

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7633852号
(P7633852)

(45)発行日 令和7年2月20日(2025.2.20)

(24)登録日 令和7年2月12日(2025.2.12)

(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370頁)

(21)出願番号	特願2021-49416(P2021-49416)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年3月24日(2021.3.24)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-147938(P2022-147938		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和4年10月6日(2022.10.6)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
審査請求日	令和6年1月15日(2024.1.15)		株式会社三共内
		審査官	森田 真彦

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、
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、前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される結果報知演出と事後演出と、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、特定キャラクタと特殊キャラクタとのうち前記特定キャラクタのみを表示する第1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うち前記特殊キャラクタのみを表示する第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、
前記特定演出により前記有利状態に制御されることが報知される場合において、前記操作演出に応じて遊技者が前記操作手段を操作したときに前記可動体演出を実行し、

前記可動体演出後に前記結果報知演出により前記有利状態に制御される旨の演出結果を報知し、

前記結果報知演出により前記有利状態に制御される旨の演出結果を報知した後、前記有利状態が開始されるまでに、前記事後演出を実行し、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記可動体演出を実行し、前記結果報知演出により前記有利状態に制御される旨の演出結果を報知した後に前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのうち前記特定キャラクタのみを表示する第1事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行し、前記結果報知演出により前記有利状態に制御される旨の演出結果を報知した後に前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのうち前記特殊キャラクタのみを表示する第2事後演出を実行可能であり、

10

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記可動体演出を実行し、前記結果報知演出により前記有利状態に制御される旨の演出結果を報知した後に該第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事後演出を実行可能であり、

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、

20

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、

30

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、

40

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1事後演出において、前記第2事後演出と共通の演出期間により演出を実行可能であり、

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演出期間により演出を実行可能であり、

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、

ことを特徴とする遊技機。

50

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

10

【0003】

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

【0004】

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

20

30

【0005】

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

40

【0006】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、キャラクタを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知するスーパーリーチ演出（特定演出）と、大当たりが報知された後に行われる図柄の再抽選演出（事後演出）と、を実行可能なもの等があった（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【文献】特開2019-34239号公報

【発明の概要】

50

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

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

【0009】

この発明は、上記の実情を鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0010】

(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、

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、前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される結果報知演出と事後演出と、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、特定キャラクタと特殊キャラクタとのうち前記特定キャラクタのみを表示する第1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うち前記特殊キャラクタのみを表示する第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、

前記特定演出により前記有利状態に制御されることが報知される場合において、前記操作演出に応じて遊技者が前記操作手段を操作したときに前記可動体演出を実行し、

前記可動体演出後に前記結果報知演出により前記有利状態に制御される旨の演出結果を報知し、

前記結果報知演出により前記有利状態に制御される旨の演出結果を報知した後、前記有利状態が開始されるまでに、前記事後演出を実行し、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記可動体演出を実行し、前記結果報知演出により前記有利状態に制御される旨の演出結果を報知した後に前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのうち前記特定キャラクタのみを表示する第1事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行し、前記結果報知演出により前記有利状態に制御される旨の演出結果を報知した後に前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのうち前記特殊キャラクタのみを表示する第2事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記可動体演出を実行し、前記結果報知演出により前記有利状態に制御される旨の演出結果を報知した後に該第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事後演出を実行可能であり、

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

10

20

30

40

50

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 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 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の演出期間により演出を実行可能であり、

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演出期間により演出を実行可能であり、

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、

ことを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図 1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-1】 特徴部 030IW における大当たり判定テーブルおよび変動パターンテーブルの例を示す説明図である。

【図 8-2】 変動パターンの構成と変動時間の内訳の一例を示す説明図である。

【図 8-3】 スーパーリーチ中の各演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 8-4】 スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける各演出の実行時間を示す説明図である。

【図 8-5】 可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 8-6】 ストック演出パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 8-7】 チャンスアップ演出パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 8-8】 タイトル表示変化パターン決定テーブル、アクティブ表示変化パターン決定テーブル、セリフ表示変化パターン決定テーブルおよび飾り図柄変化パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 8-9】 ストック演出の具体例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 8-10】ストック演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8-11】ストック演出の他の具体例を示す説明図である。
- 【図 8-12】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要を示す説明図である。
- 【図 8-13】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要を示す説明図である。
- 【図 8-14】アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8-15】アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8-16】飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8-17】飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8-18】飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8-19】チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例を示す説明図である。
- 【図 8-20】チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（示唆）画像および鍵穴（実体）画像の具体例を示す説明図である。
- 【図 9】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 10】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 11】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 12】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 13】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 14】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 15】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 16】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 17】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 18】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 19-1】特徴部 069SG におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。
- 【図 19-2】特徴部 069SG におけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 19-3】（A）は各乱数を示す説明図であり、（B）は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、（C1）及び（C2）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（D）は各種大当りの内容を示す説明図である。
- 【図 19-4】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 19-5】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 19-6】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 19-7】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 19-8】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 19-9】演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 19-10】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 19-11】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 19-12】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 19-13】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 19-14】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 19-15】状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図 19-16】遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
- 【図 19-17】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
- 【図 19-18】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。
- 【図 19-19】（A）はバトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（B）は遊タイムに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 19-20】極・バトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 19-21】可変表示回数表示と特別回数表示とに関する演出態様の具体例を示す説

10

20

30

40

50

明図である。

【図19-22】RAMクリア後に救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図19-23】RAMクリア後に救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図19-24】(A)は大当り後、900回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャート、(B)は時短突入演出Bの変形例を示すタイムチャートである。

【図19-25】大当り後、900回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

10

【図19-26】救済時短に到達したときに保留記憶数が0の場合の演出動作例を示す説明図である。

【図19-27】救済時短に到達したときに保留記憶数が1以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

【図19-28】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図19-29】特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。

【図19-30】特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【図19-31】特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

20

【図19-32】特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図19-33】特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図19-34】特徴部069SG変形例2としての表示処理を示すフローチャートである。

【図19-35】特徴部069SG変形例3を示す図である。

【図19-36】各種演出の内容を説明するための図である。

【図19-37】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。

30

【図19-38】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。

【図19-39】保留変化予告の演出動作例を示す図である。

【図19-40】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。

【図19-41】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。

【図19-42】(A)～(D)は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。

【図19-43】(A)～(F)は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図19-44】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図19-45】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図19-46】(A)はリーチ予告実行決定テーブル、(B)～(E)はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。

40

【図19-47】(A)～(D)はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図19-48】(A)～(D)は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。

【図19-49】(A)～(D)は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図19-50】(A)～(C)は遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。

【図19-51】(A)は確変状態、時短状態Aのはずれ短縮非リーチ変動パターン、(B)は時短状態Bのはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。

【図19-52】確変状態、時短状態Aの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図19-53】確変状態、時短状態Aの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例

50

である。

【図 19-54】時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図 19-55】SPリーチ E、SPリーチ D の演出動作例である。

【図 19-56】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 19-57】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 19-58】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 19-59】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 19-60】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 19-61】(A)～(C)はSPリーチ E、C、Dにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。

10

【図 19-62】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。

【図 19-63】(A)～(C)は突入導入演出、(D)は時短突入演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 19-64】(A1)～(A4)は確変突入演出、(B1)～(B4)は時短突入演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 19-65】特徴部 069SG における実施の形態 2 としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 19-66】特徴部 069SG における実施の形態 2 としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。

【図 19-67】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。

20

【図 19-68】SPリーチ D の演出動作例である。

【図 19-69】遊技状態別の特徴を説明するための図である。

【図 20-1】特徴部 099SG において、(A)は各乱数を示す説明図であり、(B1)、(B2)は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(C)は大当たり種別の説明図である。

【図 20-2】(A)、(B)は普通図柄当たり判定テーブルを示す説明図であり、(C)は普通図柄の可変表示時間の説明図であり、(D)は普通図柄当たり時の第 2 始動入賞口開放時間の説明図である。

【図 20-3】可変表示結果に応じた変動パターンの説明図である。

【図 20-4】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

30

【図 20-5】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 20-6】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 20-7】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 20-8】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 20-9】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 20-10】時短状態 B における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 20-11】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 20-12】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 20-13】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。

【図 20-14】期間値 α' 、 β' 、 γ' の説明図である。

40

【図 20-15】期間値 δ 、 ε 、 ζ の説明図である。

【図 20-16】期間値 δ' 、 ε' 、 ζ' の説明図である。

【図 20-17】期間値 η 、 θ 、 ι の説明図である。

【図 20-18】期間値 η' 、 θ' 、 ι' の説明図である。

【図 20-19】期間値 κ 、 λ 、 μ の説明図である。

【図 20-20】期間値 κ' 、 λ' 、 μ' の説明図である。

【図 20-21】期間値 ν 、 ξ 、 π の説明図である。

【図 20-22】期間値 ν' 、 ξ' 、 π' の説明図である。

【図 20-23】各期間値の説明図である。

【図 20-24】(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)

50

はパチンコ遊技機の設計値の説明図である。

【図 20-25】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 20-26】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 20-27】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 20-28】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 20-29】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
るときの平均変動時間の説明図である。

【図 20-30】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 20-31】(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。

10

【図 20-32】(A) は時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記
憶数が 2 個である状態で 110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であ
り、(B) は、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の保留記憶数が 2 個
である状態で 1100 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図 20-33】(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。

20

【図 20-34】(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 20-35】各期間値の説明図である。

【図 20-36】各期間値の説明図である。

【図 21-1】特徴部 018SG における変動パターンの具体例を示す説明図である。

【図 21-2】(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。

30

【図 21-3】スーパーリーチ α 、 β 、 γ の大当たり変動パターンにおける各種演出の実行
期間を示す図である。

【図 21-4】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 21-5】(A) は各種演出の内容を説明するための図、(B) はキャラクタ種別を
説明するための図である。

【図 21-6】(A) は SP リーチ演出 A～E におけるキャラクタの表示態様を示す図、
(B) は SP リーチ演出 A～E における LED の点灯パターンを示す図、(C) は SP リ
ーチ演出 A～E における BGM や効果音の出力パターンを示す図である。

40

【図 21-7】(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 21-8】SP リーチ演出 A～E の流れを示す樹形図である。

【図 21-9】SP リーチ α 、 β 、 γ の可変表示が開始されてから SP リーチ演出に発展
するまでの演出動作例を示す図である。

【図 21-10】SP リーチ演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 21-11】SP リーチ演出 B、C の演出動作例を示す図である。

【図 21-12】SP リーチ演出 D、E の演出動作例を示す図である。

【図 21-13】当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【図 21-14】可動体演出の演出動作例を示す図である。

50

【図 2 1 - 1 5】 S P リーチ演出 A ~ E の大当たり報知の演出動作例を示す図である。

【図 2 1 - 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 2 1 - 1 7】 事後演出 A の演出動作例を示す図である。

【図 2 1 - 1 8】 事後演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 2 1 - 1 9】 事後演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 2 1 - 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。

【図 2 1 - 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 2 1 - 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。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 2】

(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。

【0 0 1 3】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【0 0 1 4】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D 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、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0 0 1 5】

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。

【0 0 1 6】

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。

【0 0 1 7】

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 L C D（液晶表示装置）や有機 E L（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーン

10

20

30

40

50

から構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【0018】

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

【0019】

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

10

【0020】

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

【0021】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

20

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動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 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

30

40

【0025】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0026】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化

50

する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0027】

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

【0028】

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

10

【0029】

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

【0030】

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

20

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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

30

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

40

【0037】

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

【0038】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可

50

能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 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 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【0039】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【0040】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 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。

【0041】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0042】

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

【0043】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0044】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイ

10

20

30

40

50

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

【0049】

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

10

【0050】

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

【0051】

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

20

【0052】

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

【0053】

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

30

【0054】

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

【0055】

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

40

【0056】

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

50

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

（演出の進行など）

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数

10

20

30

40

50

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

【0066】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当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「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（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）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0067】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、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、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

大当り遊技状態中にも、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。

【0071】

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

【0072】

(基板構成)

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、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、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0073】

主基板 1 1 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 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【0074】

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。

【0075】

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。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を 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。

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

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 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0079】

ソレノイド回路 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。

【0080】

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）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドに

10

20

30

40

50

は、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0081】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0082】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【0083】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【0084】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【0085】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0086】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0090】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が

10

20

30

40

50

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

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0094】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

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

10

20

30

40

50

テップ S 8) を実行する。

【0099】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合 (ステップ S 4 ; Y e s) 、 C P U 1 0 3 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 S 5) 。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【0100】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合 (ステップ S 5 ; N o) 、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 S 8) を実行する。

【0101】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合 (ステップ S 5 ; Y e s) 、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 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 S 6) を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 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込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0102】

そして、C P U 1 0 3 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 1 2 に送信する (ステップ S 7) 。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0103】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後は、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する (ステップ S 1 0) 。そして、所定時間 (例えば 2 m s) 毎に定期的にタイマ割込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い (ステップ S 1 1) 、割込みを許可する (ステップ S 1 2) 。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間 (例えば 2 m s) ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0104】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する (ステップ S 2 1) 。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする (ステップ S 2 2) 。この後、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 2 3) 。

【0105】

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

【0106】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）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。

【0107】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0108】

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

【0109】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0110】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0111】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定され

10

20

30

40

50

た表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 1 1 2 】

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。

10

【 0 1 1 3 】

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「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、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。

【 0 1 1 4 】

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。

20

【 0 1 1 5 】

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

30

【 0 1 1 6 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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

50

グの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【0118】

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

【0119】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【0120】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【0121】

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。

【0122】

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。

【0123】

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。

【0124】

(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6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理

10

20

30

40

50

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。

【0125】

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。

10

【0126】

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。

20

【0127】

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

30

【0128】

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

40

【0129】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

50

【0130】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用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。

【0131】

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。

【0132】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0133】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0134】

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

【0135】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 7 4 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 C P U 1 2 0 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 1 1 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。

10

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 7 5 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 C P U 1 2 0 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。

20

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 7 6 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、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 1 3 9 】

30

ステップ S 1 7 7 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 1 4 0 】

(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。

40

【 0 1 4 1 】

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。

【 0 1 4 2 】

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、「一」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「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【 0 1 4 3 】

50

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

【0144】

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。

10

【0145】

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

20

【0146】

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

【0147】

（特徴部 030IW に関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部 030IW について説明する。

【0148】

（大当たり判定テーブル）

図 8-1 は、大当たり判定テーブルおよび変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。このうち、図 8-1 (A) は、本特徴部 030IW で用いられる大当たり判定テーブルの一例である。図 8-1 (A) に示すように、本例では、大当たり判定用乱数にもとづいて、低確率状態においては約 $1/300$ の確率で大当たりとすることに決定され、高確率状態においては約 $1/30$ の確率で大当たりとすることに決定される。

30

【0149】

なお、図 8-1 (A) に示す構成に限らず、例えば、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合と第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合とのいずれであるかに応じて、大当たり確率が異なるようにしてもよい。

40

【0150】

また、例えば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成され、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能とする場合には、いずれの設定値に設定されているかに応じて大当たり確率が異なるようにしてもよい。

【0151】

また、複数の大当たり種別を設け、それぞれ有利度が異なるようにしてもよい。具体的には、大当たり種別に応じて、大当たり遊技におけるラウンド数や大当たり遊技後の遊技状態が異なるようにしてもよい。この場合には、大当たり判定用乱数にもとづいて大当たりとすることに決定したときに、種別判定用の乱数にもとづいて大当たりの種別を決定する。

50

【0152】

(変動パターンテーブル)

図8-1(B), (C)は、特徴部030IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図8-1(B)は、はずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図8-1(C)は、大当たり用の変動パターンテーブルの具体例を示している。なお、図8-1(B), (C)に示す変動パターンテーブルは、いずれも低確率状態において用いられるものである。高確率状態や高ベース状態においては判定値の割合が異なる変動パターンテーブル(図示略)が用いられるようにしてもよい。

【0153】

本例では、図8-1(B)に示すように、はずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-1(通常変動)、変動パターンPA1-2(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチA)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチB)、変動パターンPA2-4(スーパーリーチA(チャンスアップ有))および変動パターンPA2-5(スーパーリーチB(チャンスアップ有))のいずれかに決定される。

【0154】

また本例では、図8-1(C)に示すように、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB2-2(スーパーリーチA)、変動パターンPB2-3(スーパーリーチB)、変動パターンPB2-4(スーパーリーチA(チャンスアップ有))および変動パターンPB2-5(スーパーリーチB(チャンスアップ有))のいずれかに決定される。

【0155】

本例では、リーチ成立後のスーパーリーチ中に、アイテム(本例では鍵)をストックするストック演出と、ストックしたアイテム(鍵)を用いて他の演出の演出態様を変化させる(すなわち他の演出により示唆される大当たり期待度を高める)チャンスアップ演出とを実行可能に構成されている。このような構成により、スーパーリーチ中の興趣を向上させることができるとともに、ストック演出およびチャンスアップ演出に対する期待感を高めることができる。以下、ストックしたアイテム(鍵)を用いてチャンスアップ演出を実行することを、ストックしたアイテム(鍵)を開放するともいう。

【0156】

本例では、スーパーリーチは、リーチ成立後に繰り広げられる一連の演出である。チャンスアップ演出(およびストック演出)が実行されない変動パターンPA2-2, PA2-3, PB2-2, PB2-3にもとづいて演出制御が行われる場合には、スーパーリーチ中に、バトル演出の前哨となる前哨演出が実行されるスーパーリーチ前半パートAと、バトル演出が実行されるスーパーリーチ後半パートという2つのパートが存在する。また、チャンスアップ演出(およびストック演出)が実行される変動パターンPA2-4, PA2-5, PB2-4, PB2-5にもとづいて演出制御が行われる場合には、スーパーリーチ中に、ストック演出が実行されるスーパーリーチ導入パートと、前哨演出とともにチャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートBと、バトル演出が実行されるスーパーリーチ後半パートという3つのパートが存在する。このような構成により、スーパーリーチの盛り上がりが最高潮となるバトル演出が開始される前の期間において、ストック演出およびチャンスアップ演出が実行されるため、演出を徐々に盛り上げて演出効果を高めることができる。

【0157】

本例では、図8-1(B), (C)に示すように、チャンスアップ演出(およびストック演出)が実行されるスーパーリーチの方が、チャンスアップ演出(およびストック演出)が実行されないスーパーリーチよりも大当たり期待度が高く、さらにスーパーリーチBの方がスーパーリーチAよりも大当たり期待度が高くなるように構成されている。このような構成により、チャンスアップ演出(およびストック演出)が実行されることや、いずれのスーパーリーチで実行されるかに対して期待を持たせることができる。

【0158】

なお、図8-1に示す例に限らず、例えば、スーパーリーチの前に擬似連演出が1回または複数回実行される変動パターンを設け、擬似連演出の回数に応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0159】

次に、各変動パターンの構成について説明する。図8-2は、変動パターンの構成と変動時間の内訳の一例を示す説明図である。本例では、図8-2に示すように、変動パターンを構成する要素（当該変動パターンで実行される演出ともいえる）として、通常の状態に変動表示を行う「通常変動」と、通常変動よりも短縮された状態に変動表示を行う「短縮変動」と、リーチ演出としてノーマルリーチを行う「ノーマルリーチ」と、リーチ演出としてスーパーリーチ導入パートでストック演出を行う「スーパーリーチ導入（ストック演出）」と、スーパーリーチ前半パートAで前哨演出を行う「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」と、スーパーリーチ前半パートBで前哨演出とともにチャンスアップ演出を行う「スーパーリーチ前半B（チャンスアップ演出あり）」と、スーパーリーチ後半パートでバトル演出を行う「スーパーリーチ後半（バトル演出）」と、大当たりとなったことを祝福する当り時祝福演出を行う「当り時祝福演出」とがある。なお、図8-2に示す例に限らず、例えば、擬似連演出を行う要素など他の要素が設けられていてもよい。

10

【0160】

図8-2に示すように、変動パターンPA1-1は、通常変動ではずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「通常変動」（15秒）を含み、トータルの変動時間は15秒である。また、変動パターンPA1-2は、短縮変動ではずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「短縮変動」（5秒）を含み、トータルの変動時間は5秒である。

20

【0161】

また、変動パターンPA2-1は、ノーマルリーチを経てはずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「ノーマルリーチ」（20秒）を含み、トータルの変動時間は20秒である。

【0162】

また、変動パターンPA2-2、PA2-3は、チャンスアップ演出が実行されないスーパーリーチ前半パートAと、スーパーリーチ後半パートとを経て、はずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」（30秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）とを含み、トータルの変動時間は70秒である。

30

【0163】

また、変動パターンPA2-4、PA2-5は、スーパーリーチ導入パートと、チャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートBと、スーパーリーチ後半パートとを経て、はずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ導入（ストック演出）」（30秒）と、「スーパーリーチ前半B（チャンスアップ演出あり）」（40秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）とを含み、トータルの変動時間は110秒である。

40

【0164】

また、変動パターンPB2-1は、ノーマルリーチから大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「ノーマルリーチ」（20秒）と「当り時祝福演出」（20秒）とを含み、トータルの変動時間は40秒である。

【0165】

また、変動パターンPB2-2、PB2-3は、チャンスアップ演出が実行されないスーパーリーチ前半パートAと、スーパーリーチ後半パートとを経て、大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」（30秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）と、

50

「当り時祝福演出」（２０秒）とを含み、トータルの変動時間は９０秒である。

【０１６６】

また、変動パターンＰＢ２－４，ＰＢ２－５は、スーパーリーチ導入パートと、チャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートＢと、スーパーリーチ後半パートとを経て、大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ導入（ストック演出）」（３０秒）と、「スーパーリーチ前半Ｂ（チャンスアップ演出あり）」（４０秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（４０秒）と、「当り時祝福演出」（２０秒）とを含み、トータルの変動時間は１３０秒である。

【０１６７】

なお、図８－２に示す例では、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとで、スーパーリーチ前半パートおよびスーパーリーチ後半パートの演出時間が共通であるが、このような構成に限らず、スーパーリーチの種類に応じて演出時間が異なるようにしてもよい。

【０１６８】

（スーパーリーチ中の各演出の実行タイミング）

次に、ストック演出およびチャンスアップ演出の実行タイミングについて説明する。図８－３は、各演出の実行タイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【０１６９】

本例では、主基板１１側で決定される変動パターンにより変動時間（すなわち総演出実行時間ともいえる）が決定され、演出制御基板１２側で変動パターンにもとづいてストック演出やチャンスアップ演出の実行タイミングや、演出実行時間が決定される。ただし、詳細については後述するが、演出の種類によっては、変動パターンに対応して実行タイミングが予め定められているものもある。なお、本例の構成に限らず、ストック演出やチャンスアップ演出の実行タイミングや演出実行時間が予め定められた変動パターンを設けておき、主基板１１側でいずれかの変動パターンに決定するようにしてもよい。

【０１７０】

図８－３（Ａ）には、チャンスアップなしのスーパーリーチが実行される場合が示されている。この場合には、図８－３（Ａ）に示すように、スーパーリーチ前半パートＡにおいて前哨演出が実行され、スーパーリーチ後半パートにおいてバトル演出が実行される。

【０１７１】

図８－３（Ｂ）には、チャンスアップありのスーパーリーチが実行される場合が示されている。この場合には、まずスーパーリーチ導入パートにおいてストック演出が実行される。そして、スーパーリーチ前半パートＢにおいて前哨演出とともにチャンスアップ演出が実行される。そして、スーパーリーチ後半パートにおいてバトル演出が実行される。

【０１７２】

図８－３（Ｂ）に示すように、本例では、ストック演出中のタイミングＡ～Ｃ（図８－３（Ｂ）に示す（Ａ）～（Ｃ）のタイミング）の最大３つのタイミングにおいてアイテム（鍵）をストックする機会が設けられている。なお本例では、ストック演出においてアイテム（鍵）をストックする機会として、最大３つのタイミングが設けられているが、このような構成に限らず、最大２以下であってもよいし、４以上であってもよい。

【０１７３】

また本例では、スーパーリーチ前半パートにおけるタイトル表示（タイトル表示を表示する演出）と、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）と、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）と、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）とは、それぞれ演出態様によって示唆する大当たり期待度が異なり、対応するチャンスアップ演出が実行されると演出態様が変化する（すなわち示唆する大当たり期待度が高くなる）ように構成されている。

【０１７４】

具体的には、ストック演出においてアイテム（鍵）が１つストックされた場合には、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）、飾り図柄（飾り図柄を表示

10

20

30

40

50

する飾り図柄演出)のいずれかを対象とするチャンスアップ演出が1回実行され、ストック演出においてアイテム(鍵)が2つストックされた場合には、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)のうちの2つを対象としてチャンスアップ演出がそれぞれ1回実行され、ストック演出においてアイテム(鍵)が3つストックされた場合には、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)のうちの3つを対象としてチャンスアップ演出がそれぞれ1回実行される。なお本例の構成に限らず、一の演出を対象としてチャンスアップ演出が複数回実行されるようにしてもよい。この場合には、チャンスアップ演出が実行されるごとに、ストックされたアイテム(鍵)が開放される。

10

【0175】

図8-3(B)に示すように、本例では、スーパーリーチ前半パートにおいてチャンスアップ演出を実行可能なタイミングとして、第1~第5タイミング(図8-3(B)に示す(1)~(5)のタイミング)が設けられている。なお本例では、スーパーリーチ前半パートにおける第1~第5タイミングは、変動パターンごと(またはスーパーリーチの種類ごと)にそれぞれ定められているが、いずれの変動パターン(またはスーパーリーチの種類)でも共通のタイミングであってもよい。

【0176】

20

また本例では、図8-3(C)に示すように、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第1タイミングにおいて実行可能であり、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第2タイミングまたは第4タイミングにおいて実行可能であり、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第3タイミングにおいて実行可能であり、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第5タイミングにおいて実行可能であるように構成されている。

【0177】

アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出が第2タイミングと第4タイミングとのいずれにおいて実行されるかは、抽選により決定される。一方で、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)または飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングは、変動パターンごとに固定的に定められている。なお、このような構成に限らず、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングが、固定的に定められているようにしてもよいし、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)または飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングが、複数のタイミングのうちのいずれかに抽選により決定されるようにしてもよい。

30

【0178】

40

なお、チャンスアップ演出の対象となる演出の実行順序は、図8-3に示す例に限らず、他の順序であってもよい。ただし、チャンスアップ演出の対象となる順序が後になるほど、チャンスアップ演出により大当たり期待度が向上しやすい(例えば、大当たり期待度が高い演出態様に変化しやすい)ようにすることが望ましい。そのような構成により、いずれのタイミングでチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った(例えば、スーパーリーチ前半パートが進むにつれて期待が高まった)遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【0179】

また本例では、スーパーリーチ中にチャンスアップ演出が実行される場合には、必ずストック演出も実行されるように構成されているが、このような構成に限らず、ストック演

50

出が実行されることなくチャンスアップ演出が実行されるパターンも存在するようにしてもよい。このように構成する場合には、例えば、ストック演出とチャンスアップ演出とを含む変動パターンと、ストック演出を含まずチャンスアップ演出を含む変動パターンとを予め設けておき、主基板11側で前者の変動パターンに決定したときには、決定された変動パターンにもとづいて演出制御基板12側で後述する図8-5～図8-8に示す態様によりストック演出およびチャンスアップ演出の演出内容を決定し、主基板11側で後者の変動パターンに決定したときには、決定された変動パターンにもとづいて演出制御基板12側でチャンスアップ演出の実行の有無と、実行するチャンスアップ演出の種類を決定する。このように、ストック演出が実行されることなくチャンスアップ演出が実行されるパターンも設けることにより、チャンスアップ演出の存在感が増し、チャンスアップ演出が将来的に実行されることが可視化されている状況において遊技者が優越感を持ちながら演出を楽しむことができる。さらにこのような場合に、ストック演出が事前に実行される方が、実行されない場合よりも数多くのチャンスアップ演出が実行される割合が高くなるように構成し（すなわちチャンスアップ演出により大当たり期待度が高くなりやすいように構成し）、ストック演出が実行されることを優位に位置づけ、ストック演出が実行されることに期待させることができるようにしてもよい。

10

【0180】

また本例では、スーパーリーチにおいて、常にスーパーリーチ前半パートとスーパーリーチ後半パートとが存在するが、このような構成に限らず、例えば、ストック演出が実行される場合には、スーパーリーチ前半パートを省略して、スーパーリーチ導入パートの次はスーパーリーチ後半パートとなるようにし、後半パートの中でチャンスアップ演出を行うようにしてもよい。このような構成により、期待度が高いリーチの総演出実行時間が長くなりすぎないようにすることができる。

20

【0181】

なお、スーパーリーチ前半パートが省略される例外パターンを設ける場合には、前提となる省略されない基本パターンでは、スーパーリーチ前半からスーパーリーチ後半へ発展する際に、前半と後半の境目でスーパーリーチに係る演出画像を全て覆う態様で他の演出画像が表示されたり、前半と後半とで演出内容がはっきり分けられたりしていることが望ましい。例えば、前半と後半の境目で、後述する図8-15(13)に示すチャンスアップ演出に係るエフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」の文字表示のような画像を、スーパーリーチに係る演出画像を全て覆う態様で表示するようにしてもよい。また例えば、前半パートでは前哨演出が実行され、後半パートではバトル演出が実行されるようにして演出内容を分けてもよいし、前半パートでは戦闘シーンが表示され、後半パートではキャラクタが必殺技を繰り出すなどの決着シーンが表示されるようにして演出内容を分けてもよい。このようにすることにより、スーパーリーチ前半パートが省略されるときにも、演出の流れに違和感がないようにすることができる。

30

【0182】

また、図8-3に示す例では、便宜上ストックするタイミングや、チャンスアップ演出が実行されるタイミングについて、間隔が均一になっているが、均一でなくてもよく、それぞれ期間内の任意のタイミングでよい。

40

【0183】

(スーパーリーチにおける各演出の実行時間)

次に、スーパーリーチにおける各演出の実行時間について説明する。図8-4は、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける各演出の実行時間を示す説明図である。

【0184】

図8-4に示す例のうち、図8-4(A)には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミング(図8-4に示す(1)のタイミング)でタイトル表示(タイトル表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第3タイミング(図8-4に示す(3)のタイミング)でセリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第5タイミング(図8-4に示す(5)のタイミング)で飾

50

り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行される例（後述するチャンスアップ演出の第8演出パターンに相当する）が示されている。

【0185】

また、図8-4（B）には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミングでタイトル表示（タイトル表示を表示する演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第5タイミングで飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行される例（後述するチャンスアップ演出の第7演出パターンに相当する）が示されている。

【0186】

また、図8-4に示す例では、スーパーリーチ後半パートにおいて、変動終了前に（例えば、大当りに制御されることを報知する際に）可動体32が動作する可動体演出が実行される。

【0187】

本例では、図8-4（A）に示すチャンスアップ演出を伴わないセリフ演出が実行される場合と、図8-4（B）に示すチャンスアップ演出を伴うセリフ演出が実行される場合とに示されるように、チャンスアップ演出の対象となる演出は、チャンスアップ演出により演出態様が変化するときには、チャンスアップ演出により演出態様が変化しないときよりも、実行時間が長くなるように構成されている。具体的には、図8-4（A）に示すセリフ演出の演出実行時間T11の方が、図8-4（B）に示すセリフ演出の演出実行時間T12よりも長い。このような構成により、チャンスアップ演出が実行されるときに、チャンスアップ演出およびその対象となる演出を実行する期間（例えば、変化したことや、変化後の演出態様を報知する期間）を確保することができる。

【0188】

なお、演出の演出実行時間がチャンスアップ演出の有無により変化する構成とすると、他の演出の実行タイミングに影響を及ぼすことから、演出制御に係るデータ量が増大したり、処理が複雑化したりするおそれがある。また変動時間（すなわち総演出実行時間）は変動パターンごとに予め固定的に定められていることから、演出が時間内に収まらない、または時間が余ってしまうというおそれがある。そこで本例では、可動体演出の実行期間をチャンスアップ演出の有無に応じて異ならせることで、他の演出への影響を抑えるとともに、全ての演出が違和感なく時間内に収まるようにしている。

【0189】

すなわち本例では、図8-4（A）に示すセリフ演出の演出実行時間T11の方が、図8-4（B）に示すセリフ演出の演出実行時間T12よりも長い一方で、図8-4（A）に示す可動体演出の演出実行時間T21の方が、図8-4（B）に示す可動体演出の演出実行時間T12よりも短い。そして、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出の演出実行時間は共通である。

【0190】

可動体演出として、例えば、可動体32を初期位置から画像表示装置5の表示領域前面の演出位置に移動させて当該演出位置に所定期間位置するように制御するとともに、当該所定期間に画像表示装置5において可動体演出を強調するようにエフェクト画像などを表示する制御を行い（この際、可動体32自体が演出位置で動作するようにしてもよい）、その後、可動体32が演出位置から初期位置に移動するという制御を行う場合には、可動体32が演出位置に位置する期間を長くする、または短くすることで可動体演出の演出実行時間を調整することができる。このように可動体演出の演出実行時間を調整することで、チャンスアップの有無による演出時間の細かな変化に対応することができる。このような構成により、演出の演出実行時間がチャンスアップ演出の有無により変化する構成としながら、演出制御に係るデータ量が増大したり処理が複雑化したりすることを防ぐとともに、全ての演出を違和感なく時間内に収めることができる。

【0191】

なお演出時間の調整については、例えば、可動体演出以外の演出で行うようにしてもよ

10

20

30

40

50

い。例えば、可変表示結果がはずれであって変動終了前に可動体演出が実行されない場合には、変動終了前にスーパーリーチに係る演出画像から通常背景画像に復帰させた後、はずれを示す飾り図柄の仮停止表示を行う時間を長くする、または短くすることで調整するようにしてもよい。

【0192】

また本例では、チャンスアップ演出を複数回実行可能であり、実行されるチャンスアップ演出に応じて、実行時間を異ならせるように構成されている。具体的には、図8-4(A)に示すように、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも演出実行時間が長い。詳細については後述するが、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高いため、演出実行時間を長くすることで、演出効果を高めることができる。このような構成により、各種のチャンスアップ演出を好適な実行時間で実行することができ、演出効果を高めることができる。

【0193】

また本例では、一の演出を対象とする一のチャンスアップ演出を実行しているときに、他の演出を対象とする他のチャンスアップ演出を実行しない。例えば、図8-4に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される。このような構成により、実行中のチャンスアップ演出に注目させることができる。

【0194】

(可変表示開始設定処理)

図8-5は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ030IWS801)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ030IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ030IWS802)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ030IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(飾り図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ030IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄(例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせや、図柄の組み合わせのうち中図柄が擬似連専用の特殊図柄(「NEXT」などの文字が記載され、数字が記載されておらず大当たりの組み合わせを構成し得ないもの)となるもの)も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ030IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0195】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄(例えば、星図柄)を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄(例えば、ハート型図柄や菱形図柄)を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【0196】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、

飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0197】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンであるか否かを確認する（ステップ030IWS803）。そして、スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンではない場合には、ステップ030IWS811に移行する。

【0198】

スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンである場合には、演出制御用CPU120は、ストック演出の演出パターンを決定する（ステップ030IWS804）。次いで、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出の演出パターンを決定する（ステップ030IWS805）。次いで、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出の対象となる演出の変化後の演出態様を決定する（ステップ030IWS806）。その後、ステップ030IWS811に移行する。なお、ステップ030IWS804、S805、S806の詳細については後述する。

【0199】

ステップ030IWS811では、演出制御用CPU120は、変動パターンおよび決定した演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ030IWS811）。

【0200】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ030IWS812）。

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ030IWS813）。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

10

20

30

40

50

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。

【0204】

ステップ 030 IWS 813 の処理が実行されることにより、変動パターンおよび実行決定した内容に応じた演出が実現される。

【0205】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ 030 IWS 814）。

【0206】

そして、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S172）に対応した値にする（ステップ 030 IWS 815）。

10

【0207】

次に、可変表示開始設定処理においてストック演出の演出パターンを決定する処理（ステップ 030 IWS 804）の詳細について説明する。

【0208】

ステップ 030 IWS 804 では、例えば、図 8-6（A）～（B）に示すストック演出パターン決定テーブルを参照して、ストック演出の演出パターンを決定する。

【0209】

具体的には、変動パターンがスーパーリーチ A（チャンスアップ有）の変動パターン PA2-4，PB2-4 のときには、図 8-6（A）示す第 1 ストック演出パターン決定テーブル（スーパーリーチ A）を参照して、演出結果としてアイテム（鍵）を 1 つストックする第 1 演出パターン、演出結果としてアイテム（鍵）を 2 つストックする第 2～第 3 演出パターンのいずれかに決定する。

20

【0210】

また、変動パターンがスーパーリーチ B（チャンスアップ有）の変動パターン PA2-5，PB2-5 のときには、図 8-6（B）示す第 2 ストック演出パターン決定テーブル（スーパーリーチ B）を参照して、演出結果としてアイテム（鍵）を 1 つストックする第 1 演出パターン、演出結果としてアイテム（鍵）を 2 つストックする第 2～第 3 演出パターン、演出結果としてアイテム（鍵）を 3 つストックする第 4～第 5 演出パターンのいずれかに決定する。

【0211】

30

本例では、図 8-3、図 8-6 に示すように、ストック演出中のタイミング A、タイミング B およびタイミング C においてアイテム（鍵）をストックする機会があり、例えば、第 1 演出パターンでは、タイミング A においてアイテム（鍵）を 1 つストックし、タイミング B およびタイミング C においてはアイテム（鍵）をストックしない。また例えば、第 5 演出パターンでは、タイミング A においてアイテム（鍵）を 1 つストックし、タイミング B においてはアイテム（鍵）をストックせず、タイミング C においてアイテム（鍵）を 2 つストックする。このように本例では、各タイミングにおいて 1 つまたは複数のアイテム（鍵）をストックする機会が設けられている。

