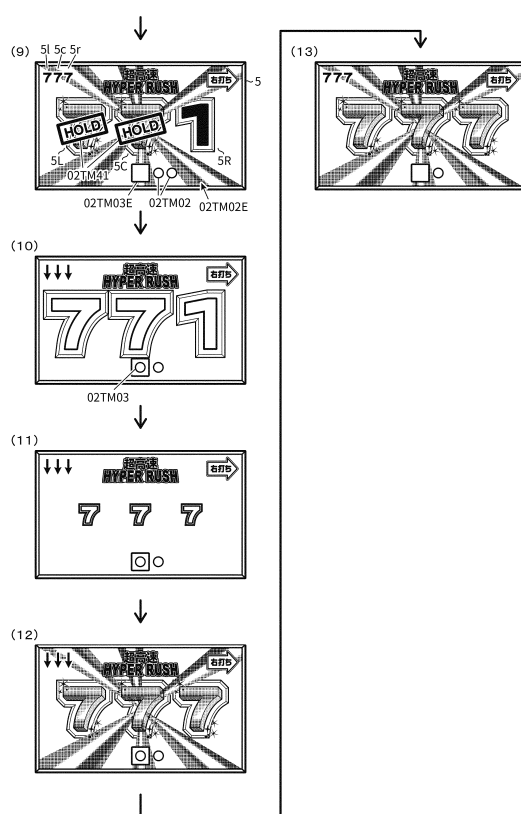
【図22-34】

【第1先読み演出】



【図 22-35】

【図22-35】



30

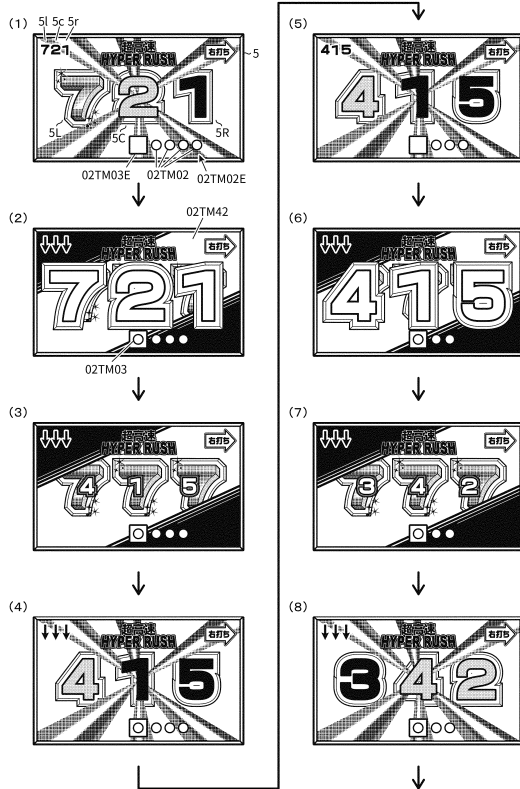
40

50

【図 22-36】

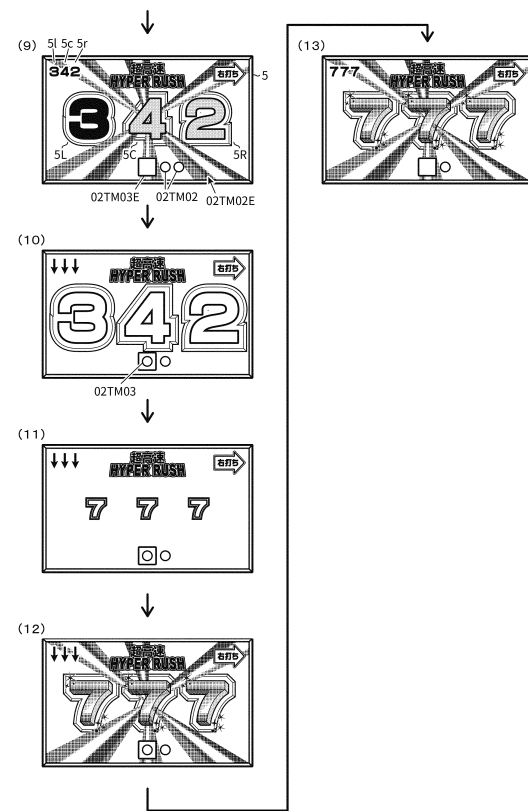
【图22-36】

[第2先読み演出]



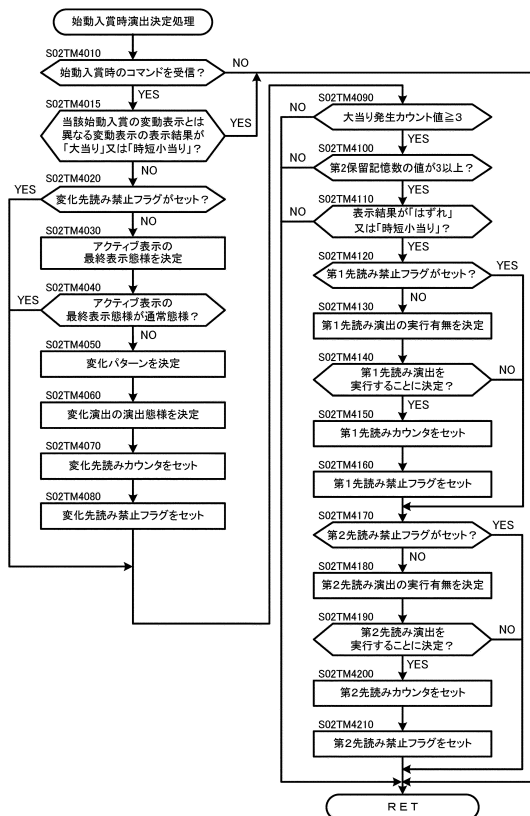
【図 22-37】

【图22-37】



【図 22-38】

【图22-38】



【図 22-39】

【图22-39】

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様		
	通常態様	青色態様	赤色態様
はずれ	9 0 %	8 %	2 %
大当り	7 5 %	1 5 %	1 0 %

(B 1) [保留1個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン１０１	通常→通常	５％	１０％
変化パターン１０２	通常→青色	５％	２％
変化パターン１０３	青色→青色	９０％	１０％
変化パターン１０４	青色→赤色		８％
変化パターン１０５	赤色→赤色		７０％

(B2) [保留2個用]変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン２０１	通常→通常→通常	１０％	１０％
変化パターン２０２	通常→通常→青色	５％	２％
変化パターン２０３	通常→青色→青色	５％	２％
変化パターン２０４	青色→青色→青色	８０％	１０％
変化パターン２０５	通常→青色→赤色		１％
変化パターン２０６	青色→青色→赤色		８％
変化パターン２０７	青色→赤色→赤色		８％
変化パターン２０８	赤色→赤色→赤色		６０％

【図 2 2 - 4 0】

【図22-40】

(B 3) [保留 3 個用]変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時→アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン 3 0 1	通常→通常→通常→通常	6 %	1 0 %
変化パターン 3 0 2	通常→通常→青色→青色	2 %	2 %
変化パターン 3 0 3	通常→青色→青色→青色	2 %	2 %
変化パターン 3 0 4	青色→青色→青色→青色	9 0 %	1 0 %
変化パターン 3 0 5	通常→青色→赤色→赤色		1 %
変化パターン 3 0 6	青色→青色→赤色→赤色		8 %
変化パターン 3 0 7	青色→赤色→赤色→赤色		8 %
変化パターン 3 0 8	赤色→赤色→赤色→赤色		6 0 %

(B 4) [保留 4 個用]変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時→アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン 4 0 1	通常→通常→通常→通常→通常	1 0 %	2 0 %
変化パターン 4 0 2	通常→通常→通常→青色→青色	1 0 %	5 %
変化パターン 4 0 3	通常→通常→青色→青色→青色	1 0 %	5 %
変化パターン 4 0 4	通常→青色→青色→青色→青色	1 0 %	5 %
変化パターン 4 0 5	青色→青色→青色→青色→青色	6 0 %	2 0 %
変化パターン 4 0 6	通常→通常→青色→赤色→赤色		2 %
変化パターン 4 0 7	通常→青色→青色→赤色→赤色		2 %
変化パターン 4 0 8	通常→青色→赤色→赤色→赤色		2 %
変化パターン 4 0 9	青色→青色→青色→赤色→赤色		7 %
変化パターン 4 1 0	青色→青色→赤色→赤色→赤色		6 %
変化パターン 4 1 1	青色→赤色→赤色→赤色→赤色		6 %
変化パターン 4 1 2	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色		2 0 %