【0212】

また本例では、図 8-6（A）～（B）に示すように、ストック演出の各演出パターンは大当たり時に決定される割合が異なるように構成されている。すなわち、ストックされるアイテム（鍵）の数、ストックされるタイミングに応じて、大当たり期待度が異なるように構成されている。このような構成により、ストック演出の演出パターンに注目させることができる。

40

【0213】

また本例では、図 8-6（A）～（B）に示すように、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とで、決定され得るストック演出の演出パターンが異なるように構成されている。具体的には、スーパーリーチ A のときには最大 2 つのアイテム（鍵）をストック可能であり、スーパーリーチ B のときには最大 3 つのアイテム（鍵）をストック可能である。このような構成により、いずれの種類のスーパーリーチにおいてストック演出が実行されるか

50

に注目させることができる。

【0214】

また本例では、図8-6(A)～(B)に示すように、いずれの演出パターンであっても、タイミングAでアイテム(鍵)がストックされる(換言すれば、ストック演出が実行されると少なくとも1つアイテム(鍵)がストックされる)ように構成されている。このような構成により、ストック演出が実行されてもアイテムがストックされないケースにより遊技者がストック演出に対して期待感を一切持たなくなってしまうことや、ストック演出に注目しなくなってしまうことを防止することができる。

【0215】

本例では、ストック演出が実行されたとき方が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなるため、遊技者としてはストック演出の発生に期待する展開となる。そのため、例えば、スーパーリーチが開始される前のノーマルリーチ(画像表示装置5において左右図柄がテンパイして中図柄が変動している状態)において、ストック演出が実行されることを示唆する演出や、実行されるか否かを煽る演出を実行するようにしてもよい。例えば、ストック演出が実行される場合には、ノーマルリーチ状態において、中図柄として「キーストックタイム図柄」などの特殊図柄を停止させてストック演出に移行させるようにしてもよい。また例えば、ストック演出が実行される場合には、ノーマルリーチ状態において、中図柄の高速変動を開始し、スーパーリーチへの画面転換(ホワイトアウトなどさせて画像表示装置5の表示領域を覆う)後にスーパーリーチ前半パート(前哨演出)ではなく、ストック演出に移行させるようにしてもよい。

【0216】

次に、可変表示開始設定処理においてチャンスアップ演出の演出パターンを決定する処理(ステップ030IWS805)の詳細について説明する。

【0217】

ステップ030IWS805では、例えば、図8-7(A)～(E)に示すチャンスアップ演出パターン決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出の演出パターンを決定する。

【0218】

具体的には、変動パターンがスーパーリーチA(チャンスアップ有)の変動パターンPA2-4, PB2-4のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が1の場合には、図8-7(A)示す第1チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ1回)を参照して、チャンスアップ演出を1回行う第1～第3演出パターンのいずれかに決定する。

【0219】

また、変動パターンがスーパーリーチA(チャンスアップ有)の変動パターンPA2-4, PB2-4のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が2の場合には、図8-7(B)示す第2チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ2回)を参照して、チャンスアップ演出を2回行う第5～第6演出パターンのいずれかに決定する。

【0220】

また、変動パターンがスーパーリーチB(チャンスアップ有)の変動パターンPA2-5, PB2-5のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が1の場合には、図8-7(C)示す第3チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ1回)を参照して、チャンスアップ演出を1回行う第1～第4演出パターンのいずれかに決定する。

【0221】

また、変動パターンがスーパーリーチB(チャンスアップ有)の変動パターンPA2-5, PB2-5のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が2の場合には、図8-7(D)示す第4チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ2回)を参照して、チャンスアップ演出を

10

20

30

40

50

2 回行う第 5 ～第 7 演出パターン of のいずれかに決定する。

【0222】

また、変動パターンがスーパーリーチ B（チャンスアップ有）の変動パターン PA2-5, PB2-5 のいずれかであって、ステップ 030 IWS804 で決定されたアイテムのストック数が 3 の場合には、図 8-7（E）示す第 5 チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチ B：チャンスアップ 3 回）を参照して、チャンスアップ演出を 3 回行う第 8 演出パターンに決定する。

【0223】

例えば、チャンスアップ演出の第 1 演出パターンでは、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出が 1 回実行される。また例えば、チャンスアップ演出の第 8 演出パターンでは、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出と、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出と、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出とがそれぞれ実行される。

10

【0224】

なお本例では、チャンスアップ演出が実行される前に、チャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出が実行される。チャンスアップ煽り演出には、演出後にチャンスアップ演出が実行されるものと、実行されないものとがあり、両者を区別するときには、前者をチャンスアップ煽り演出（真）、後者をチャンスアップ煽り演出（偽）ともいう。

20

【0225】

チャンスアップ煽り演出（真）では、ストックされたアイテム（鍵）に対応する鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像 030 IWG13）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像 030 IWG11）が表示される。一方、チャンスアップ煽り演出（偽）では、ストックされたアイテム（鍵）に対応する鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像 030 IWG13）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像 030 IWG11）が表示されることなく、鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像 030 IWG13）が消去される。

【0226】

本例では、チャンスアップ演出が実行される前に必ずチャンスアップ煽り演出（真）が実行される。そして、図 8-7 に示すように、例えば、チャンスアップ演出の第 4 演出パターンおよび第 7 演出パターンでは、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るが、結果的に実行されないチャンスアップ煽り演出（偽）が実行される。このような構成とすることにより、いずれの演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。なお、図 8-7 に示す例に限らず、チャンスアップ演出が実行されないタイミングであって、ストックされているアイテム（鍵）が残存する状態であるときには、チャンスアップ煽り演出（偽）が実行されるようにしてもよい。

30

【0227】

本例では、図 8-7（A）～（E）に示すように、チャンスアップ演出の各演出パターンは大当たり時に決定される割合が異なる（すなわち大当たり期待度が異なる）ように構成されている。このような構成により、チャンスアップ演出の演出パターンに注目させることができる。また特に、チャンスアップ演出の対象となって変化するタイミングが後になるほど（つまり飾り図柄変化>セリフ表示変化>タイトル表示変化の順に）、大当たり期待度が高くなるように構成されている。このような構成により、いずれのタイミングでいずれの演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。

40

【0228】

また本例では、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出は、スーパーリーチ A のときには実行されず、スーパーリーチ B のと

50

きにのみ実行可能に構成されている。このような構成により、いずれの種類のスーパーリーチにおいてチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。

【0229】

なお、図8-7に示す例に限らず、いずれの種類のスーパーリーチのときにも飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出が実行可能に構成されていてもよい。また本例では、最大3回のチャンスアップ演出が実行されるように構成されているが、このような構成に限らず、対象となり得る全ての演出に対応して最大4回のチャンスアップ演出が実行されるようにしてもよいし、さらにアクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出を第2タイミングと第4タイミングとの両方で実行可能として、最大5回のチャンスアップ演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0230】

次に、可変表示開始設定処理においてチャンスアップ演出の対象となる演出の変化後の演出態様を決定する処理（ステップ030 IWS806）の詳細について説明する。

【0231】

ステップ030 IWS806では、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図8-8（A）に示すタイトル表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図8-8（B）に示すアクティブ表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図8-8（C）に示すセリフ表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図8-8（D）に示す飾り図柄変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。

20

【0232】

本例では、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）および飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）において、演出に係る演出画像の色調により大当り期待度が示唆されるように構成されている。例えば、金色>赤色>緑色>青色>通常色（白色）の順に大当り期待度が高いことが示唆されるように構成されている。

30

【0233】

タイトル表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、タイトル表示が通常色（白色）から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、タイトル表示が通常色（白色）から緑色に変化する。

【0234】

また、アクティブ表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、第1タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から緑色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、第3タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から緑色に変化し、第4変化パターンに決定された場合には、第3タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から赤色に変化する。

40

【0235】

なお、保留表示（およびアクティブ表示）を変化させる先読み予告演出を実行可能とする場合には、始動入賞時に先読み予告演出として決定された演出パターン（例えば変化タイミングと変化後の表示態様が定められている）に従って、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出を実行するようにしてもよい。

【0236】

セリフ表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通

50

常色（白色）から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色（白色）から緑色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色（白色）から赤色に変化する。

【0237】

また、飾り図柄の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色（白色）から緑色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色（白色）から赤色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色（白色）から金色に変化する。

【0238】

本例では、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様に変化する場合、変化するタイミングに応じて変化後の演出態様の傾向が異なるように構成されている。具体的には、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出は、第1タイミングよりも後の第3タイミングの方が、期待度が高い演出態様に変化しやすいように構成されている。また、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも、実行されるタイミングが遅く、かつ期待度が高い演出態様に変化しやすいように構成されている。このような構成により、いずれのタイミングでチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った（例えば、スーパーリーチ前半パートが進むにつれて期待が高まった）遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【0239】

なお、先のタイミングで変化後に表示される色の方が、後のタイミングで変化後に表示される色よりも期待度が高いことを示唆するものである場合には、後のタイミングで変化後に表示される演出態様（色）を、期待度の成り下がりが発生しないように再決定するようにしてもよい。

【0240】

（演出例）

次に、ストック演出およびチャンスアップ演出を含むスーパーリーチの演出態様の具体例について説明する。図8-9～図8-10は、ストック演出の具体例を示す説明図である。なお、図8-9～図8-10において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

【0241】

（ストック演出（第5演出パターン））

図8-9～図8-10には、タイミングAにおいてアイテム（鍵）を1つストックし、タイミングBにおいてはアイテム（鍵）をストックせず、タイミングCにおいてアイテム（鍵）を2つストックする第5演出パターンのストック演出が示されている。

【0242】

具体的には、変動表示が開始されてリーチが成立すると、画像表示装置5の左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとにおいて、「6」を示す飾り図柄が表示される。そして、ストック演出の開始タイミングになると、図8-9（1）に示すように、画像表示装置5において「キーストック」「TIME」というストック演出のタイトル表示が表示される。なお、タイトル表示の表示態様により、この後に開始されるストック演出においてストックされるアイテム（鍵）の数や、多くのアイテム（鍵）がストックされることが示唆されるようにしてもよい。例えば、タイトル表示は原則として通常色（白）で表示されるが、赤色で表示されるときには通常色（白）で表示されるときよりもストックされるアイテム（鍵）の数が多いことが示唆されるようにしてもよい。

【0243】

なお本例では、図8-9（1）に示すように、特殊な演出中等を除き、アクティブ表示としてアクティブ表示AHが画像表示装置5の表示領域の下部左側に表示され、特別図柄に対応する小図柄KZと、保留記憶数を示す保留記憶数HSとが画像表示装置5の表示領域の中央右側に表示されている。

【0244】

次いで、ストック演出が開始されると、図8-9(2)に示すように、ストック演出の残り時間を示すタイマ画像030IWG01と、ストック演出中であることを示す「キーストックTIME」表示030IWG02とが表示される。また、ストック演出のタイミングAとなると、図8-9(2)に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促すキャラクタAと、操作有効期間およびプッシュボタン31Bを模した画像とが表示される。

【0245】

第5演出パターンのストック演出では、タイミングAにおいて鍵が1つストックされるため、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-9(3)に示すように、アイテムとして鍵を1つストックしたことを示す「ストック×1」の文字表示と、鍵を模した画像と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示される。

10

【0246】

次いで、図8-9(4)に示すように、1つの鍵が画像表示装置の画面左上から画面右下に移動してストックされる演出表示（例えば、画面左奥側から鍵が飛んできて画面右手前側でストックされるように見える態様の表示）が行われる。

【0247】

鍵がストックされる演出表示が終了すると、図8-9(5)に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示される。具体的には、画像表示装置5の表示領域中央でキャラクタAがブランコに乗る演出表示が行われるとともに、タイマ画像030IWG01に示される残り時間が減少していく表示が行われる。またこのとき、現時点でストックされている鍵の数を示すストック鍵画像030G03が表示される。

20

【0248】

次いで、ストック演出のタイミングBとなると、図8-9(6)に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促すキャラクタAと、操作有効期間およびプッシュボタン31Bを模した画像とが表示される。なお本例では、ストック演出のタイミングA、タイミングBおよびタイミングCにおいてプッシュボタン31Bの押下操作を促す演出表示が行われるが、それぞれキャラクタAのポーズが異なるように構成されている。そのため、押下操作を促す演出を複数回行う構成でも、遊技者を飽きさせることなく各タイミングの興趣を向上させることができる。

30

【0249】

第5演出パターンのストック演出では、タイミングBにおいて鍵がストックされないため、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-9(7)に示すように、キャラクタAの顔がアップされた画像と、「!？」の文字表示と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示され、鍵がストックされることを示す画像は表示されない。

【0250】

このように、鍵がストックされないときにキャラクタ画像を代わりに表示するといった演出を実行することによって、鍵がストックされなかった残念感を薄れさせることができる。また本例のストック演出では、1つしか鍵がストックされない場合であっても3つ鍵がストックされる場合と同等の演出実行時間である。そのため、ボタンを押しても鍵がストックされない期間が続くと演出が冗長となり、興趣が低下してしまうおそれがある。そこで、このように鍵がストックされないときにキャラクタ画像を代わりに表示して演出を盛り上げることによって、少ないストック数であってもストック演出が盛り下がらないようにしている。なお、ストックされない場合に表示されるキャラクタ画像は1種類ではなく、実行されるスーパーリーチの種類などに応じて異ならせるようにしてもよい。そうすることにより、表示されるキャラクタ画像によって先々の展開を予想することができ、該キャラクタ画像に演出的な意味を持たせることができる。

40

【0251】

図8-9(7)に示す演出表示は、鍵がストックされないときに行われる（すなわち鍵

50

がストックされないことを示す) ものであるため、図 8-9 (7) に示す演出表示で表示された画像が消去された後に、図 8-9 (8) に示すストック演出が進行する演出表示が表示されるが、ストック鍵画像 030G03 により示されるストックされている鍵の数は増加していない。なお、図 8-9 (3) に示すアイテムがストックされる場合の演出表示と、図 8-9 (7) に示すアイテムがストックされない場合の演出表示とでは、後者の方が前者よりも表示期間が短く設定されている。このような構成により、ストック数が増加するという効果もなく好ましいものではない演出を長く表示することによって遊技者に煩わしく感じさせてしまうことや、興趣を低下させてしまうことを防止することができる。

【0252】

次いで、図 8-10 (9) に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示され、ストック演出のタイミング C となると、図 8-10 (10) に示すように、プッシュボタン 31B の押下操作を促すキャラクタ A と、操作有効期間およびプッシュボタン 31B を模した画像とが表示される。

【0253】

第 5 演出パターン of ストック演出では、タイミング C において鍵が 2 つストックされるため、操作有効期間中にプッシュボタン 31B の押下操作が検出されると (または操作有効期間が経過すると)、図 8-10 (11) に示すように、アイテムとして鍵を 2 つストックしたことを示す「ストック×2」の文字表示と、鍵を模した画像と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示される。

【0254】

次いで、図 8-10 (12) に示すように、2 つの鍵が画像表示装置の画面左上から画面右下に移動してストックされる演出表示 (例えば、画面左奥側から鍵が飛んできて画面右手前側でストックされるように見える態様の表示) が行われる。

【0255】

鍵がストックされる演出表示が終了すると、図 8-10 (13) に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示される。そして、図 8-10 (14) に示すように、タイマ画像 030IWG01 に示される残り時間が 0 になると、図 8-10 (15) に示すように、プッシュボタン 31B の押下操作を促す表示が行われる。

【0256】

そして、操作有効期間中にプッシュボタン 31B の押下操作が検出されると (または操作有効期間が経過すると)、図 8-10 (16) に示すように、バトル演出における対戦カードを示す「キャラクタ A VS 敵キャラクタ B」の文字表示と、キャラクタ A および敵キャラクタ B とが表示され、ストック演出が終了する。

【0257】

本例では、チャンスアップ有のスーパーリーチを実行する場合には、まずスーパーリーチ導入パートにおいて、ストック演出が実行される。そして、スーパーリーチ前半パートにおいて、キャラクタ A と敵キャラクタ B とが対峙して会話するセリフ演出等の前哨演出が主として実行され、チャンスアップ演出が付带的に実行される。その後、スーパーリーチ後半パートにおいて、キャラクタ A と敵キャラクタ B とが剣を交えるバトル演出が実行される。なお、チャンスアップなしのスーパーリーチを実行する場合には、スーパーリーチ前半パートにおいて、キャラクタ A と敵キャラクタ B とが対峙して会話するセリフ演出等の前哨演出が実行され、スーパーリーチ後半パートにおいて、キャラクタ A と敵キャラクタ B とが剣を交えるバトル演出が実行される。

【0258】

図 8-10 (16) に示す例では、バトル演出の対戦カードが「キャラクタ A VS 敵キャラクタ B」であるが、実際には複数種類の対戦カード (味方側のキャラクタや敵側のキャラクタの種類が異なる) が設けられおり、スーパーリーチの種類に応じて対戦カードが決定される。すなわち、プッシュボタン 31B の押下操作を契機として、バトル演出の対戦カードが表示されることによりスーパーリーチの種類が報知される。このような構成により、図 8-10 (15) に示すタイミングにおいてプッシュボタン 31B の押下操作

10

20

30

40

50

を行うときの期待感や緊張感を高めることができる。なお例えば、スーパーリーチの種類に加えて、または代えて大当たり期待度に応じて味方側のキャラクタや敵側のキャラクタの種類が異なるようにしてもよい。また例えば、変動回数等の遊技期間や遊技状態に応じて演出ステージが遷移するように構成されている場合には、予め演出ステージに対応付けられたキャラクタが、いずれかの敵キャラクタ（予め演出ステージに対応付けられた複数の敵キャラクタのいずれかであってもよいし、抽選により決定された敵キャラクタであってもよい）と対戦するようにしてもよい。

【0259】

（ストック演出（第1演出パターン））

次に、タイミングAにおいてアイテム（鍵）を1つストックし、タイミングBおよびタイミングCにおいてはアイテム（鍵）をストックせず、結果的に鍵を1つストックする第1演出パターンのストック演出について説明する。

【0260】

第1演出パターンのストック演出が実行されるときには、図8-9（1）～（8）の画面遷移の後に、図8-11（9）に示すように、鍵のストック数が1つであることを示すストック鍵画像030G03が表示され、ストック演出が進行する演出表示が表示される。そして、図8-11（10）に示すように、タイマ画像030IWG01に示される残り時間が0になると、図8-11（11）に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促す表示が行われる。

【0261】

そして、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-11（12）に示すように、バトル演出における対戦カードを示す「キャラクタA VS 敵キャラクタB」の文字表示と、キャラクタAおよび敵キャラクタBとが表示され、ストック演出が終了する。

【0262】

（スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要）

次に、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける演出の概要について説明する。図8-12～図8-13は、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける演出の概要を示す説明図である。なお、図8-12～図8-13において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

【0263】

スーパーリーチ導入パート（ストック演出）が終了して、スーパーリーチ前半パートとなると、図8-12（1）に示すように、「二人の死闘」と記されたスーパーリーチBのタイトル表示が表示される。

【0264】

また、図8-12（1）に示すように、画像表示装置5の表示領域右下において、ミニキャラクタA画像030IWC10と、ストック演出でストックされた数のミニ鍵画像030IWG10とが表示される。本例では、事前にストック演出で3つの鍵がストックされたものとし、その3つの鍵がミニキャラクタAの周囲を回るように移動する態様で表示される。なお本例では、スーパーリーチ導入パートのストック演出でストックされた鍵は、スーパーリーチ前半パートにおいてミニ鍵画像030IWG10または鍵画像030IWG12で表示される。

【0265】

また、画像表示装置5の左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとにおいて「6」を示す飾り図柄が表示され、アクティブ表示としてアクティブ表示AHが画像表示装置5の表示領域の下部左側に表示され、特別図柄に対応する小図柄KZと、保留記憶数を示す保留記憶数HSとが画像表示装置5の表示領域の中央右側に表示されている。

【0266】

次いで、前哨演出として、図8-12（2）に示すようにキャラクタA画像030IWC01と敵キャラクタA画像030IWC02とが対峙した状態で「勝負だ」のセリフ画

10

20

30

40

50

像 030IWG20 が表示された後に、図 8-12 (3) に示すように「振り返りにしてやる」のセリフ画像 030IWG20 が表示される。

【0267】

次いで、図 8-12 (4) に示すようにキャラクタ A 画像 030IWC01 が単独で表示されるとともに「手加減しないぞ」のセリフ画像 030IWG20 が表示される。

【0268】

なお、図 8-12 (2) ~ (4) に示すように、前哨演出の実行中、チャンスアップ演出が実行されていないときには、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像 030IWG10 がミニキャラクタ A 画像 030IWC10 の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

【0269】

ここで、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されると、図 8-12 (5) に示すように、鍵穴を模した鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 が、セリフ画像 030IWG20 に重なる態様で表示される。またこのとき、鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 の傍らにおいて、鍵を 1 つ持ったミニキャラクタ A 画像 030IWC10 が表示される。このような演出表示により、チャンスアップ演出の対象がセリフ演出であることが示される。

【0270】

次いで、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図 8-12 (6) に示すように鍵画像 030IWG12 と鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 とが表示され、その後、鍵が鍵穴で回る (すなわち鍵が開けられる) 演出表示として、図 8-12 (7) に示すように鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 で回転した鍵画像 030IWG12 が表示される。

【0271】

鍵が鍵穴で回る (すなわち鍵が開けられる) 演出表示が行われると、図 8-12 (8) に示すように、セリフ画像 030IWG20 が通常色 (白) から青色に変化する。このような演出表示により、チャンスアップ演出の結果としてセリフ演出の演出態様が変わる。

【0272】

その後、スーパーリーチ前半パート (前哨演出およびチャンスアップ演出) が終了して、スーパーリーチ後半パートとなると、図 8-13 (9) に示すように、キャラクタ A 画像 030IWC01 と敵キャラクタ A 画像 030IWC02 とが剣を交えるバトル演出が開始される。

【0273】

そして、キャラクタ A が敵キャラクタ A に勝利すると、図 8-13 (10) に示すように「勝利」の文字表示が行われ、その後、図 8-13 (11) に示すように大当たり図柄となる「666」の飾り図柄の組み合わせが表示される。

【0274】

(チャンスアップ演出)

次に、図 8-12 において概要を示したチャンスアップ演出について、図 8-14 ~ 図 8-18 を参照して詳細に説明する。図 8-14 ~ 図 8-18 には、チャンスアップ演出について、図 8-12 では図示が省略されている部分も示されている。

【0275】

図 8-14 ~ 図 8-15 は、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。なお、図 8-14 ~ 図 8-15 において、(1) (2) (3) の順に演出画面が遷移する。

【0276】

スーパーリーチ前半パートでは、図 8-14 (1) に示すように、キャラクタ A 画像 030IWC01 と敵キャラクタ A 画像 030IWC02 とが対峙する前哨演出が実行される。また、図 8-14 (1) に示すように、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する演出表示が行

10

20

30

40

50

われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10がミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

【0277】

なお、前哨演出に係る演出画像（例えば、キャラクタA画像030IWC01や敵キャラクタA画像030IWC02など）は、図8-14（1）以降も表示されるが、簡単のため図示を省略する。本例では、前哨演出に係る演出画像は、チャンスアップ演出に係る演出画像（例えば、鍵画像や鍵穴画像、ミニキャラクタ画像など）や、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄）よりも表示優先度が低く、それらの画像よりも下位レイヤに表示される。また詳細については後述するが、前哨演出に係る演出画像は、図8-15（13）～（14）のタイミングではチャンスアップ演出に係る演出画像に覆い隠される。

10

【0278】

次いで、チャンスアップ煽り演出（真）が実行されると、図8-14（2）に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴（示唆）画像030IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は画像表示装置5の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像030IWG13の存在を示す「！」表示が行われる。

【0279】

20

次いで、図8-14（3）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図8-14（4）に示すように、徐々に縮小する鍵穴（示唆）画像030IWG13がチャンスアップ演出の対象となるアクティブ表示AHに接近し、やがて図8-14（5）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13がアクティブ表示AHに重なる演出表示が行われる。このとき、鍵穴（示唆）画像030IWG13の周囲には縮小されていることを示す三角形のマークが表示されている。

【0280】

また、図8-14（2）～（5）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、アクティブ表示AHに接近する鍵穴（示唆）画像030IWG13に追従するように移動する。このような構成により、チャンスアップ煽り演出と、チャンスアップ演出の対象となる演出とに注目させることができる。

30

【0281】

次いで、図8-14（6）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13がアクティブ表示AH上でシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。

【0282】

次いで、図8-14（7）に示すように、アクティブ表示AH上に鍵穴を模した鍵穴（実体）画像030IWG11が表示される。このような演出表示により、実行中のチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出（真）であることが判明するとともに、チャンスアップ演出の対象がアクティブ表示であることが判明することになる。

40

【0283】

次いで、図8-14（8）に示すように、画面手前側に位置するキャラクタAが、画面奥側に位置する鍵穴（実体）画像030IWG11に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。すると、図8-15（9）に示すように、鍵画像030IWG12が、画面手前側から奥側の鍵穴（実体）画像030IWG11に向かって移動するように見える演出表示が行われる。そのため、鍵画像030IWG12は、図8-15（9）に示すように当初は鍵穴（実体）画像030IWG11よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図8-15（10）に示すように縮小しながら（遠ざかっていくことの表現と

50

して徐々に小さくなりながら) 鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって移動するように表示される。このような構成により、鍵穴(実体)画像030IWG11に作用する鍵画像030IWG12に注目させることができ、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【0284】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図8-15(11)に示すように鍵画像030IWG12と鍵穴(実体)画像030IWG11とが表示され、鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示として、図8-15(12)に示すように鍵穴(実体)画像030IWG11で回転した鍵画像030IWG12が表示される。

【0285】

鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示が行われると、図8-15(13)に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタAと「保留ランクアップ」の文字表示とが表示される。本例では、図8-15(13)に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタAをアップで表示することにより、前哨演出の途中でチャンスアップ演出が実行されることの違和感を低減している。

【0286】

そして、図8-15(14)に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像が表示されたままキャラクタAと「保留ランクアップ」の文字表示とが消去され、アクティブ表示AHがシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10が再び表示されるとともに、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。

【0287】

本例では、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるときに、図8-15(14)に示すように、画像表示装置5において、飾り図柄>ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10>前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像>アクティブ表示AH>前哨演出に係る画像の順に、上位のレイヤに表示される。

【0288】

その後、図8-15(15)に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像が消去され、通常色(白)から青色に変化したアクティブ表示AHが表示される。また、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出によりストックの1つが開放されてアイテム(鍵)が消費されたため、ミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回るように移動するミニ鍵画像030IWG10の数が1つ少なくなっている。

【0289】

本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が実行されているときに鍵穴(実体)画像030IWG11を表示し、鍵穴(実体)画像030IWG11に対して鍵画像030IWG12が作用する態様にてチャンスアップ演出を実行する。具体的には、図8-14~図8-15に示すように、アクティブ表示AHに対応する鍵穴(実体)画像030IWG11を表示し、鍵穴(実体)画像030IWG11に鍵画像030IWG12が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。このような構成により、鍵画像030IWG12を用いるチャンスアップ演出が実行される際に、鍵画像030IWG12が鍵穴(実体)画像030IWG11に刺しこまれて回る(すなわち鍵が開けられる)というストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興味を向上させることができる。

【0290】

また本例では、鍵穴(実体)画像030IWG11は、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像の略中央位置に表示され(例えば、図8-14(7)参照)、鍵穴(実体)画像030IWG11が表示されるタイミングでは、他の演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されない。例えば、アクティブ表示AHに対応する鍵穴(実体)画

10

20

30

40

50

像 0 3 0 I W G 1 1 が表示されるタイミングでは、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出は実行されない。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができるとともに、どのタイミングで鍵穴（実体）画像 0 3 0 I W G 1 1 が表示されるかに注目させることができる。

【0291】

また本例では、図 8-14（1）～（8）に示すように、ストックされた鍵画像とキャラクタ画像（すなわちミニ鍵画像 0 3 0 I W G 1 0 とミニキャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 1 0）が移動表示され、チャンスアップ演出が実行されるときには、キャラクタが鍵穴に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。このような構成により、鍵画像に注目させることができるとともに、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

10

【0292】

また本例では、図 8-14（1）～（6）に示すように、ミニ鍵画像 0 3 0 I W G 1 0 は、ミニキャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 1 0 の周囲を回る態様で動作し、チャンスアップ演出が実行されるときに、その動作を停止する。このような構成により、鍵画像に注目させることができるとともに、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【0293】

また本例では、鍵がストックされるときと、鍵が用いられるときとで、鍵の見た目が異なるように構成されている。例えば、図 8-9（8）に示すように、ストック演出において表示領域右下に鍵画像が表示されるときと、図 8-12（1）に示すように、前哨演出においてキャラクタの周りを移動するように鍵画像が表示されるときとでは、後者の方が鍵画像の表示サイズが小さい。このような構成により、鍵がメインとなるストック演出においては鍵画像を視認しやすくし、前哨演出がメインであるときには鍵が目立ちすぎないようにすることができる。なお例えば、ストック演出において鍵をストックしたときと、チャンスアップ演出においてキャラクタが鍵穴に向かって鍵を投げ込むとき（当初の最も拡大された状態）とで、後者の方が鍵画像の表示サイズが大きくなるようにしてもよい。このような構成により、鍵をストックしたときよりも、ストックを開放する際にインパクトを持たせることができる。またインパクトを持たせることによって、例えばチャンスアップ演出の対象となる演出が期待度の低いものであっても、好ましい演出であると遊技者に印象付けることができる。

20

【0294】

次に、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例について説明する。図 8-16～図 8-18 は、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。なお、図 8-16～図 8-18 において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

30

【0295】

スーパーリーチ前半パートでは、図 8-16（1）に示すように、キャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 0 1 と敵キャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 0 2 とが対峙する前哨演出が実行される。また、図 8-16（1）に示すように、ミニ鍵画像 0 3 0 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 1 0 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。このとき、ミニ鍵画像 0 3 0 I W G 1 0 はミニキャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 1 0 の周囲を回るように移動する。

40

【0296】

また、図 8-16（1）に示すように、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 の表示領域上部の一部を覆う初期位置に位置している。

【0297】

なお、前哨演出に係る演出画像（例えば、キャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 0 1 や敵キャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 0 2 など）は、図 8-16（1）以降も表示されるが、簡単のため図示を省略する。本例では、前哨演出に係る演出画像は、チャンスアップ演出に係る演出画像（例えば、鍵画像や鍵穴画像、ミニキャラクタ画像など）や、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表

50

示、飾り図柄)よりも表示優先度が低く、それらの画像よりも下位レイヤに表示される。

【0298】

次いで、チャンスアップ煽り演出(真)が実行されると、図8-16(2)に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴(示唆)画像030IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は画像表示装置5の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴(示唆)画像030IWG13の存在を示す「!」表示が行われる。なおチャンスアップ煽り演出において表示される鍵穴(示唆)画像030IWG13は、本例では図8-16等々に示すように点線で表現されているが、実際には下位レイヤの演出画像(例えば前哨演出に係る演出画像)を視認可能な透過性を有しており、チャンスアップ煽り演出が実行されている間もスーパーリーチの内容(すなわち前哨演出)を極力妨げないようにしている。

10

【0299】

次いで、図8-16(3)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図8-16(4)に示すように、徐々に縮小する鍵穴(示唆)画像030IWG13がチャンスアップ演出の対象となる飾り図柄表示エリアに接近し、やがて図8-16(5)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13が、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)付近に到達する演出表示が行われる。このとき、鍵穴(示唆)画像030IWG13の周囲には縮小されていることを示す三角形のマークが表示されている。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、アクティブ表示AHに接近する鍵穴(示唆)画像030IWG13に追従するように移動する演出表示が行われる。

20

【0300】

次いで、図8-16(6)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。本例では、図8-16(5)～図8-16(6)に示すように、ミニキャラクタAのポーズを変化させる際には、一旦シルエット状態の画像を表示して、シルエット状態の画像から変化後のポーズのミニキャラクタA画像を表示している。このように、ミニキャラクタが動作してポーズを変更するような素材データを用いず、シルエット状態の画像を挟んで画像を切り替えることによって、素材データを簡素化して製作にかかる工数やコストを削減することができる。

30

【0301】

次いで、図8-16(7)に示すように、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)付近に鍵穴(実体)画像030IWG11が表示される。このような演出表示により、実行中のチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出(真)であることが判明するとともに、チャンスアップ演出の対象が飾り図柄であることが判明することになる。

40

【0302】

なお本例では、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出を実行するときには、図8-12(5)に示すようにセリフ画像030IWG20の略中央位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する一方、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出を実行するときには、図8-16(7)に示すように左飾り図柄表示エリア5Lと、右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)から表示領域中央方向にずれた位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する。このような構成により、可動体32に覆われて鍵穴(実体)画像030IWG11が視認しづらくなることを

50

避けることができ、対象となる演出の特徴に応じて好適に鍵穴（実体）画像 030IWG11 を表示することができる。

【0303】

次いで、図 8-16（8）に示すように、画面手前側に位置するキャラクタ A が、画面奥側に位置する鍵穴（実体）画像 030IWG11 に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。すると、図 8-17（9）に示すように、鍵画像 030IWG12 が、画面手前側から奥側の鍵穴（実体）画像 030IWG11 に向かって移動するように見える演出表示が行われる。このため、鍵画像 030IWG12 は、図 8-17（9）に示すように当初は鍵穴（実体）画像 030IWG11 よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図 8-17（10）に示すように縮小しながら（遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら）鍵穴（実体）画像 030IWG11 に向かって移動するように表示される。

10

【0304】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図 8-17（11）に示すように鍵画像 030IWG12 と鍵穴（実体）画像 030IWG11 とが表示され、鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示として、図 8-17（12）に示すように鍵穴（実体）画像 030IWG11 で回転した鍵画像 030IWG12 が表示される。

【0305】

鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示が行われると、図 8-17（13）に示すように、キャラクタ A と「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される。そして、図 8-17（14）に示すように、キャラクタ A と「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示されたまま、左飾り図柄表示エリア 5L で左飾り図柄が回転を開始し、右飾り図柄表示エリア 5R で右飾り図柄が回転を開始する演出表示が行われる。本例では、図 8-17（13）～（14）に示すように、キャラクタ A をアップで表示することにより、前哨演出に係る演出画像を覆い隠し、前哨演出の途中でチャンスアップ演出が実行されることの違和感を低減している。

20

【0306】

次いで、図 8-17（15）に示すように、画像表示装置 5 の表示領域中央付近でキャラクタ A とキャラクタ B とが並んで立つ画像が表示され、その画像に重畳する位置に回転する左飾り図柄と右飾り図柄とが移動する演出表示が行われる。そして、図 8-17（16）に示すように、回転する左飾り図柄と右飾り図柄との周りに光るエフェクト画像が表示される。

30

【0307】

次いで、図 8-17（17）に示すように、左飾り図柄と右飾り図柄との周りの光るエフェクト画像が消去されると、通常色（白）から金色に変化するとともに「GOLD」の文字表示が付された左飾り図柄と右飾り図柄とが表示され、左飾り図柄と右飾り図柄との回転が停止する演出表示が行われる。

【0308】

その後、図 8-17（18）に示すように、金色の右飾り図柄と左飾り図柄とが、左飾り図柄表示エリア 5L と右飾り図柄表示エリア 5R とにそれぞれ表示され、残りの前哨演出が実行される。飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出が実行されたことにより、ストックされた鍵は全て用いられたため、以降はミニキャラクタ A 画像 030IWC10 およびミニ鍵画像 030IWG10 が表示されないが、表示されないことを示すような特別な演出は実行されない。このような構成により、もはや用いられることのないミニ鍵画像 030IWG10 が目立ってしまうことを抑制することができる。

40

【0309】

本例では、鍵穴（実体）画像 030IWG11 がいずれの位置に表示されるかに関わらず（すなわちいずれの演出がチャンスアップ演出の対象となるかに関わらず）、チャンスアップ煽り演出の少なくとも一部が共通の態様により実行される。具体的には、図 8-14（2）～（5）、図 8-16（2）～（5）に示すように、チャンスアップ演出の対象

50

となる演出が異なる場合にも、鍵穴（示唆）画像 030IWG13 は、当初画面全体にアップで表示され、縮小されていくという共通の態様で表示される。このような構成により、鍵穴（実体）画像 030IWG11 が表示されるか否か、すなわちチャンスアップ演出が実行されるか否かに注目させることができるとともに、いずれの演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

【0310】

また本例では、チャンスアップ演出において、鍵穴（実体）画像 030IWG11 を表示する位置に関わらず（すなわち対象となる演出の種類に関わらず）、共通の表示位置に画像を表示して対象となる演出の演出態様に変化することを報知する。具体的には、図 8-15（13）、図 8-17（13）に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とを表示して、演出態様に変化することを報知する。このような構成により、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様に変化することを認識しやすくすることができる。

10

【0311】

また本例では、鍵穴（実体）画像 030IWG11 は、チャンスアップ演出において対象となる演出の演出態様に変化するタイミングで表示されない。具体的には、図 8-15（13）～（15）、図 8-17（13）～図 8-18（17）に示すように、鍵穴（実体）画像 030IWG11 は、アクティブ表示や飾り図柄の態様に変化するタイミングでは表示されない。このような構成により、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様に変化することに注目させることができる。

20

【0312】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる複数種類の演出のうちの少なくとも一部の演出に係る演出画像は、鍵画像が鍵穴画像に作用する際においても、鍵画像よりも表示優先度が高い。具体的には、飾り図柄は、鍵画像が鍵穴画像に作用する際においても、鍵画像よりも表示優先度が高い。このような構成により、一部の演出については、どのような状況においても視認性を確保することができる。また、一部以外の演出に係る演出画像（例えば、セリフ表示やタイトル表示のような遊技の進行に係る情報でないもの）については、鍵画像が鍵穴画像に作用する際に鍵画像よりも表示優先度が低くなるようにすることで、リアリティのある演出を実現することができ、演出効果を高めることができる。