【図 2 2 - 4 2】

【図22-42】

(1) 第1先読み演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第1先読み演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	9 0 %	1 0 %
時短小当り	7 0 %	3 0 %

(2) 第2先読み演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第2先読み演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	9 5 %	5 %
時短小当り	8 0 %	2 0 %

【図 2 2 - 4 1】

【図22-41】

変化演出の演出態様決定テーブル

(1) [第1特別図柄用] 変化演出の演出態様決定テーブル

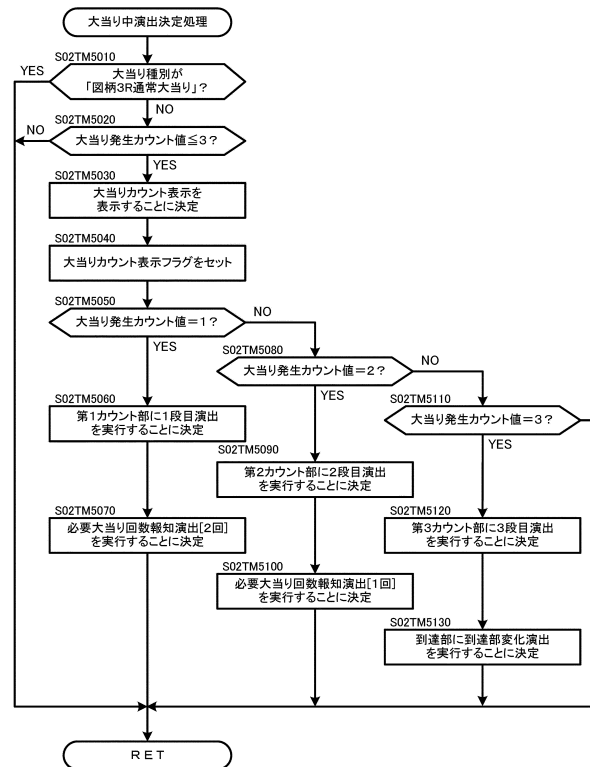
変化パターンにおける 変化タイミング	変化演出		
	第1変化演出	第2変化演出	第3変化演出
通常→青色	2 0 %	0 %	8 0 %
通常→赤色	1 5 %	8 0 %	5 %
青色→赤色	4 0 %	5 0 %	1 0 %

(2) [第2特別図柄用] 変化演出の演出態様決定テーブル

変化パターンにおける 変化タイミング	変化演出		
	第1変化演出	第2変化演出	第3変化演出
通常→青色	0 %	0 %	1 0 0 %
通常→赤色	0 %	0 %	1 0 0 %
青色→赤色	0 %	0 %	1 0 0 %

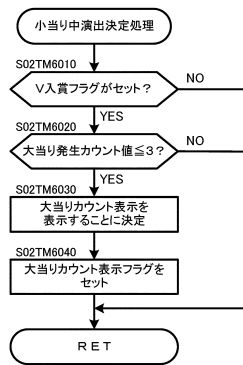
【図 2 2 - 4 3】

【図22-43】



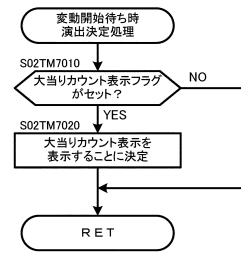
【図 22-44】

【図22-44】



【図 22-45】

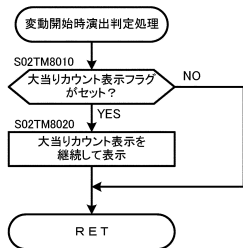
【図22-45】



10

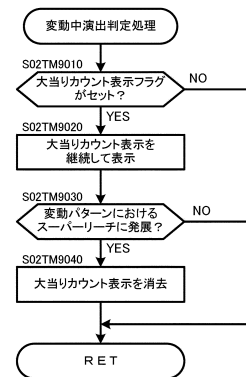
【図 22-46】

【図22-46】



【図 22-47】

【図22-47】



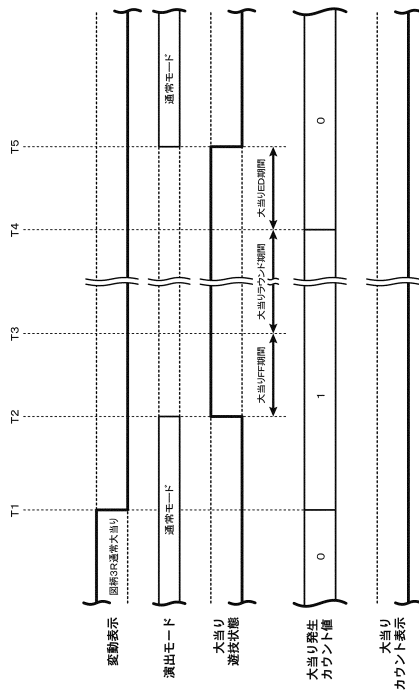
30

40

50

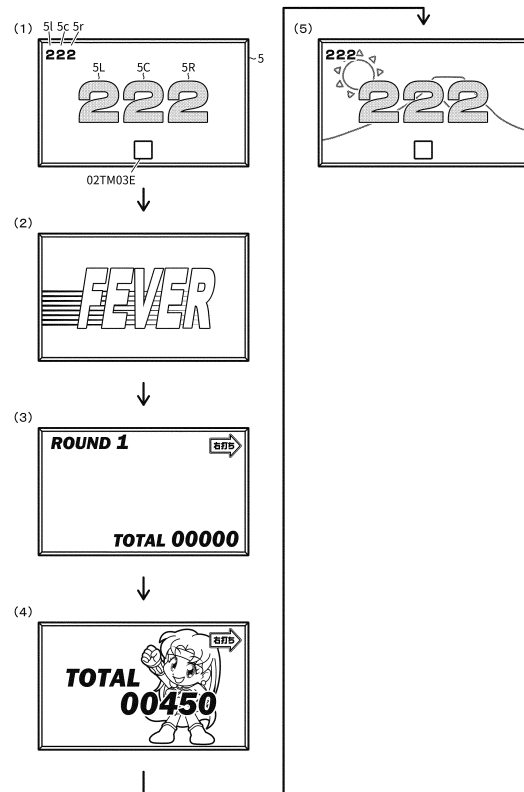
【図 22-48】

【図22-48】



【図 22-49】

【図22-49】

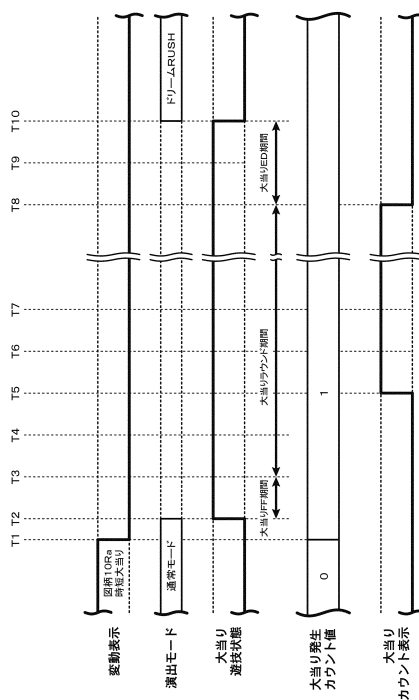