【0313】

また本例では、図 8-15（13）、図 8-17（13）に示すように、チャンスアップ演出を実行するときに、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示などの報知画像を表示可能である。そして、それらの報知画像を表示しているときにチャンスアップ演出の対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターン（例えば、図 8-17（13）～図 8-18（17）に示すように、キャラクタや「図柄ランクアップ」の文字表示が残った状態で飾り図柄の態様に変化するパターン）と、報知画像を表示しているときとは異なるときに対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターン（例えば、図 8-15（13）～（15）に示すように、エフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」の文字表示が消去された後にアクティブ表示の態様に変化するパターン）と、によりチャンスアップ演出を実行可能である。このような構成により、報知画像を表示することにより対象となる演出の演出態様を変化することを遊技者に認識させることができるとともに、対象となる演出に応じた演出パターンにより好適にチャンスアップ演出を実行することができる。特に前者については、報知画像が表示されているときにシームレスにチャンスアップ（すなわち対象となる演出の演出態様の変化）を行うことで、演出を派手にすることができ、後者については、報知画像が消去された後にチャンスアップ（すなわち対象となる演出の演出態様の変化）を行うことで、演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

30

40

【0314】

また本例では、報知画像を表示しているときにチャンスアップ演出の対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターンの方が、報知画像を表示しているときとは異なるとき

50

に対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターンよりも大当たり期待度が高い。具体的には、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い（図8-7参照）。このような構成により、演出パターンの派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興味を向上させることができる。

【0315】

また本例では、報知画像は、いずれの演出の演出態様を変化したかを特定可能であって、該演出に係る演出画像とは異なる画像が用いられる。例えば、図8-15（13）、図8-17（13）に示すように、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示が表示される。そのような構成により、いずれの演出の演出態様を変化したかを認識しやすくなることができる。

10

【0316】

また本例では、チャンスアップ演出の実行中に表示される報知画像は、スーパーリーチ（前哨演出）に係る演出画像を覆う態様で表示されるが、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものがあり、後者の方が前者よりも大当たり期待度が高い。具体的には、図8-15（13）、図8-17（13）に示すように、報知画像として、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示されるが、この報知画像は、アクティブ表示AHを覆い隠す一方、飾り図柄は覆い隠さない。そして、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い（図8-7参照）。このような構成により、チャンスアップ演出の派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興味を向上させることができる。

20

【0317】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものがあり、後者の方が前者よりも一の可変表示期間内の後のタイミングで実行される割合が高い。具体的には、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも実行されるタイミングが遅い（図8-3参照）。このような構成により、遊技者の期待が高まる時期に応じたチャンスアップ演出を実行することができる。

30

【0318】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものがあり、後者の場合には、一の報知画像を他の報知画像に切り替えて表示する。具体的には、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出が実行されるときには、図8-17（13）～（14）に示すようにキャラクタA画像が表示された後に、図8-17（15）～図8-18（17）に示すようにキャラクタAとキャラクタBとが並んで立つ画像が表示される。このような構成により、期待度が高いチャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【0319】

次に、チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例について説明する。図8-19は、チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例を示す説明図である。なお、図8-19において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

40

【0320】

図8-19（1）には、スーパーリーチ前半パートにおける前哨演出が開始され、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行された直後の状態が示されている。本例では、図8-19（1）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、チャンスアップ演出が実行された後に、画像表示装置5の表示領域右下の初期位置に表示しなおされる。

【0321】

そして、図8-19（2）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラ

50

ラクタA画像030IWC10は、チャンスアップ演出の対象となる演出（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄）の表示位置を通過するように、画像表示装置5の表示領域端部を移動する。例えば、図8-19（1）、（2）に示す例では、セリフ演出が開始される前に、セリフ画像030IWG20の表示される位置（または表示が予定される位置）を通過するように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10が移動するような演出表示が行われている。このような構成により、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10が移動する態様にて表示されているときに、表示されている位置の演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されて欲しいなどの遊技者の期待感を高めることができ興趣を向上させることができる。

10

【0322】

本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、画像表示装置5の表示領域の上部や下部、右下部など様々な位置で表示され、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10は、それらの位置を通過するように移動する。このような構成により、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10が移動して表示されている位置や、その位置で表示されている演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

【0323】

また本例では、一の演出を対象とする一のチャンスアップ演出を実行した後に、他の演出を対象とする他のチャンスアップ演出を実行するときには、一のチャンスアップ演出が実行され所定期間経過した後に他のチャンスアップ演出が実行される（図8-4参照）。このような構成により、一のチャンスアップ演出と他のチャンスアップ演出との間隔を空けて、各々を際立たせることができるとともに、図8-19（1）～（2）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10が移動する態様の表示を行う期間を確保することができる。

20

【0324】

また、図8-19（2）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10が画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときには、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10は、チャンスアップ演出の対象となり得る演出に係る演出画像（例えば、アクティブ表示やセリフ表示、飾り図柄など）よりも表示優先度が低く、それらよりも下位レイヤに表示される。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となり得る演出に注目させることができる。なお、このような構成に限らず、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときに、チャンスアップ演出の対象となり得る演出のうちの一部の演出に係る演出画像（例えば飾り図柄）よりも下位レイヤに表示され、他の演出の演出に係る演出画像（例えば、アクティブ表示やセリフ表示）よりも上位レイヤに表示されるようにしてもよい。

30

【0325】

また、図8-19（2）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10は、スーパーリーチの実行中に表示され、スーパーリーチに係る演出画像（例えば、前哨演出に係るキャラクター画像）よりも高い表示優先度にて表示されるが、チャンスアップ演出が実行されていないときには、少なくともスーパーリーチに係る演出画像の中央部分の視認を妨げないように表示される。具体的には、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域中央を移動せず、表示領域端部を移動するように表示され、前哨演出に係るキャラクター画像の顔部分等には重畳して表示されない。このような構成により、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10を表示しながらも、スーパーリーチ（前哨演出）の妨げとなってしまうことを防止することができる。

40

【0326】

次いで、チャンスアップ煽り演出（偽）が実行されると、図8-19（3）に示すよう

50

に、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴（示唆）画像030IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は画像表示装置5の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像030IWG13の存在を示す「！」表示が行われる。

【0327】

また、図8-19（3）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13が表示されると、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、鍵穴（示唆）画像030IWG13に接近するように移動する。

【0328】

本例では、図8-19（2）、（3）に示すように、ミニキャラクタA画像030IWC10およびミニ鍵画像030IWG10の移動速度は、用いられる対象となる演出が特定されていないとき（またはチャンスアップ煽り演出が実行されていないとき）には低速移動であり、特定されているとき（またはチャンスアップ煽り演出が実行されているとき）には高速移動である。このような構成により、チャンスアップ煽り演出やチャンスアップ演出の対象となる演出に注目させることができる。

【0329】

次いで、鍵穴（示唆）画像030IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始されるが、図8-19（4）に示すように、鍵穴（実体）画像030IWG11が表示されることなく、鍵穴（示唆）画像030IWG13が消去される。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像030IWG13が消去されたことを示す「？」表示が行われる。このような構成により、実行されたチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出（偽）であることが判明することになる。

【0330】

チャンスアップ煽り演出（偽）が終了すると、図8-19（5）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域右下の初期位置に表示しなおされる。本例では、図8-19（1）に示すようにチャンスアップ演出が実行された後と、図8-19（5）に示すようにチャンスアップ煽り演出（偽）が実行された後とで、共通の初期位置に表示される。このような構成により、チャンスアップ煽り演出（偽）が終了したことを分かりやすくすることができ、仕切り直しの意味合いを表現することができる。また初期位置に表示しなおすようにすることで演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

【0331】

本例では、鍵穴（示唆）画像030IWG13および鍵穴（実体）画像030IWG11は、同一の演出に対応して一度のみ表示され得る。例えば、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出（またはチャンスアップ煽り演出（偽））が一度実行された場合には、その後にセリフ表示が表示されていても再びセリフ表示を対象とするチャンスアップ煽り演出は実行されない。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができる。

【0332】

なお、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときに、一部が表示領域外にはみ出る（すなわち一部が表示されない）ようにしてもよい。このような構成により、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10を、他の演出に係る演出画像等に応じて柔軟に移動表示させることができる。

【0333】

また例えば、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときには、チャンスアップ演出の対

10

20

30

40

50

象とならない演出は実行されないようにしてもよい。このような構成により、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタA画像 030IWC10 が画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときに実行される演出に注目を集めることができる。

【0334】

また本例では、チャンスアップ演出が複数回実行可能であるため、実行された回数を認識できるようにしてもよい。例えば、1回目のチャンスアップ演出が実行されると、画像表示装置5の表示領域端部において、青色の炎を模したエフェクト画像が表示され、2回目のチャンスアップ演出が実行されると、当該エフェクト画像が緑色に変化し、3回目のチャンスアップ演出が実行されると、当該エフェクト画像が赤色に変化するようにしてもよい。このような構成により、チャンスアップ演出が終了し、係る演出画像が消去された後でも、チャンスアップが行われたことを認識することができる。

10

【0335】

次に、チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（示唆）画像および鍵穴（実体）画像について説明する。図8-20は、チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（実体）画像の具体例を示す説明図である。

【0336】

図8-20に示すように、本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が複数種類あり、それぞれ演出に係る演出画像の表示サイズが異なる。具体的には、図8-20（1）、（3）に示すように、セリフ表示は、タイトル表示よりも表示サイズが小さい。そして本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が表示される位置に鍵穴（実体）画像を表示する態様にてチャンスアップ演出が実行する。そのため、図8-20に示すように、対象となる演出に応じて鍵穴（実体）画像の表示サイズを異ならせるように構成されている。

20

【0337】

例えば、図8-20（3）に示すセリフ画像030IWG20の位置に表示される鍵穴（実体）画像030IWG11は、図8-20（1）に示すタイトル画像030IWG21の位置に表示される鍵穴（実体）画像030IWG11よりも表示サイズが小さい。このような構成により、鍵穴（実体）画像030IWG11が表示される位置からチャンスアップ演出の対象となる演出を遊技者が予測できるようにすることで興趣を向上させることができるとともに、対象となる演出に適した表示サイズにて鍵穴（実体）画像030IWG11を表示することで違和感のない演出とすることができる。

30

【0338】

一方で、図8-20に示すように、鍵穴画像が実体化されるときには、チャンスアップ演出の対象となる演出の種類に関わらず共通のサイズで鍵穴（示唆）画像030IWG13のシルエットが表示される。そして、その後にチャンスアップ演出の対象となる演出の種に応じた表示サイズで鍵穴（実体）画像030IWG11が表示される。このような構成にすることにより、鍵穴が実体化されるまでのアニメーションを共通化することができ、演出制御に係るデータ量が増大することを抑制することができる。

【0339】

以上に説明したように、本特徴部030IWには、以下に示す手段1～手段29に示す遊技機の構成が開示されている。

40

【0340】

（手段1）遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の示唆演出（例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示するセリフ演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、特殊画像（例えば、ミニ鍵画像030IWG10や鍵画像030IWG12）を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度

50

が高い演出態様に変化させる特別演出（例えば、アクティブ表示の表示色を通常色（白）から青色に変化させるチャンスアップ演出）を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに特殊対応画像（例えば、鍵穴（実体）画像030IWG11）を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて特別演出を実行する（例えば、アクティブ表示AHや飾り図柄に対応する鍵穴（実体）画像030IWG11を表示し、鍵穴（実体）画像030IWG11に鍵画像030IWG12が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図8-15（9）～（15）、図8-17（9）～図8-18（17）等参照）。そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。

10

【0341】

（手段2）特殊対応画像は、実行されている示唆演出に係る演出画像の略中央位置に表示され（例えば、図8-12（5）、図8-14（7）参照）、特殊対応画像が表示されるタイミングでは、該特殊対応画像に対応する示唆演出以外の示唆演出を対象とする特別演出が実行されない（例えば、アクティブ表示AHに対応する鍵穴（実体）画像030IWG11が表示されるタイミングでは、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出は実行されない）。そのような構成により、特別演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができるとともに、どのタイミングで特殊対応画像が表示されるかに注目させることができる。

【0342】

20

（手段3）特殊対応画像は、同一の示唆演出に対応して一度のみ表示され得る（例えば、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出（またはチャンスアップ煽り演出（偽））が一度実行された場合には、その後にセリフ表示が表示されていても再びセリフ表示を対象とするチャンスアップ煽り演出は実行されない）。そのような構成により、特別演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができる。

【0343】

（手段4）特別演出により示唆演出の演出態様に変化する場合、変化するタイミングに応じて変化後の演出態様が異なる（例えば、チャンスアップ演出が実行されるタイミングが後の方が有利度の高い演出態様に変化しやすい。図8-3、図8-8参照）。そのような構成により、いずれのタイミングで特別演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

30

【0344】

（手段5）特殊対応画像が表示されるか否かを煽る表示煽り演出（例えば、チャンスアップ煽り演出）を実行可能な表示煽り演出実行手段を備え、表示煽り演出実行手段は、特殊対応画像がいずれの位置に表示されるかに関わらず、共通の態様により表示煽り演出を実行可能である（例えば、図8-14（2）～（5）、図8-16（2）～（5）に示すように、対象となる演出が異なる場合にも、鍵穴（示唆）画像030IWG13は、当初画面全体にアップで表示され、縮小されていくという共通の態様で表示される）。そのような構成により、特殊対応画像が表示されるか否か、すなわち特別演出が実行されるか否かに注目させることができるとともに、いずれの示唆演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

40

【0345】

（手段6）特殊画像は、特別演出において用いられる場合、特殊対応画像よりも大きい表示サイズにて表示された後に縮小しながら該特殊対応画像に作用するように表示される（例えば、図8-15（9）～（12）、図8-17（9）～（12）に示すように、鍵画像030IWG12は、画面手前側から奥側の鍵穴（実体）画像030IWG11に向かって移動するように表示されるため、当初は鍵穴（実体）画像030IWG11よりも大きい表示サイズにて表示され、その後に縮小しながら（遠ざかっていくことの表現とし

50

て徐々に小さくなりながら) 鍵穴(実体)画像030IWG11に刺さって回転するように表示される)。そのような構成により、特殊対応画像に作用する特殊画像に注目させることができ、特別演出の演出効果を高めることができる。

【0346】

(手段7) 特別演出実行手段は、特別演出を複数回実行可能であり、実行される特別演出に応じて、実行時間を異ならせることが可能である(例えば、図8-4(A)に示すように、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、セリフ表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも演出実行時間が長い。そのような構成により、各種の特別演出を好適な実行時間で実行することができ、演出効果を高めることができる。

【0347】

(手段8) 示唆演出は、特別演出により演出態様が変化するときには、特別演出により演出態様が変わらないときよりも、実行時間が長い(例えば、図8-4(A)、(B)に示すように、チャンスアップ演出により演出態様が変わるセリフ演出の演出実行時間T11は、チャンスアップ演出により演出態様が変わらないセリフ演出の演出実行時間T12よりも長い)。そのような構成により、特別演出が実行されるときに、特別演出およびその対象となる示唆演出を実行する期間を確保することができる。

【0348】

(手段9) 示唆演出実行手段は、第1示唆演出(例えば、タイトル表示を表示する演出)と、該第1示唆演出よりも表示サイズが小さい第2示唆演出(例えば、セリフ表示を表示する演出)と、を実行可能であり、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに、該示唆演出に係る演出画像が表示される位置に特殊対応画像を表示する態様にて特別演出を実行可能であり(例えば、タイトル画像030IWG21が表示される位置や、セリフ画像030IWG20が表示される位置に鍵穴(実体)画像030IWG11が表示される)、特別演出の対象となる示唆演出が第1示唆演出であるときは特殊対応画像を第1示唆演出の表示サイズに対応する第1表示サイズにて表示し、第2示唆演出であるときは特殊対応画像を第2示唆演出の表示サイズに対応する第2表示サイズにて表示し、第2表示サイズは、第1表示サイズよりも小さい(例えば、図8-20(3)に示すセリフ画像030IWG20の位置に表示される鍵穴(実体)画像030IWG11は、図8-20(1)に示すタイトル画像030IWG21の位置に表示される鍵穴(実体)画像030IWG11よりも表示サイズが小さい)。そのような構成により、特殊対応画像が表示される位置から対象となる示唆演出を遊技者が予測できるようにすることで興趣を向上させることができるとともに、対象となる演出に適した表示サイズにて特殊対応画像を表示することで違和感のない演出とすることができる。

【0349】

(手段10) 示唆演出実行手段は、第1位置に演出画像を表示する特定示唆演出(例えば、セリフ表示を表示する演出)と、該第1位置よりも表示手段の表示領域端に近い第2位置(例えば、画像表示装置5の表示領域上端に近い位置)に演出画像を表示する特別示唆演出(例えば、飾り図柄を表示する演出)と、を実行可能であり、特別演出実行手段は、特定示唆演出が実行されるときに、第1位置に表示された演出画像の略中央位置に特殊対応画像を表示する一方(例えば、図8-12(5)に示すようにセリフ画像030IWG20の略中央位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する)、特別示唆演出が実行されるときに、第2位置に表示された演出画像の中央位置から表示手段の表示領域中央方向にずれた位置に特殊対応画像を表示する(例えば、図8-16(7)に示すように左飾り図柄表示エリア5Lと、右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)から表示領域中央方向にずれた位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する)。そのような構成により、対象となる示唆演出の特徴に応じて好適に特殊対応画像を表示することができる。

【0350】

(手段11) 特別演出は、特殊対応画像を表示する位置に関わらず共通の表示位置に特別画像を表示して対象となる示唆演出の演出態様が変わることを報知する報知演出を含

10

20

30

40

50

む（例えば、図８－１５（１３）、図８－１７（１３）に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される）。そのような構成により、特別演出により対象となる示唆演出の演出態様が変化することを認識しやすくなることができる。

【０３５１】

（手段１２）特殊対応画像は、特別演出において対象となる示唆演出の演出態様が変化するタイミングで表示されない（例えば、図８－１５（１３）～（１５）、図８－１７（１３）～図８－１８（１７）に示すように、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１は、アクティブ表示や飾り図柄の態様が変化するタイミングでは表示されない）。そのような構成により、示唆演出の演出態様が変化することに注目させることができる。

10

【０３５２】

（手段１３）特殊画像表示手段は、特別演出が実行されるよりも前の期間において、該特別演出の対象となる示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて特殊画像を表示する（例えば、図８－１２（１）～（４）、図８－１９（１）～（２）に示すように、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出が実行される前に期間において、セリフ演出に係るセリフ画像が表示される位置（または表示が予定されている位置）を通過するようにミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０が移動する）。そのような構成により、特殊画像が移動する態様にて表示されているときに、特殊画像が表示されている位置の示唆演出を対象とする特別演出が実行されて欲しいなどの遊技者の期待感を高めることができ興趣を向上させることができる。

20

【０３５３】

（手段１４）特殊画像表示手段は、特殊画像が用いられるときに、対象となる示唆演出の表示位置に該特殊画像を移動表示させる（例えば、図８－１４（５）、図８－１６（５）に示すように、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０がチャンスアップ演出の対象となるアクティブ表示ＡＨの表示位置や飾り図柄表示エリアに移動する）。そのような構成により、特別演出とその対象となる示唆演出とに注目させることができる。

【０３５４】

（手段１５）特殊画像は、特別演出の対象となる示唆演出に係る演出画像よりも表示優先度が低い（例えば、図８－１５（１４）、図８－１９（２）に示すように、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０は、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄よりも表示優先度が低く、それらよりも下位レイヤに表示される）。そのような構成により、示唆演出に注目させることができる。

30

【０３５５】

（手段１６）特別演出実行手段は、一の示唆演出を対象とする一の特別演出を実行した後に、他の示唆演出を対象とする他の特別演出を実行可能であり、他の特別演出は、一の特別演出が実行され所定期間経過した後に実行される（例えば、図８－４に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される）。そのような構成により、一の特別演出と他の特別演出との間隔を空けて、各々を際立たせることができる。同時に、特殊画像が移動する態様の表示を行う期間を確保することができる。

40

【０３５６】

（手段１７）特殊画像が移動表示される速度は、用いられる対象となる示唆演出が特定されていないときよりも、用いられる対象となる示唆演出が特定されているときの方が早い（例えば、図８－１９（２）、（３）に示すように、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０の移動速度は、用いられる対象となる演出が特定されていないときには低速移動であり、特定されているときには高速移動である）。そのような構成により、対象となる示唆演出に注目させることができる。

【０３５７】

（手段１８）特殊画像が移動表示されるときに付加画像が付加されるとともに、該付加画像も移動表示され、特別演出が実行されるときに付加画像が動作する（例えば、図８－

50

14 (1) ~ (8)、図8-16 (1) ~ (8)、図8-19 (2) に示すように、ミニ鍵画像030IWG10とともにミニキャラクタA画像030IWC10が移動表示され、チャンスアップ演出が実行されるときには、キャラクタA画像030IWC10が鍵画像030IWG12を鍵穴(実体)画像030IWG11に投げ込む動作を行う)。そのような構成により、特殊画像に注目させることができるとともに、特別演出の演出効果を高めることができる。

【0358】

(手段19) 特殊画像は、付加画像の周囲を動作する態様にて表示され、特別演出が実行されるときに動作が停止される(例えば、図8-14 (1) ~ (6)、図8-16 (1) ~ (6)、図8-19 (2) に示すように、ミニ鍵画像030IWG10は、ミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る態様で動作し、チャンスアップ演出が実行されるときに、その動作を停止する)。そのような構成により、特殊画像に注目させることができる。10

【0359】

(手段20) 特殊画像および付加画像は、有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば、スーパーリーチ)の実行中に表示され、特定演出に係る演出画像よりも高い表示優先度にて表示され(例えば、図8-12 (1) ~ (4) に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、スーパーリーチ前半部分の前哨演出に係るキャラクタ画像よりも高い表示優先度にて表示される)、特定演出の実行中であって特別演出が実行されていないときに、少なくとも特定演出に係る演出画像の中央部分の視認を妨げないように表示される(例えば、図8-12 (1) ~ (4)、図8-19 (2) に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域中央を移動せず、表示領域端部を移動するように表示され、前哨演出に係るキャラクタ画像の顔部分等には重畳して表示されない)。そのような構成により、特殊画像および付加画像を表示しながらも、特定演出の妨げとなってしまうことを防止することができる。20

【0360】

(手段21) 特別演出が実行されることを示唆し、演出後に特別演出が実行される第1特別示唆演出(例えば、チャンスアップ煽り演出(真))と、特別演出が実行されることを示唆し、演出後に特別演出が実行されない第2特別示唆演出(例えば、チャンスアップ煽り演出(偽))とを実行可能な特別示唆演出実行手段を備え、特殊画像は、第2特別示唆演出が実行された後、初期位置に表示しなおされる(例えば、図8-19 (1) に示すようにチャンスアップ演出が実行された後と、図8-19 (5) に示すようにチャンスアップ煽り演出(偽)が実行された後とで、共通の初期位置に表示される)。そのような構成により、第2特別示唆演出が終了したことを分かりやすくすることができ、仕切り直しの意味合いを表現することができる。また初期位置に表示しなおすようにすることで演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。30

【0361】

(手段22) 特別演出実行手段は、特別演出を複数回実行可能であり、一の示唆演出を対象とする一の特別演出を実行しているときに、他の示唆演出を対象とする他の特別演出を実行しない(例えば、図8-4 に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される)。そのような構成により、実行中の特別演出に注目させることができる。40

【0362】

(手段23) 複数種類の示唆演出のうちの少なくとも一部の示唆演出に係る演出画像(例えば、飾り図柄)は、特殊画像が特殊対応画像に作用する際においても、該特殊画像よりも表示優先度が高い(例えば、図8-15 (9) 参照)。そのような構成により、一部の示唆演出については、どのような状況においても視認性を確保することができる。また、一部以外の示唆演出に係る演出画像(例えば、セリフ表示やタイトル表示のような遊技の進行に係る情報でないもの)については、特殊画像が特殊対応画像に作用する際に該特50

殊画像よりも表示優先度が低くなるようにすることで、リアリティのある演出を実現することができ、演出効果を高めることができる。

【0363】

(手段24) 特別演出実行手段は、特別演出を実行するときに、特定画像を表示可能であり(例えば、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される)、特定画像を表示しているときに対象となる示唆演出の演出態様を変化させる第1演出パターン(例えば、図8-17(13)~図8-18(17)に示すように、キャラクタや「図柄ランクアップ」の表示が残った状態で飾り図柄の態様に変化するパターン)と、特定画像を表示しているときとは異なるときに対象となる示唆演出の演出態様を変化させる第2演出パターン(例えば、図8-15(13)~(15)に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」の表示が消去された後にアクティブ表示の態様に変化するパターン)と、により特別演出を実行可能である。そのような構成により、特定画像を表示することにより示唆演出の演出態様を変化することを遊技者に認識させることができるとともに、対象となる示唆演出に応じた演出パターンにより好適に特別演出を実行することができる。

10

【0364】

(手段25) 第2演出パターンにより特別演出が実行されたときよりも第1演出パターンにより特別演出が実行されたときの方が有利状態に制御される期待度が高い(例えば、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い。図8-7参照)。そのような構成により、演出パターンの派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

20

【0365】

(手段26) 特定画像として、いずれの示唆演出の演出態様に変化したかを特定可能であって、該示唆演出に係る演出画像とは異なる画像が表示される(例えば、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示が表示される)。そのような構成により、いずれの示唆演出の演出態様に変化したかを認識しやすくすることができる。

【0366】

(手段27) 特別演出は、有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出(例えば、スーパーリーチ)の実行中に実行され、特別演出の実行中に表示される特定画像は、特定演出に係る演出画像を覆う態様で表示され(例えば、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される)、示唆演出は、特定画像によって覆い隠される示唆演出と、特定画像によって覆い隠されない示唆演出と、を含み(例えば、図8-15(13)に示すようにアクティブ表示AHは覆い隠される一方、図8-17(13)に示すように飾り図柄は覆い隠されない)、特定画像によって覆い隠されない示唆演出の方が、特定画像によって覆い隠される示唆演出よりも有利状態に制御される期待度が高い(例えば、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い。図8-7参照)。そのような構成により、特別演出の派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

30

40

【0367】

(手段28) 第2演出パターンの特別演出よりも、第1演出パターンの特別演出の方が、一の可変表示期間内の後のタイミングで実行される割合が高い(例えば、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも実行されるタイミングが遅い。図8-3参照)。そのような構成により、遊技者の期待が高まる時期に応じた特別演出を実行することができる。

【0368】

50

（手段２９）第１演出パターンにより特別演出が実行されているときに、一の特定画像を他の特定画像に切り替えて表示する（例えば、図８－１７（１３）～（１４）に示すようにキャラクタＡ画像が表示された後に、図８－１７（１５）～図８－１８（１７）に示すようにキャラクタＡとキャラクタＢとが並んで立つ画像が表示される）。そのような構成により、期待度が高い特別演出の演出効果を高めることができる。

【０３６９】

また、示唆演出や特別演出といった様々な予告演出を実行する場合、遊技状況に応じて好適に実行する制御が好ましい。例えば、大当たり終了後に制御される第１特別遊技状態では予告演出の実行頻度を高めることで大当たりに対する期待感を持たせるのが好ましい。そうすることで遊技者は大当たりに対して興味を持ち興趣が向上する。これに対して、第２特別遊技状態では予告演出の実行頻度を下げて早く大当たりに当選させるようにしてもよい。こうすることで遊技状況に応じて興味を高めることができる。以下に実機制御を詳しく説明していく。

【０３７０】

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。

【０３７１】

（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

10

20

30

40

50

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 19-50 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。

【0372】

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 19-51 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。

【0373】

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 19-51 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。

【0374】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0375】

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19-51参照）、

ことを特徴としている。

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

【0376】

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）、

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。

【0377】

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19-51～図19-54参照）、

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。

【0378】

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19-51～図19-54参照）、

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。

【0379】

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

10

20

30

40

50

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 19-51 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。

【0380】

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 19-51 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0381】

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）、

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。

【0382】

（SG2020-070）形態 2-1 の遊技機は、

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、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、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、

を備え、

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

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.2秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約5.58秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約4.83秒）よりも少ない部分。図19-50参照）、

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。

【0383】

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。

【0384】

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。

【0385】

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。

【0386】

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。

【0387】

（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、

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、

を備え、

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

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図19-50参照）、

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。

【0388】

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19-61参照）、

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。

【0389】

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19-61参照）、

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。

【0390】

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。

【0391】

（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

10

20

30

40

50

果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、
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、

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」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19-50参照）、
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。

【0392】

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。

【0393】

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

ことを特徴としている。

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

【0394】

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。

【0395】

形態2-10の遊技機は、形態2-1～形態2-9のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第3特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1個）は、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、2個）よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、2個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、3個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

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

【0396】

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

て、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

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

を備え、

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

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97%）は、「時短状態A」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高い部分。図19-50参照）、

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。

【0397】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから可変表示の態様が前記特定態様となるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（tb0～tb3）よりも短い部分。図19-62参照）、

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。

【0398】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて前記複数列のうちの所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて前記所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb2）よりも短い部分。図19-62参照）、

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。

【0399】

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。

【0400】

（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、

10

20

30

40

50

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第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19-50参照）、

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。

【0401】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0402】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0403】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高い部分。図19-69参照）、

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。

【0404】

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、

10

20

30

40

50

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19-55参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態では第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。

【0405】

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）、

20

ことを特徴としている。

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

【0406】

（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（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

50

記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記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つてから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第1特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～C、E大当り」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第2特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチD（即当りまたは全回転）」、「SP非経由A」など）と、を決定可能であり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高い部分。図19-69参照）、

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。

【0407】

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つて、

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

ことを特徴としている。

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

【0408】

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つて、

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

ことを特徴としている。

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

【0409】

(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、

10

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、

20

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

を備え、

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

30

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

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第2特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図19-50参照）、

40

ことを特徴としている。

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

50

【0410】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0411】

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。

【0412】

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。

【0413】

（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（

10

20

30

40

50

例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

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

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

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

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

を備え、

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

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

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合及び前記第3特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第2特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図19-50参照）、

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。

【0414】

（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

10

20

30

40

50

可能な部分)と、

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い(例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合(例えば、0%)は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合(例えば、30%)よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合(例えば、40%)よりも低い部分。図19-50参照)、

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。

【0415】

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

10

20

30

40

50

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19-43（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19-43（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。

【0416】

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19-43（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19-43（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。

【0417】

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。

【0418】

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

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

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

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S 101 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、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 SGS 62 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、CPU 103）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 CPU 120 が先読み予告演出を実行可能な部分）と、

を備え、

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

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

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

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 19-50 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

10

20

30

40

50

に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、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。

【0419】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0420】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0421】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0422】

（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

10

20

30

40

50

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、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１９－５０参照）、

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。

【０４２３】

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。

【０４２４】

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％

10

20

30

40

50

）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。

【0425】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0426】

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。

【0427】

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

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

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

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

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

を備え、

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

10

20

30

40

50

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

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い(例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合(例えば、大当りで10%、はずれで5%)は、「時短状態A」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合(例えば、大当りで80%、はずれで20%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合(例えば、大当りで80%、はずれで30%)よりも低い部分。図19-50参照)、

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、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。

【0428】

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

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

20

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

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

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、

30

を備え、

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

40

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

50

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19-69参照）、

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。

【0429】

（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19-69参照）、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

10

20

30

40

50

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。

【0430】

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

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

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

10

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

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

を備え、

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

20

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19-50参照）、

30

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。

【0431】

(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、

40

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

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

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

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出

50

制御用CPU120が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、
を備え、

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

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

10

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19-50参照）、

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。

20

【0432】

（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、

30

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、

40

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

50

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19-50参照）、

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。

【0433】

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

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

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。

【0434】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0435】

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

を備え、

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

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

前記第2特別状態における1の変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り0%、はずれ0%）は、「時短状態A」における1の変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り90%、はずれ30%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り90%、はずれ40%）よりも低い。図19-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0436】

（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、

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

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

を備え、

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

前記第2特別状態における1の変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大

10

20

30

40

50

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。また、「時短状態B」における1の変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、20%)は、「時短状態A」における1の変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、40%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、50%)よりも低い部分。図19-50参照)、

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、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。

【0437】

(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、

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

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

を備え、

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

前記第2特別状態における1の変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い(例えば、「時短状態B」における1の変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当り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。また、「時短状態B」における1の変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、20%)は、「時短状態A」における1の変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、40%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、50%)よりも低い部分。図19-50参照)、

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

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

【0438】

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

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

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

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

動作可能な可動体（例えば、可動体32）と、

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

を備え、

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

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い部分。図19-50参照）、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。

【0439】

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やプッシュ

10

20

30

40

50

ボタン 3 1 B の動作制御に用いる制御データ（例えば、D 1 0 0、S 2 0 0 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」で可動体 3 2 やプッシュボタン 3 1 B の動作制御に用いる制御データ（例えば、D 1 0 0、S 2 0 0 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である）、

ことを特徴としている。

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。

【0440】

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

発光可能な発光手段を備え、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して発光させる可動体 LED 208 やや枠 LED 9 L 1～9 L 12、9 R 1～9 R 12 の制御に用いる制御データ（例えば、B 0 0 0 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して発光させる可動体 LED 208 の制御に用いる制御データ（例えば、B 0 0 0 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0441】

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

前記可動体を強調するためのエフェクト画像を表示可能な表示手段を備え、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 19-59（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 3 2 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 19-59（D1）の可動体演出画像 069SG456 参照）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0442】

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

10

20

30

40

50

御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0443】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0444】

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。

【0445】

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

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

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

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

動作可能な可動体（例えば、可動体 3 2）と、

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

10

20

30

40

50

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

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

10

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第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19-50参照）、

20

ことを特徴としている。

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

【0446】

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

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

30

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

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

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

40

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

を備え、

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

50

900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く(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19-50参照)、

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19-60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19-50参照)、

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。

【0447】

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

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、は共通である(例えば、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である部分。図19-59(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。

【0448】

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

10

20

30

40

50

ける「事後演出」に連動して発光させる可動体 L E D 2 0 8 の制御に用いる制御データと、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 L E D 2 0 8 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 D 3 0 0 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。

【 0 4 4 9 】

形態 1 - 5 2 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 5 1 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 6 1 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 6 1 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 S 3 0 0 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。

【 0 4 5 0 】

（ S G 2 0 2 0 - 0 9 4 ）形態 2 - 2 8 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 2 7 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、 C P U 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、 C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

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、 C P U 1 0 3 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、

前記決定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 C P U 1 2 0 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、 9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B ）と、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（例えば、2個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない部分。図19-50参照）、

前記事後演出の演出態様は、前記第1特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第2特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第3特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、SPリーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図19-60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19-50参照）、

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。

【0451】

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

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

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

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

10

20

30

40

50

一のうちから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19-69参照）、

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。

【0452】

（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

10

20

30

40

50

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19-69参照）、

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。

【0453】

（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

10

20

30

40

50

別状態開始表示を表示し、

前記第2特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第1特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bを表示する部分。図19-50、図19-63、図19-64参照）、

10

ことを特徴としている。

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

【0454】

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

20

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

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

を備え、

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

30

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。

【0455】

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

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

40

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

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、

50

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

前記演出実行手段は、

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

前記第2特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第3特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する(例えば、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bを表示する部分。図19-50、図19-63、図19-64参照)、

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。

【0456】

(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(1

10

20

30

40

50

OR)) と、を含み、

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当り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19-69参照）、

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。

【0457】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

10

20

30

40

50

OR)) と、を含み、

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

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、100%）は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD（全回転）」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD（全回転）」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高い部分。図19-69参照）、

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。

【0458】

（特徴部099SG形態）

（SG2020-099）特徴部099SGの形態1の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図20-30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。

【0459】

(SG2020-100)形態2の遊技機は、

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

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

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

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

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

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

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図20-30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。

【0460】

(SG2020-101)形態3の遊技機は、

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

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図14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

10

20

30

40

50

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20-30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。

10

【0461】

（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14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

20

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

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

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

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20-30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）、

30

ことを特徴としている。

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

40

【0462】

（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

50

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 14 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 20-21 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 α は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 ν よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0463】

（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 14 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

10

20

30

40

50

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20-21に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ξ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ν よりも小さく、且つ、期間値 ξ は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 π よりも小さい部分）、

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。

【0464】

（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、

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14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

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20-22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）、

40

ことを特徴としている。

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

【0465】

（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

50

機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 14 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 20-22 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。

【0466】

（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、CPU 103 が図 14 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

10

20

30

40

50

2 回数（例えば、1 1 0 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 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 2 0 - 1 9 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 1 1 0 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 1 1 0 を乗算して得られる期間値 κ 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。

【 0 4 6 7 】

（ S G 2 0 2 0 - 1 0 8 ）形態 1 0 の遊技機は、

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

20

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、 C P U 1 0 3 が図 1 4 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

30

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、1 1 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1 1 0 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、1 1 0 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 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 2 0 - 1 9 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 1 1 0 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 1 1 0 を乗算して得られる期

40

50

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。

【0468】

(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 14 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 20-20 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。

【0469】

(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 14 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

10

20

30

40

50

る第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図20-20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。

【0470】

（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14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 20-17 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。

【0471】

（SG2020-112）形態 14 の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が図 14 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 20-17 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。

【0472】

10

20

30

40

50

(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14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図20-18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。

【0473】

(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14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 20-18 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。

【0474】

(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 14 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 20-15 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。

【0475】

(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14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図20-15に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ϵ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 δ よりも小さく、且つ、期間値 ϵ は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ζ よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0476】

(SG2020-117)形態19の遊技機は、

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

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい可変表示の実行頻度が高い特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が3であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図20-16に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 ε' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0477】

（SG2020-118）形態20の遊技機は、

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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20-16に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 ϵ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さく、且つ、期間値 ϵ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 ζ' よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

10

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。

【0478】

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、

20

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)、

30

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20-2(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20-2(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)、

40

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。

【0479】

形態22の遊技機は、形態21に記載の遊技機であって、

50

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。

【0480】

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20-6、図20-8、図20-10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20-13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。

【0481】

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

10

20

30

40

50

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。

【0482】

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

10

20

30

40

50

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。

【0483】

形態 26 の遊技機は、形態 23 ～形態 25 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第 3 特別状態において、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0484】

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20-6、図20-8、図20-10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20-14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。

【0485】

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

10

20

30

40

50

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。

【0486】

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。

【0487】

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、

10

20

30

40

50

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）、

10

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が2であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間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）、

20

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）、

30

ことを特徴としている。

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

【0488】

（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、

40

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

50

り、

前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、SPリーチ演出の実行期間（ $t a 2 \sim t a 5$ のうちの $t a 3 \sim t a 4$ ）において可動体演出を実行可能な部分）、

前記第1特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像（例えば、エフェクト画像018SG250B）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像018SGX1）が表示され（図21-14（D2）（D4）参照）、

前記第2特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第1特定演出と共通の態様の前記可動体の動作に関連したエフェクト画像（例えば、エフェクト画像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21-14（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21-6（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。

【0489】

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。

【0490】

形態3-3の遊技機は、形態3-1または形態3-2に記載の遊技機であって、

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

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。

【0491】

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21-14（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21-14（D1）

に示す画像と、図 2 1 - 1 4 (D 2 ~ D 5) 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かが不明となるので、特定演出の演出興趣を向上できる。

【0 4 9 2】

形態 3 - 5 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 4 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記特定キャラクタとは異なる特別キャラクタ (例えば、敵キャラクタ X - 2) を表示する第 3 特定演出 (例えば、S P リーチ演出 E) を実行可能であり、

10

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 S P リーチ演出 B に対応する S P リーチ β 変動パターンの決定割合は 3 0 0 / 9 9 7 であり、高ベース状態において可変表示結果が大当りである場合において S P リーチ演出 E に対応する S P リーチ γ 変動パターンの決定割合は 8 0 0 / 9 9 7 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 0 1 8 S G 2 5 0 B) 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 0 1 8 S G X 2) が表示され、

20

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 L P 3 - 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 2 1 - 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。

【0 4 9 3】

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 3 5 B) 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 3 1 B の操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターン L P 3 - 2 である部分)、

30

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。

40

【0 4 9 4】

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、S P 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、S P リーチ演出 A ~ E の種類によらず、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 及び可動体 L E D 2 0 8 の発光パターンが共通である (例えば、発光パターン L P 3 - 2) 部分。図 2 1

50

－ 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。

【0495】

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21－6（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。

【0496】

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。

【0497】

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21－14（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。

【0498】

（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、

10

20

30

40

50

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21-17参照）、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21-18、図21-19参照）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。

【0499】

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21-15（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21-19（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。

【0500】

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

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

前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報知される（例えば、SPリーチα、β、γにおける「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ta0～ta7）において、SPリーチ演出A～Eの大当たり確定報知において予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミングta5から、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミングta7まで（ta5～ta7）とされている部分）、

ことを特徴としている。

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

【0501】

形態3-14の遊技機は、形態3-11または形態3-12に記載の遊技機であって、可変表示の結果として特定表示結果が導出表示されたことによって前記有利状態に制御されることが報知される遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定表示結果が導出表示されたことを契機に前記事後演出を実行可能である（例えば、SPリーチ α 、 β 、 γ における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）において、SPリーチ演出A～Eの大当たり確定報知において予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} から、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング t_{a7} まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされている部分）、

ことを特徴としている。

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

【0502】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0503】

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。

【0504】

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

10

20

30

40

50

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 S P リーチ γ の可変表示期間は、低ベース用の S P リーチ β の可変表示期間よりも短く（ $t a 0 \sim t a 7$: S P リーチ $\gamma < \text{S P リーチ } \beta$ ）、S P リーチ γ において「可動体演出」が終了したタイミング $t a 4$ 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 $t a 7$ までの期間（ $t a 4 \sim t a 7$ ）は、S P リーチ β において「可動体演出」が終了したタイミング $t a 4$ 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 $t a 7$ 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 リーチ $\gamma > \text{S P リーチ } \beta$ ））、

10

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。

【0505】

（S G 2 0 2 0 - 0 2 0）形態 3 - 1 8 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 1 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部 0 1 8 S G のパチンコ遊技機 1）であって、

20

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 C P U 1 2 0 が、S P リーチ演出 A ~ E と、可動体演出と、事後演出 A、B と、を実行可能な部分）を備え、

前記演出実行手段は、

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

30

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、

40

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 2 1 - 1 8、図 2 1 - 1 9 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。

【0506】

形態 3 - 1 9 の遊技機は、形態 3 - 1 8 に記載の遊技機であって、

50

前記第2事後演出の実行期間は、前記第1事後演出の実行期間と共通である（例えば、S Pリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（t a 5～t a 7）は全て共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行期間を共通化することで、事後演出の制御データ、特に、特別キャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【0507】

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、S Pリーチ演出DとS Pリーチ演出Eとで共通である（発光パターン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。

【0508】

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、S Pリーチ演出Dの事後演出BとS Pリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図21-18～図21-19参照））、

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。

【0509】

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、S Pリーチ演出Dの事後演出BとS Pリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図21-18～図21-19参照））、

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。

【0510】

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、S P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、S P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21-18～図21-19参照））、

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。

10

20

30

40

50

【0511】

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

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

前記演出実行手段は、

前記第1演出期間においては、当該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさに関する示唆表示と該示唆表示に加算する遊技価値の大きさを示す加算表示とを表示し（例えば、SPリーチ演出D、Eに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート）、

10

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。

20

【0512】

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

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

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

前記有利状態は、第1有利状態（例えば、低ベース状態では「大当たりA（6R）」／高ベース状態では「大当たりB（6R）」）と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態（例えば、低ベース状態では「大当たりB（6R）」／高ベース状態では「大当たりC（10R）」）と、を含み、

30

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、

40

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

50

合は、S Pリーチ演出Dが実行された場合は40%、S Pリーチ演出Eが実行された場合は60%であり、低ベース状態においてS Pリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りA(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 Pリーチ演出Aが実行された場合は100%である部分)、

ことを特徴としている。

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

【0513】

形態3-26の遊技機は、形態3-25に記載の遊技機であって、

前記第1事後演出の演出期間と前記第2事後演出の演出期間は共通である一方、

前記第3事後演出の演出期間は、前記第1事後演出及び前記第2事後演出の演出期間と異なる(例えば、S Pリーチ演出A~C各々に対応する「事後演出A」の実行期間(ta5~ta7)は全て共通であり、S Pリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間(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。

【0514】

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

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

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

前記第3事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第1事後演出と前記第2事後演出における前記発光体の発光パターンと異なる(例えば、S Pリーチ演出DとS Pリーチ演出Eに対応する事後演出Bの予定出球報知パートにおける可動体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、S P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、S Pリーチ演出DとS Pリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおける可動体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21-6参照)、

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。

【0515】

(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。

【0516】

(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

10

20

30

40

50

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。

【0517】

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

10

【0518】

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

【0519】

20

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。

【0520】

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

30

【0521】

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。

【0522】

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。

40

【0523】

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 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられている。第 1 保留表示器 25 A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 25 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0524】

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

【0525】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放

50

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。

【0526】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図11参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【0527】

遊技盤2の所定位置（図9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。

【0528】

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11参照）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。

20

【0529】

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。

30

【0530】

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。

【0531】

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。

【0532】

遊技盤2の所定位置（図9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。

40

【0533】

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。

【0534】

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

50

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。

【０５３５】

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。

【０５３６】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。

10

【０５３７】

遊技盤２の所定位置（図９では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。

【０５３８】

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。

20

【０５３９】

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。

【０５４０】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１１参照）により検出される。

30

【０５４１】

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１１参照）により検出される。

【０５４２】

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。

40

【０５４３】

図１０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。

【０５４４】

50

主基板 11 の背面中央には、表示モニタ 29 が配置され、表示モニタ 29 の側方には表示切替スイッチ 31 が配置されている。表示モニタ 29 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 29 および表示切替スイッチ 31 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。

【0545】

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

【0546】

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。

【0547】

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。

【0548】

（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。

【0549】

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）。

【0550】

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。

【0551】

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。

【0552】

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

10

20

30

40

50

限数（例えば４）までその実行が保留される。

【０５５３】

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。

【０５５４】

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。

【０５５５】

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

【０５５６】

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。

【０５５７】

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。

【０５５８】

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。

【０５５９】

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。

【０５６０】

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。

【０５６１】

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

10

20

30

40

50

時短、回数切り確変等）ともいう。

【0562】

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。

【0563】

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。

【0564】

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

【0565】

（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。

【0566】

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。

【0567】

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

【0568】

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

【0569】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「

10

20

30

40

50

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。

【0570】

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

【0571】

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。

【0572】

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。

【0573】

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。

【0574】

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。

【0575】

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）。

【0576】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 1 1 に示すような主基板 1 1、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、中継基板 1 5 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 1 7 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。

【0577】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 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 AC 100 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種

10

20

30

40

50

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。

【0578】

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。

【0579】

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

【0580】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。尚、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0581】

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。

【0582】

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。

【0583】

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

【0584】

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

【0585】

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

10

20

30

40

50

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。

【0586】

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。

【0587】

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）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0588】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0589】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【0590】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【0591】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【0592】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0593】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0594】

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。

【0595】

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。

【0 5 9 6】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0 5 9 7】

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。

【0 5 9 8】

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。

【0 5 9 9】

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。

【0 6 0 0】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0 6 0 1】

（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 2 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。

【0 6 0 2】

図 1 2 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 9 0 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 9 0 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）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0 6 0 3】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 9 0 3）。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 R A M 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 1 7 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 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 9 0 3 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 R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 9 0 3 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。

【0 6 0 4】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 9 0 3；Y e s）、復旧処理（ステップ S 9 0 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 9 0 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M

10

20

30

40

50

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った場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0605】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS903；No）、初期化处理（ステップS906）を実行した後に、設定変更処理（ステップS907）を実行する。ステップS906の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0606】

ステップS905の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90か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S905の設定確認処理が実行されるのは、ステップS903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。

10

【0607】

ステップS905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。

20

【0608】

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。

30

【0609】

ステップS907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。

【0610】

ステップS907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RAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

40

【0611】

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。

50

【0612】

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。

【0613】

クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化处理とともにステップS7の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップS904の復旧処理とともにステップS5の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS906の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップS904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。

【0614】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、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S908）。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S909）、割込みを許可する（ステップS9010）。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。

【0615】

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付けると、図13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13に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（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）。

【0616】

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、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0617】

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）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することに

より行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0618】

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。

【0619】

図 14 は、特別図柄プロセス処理として、図 13 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）。

【0620】

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

【0621】

ステップ 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。尚、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。

【0622】

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）。

【0623】

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。

【0624】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 6 2 5 】

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

【 0 6 2 6 】

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

【 0 6 2 7 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【 0 6 2 8 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

30

【 0 6 2 9 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

40

【 0 6 3 0 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更

50

新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 6 3 1 】

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

10

【 0 6 3 2 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出球率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出球率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出球率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

20

【 0 6 3 3 】

図 1 5 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 1 5 (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 1 5 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

30

【 0 6 3 4 】

図 1 5 (A) に示すように、変動特図が第 1 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 まだが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第 1 特図における設定値が 2 ～ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 1 5 (A) に示す通りである。

40

【 0 6 3 5 】

図 1 5 (B) に示すように、変動特図が第 2 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5

50

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15（B）に示す通りである。

【0636】

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16に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

10

【0637】

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。

20

【0638】

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。

【0639】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

30

【0640】

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。

40

【0641】

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。

【0642】

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

50

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、1 3 4 7 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 1 3 4 7～1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7～1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7～1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7～1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7～1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0 6 4 3】

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 0～6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0～1 3 4 6）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 1 3 4 7 を基準として増加していく。

10

【0 6 4 4】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 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。

【0 6 4 5】

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 1 0 2 0～1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

20

【0 6 4 6】

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（1 0 2 0～1 2 3 7 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、1 2 3 8 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 1 2 3 8～1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8～1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8～1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8～1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8～1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

30

【0 6 4 7】

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 0～6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0～1 2 3 7）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 1 2 3 8 を基準として増加していく。

【0 6 4 8】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 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。

40

【0 6 4 9】

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 6 5 3 1 7～6 5 4 2 5 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 1 0 2 0～1 3 4 6 までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値 6 の大当り判定値の範囲（1 0 2 0～1 3 4 6）とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 を時短付きはずれの基準値（時短付

50

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。

【0650】

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、当たり判定値のうち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。

【0651】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65535の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65425の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である65317から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するCPU103の処理負荷を低減することができるようになっている。

【0652】

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。

【0653】

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。

【0654】

(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17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17に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0655】

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

10

20

30

40

50

ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS73; No)、ステップS73の処理を繰返し実行して待機する。

【0656】

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。

【0657】

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。

【0658】

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

【0659】

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。

【0660】

図18は、演出制御プロセス処理として、図17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18に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0661】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM12

2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 1 7 0～S 9 0 1 7 5の処理のいずれかを選択して実行する。

【0 6 6 2】

ステップS 1 7 0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1 1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。

【0 6 6 3】

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。

【0 6 6 4】

ステップS 1 7 2の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、表示制御部1 2 3を指示することで、ステップS 1 7 1にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体3 2を駆動させること、音声制御基板1 3に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8 L、8 Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板1 4に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用L E Dを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板1 1から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0 6 6 5】

ステップS 1 7 3の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、主基板1 1から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0 6 6 6】

ステップS 9 0 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

10

20

30

40

50

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、大当たり中演出処理を終了する。

【 0 6 6 7 】

ステップ S 9 0 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。

【 0 6 6 8 】

(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。

【 0 6 6 9 】

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。

【 0 6 7 0 】

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）。

【 0 6 7 1 】

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、R T、A T、A R T、C Z（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。

【 0 6 7 2 】

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。

【 0 6 7 3 】

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。

【 0 6 7 4 】

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「 1 0 0 %」の割合または「 1 0 0 %」未満の割合であることも含む。

10

20

30

40

50

【0675】

（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19-1～図19-64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19-1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。

10

【0676】

〔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15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。

20

【0677】

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。

【0678】

本実施の形態では、複数種類の大当たりのうち大当たりAに制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態A（低確／高ベース状態）において110回の可変表示が行われるので、時短状態Aの終了後から救済時短到達までの可変表示回数に残り790回となる一方で、複数種類の大当たりのうち大当たりBまたは大当たりCのいずれかに制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において110回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数に残り900回となる。また、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が「0」となったことに基づく時短状態B（低確／高ベース状態）における可変表示回数は1100回である。

30

【0679】

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19-23（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19-23（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19-23（D）参照）を表示させる。

40

【0680】

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。

【0681】

50

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 0 6 9 S G 2 A (図 1 9 - 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 0 6 9 S G 2 B (図 1 9 - 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。

【 0 6 8 2 】

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 0 6 9 S G 0 2 3 A 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 0 6 9 S G 0 2 3 B が設けられている。

10

【 0 6 8 3 】

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 1 0、入賞球装置 6 A 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 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0、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、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

【 0 6 8 4 】

尚、本実施の形態におけるスイッチ回路 1 1 0 には、第 1 カウントスイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 A と第 2 カウントスイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 B 及び大当り開始ゲート 0 6 9 S G 0 4 2 に内蔵されている大当り開始スイッチ 0 6 9 S G 0 2 4 が接続されている。

20

【 0 6 8 5 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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。

【 0 6 8 6 】

図 1 9 - 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 0 6 9 S G 0 0 4 A、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 0 6 9 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 0 6 9 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 C、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 0 6 9 S G 1 3 1、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 0 6 9 S G 1 3 2、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 0 6 9 S G 1 3 3、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 0 6 9 S G 1 3 4 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 0 6 9 S G 1 3 2 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。

30

40

【 0 6 8 7 】

図 1 9 - 2 に示すように、主基板 1 1 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。

【 0 6 8 8 】

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

50

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。

【0689】

図19-2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。

【0690】

また、演出制御基板12には、プッシュボタン31Bに内蔵された振動モータ61と、可動体32を動作させるための可動体モータ207とが接続されている。また、ランプ制御基板14には、右打ち操作を促すための右打ちLED069SG031と、第1特別図柄の可変表示中に点灯する第1特図用LED069SG032と、第2特別図柄の可変表示中に点灯する第2特図用LED069SG033と、第1保留記憶数が1~2の場合に点灯する第1保留用LED069SG034Aと、第1保留記憶数が3~4の場合に点灯する第1保留用LED069SG034Bと、第2保留記憶数が1~2の場合に点灯する第2保留用LED069SG035Aと、第2保留記憶数が3~4の場合に点灯する第2保留用LED069SG035Bと、プッシュボタン31Bに内蔵されるボタンLED62と、可動体32に内蔵される可動体LED208と、遊技機用枠3に設けられる枠LED9L1~9L12、9R1~9R12と、が接続されている。

【0691】

図19-3(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19-3(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。

【0692】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図19-3(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。

【0693】

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。

【0694】

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。

【0695】

図19-3(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。

【0696】

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。

【0697】

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。

【0698】

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。

【0699】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図15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19-3(C1)に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図19-3(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。

【0700】

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。

【0701】

（大当たり種別判定テーブル）

図19-3(C1)及び図19-3(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19-3(C1)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞した

10

20

30

40

50

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19-3（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。

【0702】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たりCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0703】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図19-3（D）を用いて説明する。本実施の形態では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当たりA、大当たりB、大当たりCが設けられている。また、これら大当たりA、大当たりB、大当たりCは、大当たり遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当たり遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当たりでもある。

【0704】

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、1.5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。

【0705】

「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。

【0706】

「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。

【0707】

「大当たりC」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たりC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当たりとなる。

【0708】

尚、本実施の形態においては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0709】

また、図19-3（C1）に示すように、大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当たりAに割り

10

20

30

40

50

当てられており、150～299までが大当たりBに割り当てられている。一方で、図19-3(C2)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりBに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている。

【0710】

つまり、本実施の形態では、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

10

【0711】

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。

【0712】

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。

20

【0713】

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。

30

【0714】

(時短回数)

図19-4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19-4に示すように、本例では、大当たりAが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、(1)時短制御が110回行われ、且つ、(2)低確制御が110回行われる時短状態A(本例では、時短回数110回のバトルラッシュ(BATTLE RUSH)に制御される。また、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、(1)時短制御が110回行われ、且つ、(2)確変制御が110回行われる確変状態(本例では、時短回数110回の極バトルラッシュ(極・BATTLE RUSH))に制御される。また、低確状態で大当たり制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、(1)時短制御が1100回行われ、且つ、(2)低確制御が1100回行われる時短状態B(本例では、時短回数1100回の遊・1100バトルラッシュ(遊・1100 BATTLE RUSH))に制御される。ただし、時短状態Bの終了後に、低確状態で大当たり制御されることなく再び900回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Bに制御されることはない。

40

【0715】

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、

50

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(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。

【0716】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当たり遊技状態に制御されることなく n 回(本例では 900 回)の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率 K は、以下のようにして算出できる。

【0717】

$$K = \{ (1 - ML)^n \} \times 100$$

(K = 救済時短到達率、ML = 大当たり確率、n = 可変表示回数)

【0718】

具体的には、例えば、本実施の形態における大当たり確率 ML が約 $1/319$ であれば救済時短到達率 K は 5.9% となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当たり確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当たり確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【0719】

(変動パターン)

図 19-5 ~ 図 19-8 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。

【0720】

図 19-5 は、(A) は通常状態における保留記憶数が 0 ~ 2 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B) は保留記憶数が 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C) 保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【0721】

図 19-5 (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 19-5 (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。

【0722】

一方、図 19-5 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルでは、SP非経由 B に 10 個の判定値が割り当てられており、SPリーチ A に 40 個の判定値が割り当てられ、SPリーチ B に 50 個の判定値が割り当てられている。

【0723】

また、図 19-6 は、(A) は確変状態における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C) 保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【0724】

図 19-6 (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

10

20

30

40

50

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 19-6 (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。

【0725】

一方、図 19-6 (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。

【0726】

また、図 19-7 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。

【0727】

図 19-7 (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 19-7 (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。

【0728】

一方、図 19-7 (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。

【0729】

また、図 19-8 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。

【0730】

図 19-8 (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 19-8 (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。

【0731】

一方、図 19-8 (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。

【0732】

図 19-6 (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。

【0733】

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

10

20

30

40

50

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。

【0734】

また、図 19-6 (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。

【0735】

図 19-7 (A) (B) に示すように、時短状態 A において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 9.15 秒 $\{(7s \times 95) + (50s \times 5)) \div 100 = 9.15\}$ 、保留記憶数が 1~3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5.55 秒 $\{(3s \times 90) + (7s \times 5) + (50s \times 5)) \div 100 = 5.55\}$ である。

【0736】

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。

【0737】

また、図 19-7 (C) に示すように、時短状態 A において保留記憶数が 0~3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 62.8 秒 $\{(22s \times 5) + (55s \times 95)) \div 100 = 62.85\}$ である。

【0738】

図 19-8 (A) (B) に示すように、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 7.54 秒 $\{(7s \times 97) + (25s \times 3)) \div 100 = 7.54\}$ 、保留記憶数が 1~3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.205 秒 $\{(1.5s \times 97) + (25s \times 3)) \div 100 = 2.205\}$ である。

【0739】

ここで、時短状態 B が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2~110 回の可変表示は保留記憶数が 1~3 となると仮定すると、時短状態 B において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.2 秒 $\{(7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985\}$ となる。

【0740】

また、図 19-8 (C) に示すように、時短状態 B において保留記憶数が 0~3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 40 秒であるため、時短状態 B において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 40 秒である。

【0741】

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。

【0742】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は 4.83 秒、時短状態 A は 5.58 秒、時短状態 B は 2.2 秒である。

【0743】

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。

【0744】

また、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は51.1秒、時短状態Aは62.8秒、時短状態Bは40秒である。

【0745】

すなわち、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に少なくなり（確変状態>時短状態A>時短状態B）、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に短くなる（確変状態>時短状態A>時短状態B）。

【0746】

また、決定可能な大当り用変動パターンの種別は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に少なくなり（確変状態>時短状態A>時短状態B）、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に短くなる（確変状態>時短状態A>時短状態B）。このように、時短状態Bは、確変状態や時短状態Aに比べて、変動パターン種別が少ないとともに、1の可変表示期間が短い。つまり、単調で効率が良い可変表示が行われる。

10

【0747】

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。

【0748】

20

また、図19-5～図19-8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19-8に示す変動パターン判定テーブルが第1特別図柄と第2特別図柄とで共通に用いられることで、時短状態Bにおいて第1始動入賞が発生した場合でも、確変状態や時短状態Aに比べて決定可能な変動パターン種別数が少なく、可変表示時間の平均時間が短いため、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【0749】

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。

【0750】

30

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19-6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19-7に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当り種別に応じた変動パターン判定テーブルが用いられるわけではなく、大当り遊技状態においてイレギュラーな状態が発生することがあるため、大当り遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。

40

【0751】

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。

50

【0752】

(リーチを伴わない変動パターン)

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターン(「短縮非リーチA、短縮非リーチB」、「超短縮非リーチ」、「非リーチA、非リーチB」、「SP非経由A、SP非経由B」とは、可変表示が開始された後にリーチが成立せずに可変表示結果が「はずれ」または「大当たり」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される変動パターンである。「短縮非リーチA、短縮非リーチB」、「超短縮非リーチ」、「非リーチA、非リーチB」、「SP非経由A、SP非経由B」をまとめて単に「非リーチ」または「非リーチ変動パターン」ともいう。尚、「SP非経由A、SP非経由B」は、リーチやSPリーチが成立せずに大当たりとなる大当たり用の非リーチ変動パターンである。

10

【0753】

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチA」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は7000msであり、「SP非経由A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は7000+15000msであり、「非リーチB」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は12000msであり、「SP非経由B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は12000+15000msであり、「短縮非リーチA」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は3000msであり、「短縮非リーチB」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は5000msであり、「超短縮非リーチ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は1500msである。このうち「超短縮非リーチ」の変動パターンは、時短状態Bでのみ決定可能な変動パターンであり、時短制御が実行される他の遊技状態(時短状態A、確変状態)に制御されているときに決定される何れの変動パターンよりも可変表示期間が短い。

20

【0754】

(スーパーリーチを伴う変動パターン)

本実施の形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン(「SPリーチA」、「SPリーチB」、「SPリーチC」、「SPリーチD」、「SPリーチE」)では、リーチ状態が成立した後に、SPリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当たりに応選しているか否かを報知するボーリング演出(SPリーチA)や、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当たりに応選しているか否かを報知するバトル演出(SPリーチB~E)が実行され、ボーリング演出やバトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出(敗北演出)が実行される。一方、最終表示結果が「大当たり」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出(勝利演出)が実行されるか、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出(敗北演出)が実行された後に、味方キャラクタが敵キャラクタに復活勝利する演出(復活演出)が実行される。

30

【0755】

尚、「リーチを伴わない変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンである。尚、後述する「リーチ予告」のようなリーチ煽りがあっても、最終的にリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンを含む。また、「スーパーリーチを伴う変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった後、リーチ演出が発展してSPリーチ演出が実行されてから表示結果が表示される変動パターンである。

40

【0756】

また、スーパーリーチ大当たり変動パターン(SPリーチA~E)は、飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートと、可変表示パートの勝利演出及び復活演出の終了後に、大当たり遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートと、が含まれる。

【0757】

50

可変表示パートの可変表示期間は、S PリーチAは4 5 0 0 0 m s、S PリーチBは8 0 0 0 0 m s、S PリーチCは4 0 0 0 0 m s、S PリーチDは2 5 0 0 0 m s、S PリーチEは5 0 0 0 0 m sであり、S P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、S PリーチA～Eで共通の1 5 0 0 0 m s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、1 5 0 0 0 m s）が割り当てられているが、S P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。

【0 7 5 8】

尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパーリーチ変動パターンとされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。

【0 7 5 9】

（演出制御コマンド）

図1 9－9（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1 9－9（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。

【0 7 6 0】

図1 9－9（A）に示す例において、コマンド8 0 0 1 Hは、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム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8 0 0 2 Hは、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム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8 1 X X H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5 L，5 C，5 R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、X X Hは不特定の1 6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。

【0 7 6 1】

コマンド8 C 0 0 H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1 9－9（B）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか（「時短付きはずれ」であるか）の決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当りとなる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0 7 6 2】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図1 9－9（B）に示すように、コマンド8 C 0 0 H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8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

【0763】

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。

【0764】

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図19-9（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20秒となる図柄確定B指定コマンドである。

【0765】

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。

【0766】

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。

【0767】

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。

【0768】

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。

【0769】

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19-9（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。

【0770】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図19-9（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。

【0771】

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19-9（E）に示すように、救済時短となるまでの残

10

20

30

40

50

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。

【0772】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図19-9（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。

【0773】

コマンド96XXHは、救済時短回数2指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（100回単位の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数2指定コマンドでは、例えば、救済時短回数2指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（100回単位の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が100回である場合には、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601Hが送信され、残りの可変表示回数が700回である場合には、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9607Hが送信される。コマンド9F00（H）は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。

【0774】

（遊技制御メイン処理）

図19-10は、本実施の形態における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップS1～S7の処理、ステップS8～S9の処理、およびステップS10～S12の処理は、図12で示したそれらの処理と同様である。

【0775】

本例では、ステップS7において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS0013）。

【0776】

次いで、CPU103は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS0014）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が1～125回である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

【0777】

尚、本例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップS7で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のEXTデータに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

【0778】

また、ステップS3においてRAMクリアが要求されたとき、ステップS4においてバックアップデータがない場合、ステップS5においてバックアップRAMに異常があったときに、ステップS8の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。

【0779】

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、CPU 103 は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ 069SGS0015）。従って、本例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行された後、900 回の可変表示を実行しても大当たりが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態 B に制御されることになる。尚、本例では、ステップ 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（「900」）とが対応しているため、CPU 103 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

【0780】

次いで、CPU 103 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 CPU 120 に送信する制御を行う（ステップ 069SGS0016）。

【0781】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

20

【0782】

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。

【0783】

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 S 3；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 S 4，S 5；No）して RAM クリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

30

【0784】

（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。

【0785】

時短フラグ A は、大当たり A 経由の時短状態 A に制御されているときにセットされている。この時短フラグ A は、大当たり A の大当たり遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態 A が終了するとき（時短状態 A 中に大当たりとなったタイミング、110 回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング）で消去される。

40

【0786】

時短フラグ B は、救済時短経由で制御された時短状態 B に制御されているときにセットされている。この時短フラグ B は、RAM クリアから表示結果が大当たり図柄とならない 900 回の可変表示が実行されたとき、又は、大当たり遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当たり図柄とならない 900 回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態 B が終了するとき（時短状態 B 中に大当たりとなったタイミング、1100 回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

50

【0787】

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19-12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

【0788】

（特別図柄通常処理）

図19-11および図19-12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）。

【0789】

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。

【0790】

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。

【0791】

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。

【0792】

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

10

20

30

40

50

各保存領域の内容をシフトする。

【0793】

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。

【0794】

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

【0795】

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。

【0796】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ069SGS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ069SGS62）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。

【0797】

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。

【0798】

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。

【0799】

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）。

【0800】

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069SGS66～069SGSS69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウン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。

【0801】

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。

【0802】

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。

【0803】

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。

【0804】

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

10

20

30

40

50

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。

【0805】

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。

【0806】

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。

【0807】

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。

【0808】

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。

【0809】

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

10

20

30

40

50

「ー」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ069SGS85）。

【0810】

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）。

【0811】

（特別図柄停止処理）

図19-13および図19-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマの値を1減算し（ステップ069SGS131）、減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGS132）。

10

【0812】

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）。

20

【0813】

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。

【0814】

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。

30

【0815】

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）。

40

【0816】

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）。

【0817】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ069SGS133；No）、CP

50

U103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）。

【0818】

また、CPU103は、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS174）。また、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行うとともに（ステップ069SGS174A）、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS174B）。その後、ステップ069SGS175へ移行する。

【0819】

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。

【0820】

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。

【0821】

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。

【0822】

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。

【0823】

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。

【0824】

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

10

20

30

40

50

了フラグをリセットする（ステップ069SGS142）。

【0825】

次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグA～Bのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ069SGS145）。そして、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を終了する制御を行う（ステップ069SGS150）。また、CPU103は、右打ちLED069SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS151）。また、CPU103は、通常状態指定コマンド（遊技状態指定コマンドの一種）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS152）。そして、ステップ069SGS175に移行する。

10

【0826】

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。

【0827】

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。

【0828】

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）。

20

【0829】

（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19-15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。

【0830】

図19-15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。

30

【0831】

また、図19-15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。

40

【0832】

また、図19-15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

50

終了した場合には通常状態に制御される。

【0833】

また、図19-15に示すように、時短状態B（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Bにおいて、大当たりが発生することなく1100回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（P）（P-1）RAMクリア処理後や、（P-2）確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は（Q）（Q-1）時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生するこ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。

10

【0834】

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。

【0835】

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。

20

【0836】

（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19-16～図19-18に基づいて説明する。図19-16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19-17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19-18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19-16～図19-18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。

30

【0837】

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19-16（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。

40

【0838】

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19-16（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

50

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。

【0839】

また、図19-17(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19-17(A)参照）、可変表示が第2回数（例えば、213回）実行されたとき（図19-17(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19-17(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19-17(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、かなり気が滅入っている可能性が高い。

【0840】

よって、図19-18(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滅入っているので、「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。

【0841】

そこで、図19-18(F1)～(F4)に示すように、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態B）は、通常状態（低確／低ベース状態）よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が特定回数（例えば、1100回など、最大で大当たり確率の約3.8倍の回数）実行されることで、時短状態Bに制御されている期間に大当たりにより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。

【0842】

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たりを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第2特図ゲームでの大当たりとなることで、遊技者にとって有利な大当たり（例えば、大当たりBや大当たりCなど）が付与される可能性が高い有利な状態である。また、後述するような予告演出やSPリーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態Aのように、演出などを楽しみながら次の大当たりを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当たりを引き当てることを優先する遊技状態である。尚、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態B）の詳細については、以下説明する。

【0843】

（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

10

20

30

40

50

トルラッシュ」に制御される。図19-19(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。

【0844】

図19-19(A1)に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態A）に制御されており、時短回数カウンタの値が0～110である場合に、演出モードが「バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第2背景画像069SG320が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG221が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0～110）が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。

10

【0845】

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。

20

【0846】

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。

【0847】

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19-19(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。

30

40

【0848】

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。

【0849】

次いで、図19-19(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

50

ら実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲーム0回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面上部の演出モード表示069SG221、画像表示装置5の画面左下部の時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~100）、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

【0850】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）に制御されている場合に、救済時短回数カウンタの値が300以下である場合には、後述するカウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の文字、及び三角形のオブジェクト、XX=1~300）が表示される。

【0851】

（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19-19（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。

【0852】

図19-19（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。

【0853】

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。

【0854】

次いで、図19-19（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。

【0855】

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る一方で、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後は、画像表示装

10

20

30

40

50

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

【0856】

また、本実施の形態では、図 19-19 (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 0 6 9 S G 0 1 3 にアクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 が表示され、第 2 保留表示領域 0 6 9 S G 0 1 2 に第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B に制御されている期間においては、アクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 や第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が表示されないようにしてもよい。尚、時短状態 A や確変状態においては、アクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 や第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が表示されるようにしてもよいし、表示されないようにしてもよい。

【0857】

また、遊技状態が時短状態 A に制御されているときの 1 1 0 回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、例えば、「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 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、上記したような「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。

【0858】

また、遊技状態が時短状態 B に制御されているときの 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、時短状態 B への移行時に行われるシャッター演出 (図 19-23 (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。

【0859】

また、遊技状態が時短状態 A に制御されているときの 1 0 1 回目の可変表示が開始したときに、時短回数が残る 1 0 回であることを示唆するカウントダウン報知を行う一方で、遊技状態が時短状態 B に制御されているときの 1 0 9 1 回目の可変表示が開始してもカウントダウン報知を行わないようにしてもよく、このようにすることで、時短状態 B (遊タイム) が終了しそうなのに煽りを入れてしまうことを防止できる。

【0860】

(極・バトルラッシュ)

本実施の形態では、大当たり B 又は大当たり C 経由の確変状態に制御される場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御される。図 19-20 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。

【0861】

図 19-20 (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 1 1 ~ 1 1 0 である場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第 4 背景画像 0 6 9 S G 3 4 0 が表示されており、画像表示装置 5 の画面上部に「極・BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 3 が表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左下部に、高確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 (本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 1 1 ~ 1 1 0) が表示されており、画像表示装置 5 の画面右下部に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左上に、第 1 保留記憶数 (例えば、数字の「0」など)、第 2 保留記憶数 (例えば、数字の「4」など) 及び飾り図柄に対応する小図柄 (例えば、矢印「↓↓↓」) を表示するための表示領域 5 S L が設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【0862】

次いで、図19-20(B)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されており、時短回数カウンタの値が0～10である場合に、画像表示装置5の画面左下部に、時短回数カウンタの値が11～110であった場合の時短残表示069SG201よりも拡大した態様の強調時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0～10）が表示されている。尚、強調時短残表示069SG201は、時短残表示069SG201を拡大した態様に限らず、時短残表示069SG201の表示色を変えたり、時短残表示069SG201にエフェクト表示を付加したりしてもよい。また、時短残表示069SG201から強調時短残表示069SG201に切り替わるタイミングで、スピーカから専用の効果音を再生出力させてもよい。

10

【0863】

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。

【0864】

次いで、図19-20(C)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されている場合に、表示結果が「はずれ」となる110回目の可変表示が実行されているときに、画像表示装置5の画面全体にリザルト画像069SG500が表示されている。リザルト画像069SG500には、極・バトルラッシュが終了したことを報知する「極・BATTLE RUSH終了」の文字と、大当たり回数を示す「BONUS×〇回」の文字（〇は大当たり回数）と、付与された遊技球の総数を示す「XXXX pt」の文字（XXXは付与された遊技球の総数）とが含まれている。

20

【0865】

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。

【0866】

次いで、図19-20(D)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されているときの110回の可変表示が終了した後に、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310が表示され、画像表示装置5の画面右下部に低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲーム0回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面上部の演出モード表示069SG223、画像表示装置5の画面左下部の強調時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、X=0～10）、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

30

【0867】

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。

40

【0868】

また、図19-19(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19-19(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19-20(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

50

）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。

【0869】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに、可変表示回数表示 069SG202 にて表示する可変表示回数として、時短状態 A の制御が終了した場合は「110回」、時短状態 B の制御が終了した場合は「1100回」、確変状態の制御が終了した場合は「110回」など、各状態において実行された可変表示回数を表示するようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 の状態（前回大当りの種類、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の何れに制御されていたか）を概ね確認することができ、それによって時短状態 B に制御されるまでの可変表示回数を予測しやすくなるので、遊技意欲の向上につなげることができる。

10

【0870】

また、時短状態 A と時短状態 B とにおいて、共通の楽曲（例えば、楽曲 A）が BGM として固定で再生され、確変状態においては、楽曲 A を含む複数の楽曲（例えば、楽曲 A ～ X など）のうちからいずれかが選択可能とされ、選択された楽曲を再生可能となっていてよい。

【0871】

また、時短状態 A と確変状態とにおいて楽曲 A が流れる場合、該楽曲 A に対応した発光パターン（楽曲の韻に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ 9 や可動体 LED208 などが発光されるようにしてもよい。

20

【0872】

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。

30

【0873】

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。

【0874】

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。

40

【0875】

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、大当りを經由しない時短状態 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。

【0876】

50

(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。

【0877】

本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値に応じて、可変表示回数表示と特別回数表示のいずれが表示されるかが決定される。また、救済時短回数カウンタの値に応じて特別回数表示の表示態様を変化可能である。図19-21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。

【0878】

図19-21（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。

【0879】

図19-21（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。

【0880】

図19-21（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19-21（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。

【0881】

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。

【0882】

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。

10

20

30

40

50

尚、この場合、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示態様よりも視認性が低い態様で表示する（例えば、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 を特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 よりも縮小表示するなど目立たない態様で表示する）ことが好ましい。