10

20

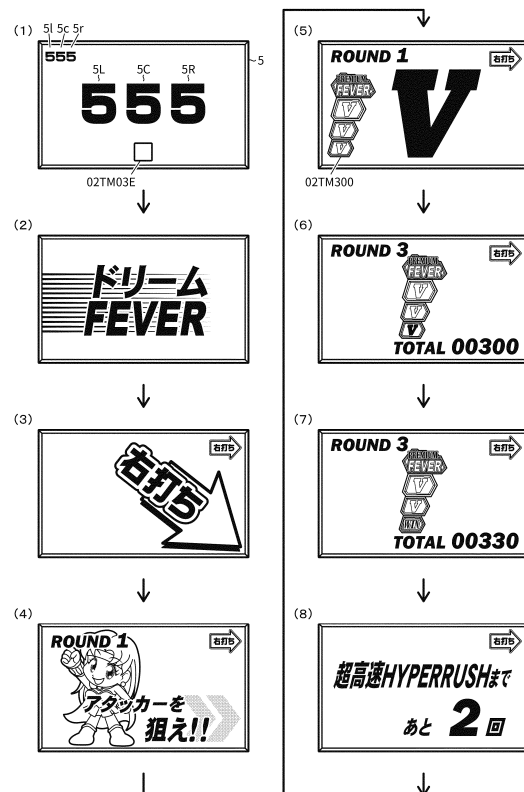
【図 22-50】

【図22-50】



【図 22-51】

【図22-51】



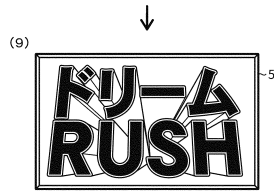
30

40

50

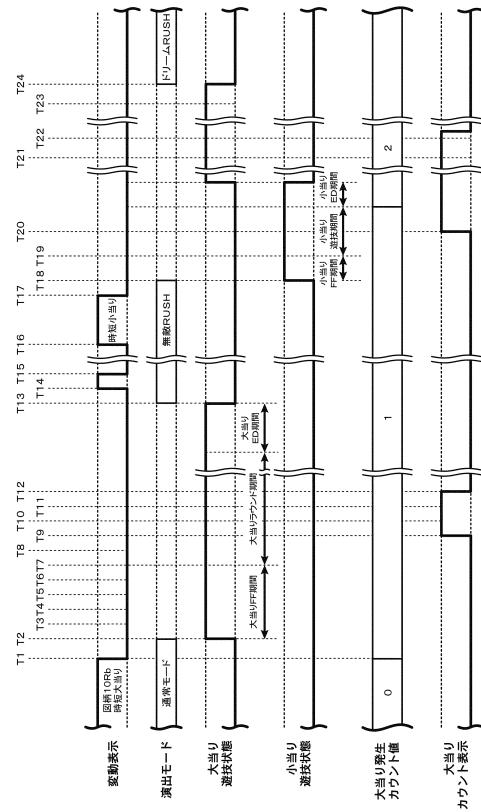
【圖 22-52】

【图22-52】



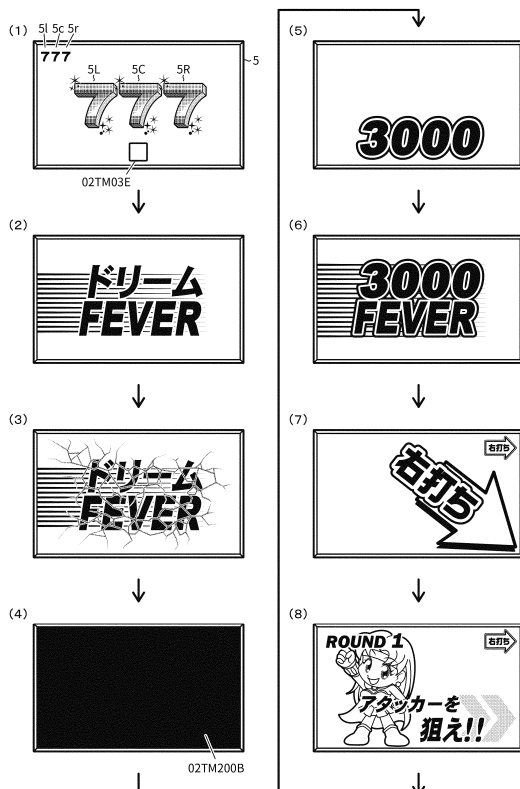
【図 22-53】

【图22-53】



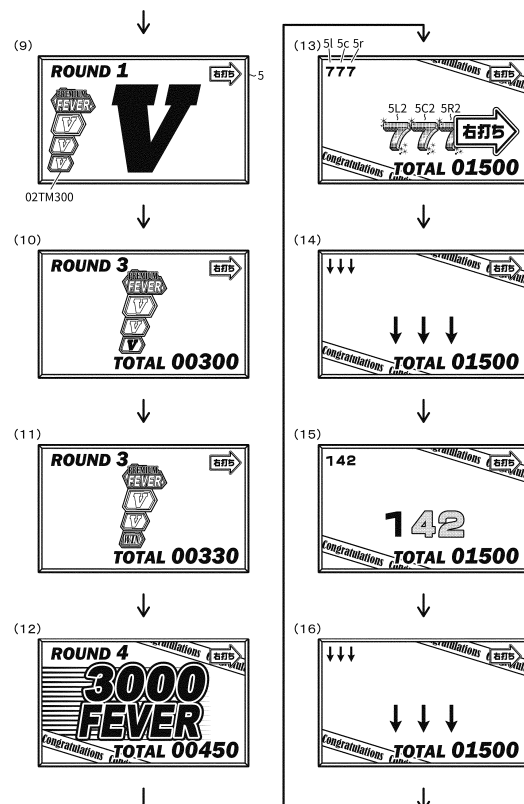
【図 22-54】

【图22-54】



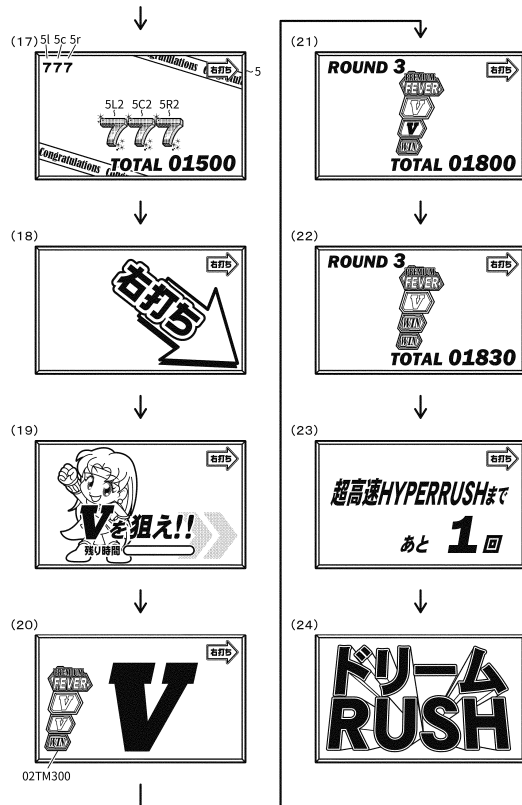
【図 22-55】

【图22-55】



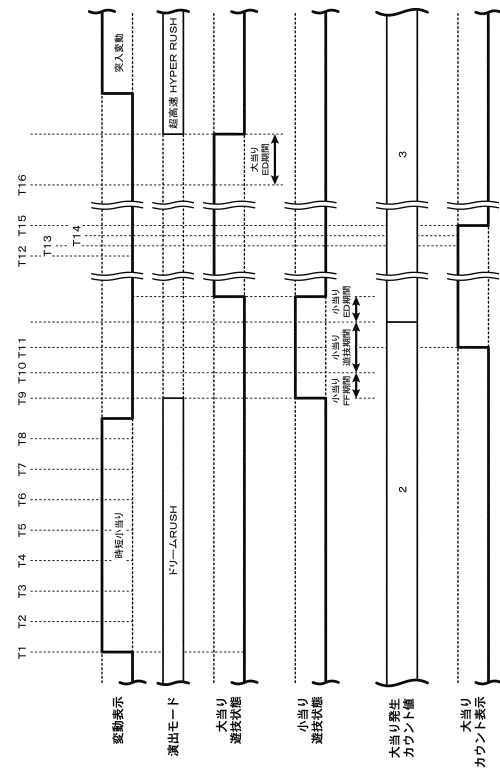