【0883】

また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を開始する契機は、時短状態 B に制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り 5 0 回など）となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、S P リーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態 B に制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り 5 0 回など）となったことが残回数示唆演出などの実行により示唆された場合など、不定期なタイミングであってもよい。また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を開始するときには、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示する代わりに、専用の演出モード（例えば、「リーチしたら激熱」など）に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。

【0884】

また、救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 ~ 9 0 0 となった場合、救済時短回数カウンタの値が 3 0 1 ~ 9 0 0 となる前のよりも S P リーチの変動パターンが決定されにくくなる変動パターンテーブルに切り替わるようにしてもよい。このようにすることで、早く救済時短に突入させたい遊技者の意図を汲んだ可変表示にて遊技させることが可能となる。

【0885】

また、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示期間（上記全画面表示期間も含む）においては、後述する各種予告演出の実行を制限（例えば、実行しない、または、目立たない態様で表示するなど）してもよい。また、予告演出の実行時期と特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を強調表示しない態様で表示したり、後述する先読み予告演出の実行時期と特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、先読み予告演出が終了した後の可変表示が開始されたときに特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示したり、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示期間（上記全画面表示期間も含む）における所定の可変表示が大当たりとなる場合には、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を制限（例えば、表示しない、または、目立たない態様で表示するなど）するようにしてもよい。

【0886】

（救済時短到達時の演出例）

前述したように、（i）RAM クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合（RAM クリア後に 1 度も大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 0 . 5 秒となる図柄確定 A 指定コマンドが送信され、（i i）大当たり後、9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達した場合（1 度大当たりし、その後大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 2 0 秒となる図柄確定 B 指定コマンドが送信される。本実施の形態では、前記（i）の場合と前記（i i）の場合とでは図柄確定期間が異なるため、低確／低ベース状態における救済時短到達変動が終了してから低確／高ベース状態（時短状態 B）に制御され救済時短遊技が開始するまでの期間（即ち、図柄確定期間）の演出態様が異なっている。

【0887】

次に、（i）RAM クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合の演出例に関して、図 1 9 - 2 2 ~ 図 1 9 - 2 5 を用いて説明する。本例では、（i）RAM クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチ 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。

【0888】

((i) の場合の演出例)

図 1 9 - 2 2 は、R A M 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 1 9 - 2 3 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。

【 0 8 8 9 】

まず、図 1 9 - 2 3 (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、C P U 1 0 3 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 1 9 - 2 2 に示す T 1 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 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の組合せ (本例では、「1 4 6」) 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。

10

【 0 8 9 0 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示領域 0 6 9 S G 0 1 3 内にアクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 を表示させており、第 1 保留記憶数が 1 であることに基いて、第 1 保留表示領域 0 6 9 S G 0 1 1 に保留表示 0 6 9 S G 0 0 1 を表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が通常状態であることに基いて、飾り図柄の背景画像として第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 を表示させている。

20

【 0 8 9 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示領域 5 S L 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、「1 4 6」) 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。

【 0 8 9 2 】

次いで、図 1 9 - 2 3 (B) に示すように、C P U 1 0 3 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 1 9 - 2 2 に示す T 2 のタイミングで) 、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 6 9 S G 2 5 0 を表示させる。

【 0 8 9 3 】

30

次いで、図 1 9 - 2 3 (C) に示すように、C P U 1 0 3 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 1 9 - 2 2 に示す T 3 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 C P U 1 2 0 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、「2 3 4」) 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 0 6 9 S G 4 0 0 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 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きな右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字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 0 6 9 S G 2 5 0 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 0 6 9 S G 4 0 0 を表示した後、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 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。

40

【 0 8 9 4 】

次いで、図 1 9 - 2 3 (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 1 9 - 2 2 に示す T 4 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 C P U 1 2 0 は、演出モードが「遊・1 1 0 0 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 0 6 9 S G 3 3 0 を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面上部に「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H」の文字からなる演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 2 を表示させ、画像表示装置 5 の画面左

50

下部に時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 1 1 0 0）を表示させ、画像表示装置 5 の画面右下部に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「2 3 4」）を表示させる。また、小図柄表示領域に直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「2 3 4」）を表示させる。

【0 8 9 5】

次に、(i i) 大当り後、9 0 0 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 1 9 - 2 4 (A) 及び図 1 9 - 2 5 を用いて説明する。本例では、(i i) 大当り後、9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチ B または非リーチ B）はずれ」であるときについて説明する。

10

【0 8 9 6】

（(i i) の場合の演出例）

図 1 9 - 2 4 は、(A) は大当り後、9 0 0 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 1 9 - 2 5 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。

【0 8 9 7】

まず、図 1 9 - 2 5 (A) 及び (B) における演出構成は、図 1 9 - 2 3 (A) 及び (B) に示した、R A M 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。

20

【0 8 9 8】

次いで、図 1 9 - 2 5 (C) に示すように、C P U 1 0 3 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 1 9 - 2 4 (A) に示す T 3 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 C P U 1 2 0 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、「2 3 4」）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 0 6 9 S G 2 5 0 の手前側に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きな右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字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 0 6 9 S G 2 5 0 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 0 6 9 S G 4 0 0 を表示した後、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 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。

30

【0 8 9 9】

次いで、図 1 9 - 2 5 (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（2 0 秒）のうち 0 . 5 秒が経過したタイミングで（図 1 9 - 2 4 (A) に示す T 4 のタイミングで）、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 6 9 S G 2 5 0 を消去するとともに、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 を表示したまま右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 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 0 6 9 S G 4 7 3（本例では、「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H 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・1 1 0 0 B A T T L E R U S H 突入」の文字を含む突入画像 0 6 9 S G 4 7 3 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。

40

【0 9 0 0】

また、突入画像 0 6 9 S G 4 7 3 は、時短状態 A 及び確変状態の制御が開始されるとき

50

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。

【0901】

次いで、図 19-25 (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 19-24 (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・1100 BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示 069SG222 を表示させ、画像表示装置 5 の画面左下部に時短残表示 069SG201 (本例では、「残り XX 回」の文字、XX = 1100) を表示させ、画像表示装置 5 の画面右下部に右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、直前に実行された飾り図柄の組合せ (本例では、「234」) を表示させる。また、小図柄表示領域において直前に実行された小図柄の組合せ (本例では、「234」) を表示させる。

【0902】

尚、図 19-24 (A) 及び図 19-25 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 19-25 (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。

【0903】

また、図 19-23 (B) や図 19-25 (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。

【0904】

また、本実施の形態では、図 19-22 ~ 図 19-25 で説明したように、(i) RAM クリア後に救済時短に到達するときと、(ii) 大当たり後、900 回の可変表示で救済時短に到達するときとで、演出態様が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記 (i) のときと前記 (ii) のときとで共通の態様の演出が実行されるようにしてもよい。つまり、前記 (i) のときと前記 (ii) のときとで時短突入演出 B を実行するようにしてもよいし、前記 (i) のときと前記 (ii) のときとで時短突入演出 B を実行しないようにしてもよい。また、前記 (i) のときと前記 (ii) のときとで、態様が異なる時短突入演出 B を実行するようにしてもよい。

【0905】

また、図19-24(A)及び図19-25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19-24(B)及び図19-26、図19-27に基づいて説明する。

【0906】

図19-24(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19-26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。

10

【0907】

まず、図19-26(A)における演出構成は、図19-25(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19-26(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19-24(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。

【0908】

次いで、図19-26(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19-24(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19-26(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。

20

30

【0909】

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19-24(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19-26(D)に示す右打ち報知画像069SG400、069SG401の表示が維持される。

【0910】

その後、図19-26(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19-24(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。

40

【0911】

次いで、図19-26(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19-24(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。

【0912】

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

50

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。

【0913】

次に、図19-27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。

【0914】

先ず、図19-27（A）～（C）における演出構成は、図19-26（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。

【0915】

次いで、図19-27（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19-24（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19-27（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。

【0916】

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19-24（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19-27（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。

【0917】

その後、図19-27（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。

【0918】

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。

【0919】

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

10

20

30

40

50

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。

【0920】

上記の実施の形態では、RAMクリア後に救済時短に到達するときに、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示する例を示している。ここで、演出制御用CPU120が、図柄確定A指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、CPU103から送信された図柄確定A指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定A指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定A指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、（A）客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、（B）時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド（例えば、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンド、第2可変表示開始コマンド）、変動パターン指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。尚、時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示に対応する他のコマンド（例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等）を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。

【0921】

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。

【0922】

また、図19-22～図19-25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。

【0923】

また、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示（救済時短到達変動）が大当たりである場合、以下の（1）～（3）のようにしてもよい。

【0924】

（1）救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当たり用変動パターン「SPリーチB（バトルSP）」が決定されていた場合、当該可変表示開始時にシャッター演出が行われ（例えば、図19-23（B）と同じ）、例えば、SPリーチ演出Bに発展するタイミング（図21-11（A2）のタイミング参照）でシャッター演出が終了し、その後、SPリーチ演出Bが実行され、大当たりが報知されるようにしてもよい。

【0925】

（2）救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当たり用変動パターン「SPリーチB（バトルSP）」が決定されていた場合、特別回数表示が「1」のままシャッター演出も行われずにSPリーチ演出Bが実行されるといった当確演出を実行してもよい。

【0926】

（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。

【0927】

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。

【0928】

（客待ち画面例）

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される客待ちデモ演出が実行される。図19-28（A）は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

【0929】

図19-28（A）に示すように、このデモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合には、デモ画像069SG700には、前述した各種画像（味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等）に加えて、特別回数表示069SG203（本例では、白色態様の特別回数表示）がさらに含まれる。

【0930】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない（本例では、救済時短回数カウンタの値が300以下である）ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

【0931】

（客待ち画面の変形例）

図19-28（A）の例では、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合に、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの値が301以上の場合と、300以下の場合の何れの場合にも、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれないようにしてもよい。

【0932】

例えば、図19-28(B)に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される。このとき、デモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

【0933】

次いで、図19-28(C)に示すように、新たに始動入賞が発生し、第1特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示069SG203が表示される。

10

【0934】

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。

【0935】

尚、電源投入時におけるRAMクリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に所定回数（例えば50回）の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。

20

【0936】

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

【0937】

30

このような構成によれば、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されていない場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が少ない遊技機を選択して遊技を行うことを抑制することができる。また、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されている場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が多い遊技機での遊技を敬遠することを抑制することもできる。

【0938】

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。

40

【0939】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値（例えば50）より少ない特定値（例えば20以下）である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時短回数カウンタの値が特定値（例えば20以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値となっていないときであっても、特別回数表示を表示する

50

ようにしてもよい。

【0940】

（特徴部069SG変形例1）

次に、特徴部069SG変形例1について説明する。図19-29は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。図19-30は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【0941】

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19-29（A1）に示すように、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において図柄の可変表示が停止してから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約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（図19-29（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19-29（A3）参照）。

【0942】

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19-29（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19-29（B2）参照）。

【0943】

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を表示した状態を維持する（図19-29（B3）参照）。

【0944】

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19-29（B4）参照）。

【0945】

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19-24（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19-29（B5）参照）。

【0946】

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19-29（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

10

20

30

40

50

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19-29（C2）参照）。

10

【0947】

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19-29（C3）参照）。

【0948】

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19-29（C4）参照）。

20

【0949】

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19-29（C5）参照）。

30

【0950】

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19-29（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。

【0951】

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。

40

【0952】

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。

【0953】

図19-30（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

50

柄の可変表示が停止したときにおいて、保留記憶数が0の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始される（図19-30（D2）参照）。

【0954】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止して時短状態Bに制御されてから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したに基づき、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19-30（D3）参照）。

【0955】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図19-30（D4）参照）。

【0956】

尚、図19-30（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19-30（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。

【0957】

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19-30（D5）参照）。

【0958】

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。

【0959】

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。

【0960】

（特徴部069SG変形例2）

10

20

30

40

50

次に、特徴部 069SG 変形例 2 について説明する。図 19-31 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 19-32 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 19-33 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 19-34 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。

【0961】

上記実施の形態では、図 19-13 及び図 19-14 に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ 069SG132 の点灯・消灯と、演出制御基板 12 への右打ち LED 点灯通知コマンド・右打ち LED 消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ 069SG132 の点灯・消灯を行う処理や、演出制御基板 12 への右打ち LED 点灯通知コマンド・右打ち LED 消灯通知コマンドの送信を行う処理は、特別図柄停止処理外にて実行してもよい。また、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄通常処理にて実行し、救済時短に到達したときに救済時短決定フラグをオン状態にする形態を例示したが、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄停止処理にて実行して救済時短決定フラグを用いずに右打ちランプ 069SG132 の点灯・消灯と、演出制御基板 12 への右打ち LED 点灯通知コマンド・右打ち LED 消灯通知コマンドの送信を行うようにしてもよい。

【0962】

例えば、特徴部 069SG 変形例 2 としての図 19-31 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。

【0963】

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 19-32 及び図 19-33 に示す特別図柄停止処理を実行する。

【0964】

図 19-32 及び図 19-33 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 19-13 及び図 19-14 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。

【0965】

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）。

【0966】

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（

10

20

30

40

50

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)。

【0967】

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。

【0968】

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)。

【0969】

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。

【0970】

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。

【0971】

また、図19-34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)。

【0972】

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)。

【0973】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0974】

尚、CPU103 は、表示制御処理（ステップ 069SGS16A）において、ステップ 069SGS185 の点灯設定またはステップ 069SGS188 の処理の消灯設定に従って右打ちランプ 069SG132 や時短ランプ 069SG134 の点灯・消灯を実行すればよい。

【0975】

更に、演出制御用 CPU120 は、CPU103 から右打ち LED 点灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置 5 の画面において右打ち報知画像 069SG400、069SG401 と「右打ち」の文字の表示を開始し、CPU103 から右打ち LED 消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置 5 の画面中央部における右打ち報知画像 069SG400、069SG401 と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。

【0976】

（特徴部 069SG 変形例 3）

上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が 1～300 である場合に、画像表示装置 5 の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

【0977】

先ず、図 19-35（A）及び（B）における演出構成は、図 19-21（A）及び（B）に示した可変表示回数表示及び特別回数表示（白色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図 19-35（C）及び（D）における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図 19-21（C）に示した特別回数表示（赤色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0978】

図 19-35（C）に示すように、救済時短回数カウンタの値が 11～30 であるときに、救済時短示唆演出における第 1 段階が実行されると、第 1 示唆画像（本例では、背景画像の上部 1／4 の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像 069SG250 に関連した第 1 示唆画像 069SG800A）が第 1 背景画像 069SG310 に重畳表示される。第 1 示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第 1 示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第 1 示唆画像 069SG800A を含む第 1 背景画像 069SG310 として表示されている。

【0979】

次いで、図 19-35（D）に示すように、救済時短回数カウンタの値が 1～10 であるときに、救済時短示唆演出における第 2 段階が実行されると、第 2 示唆画像（本例では、背景画像の上部 1／2 の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像 069SG250 に関連した第 2 示唆画像 069SG800B）が第 1 背景画像 069SG310 に重畳表示される。第 2 示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第 2 示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第 2 示唆画像 069SG800B を含む第 1 背景画像 069SG310 として表

10

20

30

40

50

示されている。

【0980】

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。

【0981】

尚、本例では、インターフェイス画像を変化させる画像として、救済時短到達時のシャッター画像に関連する示唆画像（第1示唆画像、第2示唆画像）を背景画像に重畳表示させる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短到達時のシャッター画像に関連しない画像を背景画像に重畳表示させてもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値に応じて表示領域や表示色が異なるエフェクト画像を重畳表示させるようにしてもよく、救済時短回数カウンタの値が21以上のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域（例えば、画面の25%）であり表示色が青色であるが、救済時短回数カウンタの値が20以下のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域よりも広い第2領域（例えば、画面の50%）となり表示色が赤色となるようにしてもよい。

【0982】

（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19-36～図19-50に基づいて説明する。図19-36は、各種演出の内容を説明するための図である。図19-37は、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図19-38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19-39は、保留変化予告の演出動作例を示す図である。図19-40は、図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。図19-41は、エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。図19-42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19-43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19-44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19-45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19-46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19-47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19-48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19-49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19-50は、（A）～（C）は遊技状態別の特徴を説明するための図である。

【0983】

図19-36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。

【0984】

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。

【0985】

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。

【0986】

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

10

20

30

40

50

～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。

【0987】

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。

【0988】

(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14におけるステップS101の始動入賞判定処理において、CPU103は、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当り種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶されるとともに、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドが送信される。

【0989】

演出制御用CPU120は、図18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。

【0990】

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。

【0991】

「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。

【0992】

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)。

【0993】

例えば、図19-37(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19-37(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19-37(C)参照)、当該可変表示が終了する(図19-37(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19-37（E）参照）、当該可変表示が終了する（図19-37（F）参照）。

【0994】

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19-38（G）参照）、当該可変表示が終了する（図19-38（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19-38（I）参照）、カウントダウン予告が終了する。

10

【0995】

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19-37（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19-37（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19-38（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。

20

【0996】

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。

【0997】

「保留変化予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示において大当たりになるか否かが報知されるまでに、該ターゲット保留の保留表示の表示色を変化させる演出である。

【0998】

本実施の形態では、保留変化予告の演出パターンは、保留表示の表示色が最終的に「青色」になるパターン、「緑色」になるパターン、「赤色」になるパターン、「金色」になるパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、保留表示の表示色の変化態様（例えば、始動入賞時、保留記憶消化時、ターゲット保留の可変表示期間などいずれのタイミングで変化させるかや、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」）。

30

【0999】

例えば、図19-39（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19-39（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19-39（C）参照）、可変表示が終了する。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始される。

40

【1000】

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

50

アイテムなどに变化するようにしてもよい。

【1001】

「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。

【1002】

本実施の形態では、図柄チャンス目予告の演出パターンは、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」（例えば、「264」など）で停止表示されるパターンと、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」（例えば、「135」など）で停止表示されるパターンとがあり、可変表示結果に基づいて、はずれ図柄を「偶数図柄の組合せ」と「奇数図柄の組合せ」のいずれにするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成する後述する台座表示部069SG052の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【1003】

例えば、図19-40（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、図柄チャンス目予告の実行及び演出パターンが決定された場合、当該可変表示が終了して、次の可変表示から図柄チャンス目予告を開始する。

【1004】

はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」に決定され、台座表示部069SG052が「青色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「246」の偶数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部069SG052が「青色」で表示される（図19-40（B1）（B2）参照）。一方、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」で台座表示部069SG052が「赤色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「375」の奇数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部069SG052が「赤色」で表示される（図19-40（C1）（C2）参照）。

【1005】

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

【1006】

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

【1007】

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

【1008】

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」

10

20

30

40

50

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」）。

【1009】

例えば、図19-41（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、エフェクト表示予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、当該可変表示が終了し（図19-41（B）参照）、次の可変表示が開始された後（図19-41（C）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域に「青色」のエフェクト画像069SG420が表示される（図19-41（D）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときにエフェクト画像069SG420が非表示となり（図19-41（E）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域に「赤色」のエフェクト画像069SG420が表示される（図19-41（F）参照）。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときにエフェクト画像069SG420が非表示となる（図19-41（G）参照）。

【1010】

尚、エフェクト表示予告の演出パターン数は任意であり、5種類以上の演出パターンを有していてもよい。また、期待度に応じてエフェクト画像069SG420の大きさを異ならせるようにしてもよい。また、エフェクト画像069SG420は可変表示の終了時だけでなく、可変表示の開始時やそれ以外の期間に表示されるようにしてもよい。

【1011】

次に、演出制御用CPU120が、ステップS161の先読み予告設定処理において、主基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合に実行する先読み予告演出種別と、を決定する際に用いる先読み予告演出種別決定テーブルA～Dについて説明する。図19-42は、（A）は通常状態にて用いる予告演出種別決定テーブルA、（B）は確変状態にて用いる予告演出種別決定テーブルB、（C）は時短状態Aにて用いる予告演出種別決定テーブルC、（D）は時短状態Bにて用いる予告演出種別決定テーブルDである。尚、以下において、各種演出種別決定用の乱数値として0～99の乱数値が用いられる。

【1012】

図19-42（A）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に20個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に20個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に50個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に10個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に10個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に15個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に15個の判定値が割り当てられている。

【1013】

図19-42（B）に示すように、遊技状態が確変状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に20個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に20個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定

値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に60個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に5個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に5個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に15個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に15個の判定値が割り当てられている。

【1014】

図19-42(C)に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に40個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に10個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に10個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に10個の判定値が割り当てられている。

【1015】

図19-42(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。

【1016】

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。

【1017】

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。

【1018】

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。

【1019】

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。

【1020】

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。

【1021】

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

10

20

30

40

50

縮非リーチなど）が決定されやすいことで、1の可変表示において先読み演出を実行する場合は時間が短くなるため、例えば、「保留変化予告」などの小さな保留表示領域での色の变化を見逃しやすくなる。また、「カウントダウン予告」は複数の可変表示にて実行されるが、1の可変表示においてカウントを表示する期間が短いためカウントの変化に気が付きにくい。これに対し「図柄チャンス目予告」は、複数の可変表示にて実行されるとともに、飾り図柄と台座部の表示色の变化を飾り図柄の停止表示時に好適に見せることができるため、時短状態Bにおいて実行するに適した先読み予告演出であるといえる。

【1022】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合が、確変状態や時短状態Aにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合よりも低ければ、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合に先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態や時短状態Aよりも少なければ、時短状態Bにおいて2種類以上の先読み予告演出が実行可能とされてもよい。

【1023】

次に、演出制御用CPU120が、実行を決定した先読み予告演出の演出パターンを決定する際に用いる演出パターン決定テーブルA～Fについて説明する。図19-43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。

【1024】

図19-43(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。

【1025】

図19-43(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。

【1026】

図19-43(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。

【1027】

図19-43(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。

【1028】

また、図19-43(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。

【1029】

図19-43(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。

【1030】

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）。

【1031】

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。

【1032】

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。

【1033】

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

10

20

30

40

50

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。

【1034】

(予告演出)

次に、予告演出について説明する。図19-36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19-44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。

【1035】

「可動体予告」は、可変表示が開始されたときに、可動体32を上下に振動させることにより大当りに制御されることを示唆する演出である(図19-57(A1)(B1)参照)。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動(小)パターン」と、上下の振動幅が振動(小)よりも大きい「振動(大)パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動(小)パターン」、「振動(大)パターン」のいずれかが決定される。

【1036】

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

【1037】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるまでの期間に所定のキャラクタが出現し、該キャラクタのセリフが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから表示されたセリフの音声が出力されることによりリーチ態様となるか否かを煽る演出である(図19-57(A2)(B2)参照)。リーチ予告の演出パターンは、キャラクタのセリフが「リーチ?」の「セリフAパターン」と、キャラクタのセリフが「リーチかも!!」の「セリフBパターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「セリフAパターン」、「セリフBパターン」のいずれかが決定される。セリフ内容は任意であり、上記以外のセリフとしてもよい。

【1038】

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。

【1039】

「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である(図19-57(A3~A5)、(B3~B5)参照)。

【1040】

具体的には、左飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、可変表示されている右飾り図柄表示エリア5Rにおける停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される(図19-57(A4)、(B4)参照)。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され(図19-57(A5)、(B5)参照)、リーチ態様となる場合は、

10

20

30

40

50

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。

【1041】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当たり表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「333」など）のうちの飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【1042】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターンが非リーチまたは SP リーチの場合、後述するステップ 069 S G S 278 のリーチ予告実行決定処理において、可変表示結果が大当たり表示結果となるか否かにかかわらず、リーチ予告を実行するか否かを抽選により決定し、決定内容に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）をセットする。また、変動パターンが非リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様にはならず、変動パターンが SP リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様となり、SP リーチ演出が実行される。

【1043】

「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 5 R において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 19-57（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 31 B 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 31 B 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 31 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、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。

【1044】

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 31 B 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 31 B を連打操作させる「連打パターン」と、プッシュボタン 31 B 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。

【1045】

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。

【1046】

（決め演出）

次に、決め演出について説明する。図 19-36 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 19-58（C4~C8）、図 19-59（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。

【1047】

「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 31 B 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 31 B 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 31 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、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 19-58（C4）、図 19-59（A8~A10）、（B7）参照）。

【1048】

尚、演出パターンは、ボタンLED62が白色発光し、ボタン画像が白色表示になる「白色パターン」と、ボタンLED62が赤色発光し、ボタン画像が赤色表示になる「赤色パターン」とがあり、後述する「可動体動作パターン決定処理」において、「パターンA-1」、「パターンA-2」、「パターンB-1」、「パターンB-2」が決定された場合は、「白色パターン」が決定され、「パターンB-3」が決定された場合は、「赤色パターン」が決定される。尚、「可動体動作パターン決定処理」によらず、可変表示結果に応じて「白色パターン」、「赤色パターン」のいずれかが決定されるようにしてもよい。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよいし、1種類のみが設定されていてもよい。

10

【1049】

「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19-58（C6）、図19-59（D1）参照）。

【1050】

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。

20

【1051】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【1052】

（事後演出）

次に、事後演出について説明する。図19-36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19-60（D4～D10）参照）である。

30

【1053】

可変表示パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示が開始されてから可変表示結果が報知されるまでの期間であり、事後演出パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示パートの終了後から可変表示が終了するまでの期間とされている。つまり、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間は、可変表示パート期間と事後演出パート期間とを含む。尚、事後演出は、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示において飾り図柄が停止表示された後の図柄確定期間に行うようにしてもよい。

40

【1054】

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

50

、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像とが表示され、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒し、予定出球数カウンタ表示に所定の数字（例えば、1 0 0 0 または 1 5 0 0 など）が表示され、大当たり中の予定出球数が報知される。そして、事後演出の終了後、大当たり遊技状態が開始される。

【1 0 5 5】

（突入演出）

次に、突入演出について説明する。図 1 9 - 3 6 に示すように、突入演出は、「確変突入演出」及び「時短突入演出 A」の開始前に実行される「突入導入演出」と、大当たり遊技状態の終了後に確変状態の制御が開始されるときに実行される「確変突入演出」と、大当たり遊技状態の終了後に時短状態 A の制御が開始されるときに実行される「時短突入演出 A」と、低確状態において大当たり遊技状態に制御されることなく 9 0 0 回の可変表示が実行されたことにより時短状態 B の制御が開始されるときに実行される「時短突入演出 B」と、がある。また、「時短突入演出 B」が実行される救済時短到達変動（救済時短回数カウンタの値が 0 となる場合の可変表示）を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出 B」の実行前に「シャッター演出」（図 1 9 - 2 3 （B）（C）、図 1 9 - 2 5 （B）（C）参照）が実行される。

【1 0 5 6】

具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出 A」は、大当たり遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出 B」は、時短状態 B の制御の開始条件が成立する 9 0 0 回目の可変表示（救済時短到達変動）が終了した後の図柄確定期間（例えば、2 0 秒など）に実行される。

【1 0 5 7】

「時短突入演出 A」は、突入導入演出（図 1 9 - 6 3 （A）～（C）参照）が実行された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字が表示されることにより、時短状態 A の制御が開始されることを報知する演出である（図 1 9 - 6 3 （D）参照）。

【1 0 5 8】

「確変突入演出」は、突入導入演出（図 1 9 - 6 3 （A）～（C）参照）が表示された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である（図 1 9 - 6 3 （D）、図 1 9 - 6 4 （A 1 ～ A 4）参照）。

【1 0 5 9】

「時短突入演出 B」は、突入導入演出（図 1 9 - 6 3 （A）～（C）参照）は表示されることなく、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「遊・1 1 0 0」の文字が表示されることにより、時短状態 B の制御が開始されることを報知する演出である（図 1 9 - 6 3 （D）、図 1 9 - 6 4 （B 1 ～ B 4）参照）。

【1 0 6 0】

また、確変突入演出・時短突入演出 B については、「極」や「遊・1 1 0 0」の文字を表示した後に「BATTLE RUSH 突入！！」の文字を表示するようにしてもよい。

【1 0 6 1】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御基板 1 2 の動作を説明する。図 1 9 - 4 4 は、図 1 5 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 1）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 1；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 6 9 S G S 2 7 2）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトする

10

20

30

40

50

ことはできないので消去される。

【1062】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

10

【1063】

また、ステップ069SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない（オフ状態である）場合は（ステップ069SGS271；No）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS273；No）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS273；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ069SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

【1064】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

30

【1065】

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14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。

【1066】

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14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。

40

【1067】

尚、本特徴部069SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として、「7」以外の偶数図柄の複数の組合せ（例えば「222」、「44

50

4」、「666」、「888」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たり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図柄が揃わない飾り図柄を決定する。

【1068】

また、図18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。

【1069】

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。

【1070】

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。

【1071】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンであるか否かを判定する(ステップ069SGS277)。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンである場合は(ステップ069SGS277; Yes)、ステップ069SGS283に進む。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンでない場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパリーチ変動パターンである場合は(ステップ069SGS277; No)、リーチ予告実行決定処理を実行する(ステップ069SGS278)。

【1072】

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19-46(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。

【1073】

リーチ予告実行決定テーブルにおいては、図19-46(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19-46(A)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1074】

具体的には、遊技状態が「通常状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、

10

20

30

40

50

遊技状態が「確変状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態A」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して40個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態B」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して20個の判定値が割り当てられている。

【1075】

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）。

【1076】

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。

【1077】

図19-44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）。

【1078】

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19-46（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。

【1079】

ボタン予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図19-46（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19-46（B）～（E）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1080】

具体的には、図19-46（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。

【1081】

また、図19-46（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

10

20

30

40

50

については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して15個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して15個の判定値が割り当てられている。

【1082】

また、図19-46(D)に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【1083】

また、図19-46(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。

【1084】

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）。

【1085】

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。

【1086】

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。

【1087】

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。

【1088】

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。

【1089】

図19-44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19-47（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。

【1090】

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19-47（A）～（D）に示すように、「非実行」、「セリフA（リーチ?）」、「セリフB（リーチかも!!）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図19-47（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

10

【1091】

具体的には、図19-47（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

20

【1092】

また、図19-47（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

30

【1093】

また、図19-47（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。

【1094】

また、図19-47（D）に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

40

【1095】

このように、キャラクタ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

50

【1096】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときに可変表示結果が「はずれ」の場合は、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、いずれの変動パターンの可変表示においてキャラクタ予告は実行されることはない。

【1097】

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。

【1098】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、キャラクタ予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はキャラクタ予告を実行しないようにしてもよい。

【1099】

図19-44に戻り、ステップ069SGS280においてキャラクタ予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ069SGS281A）。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない場合、つまり、非リーチの変動パターンである場合は（ステップ069SGS281A；No）、ステップ069SGS282に進む。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS281A；Yes）、可動体動作パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS281B）。

【1100】

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19-48（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。

【1101】

可動体動作パターン決定テーブルA～Dにおいては、図19-48（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19-48（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1102】

具体的には、図19-48（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。

【1103】

また、図19-48(B)に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「パターンA-1」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【1104】

また、図19-48(C)に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「パターンA-1」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【1105】

また、図19-48(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。

【1106】

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。

【1107】

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。

【1108】

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）。

【1109】

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。

【1110】

図19-44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19-49(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。

【１１１１】

可動体予告パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１９－４９（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１９－４９（Ａ）～（Ｄ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【１１１２】

具体的には、図１９－４９（Ａ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【１１１３】

また、図１９－４９（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。

【１１１４】

また、図１９－４９（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。

【１１１５】

また、図１９－４９（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。

【１１１６】

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）。

【１１１７】

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。

【１１１８】

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

10

20

30

40

50

を実行可能としてもよい。

【1119】

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。

【1120】

尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクタ予告パターン決定処理、可動体予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応する予告が開始される。

【1121】

図19-44に戻り、ステップ069SGS277において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ069SGS281Bの可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ069SGS282の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ069SGS283において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ069SGS284）。

【1122】

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、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【1123】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部（押しボタン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。

【1124】

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。

【1125】

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

10

20

30

40

50

ブ 0 6 9 S G S 2 8 8)、処理を終了する。

【1126】

(可変表示中演出処理)

次に、図19-45は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する(ステップ069SGS301, ステップ069SGS302, ステップ069SGS303)。また、演出制御用CPU120は、各種の演出開始待ちタイマがセットされている(予告演出等を行うことに決定されている)か、または予告演出実行中フラグがオン状態である(予告演出の実行中である)場合には(ステップ069SGS304; Y)、各種の演出処理を実行する(ステップ069SGS305)。演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ069SGS305の演出処理を実施することなく、ステップ069SGS306に進む。

10

【1127】

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)。

20

【1128】

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)。

30

【1129】

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。

40

【1130】

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

50

ップ069SGS315)。右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ069SGS315; Yes)、右打ちLED069SG031の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像069SG400、069SG401などを表示して右打ち報知を開始した後(ステップ069SGS316)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新し(ステップ069SGS319)、当該処理を終了する。

【1131】

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

【1132】

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。

【1133】

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。

【1134】

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。

【1135】

(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19-50に基づいて説明する。図19-50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。

【1136】

まず、図19-50(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。

【1137】

<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19-8(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

10

20

30

40

50

」と「SPリーチD」の「2個」であり、「確変状態」では、図19-6(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19-7(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。

【1138】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、2個)は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターン数(例えば、3個)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン数(例えば、4個)よりも少ない。

10

【1139】

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。

【1140】

<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19-8(A)(B)に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約7.54秒 $\{(7s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 7.54$ 、保留記憶数が1~3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.205秒 $\{(1.5s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 2.205$ である。ここで、時短状態Bが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2~1100回の可変表示は保留記憶数が1~3となると仮定すると、時短状態Bにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.2秒 $\{(7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985\}$ となる。

20

【1141】

「確変状態」では、図19-6(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。

30

【1142】

「時短状態A」では、図19-7(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。

40

【1143】

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、

50

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。

【1144】

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。

【1145】

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。

【1146】

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。

【1147】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【1148】

<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 19-8 (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 19-6 (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 19-7 (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。

【1149】

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。

【1150】

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。

【1151】

<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 19-8 (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。

【1152】

「確変状態」では、図 19-6 (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 { ((22 s ×

10

20

30

40

50

5) + (55 s × 80) + (40 s × 15)) ÷ 100 = 51.1} であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの変表示時間の平均時間は約51.1秒となる。

【1153】

「時短状態A」では、図19-7(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの変表示時間の平均時間は約62.8秒 { ((22 s × 5) + (55 s × 95)) ÷ 100 = 62.85 } となる。

【1154】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの変表示時間の平均時間（例えば、約40秒）は、「時短状態A」において決定する大当り変動パターンの変表示時間の平均時間（例えば、約62.8秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの変表示時間の平均時間（例えば、約51.1秒）よりも少ない。

【1155】

項目(A3)(A4)によれば、所定回数の変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当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。

【1156】

尚、大当り変動パターンの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。

【1157】

<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19-8(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19-6(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19-7(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。

【1158】

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。

【1159】

項目(A5)によれば、所定回数の変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当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。

【1160】

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。

【1161】

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。

【1162】

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

10

【1163】

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。

【1164】

次に、図19-50（B）に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「B1」～「B10」の内容について比較する。

20

【1165】

<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19-49（D）に示すように、「可動体予告」の実行割合は0%（非実行）、図19-47（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19-49（B）に示すように、「可動体予告」の実行割合は40%、図19-47（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19-49（C）に示すように、「可動体予告」の実行割合は30%、図19-47（C）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は20%である。

30

【1166】

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。

【1167】

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。

40

【1168】

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

50

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。

【1169】

しかし、時短状態Bの制御が開始される場合、遊技者は、これまでの長い遊技期間において様々なはずれ予告が実行されてきた可能性が高いため、時短状態Bにおいてもさらに「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されてしまうと煩わしさを与えてしまうため、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を非実行としている。

【1170】

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。

【1171】

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。

【1172】

また、時短状態Bでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当たり変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Bにおいては「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【1173】

また、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい。このようにすることで、時短状態Bにおいては「リーチ予告」や「ボタン予告」が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【1174】

また、可変表示結果にもとづいて、第1示唆演出（例えば、セリフAや振動（小））と、該第1示唆演出が実行された場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い第2示唆演出（例えば、セリフBや振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であることで、時短状態Bにおいては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【1175】

<項目B2>

可変表示結果がはずれの場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数について、「時短状態B」では、図19-42（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19-42（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19-42（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。

【1176】

つまり、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0個）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4個）よりも少ない。

【1177】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数が0個である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、1種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【1178】

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。

【1179】

<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19-42(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19-42(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19-42(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。

【1180】

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。

【1181】

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。

【1182】

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。

【1183】

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

10

20

30

40

50

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。

【1184】

また、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 CPU 120 が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態 B において第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0 %、図 19-43（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 19-43（C）参照）よりも低いことで、時短状態 B では第 1 先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態 B を提供することができる。

10

【1185】

また、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 CPU 120 が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態 B において第 2 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90 %、図 19-43（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 19-43（C）参照）よりも高いことで、時短状態 B では第 2 先読み予告演出が実行されやすいので、好適な時短状態 B を提供することができる。

20

【1186】

また、時短状態 A 及び確変状態において演出制御用 CPU 120 が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態 B のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

30

【1187】

また、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用 CPU 120 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態 B のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【1188】

また、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A 及び確変状態双方において演出制御用 CPU 120 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態 B のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

40

【1189】

<項目 B 4>

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 19-46（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 19-46（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 1

50

9-46 (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。

【1190】

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。

【1191】

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

【1192】

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。

【1193】

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。

【1194】

<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19-46 (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。

【1195】

「確変状態」では、図19-46 (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。

【1196】

「時短状態A」では、図19-46 (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。

【1197】

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。

【1198】

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

10

20

30

40

50

パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当たりで40%、はずれで17.5%）よりも低い。

【1199】

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、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。

【1200】

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

【1201】

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

【1202】

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、興味を向上させることができる。

【1203】

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。

【1204】

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

【1205】

<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19-49（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19-49（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

10

20

30

40

50

」では、図19-49(C)に示すように、大当りの場合は90%、はずれの場合は30%である。

【1206】

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、大当り0%、はずれ0%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り90%、はずれ30%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当り90%、はずれ40%）よりも低い。

【1207】

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。

【1208】

また、本実施の形態では、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が0%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、)は、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、「時短状態B」において「可動体予告」を実行可能としてもよい。

【1209】

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。

【1210】

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。

【1211】

<項目B7>

可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「キャラクタ予告」の1の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態B」では、図19-47(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19-47(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19-47(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。

【1212】

つまり、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り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

10

20

30

40

50

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。

【1213】

また、可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「リーチ予告」の1の可変表示あたりの実行割合について、図19-46（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。

【1214】

つまり、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、20%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、40%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50%）よりも低い。

【1215】

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

【1216】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態A」や「可動体予告」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合を0%、つまり、実行しないようにしてもよい。また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態A」や「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【1217】

<項目B8>

演出制御用CPU120が1の可変表示において実行可能な「可動体予告」と「可動体演出」との可動体動作パターンとして、「可動体予告」と「可動体演出」とを実行する「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」と、「可動体予告」を実行せず、「可動体演出」のみを実行する「パターンA-1（第2演出実行パターン）」と、があるものにおいて、可変表示結果が大当たりである場合における「パターンA-1」の実行割合について、「時短状態B」では、図19-48（D）に示すように90%であり、「確変状態」では、図19-48（B）に示すように20%であり、「時短状態A」では、図19-48（C）に示すように10%である。

【1218】

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。

【1219】

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

【1220】

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

10

20

30

40

50

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。

【1221】

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

10

【1222】

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。

【1223】

<項目B9>

演出制御用CPU120が、SPリーチ演出にて大当たり遊技状態に制御されることを報知した大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図19-60に示すように「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」とで共通である。

20

【1224】

項目（B9）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当たり遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態Aと確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1225】

また、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である（図19-59（D1）参照）ことで、開発コストを低減させることができる。

30

【1226】

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。

【1227】

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。

40

【1228】

<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069S

50

G 4 7 0を表示し、時短状態Bの制御が開始されるときに、時短突入演出Bにおいて突入画像0 6 9 S G 4 7 0を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときに表示されない特殊表示としての遊タイム用画像0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B（例えば、「遊・1 1 0 0」の文字など）が表示される（図1 9－6 3（D）、図1 9－6 4（A 4）（B 4）参照）。

【1 2 2 9】

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

【1 2 3 0】

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

【1 2 3 1】

次に、図1 9－5 0（C）に示すように、「時短状態B」と、「確変状態」及び「時短状態A」との違いについて説明する。

【1 2 3 2】

＜項目C 1＞

図1 9－5 0（A）に示す各項目A 1～A 5にて説明したように、CPU 1 0 3が決定可能なはずれ変動パターンや大当り変動パターンの数は、時短状態Bの場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態Bの場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態Bの場合が最も高い。よって、時短制御が行われる「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」各々における1の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態Bが最も高速であり、確変状態が中速、時短状態Aが低速である。

【1 2 3 3】

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

【1 2 3 4】

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

【1 2 3 5】

つまり、確変状態や時短状態Aなどの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当りを期待して待つことができる遊技状態であるのに対し、時短状態Bの場合は、大当りがなく遊技者にとって不利な状態で長期間にわたる遊技を経て制御され、かつ、時短制御の可変表示回数が確変状態や時短状態Aよりも多い時短状態であることを考慮して、上記のように変動効率を高めることにより無駄な打球数を少なくして投資を抑えつつ、演出を楽しむことよりも、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引き当てることを優先することの特徴とすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【1 2 3 6】

＜項目C 2＞

また、図1 9－5 0（B）に示す各項目B 1～B 1 0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

10

20

30

40

50

となっている。

【1237】

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。

【1238】

<項目C3>

このように、時短状態Bは、同じように時短制御が行われる他の確変状態や時短状態Aに比べて、変動効率が高く、かつ、予告演出により煽られる機会が少なくなることで、追加投資や遊技意欲の低下を抑えつつ、好適に可変表示を消化して大当たりを待つことを特徴とする遊技状態である。

【1239】

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。

【1240】

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。

【1241】

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。

【1242】

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。

【1243】

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。

【1244】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当たり変動パターン（例えば、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当たり可変表示パターン（例えば、SPリーチD）と、は共通であるよ

10

20

30

40

50

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。

【1245】

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。

【1246】

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。

【1247】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1 個）は、時短状態 A において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、2 個）よりも少なく、時短状態 A において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、2 個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ないことで、時短状態 B では決定可能な大当り変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能な大当り変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【1248】

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。

【1249】

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。

【1250】

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。

【1251】

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。

【1252】

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

10

20

30

40

50

状態（低確／低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り 100 回や 50 回など）以下になったときに、演出制御用 CPU 120 が実行可能な各種演出の実行割合を、通常状態において演出制御用 CPU 120 が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、1 の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低い、時短状態 B における実行割合よりも低くなるようにしてもよい（1 の演出の実行割合；通常状態（残り回数 101 回以上）＞通常状態（残り回数 100 回以下）＞時短状態 B）。

【1253】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り 100 回や 50 回など）以下になったときに、上記項目 A1～A5、B1～B10 の内容が、時短状態 B に対応する内容に変化するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B に制御されるまでの煩わしさを抑制することができる。

【1254】

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。

【1255】

（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 19-51～図 19-55 に基づいて説明する。図 19-51 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 19-52 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 19-53 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 19-54 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 19-55 は、SP リーチ E、SP リーチ D の演出動作例である。

【1256】

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

【1257】

飾り図柄の飾り図柄表示エリア 5L、5R、5R における変動パターン（例えば、非リーチ系のはずれ変動パターンなど）の可変表示態様は、通常状態、確変状態・時短状態 A である場合と、時短状態 B である場合と、で異なっている。以下、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系のはずれ変動パターン（短縮非リーチ A、非リーチ A を含む）に基づく飾り図柄の可変表示態様について、図 19-51（A）のタイミングチャートに基づいて、図 19-52 及び図 19-53 を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態 A における非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図 19-52 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。

【1258】

図 19-51（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 a 1 では、各飾り図柄表示エリア 5L、5R、5R の飾り

10

20

30

40

50

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19-52（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 $t a 2$ で「中速」になり、さらに所定時間が経過したタイミング $t a 3$ 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 $t a 1$ 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。

【1259】

次いで、可変表示の終了が近づくと、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリア5Cの順に、飾り図柄の可変表示速度が「中速」→「低速」になる。そして、左飾り図柄表示エリア5Lに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t a 4$ で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される（図19-52（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19-52（C）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示される（図19-52（D）参照）。

【1260】

次に、右飾り図柄表示エリア5Rに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t a 5$ で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される（図19-52（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19-52（F）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示される（図19-52（G）参照）。

【1261】

次に、中飾り図柄表示エリア5Cに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t a 6$ で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される（図19-53（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19-53（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5Cに仮停止表示される（図19-53（J）参照）。尚、特に詳細な図示はしないが、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、仮停止表示されてから図柄確定指定コマンドの受信に基づいて停止表示されるまで仮停止表示態様（例えば、揺動態様など）で表示される。

【1262】

そして、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が仮停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19-53（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5L、5C、5Rに仮停止表示されていた3つの飾り図柄が同時に停止表示される。

【1263】

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、0.5ms）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。

【1264】

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19-51（B）のタイミングチャートに基づいて、図19-54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19-54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。

【1265】

図19-51(B)に示すように、時短状態Bにおける超短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミングtb1では、各飾り図柄表示エリア5L、5R、5Rの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に(一斉に)開始される(図19-54(A)参照)。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「中速」で開始されてから所定時間が経過したタイミングtb2で最高速度である「高速」になった後、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミングtb1から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

【1266】

次いで、可変表示の終了が近づくと、飾り図柄表示エリア5L、5R、5C各々の飾り図柄の可変表示速度が同時に(一斉に)「中速」になり、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにて飾り図柄が同時に(一斉に)仮停止表示されたタイミングtb3で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される(図19-54(B)参照)。尚、飾り図柄の可変表示速度は「高速」から「中速」を経ずに「低速」になってもよい。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示(停止表示アクション)は行われず、各飾り図柄が仮停止表示されたタイミングtb3から所定時間が経過したタイミングtb4(図柄確定指定コマンドを受信したタイミング)で、左、中、右の小図柄が同時に(一斉に)停止表示される(図19-54(C)参照)。このように、3個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングtb4で、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されていた3つの飾り図柄が同時に停止表示される。

【1267】

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

【1268】

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。

【1269】

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

【1270】

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

【1271】

このように、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおける飾り図柄の可変表示の開始

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

【1272】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

10

【1273】

尚、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C のうち 1 の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

20

【1274】

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。

【1275】

また、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

30

【1276】

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。

【1277】

また、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態 A の場合と時短状態 B とで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

40

【1278】

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い $\{t_1 (t_{a6} \sim t_{a7}) > t_2 (t_{b3} \sim t_{b4})\}$ 。よって、時短状態 B においてスムーズな可変表示を実現することができる。

【1279】

50

また、確変状態、時短状態 A において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t_{a7} \sim t_{a8}$ ）と、時短状態 B において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t_{b4} \sim t_{b5}$ ）と、は共通である。よって、飾り図柄が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【1280】

尚、各飾り図柄の特定動作表示は、所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る動作表示である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作態様は上記のものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、特定動作表示では、台座表示部 069SG052 のみ特定動作表示が行われ、数字表示部 069SG051 の特定動作表示は行われなため、識別情報の視認性を担保しつつ特定動作表示により演出効果を高めることができるが、台座表示部 069SG052 とともに数字表示部 069SG051 も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

10

【1281】

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。

20

【1282】

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。

【1283】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速めるのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様（例えば、黒っぽい態様）に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

30

【1284】

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 19-55 に基づいて説明する。

【1285】

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 19-55（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 19-55（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 19-55（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 19-55（D）参照）、可変表示態様がリーチ態様となる（図 19-55（E）参照）。

40

【1286】

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 19-55（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 19-55（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図 19-55（H）参照）。

【1287】

50

一方、S PリーチDの大当り変動パターンの変表示では、可変表示が開始され（図19-55（I）参照）、リーチ態様が表示されることなく、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図19-55（F）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから（図19-55（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図19-55（H）参照）。

【1288】

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

【1289】

尚、本実施の形態では、図19-55（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19-55（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。

【1290】

（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19-56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19-57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。

【1291】

図19-56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19-56（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19-56（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19-56（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19-56（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19-56（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19-56（B4）参照）。

【1292】

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。

【1293】

次に、図19-57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19-57（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19-57（A2）参照）。

【1294】

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19-57（A3）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄が減速表示される「リーチ予告」と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG441と、例えば「長押し！」などの操作促進表示069SG442とが表示されてプッシュボタン31Bの操作を促進する「ボタン予告」が実行されることがある（図19-57（A4）参照）。その後、右飾り図柄表示エリア5Rに左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され（図19-57（A5）参照）、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図19-57（A6）参照）。

【1295】

また、時短状態Aにて決定可能な「非リーチA」（図19-57（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19-57（A1）～（A6）参照）と流れは同様であるため、説明は省略する。

【1296】

一方、時短状態Bにて決定可能な「非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図C1参照）、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する（図19-57（C2）参照）。

【1297】

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）。

【1298】

（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19-58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19-59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19-60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。

【1299】

以下、図19-58及び図19-59に基づいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Aにて決定可能な「SPリーチE」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図19-58（A1）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像069SG100Cと、例えば「リーチかも！！」の文字などからなるセリフ表示069SG431とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図19-58（A2）参照）。

【1300】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる（図19-58（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。

【1301】

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

10

20

30

40

50

イトル画像 069SG440 が表示される（図 19-58（A4）参照）。また、このとき、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置 5 の表示画面の右上部に設けられた表示領域 5SR に縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像 069SG100C と敵キャラクタのキャラクタ画像 069SG100X とが対決する「バトル演出」が開始される（図 19-58（A5）参照）。
【1302】

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 19-59（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 19-59（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 19-59（A9）参照）。
【1303】

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。
【1304】

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 19-59（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 19-59（A11）参照）。
【1305】

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 19-59（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 19-59（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 19-59（D3）参照）。
【1306】

大当りが報知された場合、図 19-60 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 19-60（D4）参照）。
【1307】

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 19-60（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

10

20

30

40

50

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19-60（D6）参照）。

【1308】

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19-60（D7）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図19-60（D8）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示069SG460が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6R大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「750」など）が停止表示される（図19-60（D9）参照）。

【1309】

大当りAまたは大当りB（6R大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御され、大当りC（10R大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1500」など）に更新表示された後（図19-60（D10）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【1310】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体32も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタが倒されずに味方キャラクタがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される（図19-59（D4）参照）。

【1311】

図19-58に戻って、確変状態にて決定可能な「SPリーチC」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図19-58（B1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図19-58（B2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図19-58、50（A3～A7）と同様の演出が行われた後（図19-58、50（B3～B6）参照）、図19-59（A8～A9）の演出が行われることなく、図19-59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図19-59（B7～B8）参照）。そして、図19-59（D1～D3）及び図19-60（D4～D10）の演出が行われる。

【1312】

図19-58に戻って、時短状態Bにて決定可能な「SPリーチD」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図19-58（C1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図19-58（C2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図19-58（A4）演出が行われることなく、図19-58（A5）と同様の演出が行われた後（図19-58（C3）参照）、図19-59（A8～A9）の演出が行われることなく、図19-59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図19-59（C4～C5）参照）。そして、前述した図19-59（D1～D3）及び図19-60（D4～D10）の演出が行われる。

【1313】

（スーパーリーチ大当り変動パターンの制御動作例）

次に、SPリーチE、C、Dの大当り変動パターンの制御動作例について、図19-61に基づいて比較する。図19-61は、SPリーチE、C、Dにおける制御動作例を示

10

20

30

40

50

すタイミングチャートである。

【1314】

図19-61(A)～(C)に示すように、SPリーチE、C、Dは、飾り図柄の変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パートと、から構成される。可変表示パートでは、可変表示が開始されると、前述した「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」、「ボタン予告」等が実行され、リーチ態様となった後、SPリーチ演出としての「バトル演出」や「ショートバトル演出」が実行される。そして、タイミングt a 1において「決め演出」において操作促進演出としての「当否ボタン演出」が開始された後、タイミングt a 2において「可動体演出」が開始される。その後、「バトル演出」や「ショートバトル演出」の結果が報知された後、タイミングt a 3において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示され、大当り特定動作表示（大当り図柄停止アクション。図19-55(G)参照）が行われた後、タイミングt a 4において大当り確定図柄の組合せが仮停止表示されて大当りとなったことが報知される。その後、タイミングt a 5～t a 6の期間において事後演出が実行される。

10

【1315】

可変表示パートの可変表示時間（t a 0～t a 5）は、時短状態Aにおいて決定可能なSPリーチEでは50秒、確変状態において決定可能なSPリーチCでは40秒、時短状態Bにおいて決定可能なSPリーチDでは25秒である。一方、事後演出パートの時間（t a 5～t a 6）は、SPリーチE、C、D各々において15秒で共通である。

20

【1316】

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。

【1317】

また、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（t a 3～t a 4）と、時短状態Bの大当り特定動作表示の表示時間（t a 3～t a 4）とは共通であることで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、大当り特定動作表示の表示時間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

30

【1318】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間（t a 1～t a 2）は、SPリーチC、Dとで共通とされ、SPリーチEのみが異なっている。

【1319】

また、表示制御部123は、VRAM領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置5に表示するための画像データ（表示データ）として生成し、表示画像作成領域の画像データ（表示データ）をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体32やプッシュボタン31Bなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドDXXX、SXXXなど（「X」は任意の数字））や、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドBXXXなど（「X」は任意の数字））を生成して、演出制御用CPU120に送信する。

40

【1320】

演出制御用CPU120は、上記拡張コマンドDXXX、SXXXを受信したことに基

50

3 1 Bを振動させる振動モータ6 1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3 2の可動体モータ2 0 7やプッシュボタン3 1 Bを振動させる振動モータ6 1を動作させる動作制御を開始する。

【1 3 2 1】

また、演出制御用C P U 1 2 0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 2 0 8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
0 1 8 S Gにおける図2 1－6（B）に示す発光パターン参照）にて、可動体L E D 2 0
8を点灯／消灯させる制御を開始する。

10

【1 3 2 2】

また、これら可動体3 2やプッシュボタン3 1 Bを動作させるための制御データや、可
動体L E D 2 0 8を点灯させるための制御データは、R O M 1 2 1に記憶されている。

【1 3 2 3】

ここで、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体3 2や
プッシュボタン3 1 Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D 1 0 0、S 2 0 0などの
拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体
演出」で可動体3 2やプッシュボタン3 1 Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D
1 0 0、S 2 0 0などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、
開発コストを低減させることができる。

20

【1 3 2 4】

尚、本実施の形態では、可動体3 2やプッシュボタン3 1 Bなど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））と、可動体L E D 2 0 8や枠L E D 9 L 1～9 L 1 2、9 R 1～
9 R 1 2などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば
、拡張コマンドB X X Xなど（「X」は任意の数字））とは別個に生成される形態を例示
したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「可動体演出」などにおいて
、可動体L E D 2 0 8や枠L E D 9 L 1～9 L 1 2、9 R 1～9 R 1 2などを点灯／消灯
させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンドB 0 0 0に基づいて、可動体L E D
2 0 8や枠L E D 9 L 1～9 L 1 2、9 R 1～9 R 1 2の点灯／消灯制御と、可動体3 2
やプッシュボタン3 1 Bなどの可動体用制御と、が実行されるようにしてもよい。つまり
、共通な制御情報（拡張コマンド）を用いて点灯制御と動作制御とが実行されるようにし
てもよい。

30

【1 3 2 5】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体3 2の
動作に連動して振動モータ6 1により実行される振動態様と、時短状態Bにおいて大当り
の場合に「可動体演出」にて可動体3 2の動作に連動して振動モータ6 1により実行され
る振動態様と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【1 3 2 6】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体3 2の
動作に連動して発光させる可動体L E D 2 0 8や枠L E D 9 L 1～9 L 1 2、9 R 1～9
R 1 2の制御に用いる制御データ（例えば、B 0 0 0などの拡張コマンドに対応する制御
データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体3 2の動作に
連動して発光させる可動体L E D 2 0 8の制御に用いる制御データ（例えば、B 0 0 0な
どの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減さ
せることができる。

40

【1 3 2 7】

また、拡張コマンドB 0 0 0を可動体動作制御とL E D点灯制御とに共通の拡張コマン
ドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとL E D点灯制御用の拡張コマンドと
を分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用い

50

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。

【1328】

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19-59（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19-59（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。

【1329】

（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19-62に基づいて説明する。図19-62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。

【1330】

図19-62に示すように、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（tb0～ta4）は、非リーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（tb0～tb4）よりも長い。

【1331】

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

【1332】

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

【1333】

（突入演出）

次に、突入演出の演出動作例について、図19-63及び図19-64に基づいて説明する。図19-63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19-64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。

【1334】

図19-63（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。

【1335】

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。

【1336】

また、「確変突入演出」の場合は、図19-63(D)の突入画像069SG470が表示された後、図19-64(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19-64(A2~A3)参照)。

【1337】

そして、突入画像069SG470と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が0%で表示される確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472が表示される「確変突入演出」が行われることで、確変状態の制御が開始されることが報知される(図19-64(A4)参照)。

10

【1338】

また、「時短突入演出B」の場合は、図19-63(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19-63(D)の突入画像069SG470が表示された後、図19-64(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19-64(B2~B3)参照)。

20

【1339】

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19-64(B4)参照)。

【1340】

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。

30

【1341】

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。

40

【1342】

〔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19-65~図19-69に基づいて説明する。図19-65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19-66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19-67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19-68は、SPリーチDの演出動作例である。図19-69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

50

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。

【1343】

図19-65は、(A)は時短状態B(救済時短状態)における保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1~3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1~3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【1344】

図19-65(A)に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに100個の判定値が割り当てられている。また、図19-65(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。

【1345】

一方、図19-65(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。

【1346】

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。

【1347】

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。

【1348】

次に、図19-66は、図19-44に示された可変表示開始設定処理を示すフローチャートの一部である。本実施の形態では、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理におけるステップS069SGS271~ステップS069SGS276の処理を実行した後、ステップS069SGS277において変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンではないと判定した場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスパーリーチ変動パターンである場合は(ステップ069SGS277; No)、ステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ069SGS277A~ステップ069SGS277Dの処理を実行する。

【1349】

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)。

【1350】

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19-67に示す可変表示演出パターン決定テーブルを用

10

20

30

40

50

いて可変表示演出パターンを決定する。

【1351】

可変表示演出パターン決定テーブルにおいては、図19-67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19-67に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1352】

具体的には、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合については、「即当り演出」に対して10個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合については、「即当り演出」に対して70個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して30個の判定値が割り当てられている。

【1353】

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。

【1354】

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。

【1355】

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19-58～図19-59参照）、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。

【1356】

「即当り演出」は、図19-65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19-68（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19-68（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19-68（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19-68（A4）参照）。その後、事後演出パートにおいて、図19-60（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19-68（C1～C7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【1357】

「全回転演出」は、図19-65に示すように、SPリーチD大当り変動パターンにお

10

20

30

40

50

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19-68（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19-68（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た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19-68（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たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図19-68（B4）参照）。その後、事後演出パート（図柄確定期間）において、図19-60（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19-68（C1～C7）参照）、大当たり遊技状態に制御される。

10

【1358】

このように、時短状態Bでは、SPリーチD大当た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た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。

【1359】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態1で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン31Bを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態Bにおいて遊技者は煩わしい操作の促進や操作を行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。

20

【1360】

（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19-69に基づいて説明する。図19-69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19-69に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「D1」～「D4」の内容について比較する。

30

【1361】

<項目D1>

まず、CPU103がリーチ態様を経由しないSPリーチD大当た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19-65（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19-6（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19-7（C）に示すように、保留記憶数が0～3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A（非リーチ）」の決定割合は「5%」である。

40

【1362】

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。

【1363】

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大当たり変動パターン（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「S

50

「P 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。

【1364】

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。

【1365】

尚、本実施の形態では、時短状態 B においてリーチ態様を経由しない「SPリーチ D 大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合は、時短状態 A や確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B において可変表示結果が大当りである場合は、リーチ態様を経由しない「SPリーチ D 変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が 100 % の割合で決定されるようにしてもよい。

【1366】

<項目 D2>

演出制御用 CPU 120 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。

【1367】

そして、演出制御用 CPU 120 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。

【1368】

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 19-65（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 19-6（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 19-7（C）に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合で「0 %」である。

【1369】

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。

【1370】

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。

【1371】

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

10

20

30

40

50

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。

【1372】

<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19-65（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19-6（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19-7（A）に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」である。

10

【1373】

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19-65（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19-6（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19-7（A）に示すように、保留記憶数が0の場合で「100%」である。

【1374】

20

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。

【1375】

項目（D3）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が0である場合でも、短縮系の変動パターンよりも可変表示期間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など）が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

30

【1376】

<項目D4>

本実施の形態では、大当り種別として、6Rのラウンド遊技が実行される「大当りA」及び「大当りB」と、「大当りA」及び「大当りB」よりも遊技者にとっての有利度が高い（例えば、ラウンド数、つまり、獲得可能な予定出球数が多い）「大当りC」と、のいずれかを決定可能である（図19-3（D）参照）。

40

【1377】

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

【1378】

また、SPリーチD大当り変動パターンにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態B」では、図19-67に示すように「90%」であり、「確変状態」では、図19-6（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19-7（C）に示すように「0%」（「全回転演出」は非実行）である。

50

【1379】

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

【1380】

項目（D4）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当りAや大当りBよりもラウンド数が多く遊技者にとっての有利度が高い大当りCに制御することが決定された場合は、通常状態、確変状態、時短状態Aにおいては実行されない（または実行割合が低い）特別な可変表示である「全回転演出」が実行されやすくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1381】

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

【1382】

（特徴部069SGの変形および応用に関する説明）

前記特徴部069SGでは、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態、小当り遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。

【1383】

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

【1384】

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。

【1385】

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（

10

20

30

40

50

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。

【1386】

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。

【1387】

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。

【1388】

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。

【1389】

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。

【1390】

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。

【1391】

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。

【1392】

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。

【１３９３】

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。

【１３９４】

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。

【１３９５】

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。

【１３９６】

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。

【１３９７】

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。

【１３９８】

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。

【１３９９】

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。

【１４００】

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

10

20

30

40

50

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、6 Rや10 R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。

【1401】

また、前記特徴部069SGでは、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出A、時短突入演出B、シャッター演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の突入演出を実行可能としてもよい。また、各突入演出の演出態様は上記に限らず、種々に変更可能である。

【1402】

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。

【1403】

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。

【1404】

また、前記特徴部069SGでは、第1有利状態と該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態との一例として、大当り遊技状態における遊技ラウンド数が異なる大当りA、B（第1有利状態）と大当りC（第2有利状態）とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第2有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当り遊技状態における遊技者の有利度が高い大当りだけでなく、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が遊技者に有利となる大当り（例えば、大当り遊技状態後の時短制御が長い大当りや、大当り終了後に小当り遊技状態の実行頻度が高くなる「小当りラッシュ」などに制御される大当りなど）等であってもよい。

【1405】

（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20-1～図20-22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。

【1406】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、図19-1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

10

20

30

40

50

表示装置 5 の右方) に設けられているゲート 4 1 を通過可能となっており、該ゲート 4 1 を通過したことに基づいて普通図柄の可変表示が実行される。そして、普通図柄の可変表示結果が当り (普図当り) となったことにもとづいて第 2 経路上に設けられている第 2 始動入賞口が閉状態から開状態に変化し、該第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部 0 9 9 S G 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。

【1 4 0 7】

図 2 0 - 1 (A) は、本特徴部 0 9 9 S G における主基板 1 1 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 2 0 - 1 (A) に示すように、本特徴部 0 9 9 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 初期値判定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1 4 0 8】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 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 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【1 4 0 9】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「6 5 5 3 5」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当り A」、「大当り B」、「大当り C」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「2 9 9」の範囲の値をとる。

【1 4 1 0】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「9 9」の範囲の値をとる。

【1 4 1 1】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「1 3」の範囲の値をとる。

【1 4 1 2】

M R 4 初期値判定用の乱数値 M R 5 は、乱数値 M R 4 の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、「3」~「2 3」の範囲の値をとる。

【1 4 1 3】

図 2 0 - 1 (B) は、R O M 1 0 1 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 0 9 9 S G では、特図表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【1 4 1 4】

特図表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【1415】

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。

【1416】

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、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。

【1417】

図20-1（C1）及び図20-1（C2）は、ROM101に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。図20-1（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20-1（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。

【1418】

ここで、本特徴部099SGにおける大当たり種別について、図20-1（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。

【1419】

本特徴部099SGでは、可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、1.5秒）とがある。大当たり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。

【1420】

「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。

【1421】

「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。

【1422】

「大当たりC」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たりC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当たりとなる。

【1423】

尚、本実施の形態においては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【1424】

また、図20-3(B1)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当たりAに割り当てられており、150～299までが大当たりBに割り当てられている。一方で、図20-3(B2)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりBに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている。

【1425】

つまり、本特徴部099SGでは、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【1426】

本特徴部099SGでは、大当たりAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当たりAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当たりBおよび大当たりCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当たりBおよび大当たりCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【1427】

尚、本特徴部099SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【1428】

図20-2(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20-2(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。

【1429】

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。

【1430】

図20-2（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20-2（B）に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3～13のうち、3～12が当りに割り当てられているとともに、13がはずれに割り当てられている。つまり、本特徴部099SGにおいて、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合の普図当りの割合は、遊技状態が通常状態である場合の普図当りの割合よりも高く設定されている。

【1431】

また、図20-2（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20-2（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。

【1432】

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。

【1433】

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19-1参照）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。

【1434】

尚、図20-12（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20-2（C）、図20-2（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。

【1435】

また、図20-12（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変表示時間は3秒と短いとともに、普図当た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20-2（C）、図20-2（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）。

10

【1436】

図20-3は、本特徴部099SGの特別図柄の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20-3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。

20

【1437】

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。

30

40

50

【1438】

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20-4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20-4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。

【1439】

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。

【1440】

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。

【1441】

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。

【1442】

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

10

20

30

40

50

留番号と対応付けて記憶させればよい。

【1443】

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14参照）において第2特図保留記憶が存在する場合は、第2特図保留記憶部099SG151Bから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第2特図保留記憶部099SG151Bの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

10

【1444】

また、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bに保留記憶が記憶されていない場合は、第1特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第1特図保留記憶が存在する場合は、第1特図保留記憶部099SG151Aから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第1特図保留記憶部099SG151Aの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第1特図保留記憶部099SG151Aの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

20

【1445】

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14参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

30

【1446】

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。

【1447】

普図保留記憶部099SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部099SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【1448】

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。

【1449】

50

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。

【1450】

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ト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ト値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 099SG154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

10

【1451】

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。

20

【1452】

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。

【1453】

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 20-5～図 20-11 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。

30

【1454】

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 20-5 (A) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを、非リーチ B はずれ、スーパーリーチ A はずれ、スーパーリーチ B はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル A においては、変動パターン判定用の乱数値 MR3 が取り得る数値のうち、97 個の数値が非リーチ B はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、1 個の数値がスーパーリーチ B はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0～2 個である場合は、変動パターンが 97% の割合で非リーチ B はずれの変動パターンに決定され、2% の割合でスーパーリーチ A はずれの変動パターンに決定され、1% の割合でスーパーリーチ B はずれの変動パターンに決定される。

40

【1455】

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 20-5 (B) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを、短縮非リーチ B はずれ、スーパーリーチ A はずれ、スーパーリーチ B はずれの変動パターンとから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル B においては、変動パターン判定用の乱数値 MR3 の取り得る数値のうち、97 個の数

50

値が短縮非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチBはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが97%の割合で短縮非リーチBはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチAはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチBはずれの変動パターンに決定される。

【1456】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数にかかわらず（保留記憶数が0～3個のいずれかである場合においても共通で）、大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由B大当たり、スーパーリーチA大当たり、スーパーリーチB大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルAにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、10個の数値がスーパーリーチ非経由B大当たりの変動パターンに割り当てられており、40個の数値がスーパーリーチA大当たりの変動パターンに割り当てられており、50個の数値がスーパーリーチB大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが10%の割合でスーパーリーチ非経由B大当たりの変動パターンに決定され、40%の割合でスーパーリーチA大当たりの変動パターンに決定され、50%の割合でスーパーリーチB大当たりの変動パターンに決定される。

【1457】

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20-6(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。

【1458】

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20-6(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。

【1459】

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20-6(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルEを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルEにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

10

【1460】

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20-6(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルFを用いて変動パターンを短縮非リーチA、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルFにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

20

【1461】

以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

30

【1462】

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20-7に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチC大当たり、スーパーリーチD大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルBにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、80個の数値がスーパーリーチC大当たりの変動パターンに割り当てられており、15個の数値がスーパーリーチD大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、80%の割合でスーパーリーチC大当たりの変動パターンに決定され、15%の割合でスーパーリーチD大当たりの変動パターンに決定される。

40

【1463】

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20-8(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

50

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。

【1464】

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20-8(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。

【1465】

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20-8(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。

【1466】

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20-8(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。

【1467】

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

10

20

30

40

50

特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

【1468】

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20-9に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチE大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、95個の数値がスーパーリーチE大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、95%の割合でスーパーリーチE大当たりの変動パターンに決定される。

10

【1469】

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20-10(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルKを用いて変動パターンを非リーチBはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが97%の割合で非リーチBはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

20

【1470】

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20-10(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルLを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルLにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが97%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

30

【1471】

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20-10(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルMを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルMにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、99個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが99%の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

40

【1472】

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20-10(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

50

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。

【1473】

以上のように、時短状態Bにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Bでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【1474】

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20-11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。

【1475】

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20-13～図20-23に基づいて説明する。

【1476】

まず、図20-13（A）及び図20-23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。

【1477】

また、図20-13（B）及び図20-23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。

【1478】

また、図20-13(C)及び図20-23に示すように、遊技状態が確変状態である場合における1変動の平均変動時間を期間値 γ とすると、該期間値 γ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される。ここで、 I は確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、 J は確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、 K は確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k は確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、 L は確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合である。

【1479】

以上、図20-13(A)～図20-13(C)より、各代数 $A \sim L$ 及び $a \sim l$ に本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 α 、時短状態Bにおける期間値 β 、確変状態における期間値 γ を算出すると、期間値 α は期間値 β よりも大きい値であり、且つ、期間値 γ は期間値 β よりも大きい値となる($\alpha > \beta$ 、 $\gamma > \beta$)。

【1480】

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20-14(A)及び図20-23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。

【1481】

また、図20-14(B)及び図20-23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

10

20

30

40

50

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。

【1482】

また、図20-14(C)及び図20-23に示すように、遊技状態が確変状態である場合における1変動の平均変動時間を期間値 γ' とすると、該期間値 γ' は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、 I は確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i' は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、 J は確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j' は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、 K は確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k' は確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、 H は確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l' は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合である。

【1483】

以上、図20-14(A)～図20-14(C)及び図20-23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($\alpha' > \beta'$ 、 $\gamma' > \beta'$)。

【1484】

次に、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動表示を実行する場合に注目する。まず、図20-15(A)及び図20-23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。

【1485】

また、図20-15(B)及び図20-23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。

【1486】

また、図20-15(C)及び図20-23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。

【1487】

以上、図20-15(A)～図20-15(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 ($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。

【1488】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。まず、図 20-16 (A) 及び図 20-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 δ' とすると、とすると、該期間値 δ' は $D \times 1100$ の値により算出される。ここで、D は前述したように時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

10

【1489】

また、図 20-16 (B) 及び図 20-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ε' とすると、とすると、該期間値 ε' は $H \times 1100$ の値により算出される。ここで、H は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

20

【1490】

また、図 20-16 (C) 及び図 20-23 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。

【1491】

以上、図 20-16 (A) ~ 図 20-16 (C) より、各代数 D、H、L に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 δ' 、時短状態 B における期間値 ε' 、確変状態における期間値 ζ' を算出すると、期間値 δ' は期間値 ε' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ' は期間値 ε' よりも大きい値となる ($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

30

【1492】

また、図 20-17 (A) 及び図 20-23 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。

【1493】

また、図 20-17 (B) 及び図 20-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間変動表示の実行時に常に第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合の 110 回の変動表示の平均変動時間を期間値 θ とすると、該期間値 θ は $G \times 110$ の値により算出される。

40

【1494】

また、図 20-17 (C) 及び図 20-23 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。

【1495】

以上、図 20-17 (A) ~ 図 20-17 (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

50

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 ($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。

【1496】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。まず、図 20-18 (A) 及び図 20-23 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

【1497】

また、図 20-18 (B) 及び図 20-23 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。

【1498】

また、図 20-18 (C) 及び図 20-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ι' とすると、該期間値 ι' は $K \times 1100$ の値により算出される。

20

【1499】

以上、図 20-18 (A) ~ 図 20-18 (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 ($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【1500】

また、図 20-19 (A) 及び図 20-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 κ とすると、該期間値 κ は $B \times 110$ の値により算出される。

30

【1501】

また、図 20-19 (B) 及び図 20-23 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。

【1502】

また、図 20-19 (C) 及び図 20-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $J \times 110$ の値により算出される。

40

【1503】

以上、図 20-19 (A) ~ 図 20-19 (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 ($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

【1504】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。まず、図 20-20 (A) 及び図 20-23 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

50

態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 κ' とすると、該期間値 κ' は $B \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【1505】

また、図 20-20 (B) 及び図 20-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 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 λ' とすると、該期間値 λ' は $F \times 1 1 0 0$ の値により算出される。

【1506】

また、図 20-20 (C) 及び図 20-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 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。

10

【1507】

以上、図 20-20 (A) ~ 図 20-20 (C) より、各代数 B、F、J に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 κ' 、時短状態 B における期間値 λ' 、確変状態における期間値 μ' を算出すると、期間値 κ' は期間値 λ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 λ' よりも大きい値となる ($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【1508】

また、図 20-21 (A) 及び図 20-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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。

20

【1509】

また、図 20-21 (B) 及び図 20-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 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。

【1510】

また、図 20-21 (C) 及び図 20-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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。

30

【1511】

以上、図 20-21 (A) ~ 図 20-21 (C) より、各代数 A、E、I に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 ν 、時短状態 B における期間値 ξ 、確変状態における期間値 π を算出すると、期間値 ν は期間値 ξ よりも大きい値であり、且つ、期間値 π は期間値 ξ よりも大きい値となる ($\nu > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

【1512】

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 20-22 (A) 及び図 20-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 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。

40

【1513】

また、図 20-22 (B) 及び図 20-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 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

50

ξ' とすると、該期間値 ξ' は $E \times 1100$ の値により算出される。

【1514】

また、図20-22(C)及び図20-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 π' とすると、該期間値 π' は $I \times 1100$ の値により算出される。

【1515】

以上、図20-22(A)～図20-22(C)より、各代数A、E、Iに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 v' 、時短状態Bにおける期間値 ξ' 、確変状態における期間値 π' を算出すると、期間値 v' は期間値 ξ よりも大きい値であり、且つ、期間値 π' は期間値 ξ' よりも大きい値となる ($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1516】

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20-24(A)及び図20-24(B)に示す。尚、図20-24(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。

【1517】

図20-24(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。

【1518】

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20-24(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。

【1519】

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。

【1520】

ここで、図20-24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。

【1521】

まず、図20-25(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20-5(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20-5(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。

【1522】

尚、図20-24(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20-25(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。

【1523】

このため、図20-25(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。

【1524】

また、図20-26(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20-8(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20-8(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20-8(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20-6(D)参照)、 $3000(\text{ms}) \times 95/100 + 50000(\text{ms}) \times 5/100 = 5350(\text{ms})$ と算出される。