【図 22-56】

【図22-56】



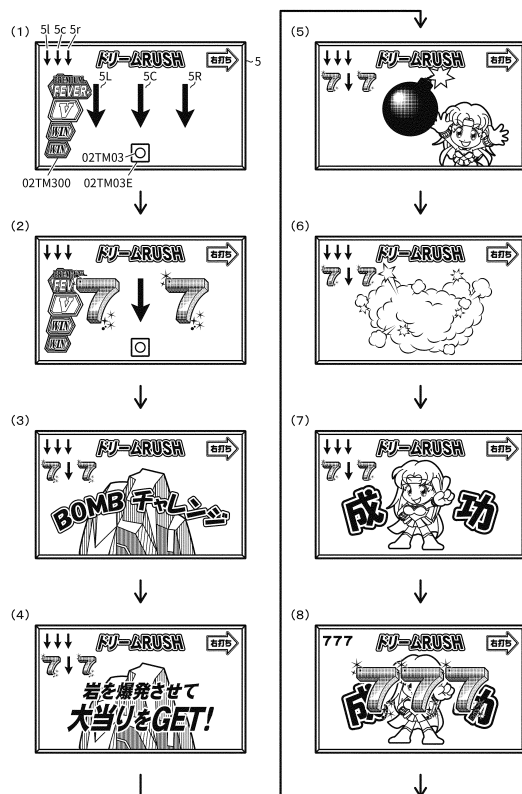
【図 22-57】

【図22-57】



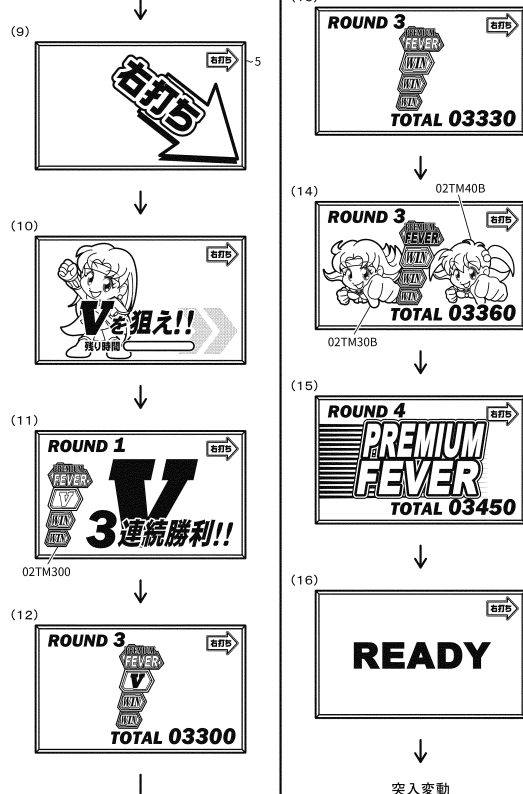
【図 22-58】

【図22-58】



【図 22-59】

【図22-59】



10

20

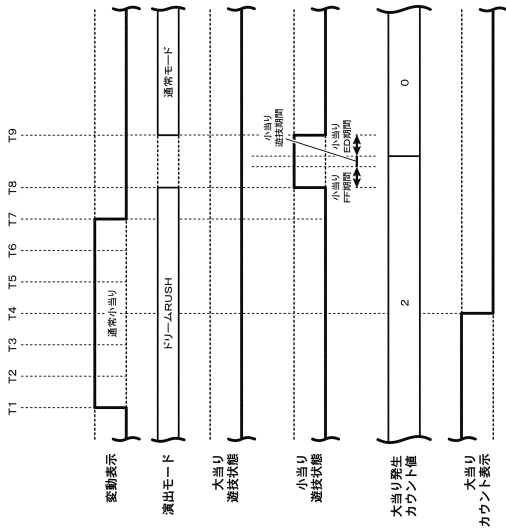
30

40

50

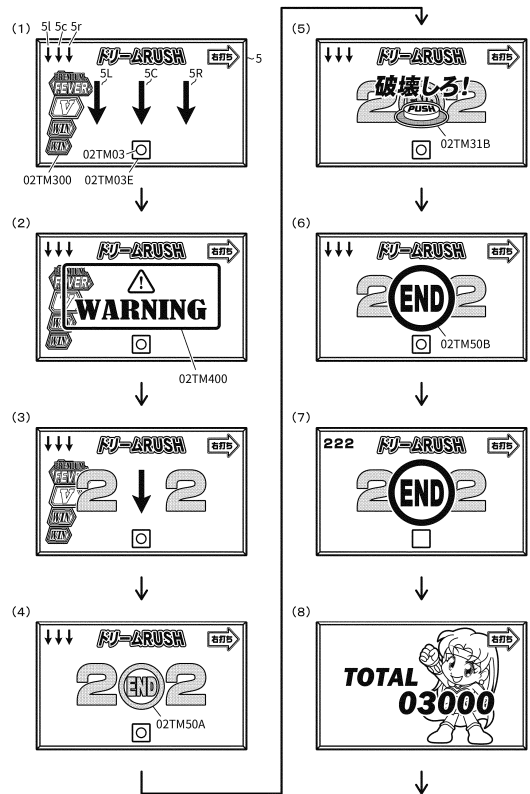
【図 2 2 - 6 0】

【図22-60】



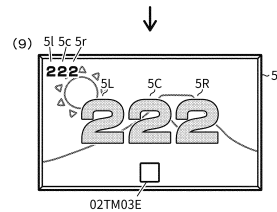
【図 2 2 - 6 1】

【図22-61】



【図 2 2 - 6 2】

【図22-62】



【図 2 2 - 6 3】

【図22-63】

発射間隔と発動消化間隔の関係テーブル			