【1525】

尚、図20-24(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20-26(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。

【1526】

このため、図20-26(C)に示すように、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間(α 及び α')は、 $9150(\text{ms}) \times 0.9090909 + 5750(\text{ms}) \times 0.9090909 / 100 + 5550(\text{ms}) \times 2.7272727 / 100 + 5350(\text{ms}) \times 95.4545455 / 100 = 5393.636(\text{ms})$ と算出される。

【1527】

また、図20-27(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20-10(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20-10(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20-10(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20-10(D)参照)、 $1500(\text{ms}) \times 100 / 100 = 1500(\text{ms})$ と算出される。

【1528】

尚、図20-24(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20-27(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。

【1529】

このため、図20-27(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。

【1530】

また、図20-28(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20-6(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20-6(B)参照)、300

$0 \text{ (ms)} \times 80 / 100 + 7000 \text{ (ms)} \times 15 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000 \text{ (ms)} \times 3 / 100 = 5000 \text{ (ms)}$ 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20-6(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20-6(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。

10

【1531】

尚、図20-24(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20-28(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。

20

【1532】

このため、図20-28(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。

【1533】

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20-29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 $\gamma' > \beta'$)。

30

【1534】

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。

【1535】

図20-30(A)及び図20-35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。

40

【1536】

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

50

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 $\omega > \psi$ ）。

【1537】

更に、図20-31（A）及び図20-36に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 χ' とすると、該期間値 χ' は、 α （または α' ） $\times 1100 = 5393.633$ （ms） $\times 1100 = 5932996.3$ （ms）と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ψ' とすると、該期間値 ψ' は、 β （または β' ） $\times 1100 = 1607.773$ （ms） $\times 1100 = 1768550.3$ （ms）と算出される。また、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ω' とすると、該期間値 ω' は、 γ （または γ' ） $\times 1100 = 4445.455$ （ms） $\times 1100 = 4890000.5$ （ms）と算出される。

【1538】

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 $\omega' > \psi'$ ）。

【1539】

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20-31（A）に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 δ は $D \times 110 = 5350$ （ms） $\times 110 = 588500$ （ms）と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ε は $H \times 110 = 1500$ （ms） $\times 110 = 165000$ （ms）と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ζ は $L \times 110 = 4400$ （ms） $\times 110 = 484000$ （ms）と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図20-15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（ $\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$ ）。

【1540】

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20-31（B）に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 δ' は $D \times 1100 = 5350$ （ms） $\times 1100 = 5885000$ （ms）と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ε' は $H \times 1100 = 1500$ （ms） $\times 1100 = 1650000$ （ms）と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ζ' は $L \times 1100 = 4400$ （ms） $\times 1100 = 4840000$ （ms）と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図20-16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（ $\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$ ）。

【1541】

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20-32(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20-17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($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。

10

【1542】

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20-32(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20-18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($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

20

【1543】

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20-33(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20-19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($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

30

【1544】

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20-33(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20-20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

40

50

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

【1545】

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20-34(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 v は $B \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110 = 1006500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ξ は $E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110 = 616000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 π は $I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110 = 902000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SEにおいては、図20-21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 ($v > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

【1546】

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20-34(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 v' は $B \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100 = 10065000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ξ' は $E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100 = 6160000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 π' は $I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100 = 9020000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SEにおいては、図20-22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 ($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1547】

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20-30(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20-30(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 ($\chi' > \psi'$ 、 $\omega' > \psi'$)。

【1548】

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20-34(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20-34(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 ($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1549】

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20-33(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20-33(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($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【1550】

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20-32(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20-32(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($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

10

【1551】

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20-31(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20-31(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($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

20

【1552】

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20-26(B)、図20-27(B)、図20-28(B)に示す割合で各保留記憶数での変動表示を110回または1100回行う場合)においても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く(1変動当りに要する平均変動表示時間が短く)設定されている。

30

【1553】

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。

【1554】

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。

40

【1555】

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

50

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。

【1556】

特に特徴部 099SG では、遊技状態が時短状態 B に制御された時点で遊技者は多大な時間と投資を要しているため、該時短状態 B では、はずれの可変表示を極力短い変動時間にて実行することによって大当たり遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

【1557】

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 19-36（及び該図 19-36 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 19-36 にて説明した各種演出の実行割合と同じである）。よって、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続け、投資も嵩んで気が滅入っていたとしても、時短状態 B に制御された場合、保留記憶数が 0 ～ 3 のいずれの状態でも固定して、または保留記憶数が 0 ～ 3 のいずれの状態でも変動を消化したとしても、無駄な煽りが少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【1558】

また、本特徴部 099SG では、図 20-15、図 20-17、図 20-19、図 20-21 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。

【1559】

更に、本特徴部 099SG では、図 20-16、図 20-18、図 20-20、図 20-22 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。

【1560】

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 1 1 0 0 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。

【1 5 6 1】

また、図 2 0 - 3 0 (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 1 1 0 を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 α に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 χ よりも小さく、且つ期間値 ψ は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 γ に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 ω よりも小さ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 0 9 9 S G 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。

【1 5 6 2】

また、図 2 0 - 3 0 (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 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 α に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 χ' よりも小さく、且つ期間値 ψ' は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 γ に 1 1 0 0 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 0 9 9 S G 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。

【1 5 6 3】

また、図 2 0 - 2 1 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 1 1 0 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 1 1 0 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 1 1 0 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。

【1 5 6 4】

また、図 2 0 - 2 2 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 1 1 0 0 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。

【1565】

また、図20-19に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 λ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 κ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 λ は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

【1566】

また、図20-20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。

【1567】

また、図20-17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。

【1568】

また、図20-18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。

【1569】

また、図20-15に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ε は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ε は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ζ よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

10

【1570】

また、図20-16に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ε' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ε' は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ζ' よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

20

【1571】

また、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、特別図柄の変動表示に加えて普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り（普図当り）となることによって閉状態から開放状態に変化した第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機1では、第1始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第1特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第2始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第2特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bを有している。これら第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとでは、最大保留記憶数がどちらも4個に設定されており、該最大保留記憶数の上限値は遊技状態に応じて変化することはない。

30

【1572】

更に、図20-2（B）、図20-2（D）に示すように、普通図柄の変動表示において普図当りが発生する確率は遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで共通であるとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで共通の3秒間に設定されており、遊技状態が時短状態Aや時短状態Bである場合は、発射装置により右遊技領域の第2経路に向けて打ち出された遊技球がゲート41や第2始動入賞口に入賞（進入）可能となっている。このため、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1では、遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで遊技性の多くを共通化することができるので、時短状態Aと時短状態Bとで遊技性が大きく異なることにより遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

40

【1573】

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

50

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。

【1574】

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20-13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た的確な期間値を得ることができる。

【1575】

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。

【1576】

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。

【1577】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を γ とすると、該期間値 γ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値に

より算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、iは確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、jは確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、kは確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Lは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、lは確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 γ を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 γ を得ることができる。

10

【1578】

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20-14に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が1100回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【1579】

20

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

30

【1580】

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

40

50

β' を得ることができる。

【1581】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を γ' とすると、該期間値 γ' は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、 I は確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i' は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、 J は確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j' は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、 K は確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k' は確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、 L は確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l' は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 γ' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 γ' を得ることができる。

10

【1582】

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20-26（B）、図20-27（B）、図20-28（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

【1583】

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。

30

40

【1584】

（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21-1～図21-23に基づいて説明する。図21-1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21-2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、099S

50

G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。

【1585】

図21-1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。

【1586】

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。

【1587】

図21-1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。

【1588】

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。

【1589】

図21-2（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 大当りの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ β 大当りの変動パターン)とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に97個の判定値が割り当てられ、PB1-2に600個の判定値が割り当てられ、PB1-3に300個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が低ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β の順に決定割合が高くなっている。

【1590】

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1(非リーチはずれの変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチ α はずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチ β はずれの変動パターン)とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1に600個の判定値が割り当てられ、PA2-1に300個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【1591】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2(非リーチはずれの短縮変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチ α はずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチ β はずれの変動パターン)とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2に700個の判定値が割り当てられ、PA2-1に200個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【1592】

図21-2(B)は、遊技状態が、時短状態(高ベース状態)である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態(高ベース状態)において可変表示結果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当りの変動パターン)とPB1-4(スーパーリーチ γ 大当りの変動パターン)とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に197個の判定値が割り当てられ、PB1-4に800個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が高ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチ γ の順に決定割合が高くなっている。

【1593】

一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4(非リーチはずれの変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-4(スーパーリーチ γ はずれの変動パターン)とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-4に97個の判定値が割り当てられている。

【1594】

(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21-3～図21-5に基づいて説明する。図21-3は、スーパーリーチ α 、 β 、 γ の大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図21-4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21-5は、(A)は各種演出の内容を説明するための図、(B)はキャラクタ種別を説明するための図である。

10

20

30

40

50

【1595】

演出制御用CPU120は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出（以下、「Nリーチ演出」と略称する）を実行する。その後、スーパーリーチ演出（以下、「SPリーチ演出」と略称する）に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。

【1596】

一方、図21-3及び図21-4に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミング t_{a0} から所定期間が経過するまでの期間（ $t_{a0} \sim t_{a1}$ ）では飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおいて飾り図柄の可変表示が行われる（図21-9（N1）参照）。尚、この期間（ $t_{a0} \sim t_{a1}$ ）における遊技効果ランプ9や可動体LED208発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種SPリーチ演出に応じた発光パターンを組み合わせることで、多様な発光パターンによって演出効果を高めることができる。

【1597】

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。

【1598】

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。

【1599】

図21-3及び図21-4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21-3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。

【1600】

また、図21-4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。

【1601】

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21-5（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

10

20

30

40

50

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。

【１６０２】

また、図２１－５（Ｂ）に示すように、「ＳＰリーチ演出Ａ」以外の「ＳＰリーチ演出Ｂ～Ｅ」においては、味方キャラクタＡ－１、味方キャラクタＡ－１とは異なる味方キャラクタＡ－２と、敵キャラクタＸ－１、敵キャラクタＸ－１とは異なる敵キャラクタＸ－２とが登場可能とされている。尚、味方キャラクタや敵キャラクタの種別数は上記に限られるものではなく、上記以外の味方キャラクタや敵キャラクタが登場可能としてもよい。また、同一キャラクタであっても、表示態様に応じて期待度が異なるようにしてもよい。

10

【１６０３】

「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。

【１６０４】

「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。

20

【１６０５】

「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。

【１６０６】

「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。

30

【１６０７】

「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。

40

【１６０８】

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）。

【１６０９】

「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

50

イミング t a 3 など) から所定期間 (例えば、t a 3 ~ t a 5) にわたり実行される演出である。具体的には、プッシュボタン 3 1 B の操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する「当否ボタン演出」と、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで実行される「可動体演出」と、を含む。

【1 6 1 0】

「可動体演出」は、可変表示結果が大当りである場合においてのみ実行され、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下する演出である。可変表示結果がはずれである場合には、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングでは実行されない。

【1 6 1 1】

また、可動体演出の実行 (可動体 3 2 の落下) に応じて、画像表示装置 5 の表示画面には、可動体 3 2 の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体 L E D 2 0 8 や遊技効果ランプ 9 などを所定の発光色で点灯 (例えば、虹色 (レインボー) 点灯) させる発光演出と、振動モータ 6 1 を所定期間 (例えば、約 1 0 秒間など) にわたり駆動させてプッシュボタン 3 1 B を振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

【1 6 1 2】

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

【1 6 1 3】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【1 6 1 4】

「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りとなる場合に、S P リーチ演出 A ~ C において大当り遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、S P リーチ演出 A ~ C において、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当り確定報知が行われた後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示が実行される再抽選変動パート (t a 5 ~ t a 6) と、再抽選変動パートにて再可変表示が実行された後に飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に確定飾り図柄が停止表示されることで表示結果が報知される再抽選結果パート (t a 6 ~ t a 7) と、から構成される。尚、事後演出 A の実行期間 (t a 5 ~ t a 7) は「1 0 秒」とされている。

【1 6 1 5】

尚、本実施の形態では、S P リーチ演出 A ~ C においては偶数図柄の組合せ (例えば、6 6 6 など) からなる確定飾り図柄が仮停止表示され、再抽選変動パートにて再可変表示が開始された後、再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄または奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示される。再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示された場合は、大当り遊技状態の終了後に時短状態 A に制御される「大当り A」であることが報知され、奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示 (図柄昇格) された場合は、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制

御される「大当り B」であることが報知される。

【1616】

また、S Pリーチ演出 A の事後演出 A では、S Pリーチ演出 A においてキャラクタは登場しないので、事後演出 A においてもキャラクタは登場しない。また、S Pリーチ演出 B、C の事後演出 A では、S Pリーチ演出 B、C においてキャラクタは登場するが、事後演出 A においてキャラクタは登場しない。このようにすることで、キャラクタが登場しない S Pリーチ演出 A が実行されたときにも、キャラクタが登場しない態様で事後演出 A が実行されるので、演出効果を高めることができる。

【1617】

「事後演出 B」は、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B（高ベース状態）において可変表示結果が大当りとなる場合に、S Pリーチ演出 D、E において大当り遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、S Pリーチ演出 D、E において、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当り確定報知が行われた後、S Pリーチ演出 D、E に登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート（t a 5 ~ t a 6）と、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート（t a 6 ~ t a 7）と、から構成される。尚、事後演出 B の実行期間（t a 5 ~ t a 7）は、事後演出 A の実行期間よりも長い「15 秒」とされている。

【1618】

また、図 21-3 及び図 21-4 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）。

【1619】

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）。

【1620】

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）。

【1621】

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）}。

【1622】

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り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出 B の

実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は、ＳＰリーチ α （ＳＰリーチ演出Ａ）及びＳＰリーチ β （ＳＰリーチ演出Ｂ、Ｃ）において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Ａの実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）よりも長い（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ；ＳＰリーチ γ （１５秒）＞ＳＰリーチ α 、 β （１０秒））。

【１６２３】

また、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける「決め演出」の実行期間（ $t_{a3} \sim t_{a5}$ ）は、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とされている（ $t_{a3} \sim t_{a5}$ ；ＳＰリーチ演出Ａ＝ＳＰリーチ演出Ｂ＝ＳＰリーチ演出Ｃ＝ＳＰリーチ演出Ｄ＝ＳＰリーチ演出Ｅ）。よって、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける可動体３２や可動体ＬＥＤ２０８などの制御データを共通化できるので、製造コストの低減化を図ることができる。尚、「決め演出」における「当否ボタン演出」の実行期間、及び「可動体演出」の実行期間も、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおいて共通とされている。

【１６２４】

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。

【１６２５】

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。

【１６２６】

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。

【１６２７】

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。

【1628】

(SPリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様)

次に、可変表示結果が大当たりである場合のSPリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様について、図21-6に基づいて説明する。図21-6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。

【1629】

図21-6(A)に示すように、SPリーチ演出A～Eにおけるキャラクタの表示態様について説明すると、SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間(ta2～ta3)において、SPリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、SPリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが表示され、SPリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。このように、SPリーチ演出Aはキャラクタが表示されない演出であるのに対し、SPリーチ演出B～Eはキャラクタが表示される演出とされている。

【1630】

また、SPリーチ演出における決め演出の「当否ボタン演出」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eではいずれもキャラクタは表示されない一方で、「可動体演出」の実行期間において、SPリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、SPリーチ演出Bでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-1が表示され、SPリーチ演出Cでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-2が表示され、SPリーチ演出Dでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-1が表示され、SPリーチ演出Eでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-2が表示される。

【1631】

また、SPリーチ演出における大当たり確定報知の実行期間(ta4～ta5)において、SPリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、SPリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが表示され、SPリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。

【1632】

また、SPリーチ演出A～Cに対応する事後演出Aにおける再抽選変動パート(ta5～ta6)と再抽選結果パート(ta6～ta7)とにおいて、SPリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、SPリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とは表示されず、SPリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とは表示されない。

【1633】

また、SPリーチ演出D、Eに対応する事後演出Bにおける予定出球加算パート(ta5～ta6)と予定出球報知パート(ta6～ta7)とにおいて、SPリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、SPリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。

【1634】

このように、SPリーチ演出Aでは、ボーリング対決においてキャラクタが表示されないため、可動体演出や事後演出Aでもキャラクタが表示されない一方で、SPリーチ演出B～Eでは、バトル対決において味方キャラクタと対決する敵キャラクタが、可動体演出や事後演出A、Bでも表示される。

【1635】

つまり、SPリーチ演出Aでは、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、

10

20

30

40

50

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

【１６３６】

また、ＳＰリーチ演出Ａでは、事後演出Ａにおいて、ＳＰリーチ演出Ａに関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅでは、事後演出Ｂにおいて、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅに関連した態様の画像（対決していた味方キャラクタと敵キャラクタの画像）が表示されるので、ＳＰリーチ演出Ａ、Ｄ、Ｅと、該ＳＰリーチ演出Ａ、Ｄ、Ｅの終了後に実行される事後演出Ａ、Ｂと、の関連性を高めることができる。

【１６３７】

次に、図２１－６（Ｂ）に示すように、ＳＰリーチ演出Ａ～Ｅにおける可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２，９Ｒ１～９Ｒ１２の発光パターンについて説明する。尚、各パターンの括弧内の数値（例えば、Ｂ１００など）は、特徴部０６９ＳＧにて説明した拡張コマンドを示している。また、以下に説明する各種発光パターンは、発光色、輝度、点灯タイミング、点灯時間、消灯タイミング、消灯時間、点滅の周期など複数の要素のうち少なくともいずれか１つが他の発光パターンと異なっているものであり、各発光パターンは種々に変更可能である。

【１６３８】

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。

【１６３９】

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。

【１６４０】

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。

【１６４１】

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。

【１６４２】

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。

【１６４３】

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。

【1644】

図21-7(A)に示すように、「ボーリング／バトル」において、発光パターンLP1-1(B100)は、リーチタイトル導入、ボーリング対決の動画像に合わせて枠LED(枠LED9L1~9L12、9R1~9R12)及び盤面上LED(可動体LED208)が発光するパターンであり(図21-10参照)、発光パターンLP1-2(B101)は、リーチタイトル導入、街背景の色味をベースとした発光色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、さらに味方A-1/A-2、敵X-1/X-2のアクション(攻撃動作とか)に合わせて枠LED及び遊技盤面上のLEDが発光するパターンであり(図21-11(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21-12(A4)、(A5)参照)。

【1645】

「当否ボタン演出」において、発光パターンLP2-1(B200)は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光した後、デフォルトの白色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図21-13参照)、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21-13参照)、発光パターンLP2-3(B202)は、ボタン操作時パワーアップ(2段階目)用で、「緑色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光であり(図21-13参照)、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21-13参照)。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。

【1646】

「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21-16参照)。

【1647】

「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21-14、図21-15参照)。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。

【1648】

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

10

20

30

40

50

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。

【1649】

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

【1650】

「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21-17(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21-18参照)。

【1651】

「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21-17(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21-17(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21-19(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21-19(G1-4)～(G4)参照)。

【1652】

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

【1653】

尚、SPリーチ演出A～Eの種類に応じて発光パターンを異ならせてもよい。例えば、SPリーチ演出Aの大当り確定報知に対応する発光パターンLP3-1を、図21-21に示す虹色の点灯パターン(なめらかなレインボー発光)とし、SPリーチ演出B、Cの大当り確定報知に対応する発光パターンLP3-2を、図21-22に示す虹色の点滅パターン(フラッシュレインボー発光)とし、SPリーチ演出D、Eの大当り確定報知に対応する発光パターンLP3-3を、図21-22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21-21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。

【1654】

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、

10

20

30

40

50

より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1655】

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。

10

【1656】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターンLP3-2である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる発光パターンで可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が発光するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより発光態様を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

20

【1657】

また、図21-6（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。

30

【1658】

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。

40

【1659】

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。

【1660】

（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21-21

50

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21-22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。

【1661】

図21-21に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、40ms/c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。

【1662】

また、図21-22に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、20ms/cの消灯に対応する輝度のデータが30ms/c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。

【1663】

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。

【1664】

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。

【1665】

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。

【1666】

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。

【1667】

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、

10

20

30

40

50

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。

【1668】

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

【1669】

また、Qデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアルーパラレル変換回路に出力するQデータとして、グループ1を対象とするQデータと、グループ2を対象とするQデータと、グループ3を対象とするQデータとが含まれる。各グループに対応するQデータには、該グループに含まれる4つの出力端子Qから出力させるRGB値が格納される。

【1670】

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「10ms」であれば、演出制御基板12から発光体ドライバに対して10ms毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「100ms」であれば、対象となるLEDに100msの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「100ms」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

20

【1671】

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。

【1672】

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。

30

【1673】

図21～22は、枠LED9L1～9L12における虹色の点滅（フラッシュレインボー発光、発光パターンLP3-2などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠LED9R1～9R12の階調制御データは枠LED9L1～9L12と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間 Δt_n を示し、その右欄には、各グループ（グループ1（9L1）、グループ2（9L2）、グループ3（9L3）、グループ4（9L4）、・・・）に対応するQデータ（RGB値）を16進数で表現している。

40

【1674】

また、図21～22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。

【1675】

また、図21～22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

50

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。

【1676】

このように、短い切替単位発光時間 Δt_s で、枠LED9L1～9L12に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御するとともに、枠LED9L1～9L12を消灯させる制御を間に挟むことで、人間の視覚的に、虹色で点滅しているかのように視認させることができる。なお、間に挟む態様は消灯に限らず、例えば、虹色を構成しない白色であってもよく、白色で発光させる場合には、虹色を構成する色の認識を阻害しないために「1、1、1」など輝度の低いRGB値を設定してもよい。

【1677】

図21-21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。

【1678】

図21-21に示す階調制御データでは、図21-21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。

【1679】

次に、図21-6(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。

【1680】

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。

【1681】

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。

【1682】

また、SPリーチ演出における「可動体演出」及び「大当たり報知」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eでは、音パターンBP0-1～3にてBGMや効果音出力される。また、SPリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eでは、共通の音パターンBP3-1～3にて点灯される。

【1683】

また、事後演出Aにおける再抽選変動パート及び事後演出Bにおける予定出球加算パート（t a 5～t a 6）において、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。

【1684】

また、事後演出Aにおける再抽選結果パート及び事後演出Bにおける予定出球報知パート（t a 6～t a 7）において、SPリーチ演出A～Cでは、音パターンBP4-2、または、音パターンBP4-3にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出D、Eでは、音パターンBP4-5、または、音パターンBP4-6にてBGMや効果音出力される。

10

【1685】

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。

【1686】

図21-7（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21-10参照）、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、バトル効果音出力されるパターンであり（図21-11（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、バトル効果音出力されるパターンであり（図21-11（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、バトル効果音出力されるパターンであり（図21-12（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、バトル効果音出力されるパターンである（図21-12（A5）参照）。

20

30

【1687】

「当否ボタン演出」において、音パターンBP2-1は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ」のボイス、パワーレベル0の効果音出力されるパターンであり、（図21-13参照）、音パターンBP2-2は、パワーレベル1の効果音出力されるパターンであり、音パターンBP2-3は、パワーレベル2の効果音出力されるパターンであり、音パターンBP2-4は、パワーレベル3（MAX）のボイス、パワーレベル3（MAX）の効果音出力されるパターンである。

【1688】

「はずれ報知」において、音パターンBP3-1は、失敗の効果音出力されるパターンであり（図21-16（H1）参照）、音パターンBP3-2は、味方A-1の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のBGM出力されるパターンであり（図21-16（H2）（H4）（H5）参照）、音パターンBP3-3は、味方A-2の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のBGM出力されるパターンである（図21-16（H3）参照）。

40

【1689】

「可動体演出&大当たり報知」において、音パターンBP0-1は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のBGM出力されるパターンであり（図21-15（E1）参照）、音パターンBP0-2は、可動体演出の効果音、味方A-1の勝利ボイス、バトル勝利のBGM出力されるパターンであり（図21-15（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

50

のBGMが出力されるパターンである（図21-15（E3）参照）。

【1690】

「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21-17（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21-18参照）。

【1691】

「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21-17（F2）、音パターンBP4-3は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGMが出力されるパターンであり（図21-17（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21-19（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21-19（G1-4）～（G4）参照）。

【1692】

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。

【1693】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンBP2-1～4である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音が出力されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより効果音を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【1694】

（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21-8に基づいて説明する。図21-8は、SPリーチ演出A～Eの流れを示す樹形図である。

【1695】

図21-8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。

【1696】

次いで、SPリーチ演出の終盤における所定タイミングで当否ボタン演出が開始される。具体的には、（B1）に示すように、押しボタン31Bの長押し操作を促進する第1操作促進演出が開始された後、該第1操作促進演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、（B2）に示すように、押しボタン31Bの長押し操作の解除操作を促進する第2操作促進演出が開始される。このように、当否ボタン演出における演出態様は、SPリーチ演出A～Eで共通とされている。

【1697】

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。

【1698】

次いで、SPリーチ演出Aの場合は、(D1)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、ボールがピンに当たったことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、(D2)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Cの場合は、(D3)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-2が攻撃されたことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、(D4)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、(D5)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-2が攻撃されたことを示す画像が表示される。このように、可動体演出の演出態様は、SPリーチ演出Aと、SPリーチ演出B、Dと、SPリーチ演出C、Eとで異なる。

【1699】

次いで、SPリーチ演出Aの場合は、(E1)に示すように、ピンが倒れたことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、(E2)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Cの場合は、(E3)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、(E4)に示すように、バトルBに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、(E5)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、SPリーチ演出A～E各々で異なる。

【1700】

次いで、SPリーチ演出A～Cの場合は、事後演出Aが開始され、(F1)に示す再抽選変動パートにおいて、(E1～E3)において仮停止表示された飾り図柄が再可変表示する画像が表示された後、(F2)(F3)に示す再抽選結果パートにおいて、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。

【1701】

また、SPリーチ演出Dの場合は、事後演出Bが開始され、(G1)に示す予定出球加算パートにおいて、(A4)において表示されていた味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を攻撃して予定出球が加算される画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、事後演出Bが開始され、(G2)に示す予定出球加算パートにおいて、(A5)において表示されていた味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を攻撃して予定出球が加算される画像が表示される。次いで、SPリーチ演出D、Eの場合は、(G3)(G4)に示す予定出球報知パートにおいて、予定出球数が表示される。

【1702】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてプッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、(C)(D1～D5)に示す画像は表示されず、SPリーチ演出Aの場合は、(H1)に示すように、ストライクに失敗したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、(H2)に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Cの場合は、(H3)に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、(H4)に示すよう

10

20

30

40

50

に、バトルBに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、(H5)に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、SPリーチ演出Aと、SPリーチ演出B、Dと、SPリーチ演出C、Eとで異なる。

【1703】

次いで、SPリーチ演出A～Eの場合は、(I1)に示すように、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄が停止表示される。

【1704】

(SPリーチ演出A～Eの演出動作例)

次に、演出制御CPU120が実行するSPリーチ演出A～Eの演出動作例について、図21-9～図21-20に基づいて説明する。図21-9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21-10は、SPリーチ演出Aの演出動作例を示す図である。図21-11は、SPリーチ演出B、Cの演出動作例を示す図である。図21-12は、SPリーチ演出D、Eの演出動作例を示す図である。図21-13は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図21-14は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図21-15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21-16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21-17は、事後演出Aの演出動作例を示す図である。図21-18は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。図21-19は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。

【1705】

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21-8に示すコマに付された番号と対応しているものとする。

【1706】

図21-9(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。

【1707】

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。

【1708】

可変表示が開始された後、図21-9(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21-9(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21-9(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。

【1709】

図21-10(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 0 1 8 S G 1 0 0（例えば、S P リーチ演出 A）と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1（例えば、星の数など）と、ボーリングを表す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。

【1 7 1 0】

次いで、図 2 1 - 1 0（A 1 - 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 0 1 8 S G 1 0 3 が表示され、図 2 1 - 1 0（A 1 - 2）に示すように、ボールがピンに当たって倒された画像 0 1 8 S G 1 0 4 が表示された後、図 2 1 - 1 0（A 1 - 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 0 1 8 S G 1 0 5 が表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 1 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 1 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

【1 7 1 1】

図 2 1 - 1 1（A 2）に示すように、S P リーチ演出 B に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 B が開始されることを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 B が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 B は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0（例えば、S P リーチ演出 B）と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1（例えば、星の数など）と、味方キャラクタ A - 1 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 2 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 2 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

【1 7 1 2】

次いで、図 2 1 - 1 1（A 2 - 1）に示すように、街を表す背景画像 0 1 8 S G 2 0 1 と、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 0 1 8 S G 2 0 2 が表示され、図 2 1 - 1 1（A 2 - 2）に示すように、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが戦っている画像 0 1 8 S G 2 0 3 が表示された後、図 2 1 - 1 1（A 2 - 3）に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 0 1 8 S G 2 0 4 が表示される。

【1 7 1 3】

図 2 1 - 1 1（A 3）に示すように、S P リーチ演出 C に発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 S R に縮小表示されるとともに、S P リーチ演出 C が開始されることを示すリーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 C が表示される。リーチタイトル画像 0 1 8 S G 0 1 C は、S P リーチ演出の種別を示すタイトル表示 0 1 8 S G 1 0 0（例えば、S P リーチ演出 C）と、大当たり期待度を示す期待度表示 0 1 8 S G 1 0 1（例えば、星の数など）と、味方キャラクタ A - 2 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 2 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 3 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

【1 7 1 4】

次いで、図 2 1 - 1 1（A 3 - 1）に示すように、街を表す背景画像 0 1 8 S G 2 0 1 と、味方キャラクタ A - 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 2 と、敵キャラクタ X - 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 0 1 8 S G 2 1 2 が表示され、図 2 1 - 1 1（A 3 - 2）に示すように、味方キャラクタ A - 2 と敵キャラクタ X - 2 とが戦っている画像 0 1 8 S G 2 1 3 が表示された後、図 2 1 - 1 1（A 3 - 3）に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 2 とキャラクタ画像 0 1 8

SGX2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。
【1715】

図21-12(A4)に示すように、SPリーチ演出Dに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Dが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Dが表示される。リーチタイトル画像018SG01Dは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100（例えば、SPリーチ演出D）と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101（例えば、星の数など）と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-3に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-4に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

10

【1716】

次いで、図21-12(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21-12(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21-12(A4-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG224が表示される。

20

【1717】

図21-12(A5)に示すように、SPリーチ演出Eに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Eが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Eが表示される。リーチタイトル画像018SG01Eは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100（例えば、SPリーチ演出E）と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101（例えば、星の数など）と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-3に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-5に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

30

【1718】

次いで、図21-12(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21-12(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21-12(A5-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX2とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG234が表示される。

40

【1719】

次に、図21-13(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。

【1720】

50

次いで、図 21-13 (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。

【1721】

図 21-13 (B1-2) に示すように、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合は、ゲージ表示 018SG243 が MAX になり、操作促進表示 018SG242 が「パワー MAX！」に切替表示される。尚、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合でも、可変表示結果に応じてゲージ表示 018SG243 が MAX にならないようにしてもよい。また、可変表示結果に応じて、パワーレベルの変化態様が異なるようにしてもよい。

【1722】

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 21-13 (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 21-13 (B1) ~ 図 21-13 (B1-3) の演出動作は SPリーチ演出 A~E で共通である。

【1723】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図 21-13 (B1) ~ 図 21-13 (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。

【1724】

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 21-14 に示す可動体演出が開始される。

【1725】

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 21-14 (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。

【1726】

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。

【1727】

図 21-14 (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。

【1728】

10

20

30

40

50

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。

【1729】

また、図21-14（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

【1730】

また、図21-14（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。

【1731】

また、図21-14（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21-14（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。

20

30

【1732】

尚、図21-14（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。

【1733】

そして、可動体演出が終了した後は、図21-15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21-15（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。

40

【1734】

また、SPリーチ演出Bの場合は、図21-15（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

50

画像018SGX1Zと、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Bが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX1Zは、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX1Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

10

【1735】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図21-15（E3）に示すように、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Cが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-3に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX2Zは、倒された敵キャラクタX-2がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX2Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

20

【1736】

また、SPリーチ演出Dの場合は、図21-15（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。

30

【1737】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図21-15（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。

40

【1738】

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21-15（E6）に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、666など）が仮停止表示されるとともに、「大当たり」の文字が表示されることにより、大当たりが確定したことを示す大当たり確定報知が実行される。

50

【1739】

一方、図21-13(B1)～図21-13(B1-3)に示す当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、可動体演出は実行されず、図21-16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。

【1740】

具体的には、図21-16(H1)に示すように、SPリーチ演出Aの場合、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、倒れずに残ったボーリングのピンを示す画像018SG271と、「失敗・・・」を示す文字表示018SG272と、を有し、ボーリングチャレンジに失敗したことを示すリザルト画像018SG270Aが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-1に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

10

【1741】

また、SPリーチ演出B及びSPリーチ演出Dの場合は、図21-16(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。

20

【1742】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図21-16(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。

30

【1743】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図21-16(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。

40

【1744】

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21-16(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(

50

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。

【１７４５】

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２１－１７に示す事後演出Ａが実行される。

【１７４６】

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２１－１７（Ｆ１）に示す再抽選変動パートにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の再可変表示が開始される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－１に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－１に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

10

【１７４７】

そして、図２１－１７（Ｆ２）に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たりＡ（非確変）の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ（例えば、６６６など）が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－２に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－２に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

20

【１７４８】

また、図２１－１７（Ｆ３）に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たりＢ（確変）の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ（例えば、３３３など）が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－３に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－３に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

【１７４９】

次に、ＳＰリーチ演出Ｄ、Ｅにおいて大当たり確定報知が実行された場合は、図２１－１８に示す事後演出Ｂが実行される。

30

【１７５０】

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２１－１８（Ｇ１－１）に示す予定出球加算パートにおいて、宇宙を表す背景画像０１８ＳＧ２８０と、味方キャラクタＡ－１を示すキャラクタ画像０１８ＳＧＡ１と、予定出球数を表示する大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示０１８ＳＧ２８１と、が表示されて事後演出Ｂが開始される。また、発光演出として、発光パターンＬＰ４－４に基づいて、可動体ＬＥＤ２０８や枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２が点灯し、音演出として、音パターンＢＰ４－４に基づいて、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭが出力される。

40

【１７５１】

次いで、ＳＰリーチ演出Ｄの場合は、図２１－１８（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。

【１７５２】

50

また、SPリーチ演出Eの場合は、図21-18（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。

【1753】

そして、図21-18（G1-2）に示すように、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「300」）になったときに、押しボタン31Bを模したボタン画像018SG283と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示018SG284と、残り操作有効期間を示すゲージ表示018SG285とが表示され、押しボタン31Bの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される。

【1754】

次いで、SPリーチ演出Dの場合は、図21-19（G1-3）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでに押しボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンLP4-5に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-5に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMや効果音が出力される。

【1755】

一方、SPリーチ演出Eの場合は、図21-19（G1-4）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでに押しボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX2とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンLP4-6に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-6に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMや効果音やボイスが出力される。

【1756】

そして、図21-19（G1-5）に示すように、キャラクタ画像018SGA1と、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZと、が表示されるとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6R大当たり」の場合に獲得できる予定出球数である「750」など）が停止表示される。

【1757】

図21-19（G3）に示すように、大当たりB（6R大当たり）の場合は、予定出球数カウンタ表示018SG281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。

【1758】

また、図21-19（G4）に示すように、大当たりC（10R大当たり）の場合は、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1500」など）に更新表示された後、大当たり遊技状態に制御される。

【1759】

（SPリーチ演出種別決定テーブル）

次に、演出制御用CPU120が図15に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）において、決定された変動パターンがSPリーチ

10

20

30

40

50

変動パターンである場合に実行するＳＰリーチ演出種別決定処理において、ＳＰリーチ演出種別を決定する際に用いるＳＰリーチ演出種別決定テーブルについて説明する。図２１－２０は、（Ａ）はＳＰリーチ演出種別決定テーブルＡ、（Ｂ）はＳＰリーチ演出種別決定テーブルＢ、（Ｃ）はＳＰリーチ演出種別決定テーブルＣを示す図である。

【１７６０】

ＳＰリーチ演出種別決定処理では、例えば、ＳＰリーチ演出種別決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図２１－２０に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＡ～Ｃのいずれかを用いてＳＰリーチ演出種別を決定する。

【１７６１】

ＳＰリーチ演出種別決定テーブルにおいては、図２１－２０（Ａ）～（Ｃ）に示すように、「大当たりＣ（１０Ｒ）」、「大当たりＢ（６Ｒ）」、「大当たりＡ（６Ｒ）」、「はずれ」のそれぞれに対して、ＳＰリーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図２１－２０（Ａ）～（Ｃ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【１７６２】

変動パターンがＳＰリーチαである場合は、図２１－２０（Ａ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＡが用いられる。具体的には、「大当たりＢ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＡ－１」に１００個の判定値が割り当てられている。「大当たりＡ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＡ－１」に１００個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＡ－２」に１００個の判定値が割り当てられている。

【１７６３】

変動パターンがＳＰリーチβである場合は、図２１－２０（Ｂ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＢが用いられる。具体的には、「大当たりＢ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＢ－１」に３０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＣ－１」に７０個の判定値が割り当てられている。「大当たりＡ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＢ－１」に７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＣ－１」に３０個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＢ－２」に７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＣ－２」に３０個の判定値が割り当てられている。

【１７６４】

つまり、低ベース状態においてＳＰリーチβ大当たり変動パターンが決定された場合において、大当たり種別が「大当たりＡ（６Ｒ）」よりも遊技者にとって有利な「大当たりＢ（６Ｒ）」のときは、ＳＰリーチ演出ＣがＳＰリーチ演出Ｂよりも高い割合で決定される。

【１７６５】

また、変動パターンがＳＰリーチγである場合は、図２１－２０（Ｃ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＣが用いられる。具体的には、「大当たりＣ（１０Ｒ）」の場合については、「パターンＰＤ－１」に４０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－１」に６０個の判定値が割り当てられている。「大当たりＢ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＤ－１」に６０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－１」に４０個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＤ－２」に６０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－２」に４０個の判定値が割り当てられている。