	発射間隔	[Int0 1]入賞間隔 ※第2射輸入出口 への入賞間隔	[Int0 1]と[Int0 2] の関係
(A)	0.6秒	0.6 + α秒 ※ α > 0	Int0 1 > Int0 2
(B)	※ 10.0 主/分		Int0 1 ≒ Int0 2
(C)			Int0 1 < Int0 2

10

20

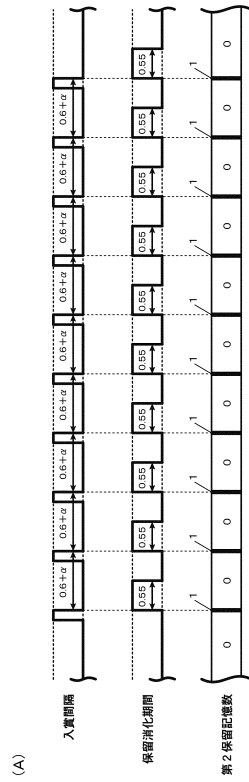
30

40

50

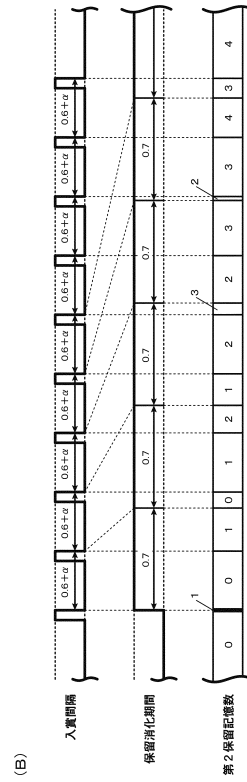
【図 2 2 - 6 4】

【図22-64】



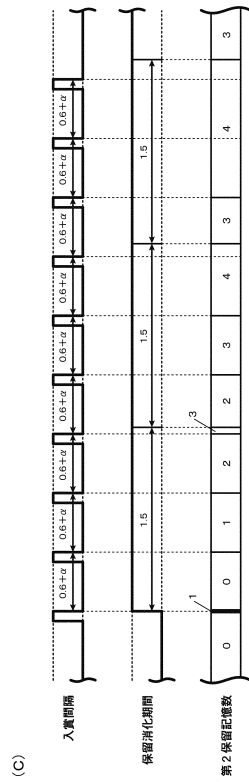
【図 2 2 - 6 5】

【図22-65】



【図 2 2 - 6 6】

【図22-66】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2020-000631 (JP, A)
特開2019-201677 (JP, A)
特開2015-080577 (JP, A)
特開2012-055515 (JP, A)
特開2002-360798 (JP, A)
特開2012-024482 (JP, A)
特開2017-176437 (JP, A)
特開2018-175430 (JP, A)
特許第7446953 (JP, B2)
特許第7446954 (JP, B2)
特許第7509608 (JP, B2)
特許第7509611 (JP, B2)
特許第7509612 (JP, B2)
特許第7509615 (JP, B2)
特許第7509617 (JP, B2)
特許第7509618 (JP, B2)
特許第7430606 (JP, B2)
特許第7430607 (JP, B2)
特許第7430608 (JP, B2)
特許第7430609 (JP, B2)
特許第7543165 (JP, B2)
特許第7543169 (JP, B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02