【１７６６】

つまり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当たり変動パターンが決定された場合において、大当たり種別が「大当たりＢ（６Ｒ）」よりも遊技者にとって有利な「大当たりＣ（１０Ｒ）」のときは、ＳＰリーチ演出ＥがＳＰリーチ演出Ｄよりも高い割合で決定される。

【１７６７】

（作用・効果）

以上説明したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタＸ－１を表示して該敵キャラクタＸ－１を用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と、敵キャラクタを表示することなく大当たり遊技状態に制御

10

20

30

40

50

されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、SPリーチ演出A）と、を実行可能であり、SPリーチ演出において大当たりが報知される場合に、該SPリーチ演出の実行期間において特別演出としての「可動体演出」を実行可能であり、SPリーチ演出Bにおける可動体演出の実行期間において、可動体32の動作に関連したエフェクト画像018SG250Bとともにキャラクタ画像018SGX1が表示され、SPリーチ演出Aにおける可動体演出の実行期間において、SPリーチ演出Bと共通の態様のエフェクト画像018SG250Bが表示される一方でキャラクタ画像018SGX1が表示されず、可動体演出における可動体LED208の発光パターンは、SPリーチ演出Bにおいて可動体演出が実行される場合とSPリーチ演出Aにおいて可動体演出が実行される場合とで共通の発光パターンLP3-2である。

10

【1768】

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。

【1769】

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。

20

【1770】

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。

【1771】

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21-14（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21-14（D1）に示す画像と、図21-14（D2～D5）に示す画像とは異なる）。このようにすることで、第1期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第1期間まではSPリーチ演出B～EとSPリーチ演出Aのいずれであるのかが不明となるので、SPリーチ演出の演出興趣を向上できる。

30

【1772】

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。

40

【1773】

50

このようにすることで、可動体演出における可動体 3 2 の動作態様と可動体 L E D 2 0 8 の発光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 S P リーチ演出を増やすことができ、いずれの S P 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。

【1774】

また、S P 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 X 1 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。

【1775】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出を、第 1 態様（例えば、S P リーチ演出 B）と第 2 態様（例えば、S P リーチ演出 D）とで実行可能であり、S P リーチ演出 B、D の実行期間（t a 2 ～ t a 5 のうちの t a 3 ～ t a 4）において可動体演出を実行可能であり、可動体演出の実行期間において、S P リーチ演出 B と S P リーチ演出 D のいずれにおいても、可動体 3 2 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 0 1 8 S G 2 5 0 B）とともにキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 が表示され、S P リーチ演出 B の場合、S P リーチ演出において表示されていた敵キャラクタ X - 1 を用いた事後演出 B ではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出 A が実行される一方で（図 2 1 - 1 7 参照）、S P リーチ演出 D の場合、S P リーチ演出において表示されていた敵キャラクタ X - 1 を用いた事後演出 B（図 2 1 - 1 8、図 2 1 - 1 9 参照）が実行される。

【1776】

このようにすることで、S P リーチ演出 B と S P 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 3 2 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、S P リーチ演出 B、D と可動体演出及び S P 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。

【1777】

より詳しくは、S P 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、S P 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、S P 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 S P リーチ演出の種別に対応させることで、S P 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。

【1778】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P 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、S P リーチ演出 B では、事後演出 A の前の大当たり報知において、倒された敵キャラクタ X - 1 がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 Z が表示され（図 2 1 - 1 5（E 2）参照）、S P リーチ演出 D では、事後演出 B において、攻撃された敵キャラクタ X - 2 が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像 0 1 8 S G X Z が表示される（図 2 1 - 1 9（G 1 - 5）参照）。このようにすることで、S P 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。

【1779】

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が変化する演出であれば種々に変更可能

である。

【1780】

また、低ベース状態においてSPリーチβ大当り変動パターンが決定されたときにSPリーチ演出Bが実行された場合、「大当りA(6R)」(第1有利状態)よりも遊技者にとって有利な「大当りB(6R)」(第2有利状態)に制御される割合は30%であり、高ベース状態においてSPリーチγ大当り変動パターンが決定されたときにSPリーチ演出Dが実行された場合、「大当りB(6R)」(第1有利状態)よりも遊技者にとって有利な「大当りC(10R)」(第2有利状態)に制御される割合は40%である。このようにすることで、SPリーチ演出B、Dのいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【1781】

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21-18~図21-19参照)。

20

【1782】

このようにすることで、SPリーチ演出と事後演出において共通の味方キャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、SPリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

30

【1783】

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21-18~図21-19参照)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。

【1784】

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21-18~図21-19参照)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。

【1785】

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21-18~図21-19参照)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。

40

【1786】

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

50

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。

【1787】

つまり、高ベース状態においてSPリーチγ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Dが実行された場合は40%、SPリーチ演出Eが実行された場合は60%であり、低ベース状態においてSPリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Aが実行された場合で100%である。

10

【1788】

このようにすることで、SPリーチ演出により大当りが報知されるだけでなく、いずれのSPリーチ演出が実行されるかによって第2有利状態に制御される割合が異なるため、SPリーチ演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【1789】

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。

20

【1790】

つまり、特定演出に関連した事後演出とは、特定演出における表示態様と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であれば、共通する演出態様は、キャラクタが表示されることまたはキャラクタが表示されないことが共通すれば、特定演出と事後演出とで表示されるキャラクタ種別は異なってもよい。また、4種類以上の特定演出及び事後演出を有してもよい。

30

【1791】

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。

【1792】

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

40

【1793】

また、上記SPリーチ演出Fにおいては、例えば、図21-6（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21-6（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

50

ン B P 0 - 1 ~ 3 であることが好ましい。

【 1 7 9 4 】

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

10

【 1 7 9 5 】

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

【 1 7 9 6 】

（特徴部 0 1 8 S G の変形および応用に関する説明）

20

前記特徴部 0 1 8 S G では、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態、時短状態（高ベース状態）、確変状態などを適用してもよい。

【 1 7 9 7 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体の一例として可動体 3 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤に設けられた可動体 3 2 以外の可動体や、遊技機用枠 3 に設けられた可動体等を適用してもよい。

【 1 7 9 8 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する S P リーチ演出 A ~ E を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出や事後演出等を適用してもよい。

30

【 1 7 9 9 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタ A - 1、A - 2 と対決する敵キャラクタ X - 1、X - 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【 1 8 0 0 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、特別キャラクタとして敵キャラクタ X - 1、X - 2 と対決する味方キャラクタ A - 1、A - 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

40

【 1 8 0 1 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ（味方キャラクタ）と特定キャラクタや特殊キャラクタ（敵キャラクタ）とが対決する S P リーチ演出 A ~ E を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、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

50

適用してもよい。

【1802】

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。

【1803】

また、前記特徴部018SGでは、可動体演出の実行時期は、SPリーチ演出A～Eの後段における大当たり確定報知の前とされていたが、SPリーチ演出A～Eの中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者のプッシュボタン31Bの操作に応じて開始可能であったが、操作によらず所定のタイミングで開始されるものでもよい。

10

【1804】

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。

【1805】

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。

20

【1806】

また、前記特徴部018SGでは、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示を実行する事後演出Aと、SPリーチ演出に登場していた味方キャラクタや敵キャラクタを用いて報知された大当たり遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Bと、を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別演出の後に実行される演出であれば上記事後演出に限定されるものではなく、例えば、大当たり遊技状態にて実行される大当たり中演出や小当たり遊技状態にて実行される小当たり中演出などを適用可能としてもよい。

30

【1807】

具体的には、前記実施の形態では、可変表示が終了する前に、報知された大当たり遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行していたが、大当たり遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、遊技ラウンドの間のラウンドインターバルなどに、報知された大当たり遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出を実行可能としてもよい。

【1808】

また、前記特徴部018SGでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eによって制御されることが報知された大当たり遊技状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として、大当たりにて付与される予定出球数が特定可能に報知される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技ラウンド数などを報知するようにしてもよい。

40

【1809】

また、前記特徴部018SGでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eによって制御されることが報知された大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たりが所定回数（例えば、2回）以上連荘した場合に、上記予定出球数に替えて、または、予定出球数に

50

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。

【1810】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出A～Eにおいて、対決する味方キャラクタや敵キャラクタの種別が異なる一方で、可動体演出における可動体32の動作態様やエフェクト画像018SG250Bの表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SPリーチ演出A～Eにおける背景画像、チャンスアップなどの各種予告演出の種別や実行割合、バトル対決期間、キャラクタの動作態様や表示態様などを、可変表示結果に応じて異ならせてもよく、このようにした場合でも、可動体演出における可動体32の動作態様やエフェクト画像018SG250Bの表示態様が共通とすることが好ましい。

【1811】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出D、Eとで、事後演出Bにおける予定出球加算パート及び予定出球報知パートの実行期間は共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。

【1812】

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。

【1813】

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。

【1814】

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。

【1815】

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。

【1816】

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。

【1817】

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

10

20

30

40

50

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。

【符号の説明】

【1818】

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

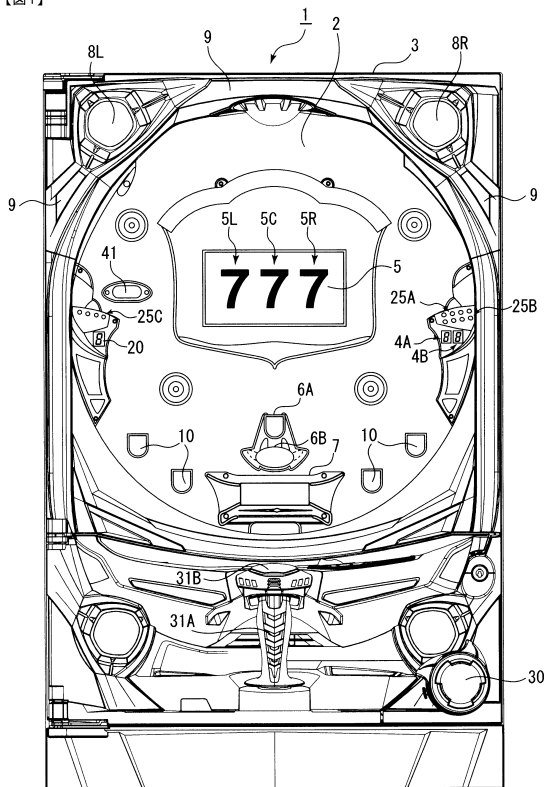
40

50

【図面】

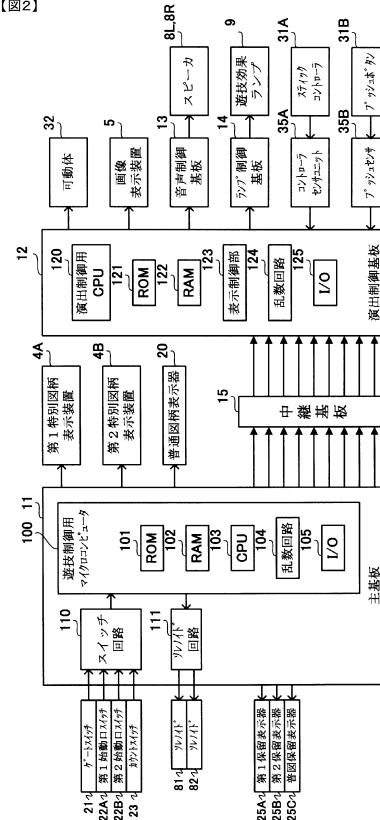
【図 1】

【図 1】



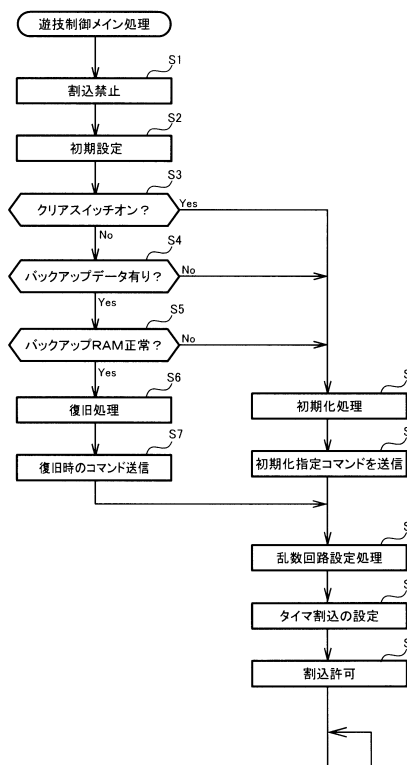
【図 2】

【図 2】



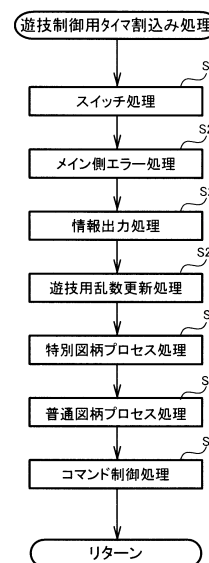
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

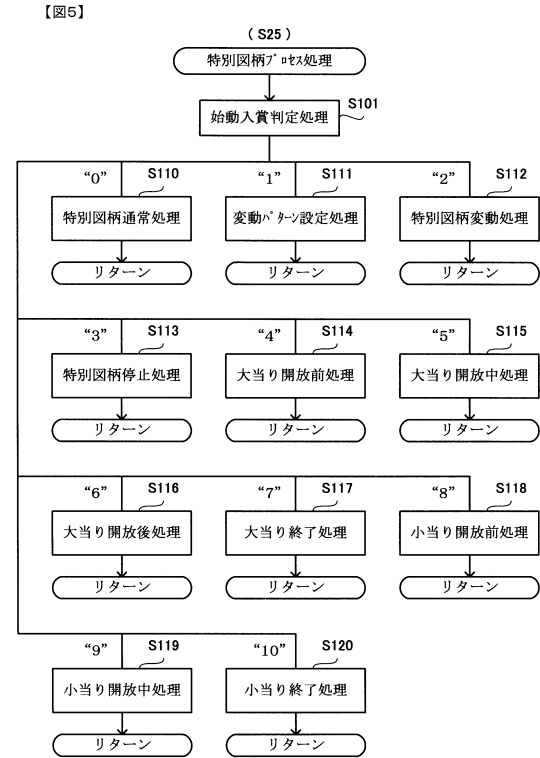
20

30

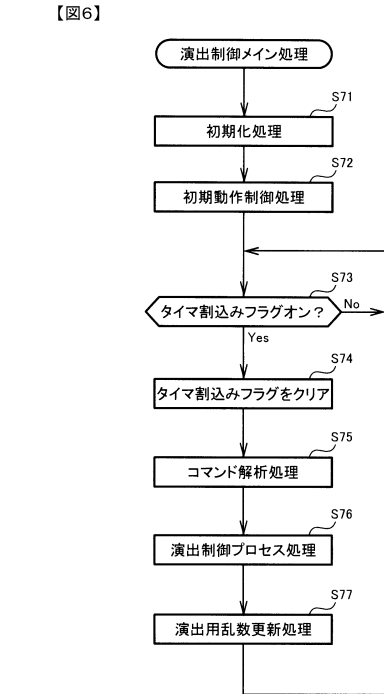
40

50

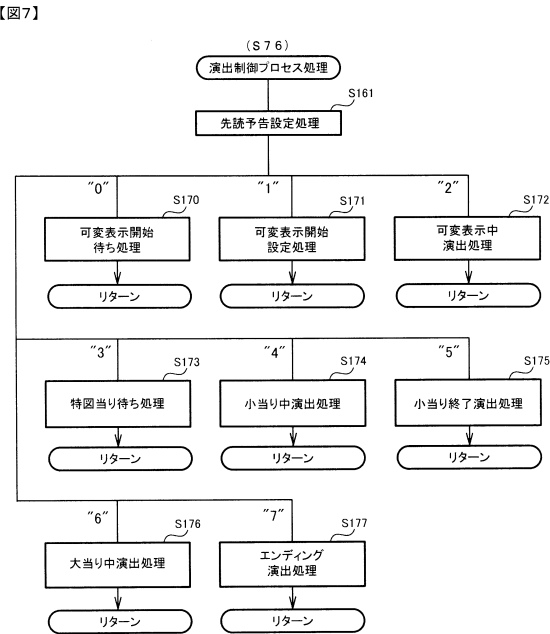
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

(A) 大当り判定テーブル

大当り判定値（当り判定用乱数 [0~65535] と比較される）	
低確率状態	高確率状態
0~217（大当り確率：約1/300）	0~2170（大当り確率：約1/30）

(B) 変動パターンテーブル [はずれ用]

変動パターン	変動期間	内容	判定値 割り振り
PA1-1	15秒	通常変動	98.95%
PA1-2	5秒	短縮変動	
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ	0.4%
PA2-2	70秒	スーパーリーチ A	0.3%
PA2-3	70秒	スーパーリーチ B	0.2%
PA2-4	110秒	スーパーリーチ A（チャンスアップ有）	0.1%
PA2-5	110秒	スーパーリーチ B（チャンスアップ有）	0.05%

(C) 変動パターンテーブル [大当り用]

変動パターン	変動期間	内容	判定値 割り振り
PB2-1	40秒	ノーマルリーチ	1%
PB2-2	90秒	スーパーリーチ A	20%
PB2-3	90秒	スーパーリーチ B	23%
PB2-4	130秒	スーパーリーチ A（チャンスアップ有）	26%
PB2-5	130秒	スーパーリーチ B（チャンスアップ有）	30%

※（B）、（C）の変動パターンテーブルは低確率状態において用いられる

10

20

30

40

50

【図 8-2】

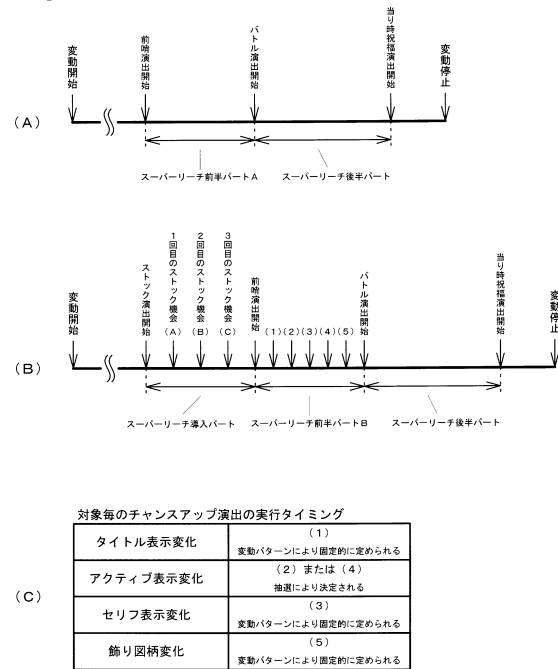
【图8-2】

変動パターン	変動パターンを構成する要素 〔要素毎の時間配分素〕	通常変動	短縮変動	ノーマルリーチ	スーパリーチ進入 (ストック演出)	スーパリーチ前半A (チャンスアップ演出なし)	スーパリーチ前半B (チャンスアップ演出あり)	スーパリーチ後半	当り時祝旗演出	TOTAL
PA1-1 通常変動		○								15秒
PA1-2 短縮変動			○							5秒
PA2-1 ノーマルリーチ				○						20秒
PA2-2 スーパリーチA						○		○		70秒
PA2-3 スーパリーチB						○		○		70秒
PA2-4 スーパリーチA (チャンスアップ有)					○		○	○		110秒
PA2-5 スーパリーチB (チャンスアップ有)					○		○	○		110秒
PB2-1 ノーマルリーチ				○					○	40秒
PB2-2 スーパリーチA						○		○	○	90秒
PB2-3 スーパリーチB						○		○	○	90秒
PB2-4 スーパリーチA (チャンスアップ有)					○		○	○	○	130秒
PB2-5 スーパリーチB (チャンスアップ有)					○		○	○	○	130秒

各変動パターンの構成と変動時間の内訳

【図 8-3】

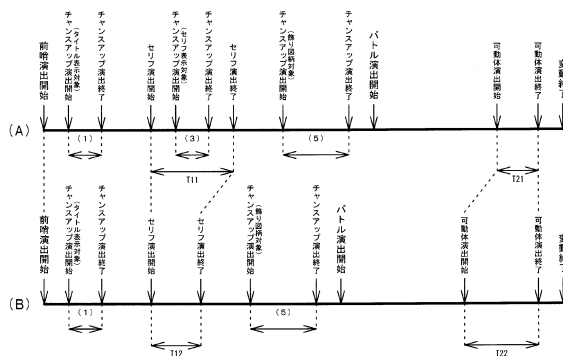
【图8-3】



10

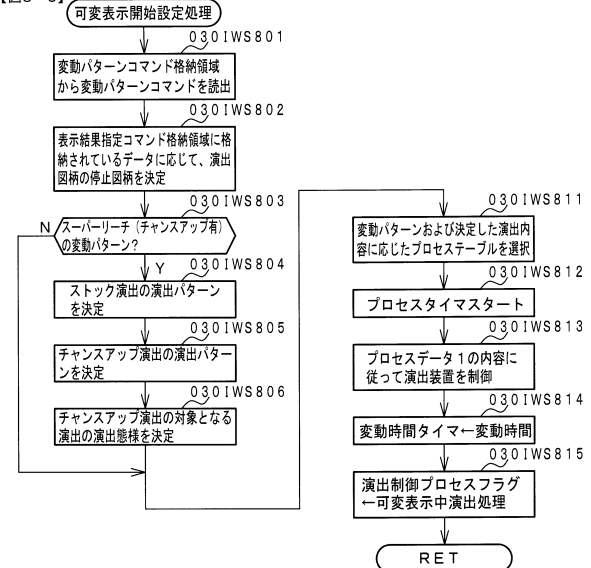
【図 8-4】

【图8-4】



【図 8-5】

【图8-5】



30

40

50

【図 8 - 6】

【図8-6】

(A) 第1ストック演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイミングA	タイミングB	タイミングC	合計	大当り	はずれ
第1演出パターン	ストック1	×	×	1	20%	85%
第2演出パターン	ストック1	ストック1	×	2	35%	10%
第3演出パターン	ストック1	×	ストック1	2	45%	5%

(B) 第2ストック演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイミングA	タイミングB	タイミングC	合計	大当り	はずれ
第1演出パターン	ストック1	×	×	1	5%	35%
第2演出パターン	ストック1	ストック1	×	2	15%	25%
第3演出パターン	ストック1	×	ストック1	2	20%	20%
第4演出パターン	ストック1	ストック1	ストック1	3	25%	15%
第5演出パターン	ストック1	×	ストック2	3	35%	5%

【図 8 - 7】

【図8-7】

(A) 第1チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ1回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第1演出パターン	○	×	×	×	20%	50%
第2演出パターン	×(注1)	○	×	×	30%	30%
第3演出パターン	×(注1)	×	○	×	50%	20%

(B) 第2チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ2回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第5演出パターン	○	○	×	×	40%	60%
第6演出パターン	×(注1)	○	○	×	80%	40%

(C) 第3チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ1回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第1演出パターン	○	×	×	×	10%	40%
第2演出パターン	×(注1)	○	×	×	20%	30%
第3演出パターン	×(注1)	×	○	×	30%	20%
第4演出パターン	×(注1)	×	×(注1)	○	40%	10%

(D) 第4チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ2回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第5演出パターン	○	○	×	×	20%	90%
第6演出パターン	×(注1)	○	○	×	30%	8%
第7演出パターン	○	×	×(注1)	○	50%	2%

(E) 第5チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ3回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第8演出パターン	○	×	○	○	100%	100%

※注1 チャンスアップ演出(偽)が実行される

10

20

【図 8 - 8】

【図8-8】

(A) タイトル表示変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	青色変化	40%	60%
第2変化パターン	緑色変化	60%	40%

(B) アクティブ表示変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	第1タイミングで青色変化	10%	40%
第2変化パターン	第1タイミングで緑色変化	20%	30%
第3変化パターン	第3タイミングで緑色変化	30%	20%
第4変化パターン	第3タイミングで赤色変化	40%	10%

(C) セリフ表示変化パターン決定テーブル

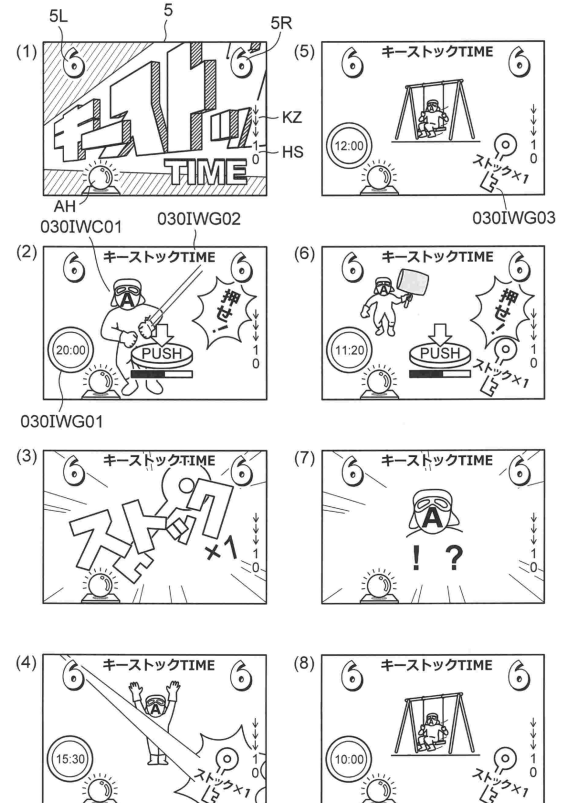
変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	青色変化	25%	45%
第2変化パターン	緑色変化	35%	35%
第3変化パターン	赤色変化	40%	20%

(D) 飾り図柄変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	緑色変化	25%	50%
第2変化パターン	赤色変化	35%	40%
第3変化パターン	金色変化	40%	10%

【図 8 - 9】

【図8-9】



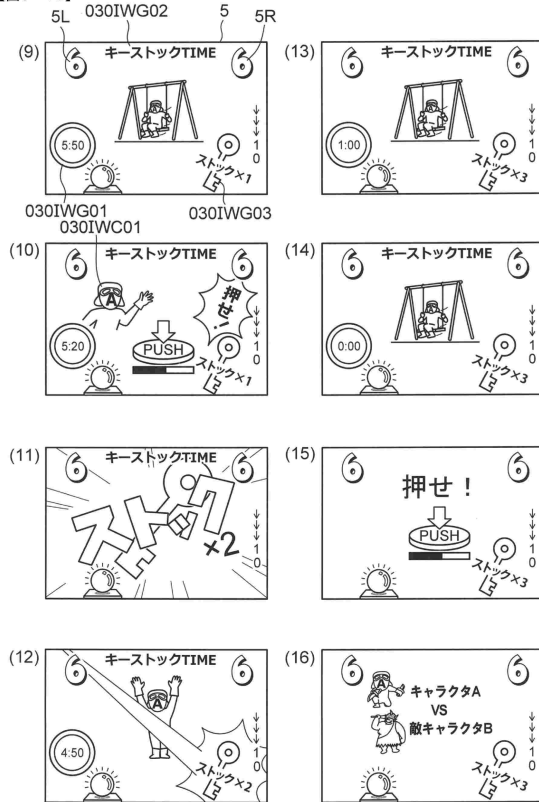
30

40

50

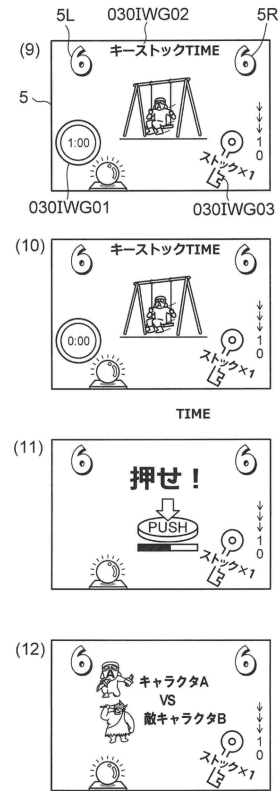
【図 8 - 10】

【図8-10】



【図 8 - 11】

【図8-11】

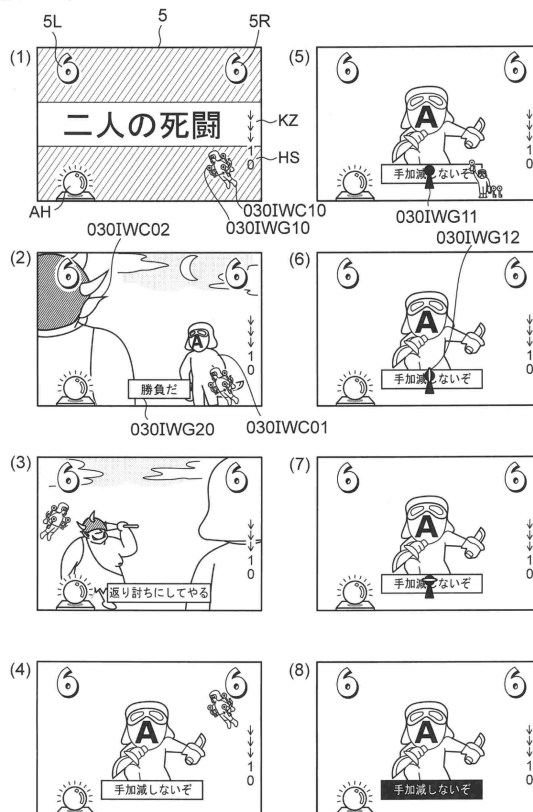


10

20

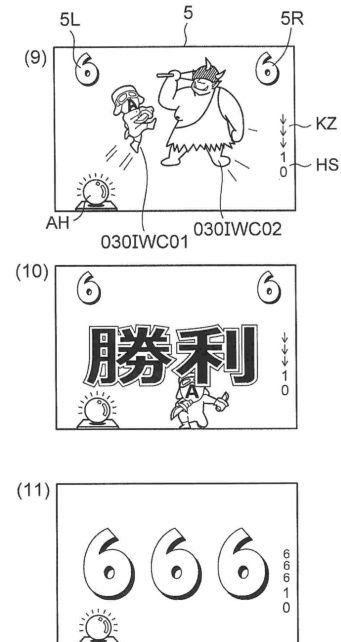
【図 8 - 12】

【図8-12】



【図 8 - 13】

【図8-13】



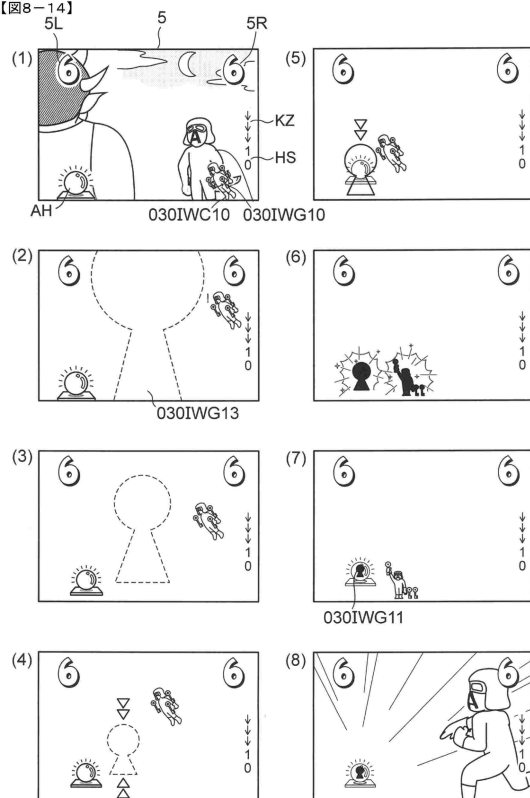
30

40

50

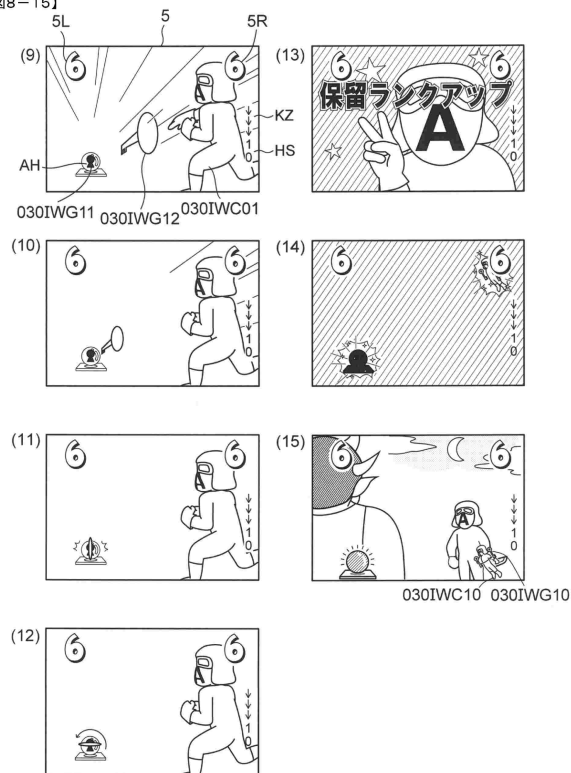
【图 8-14】

【图8-14】



【图 8-15】

【图8-15】

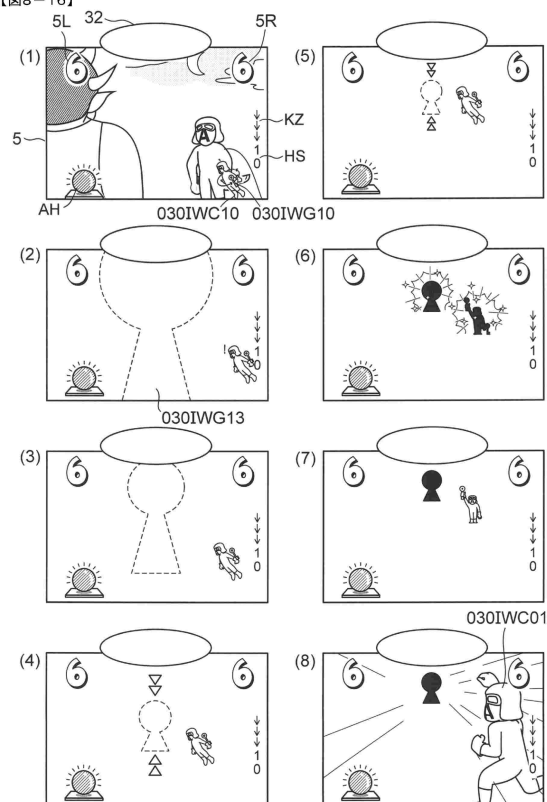


10

20

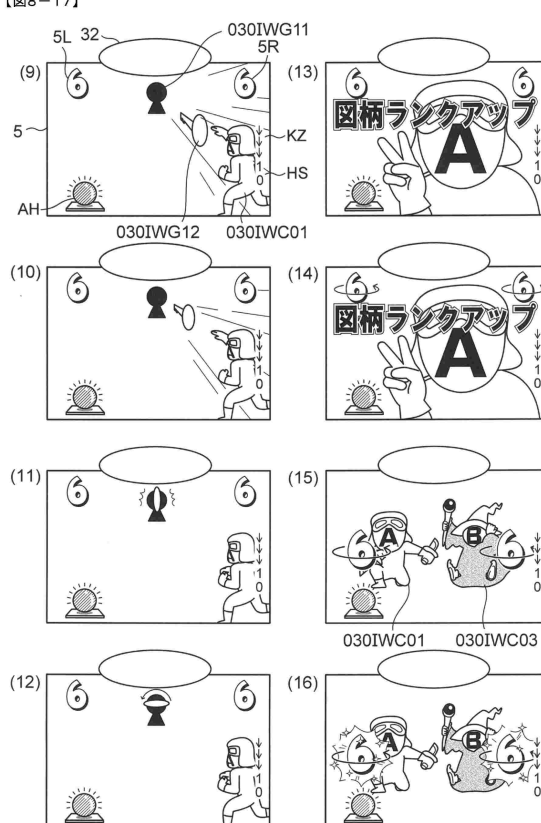
【圖 8-16】

【图8-16】



【圖 8-17】

【图8-17】

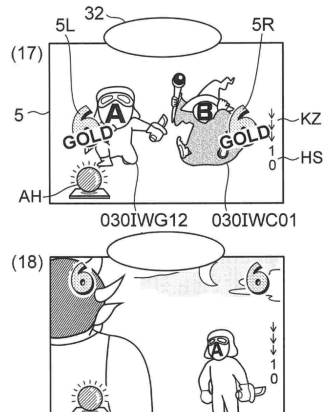


30

40

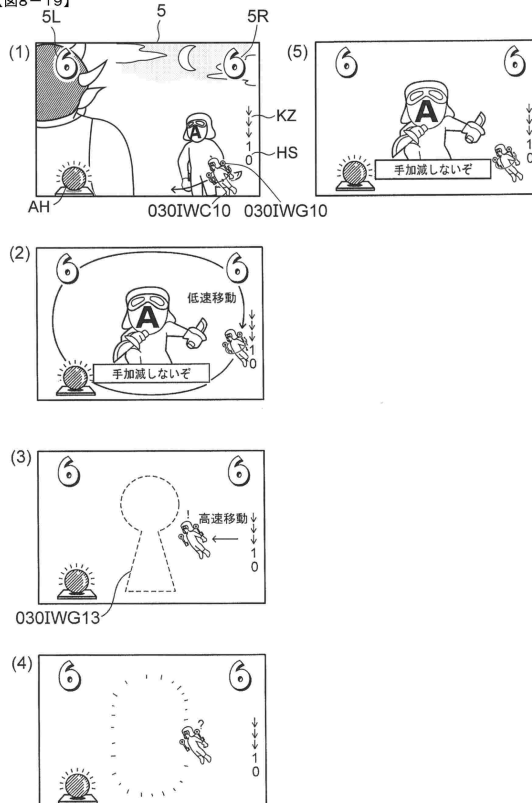
【圖 8-18】

【图8-18】



【圖 8-19】

【图8-19】

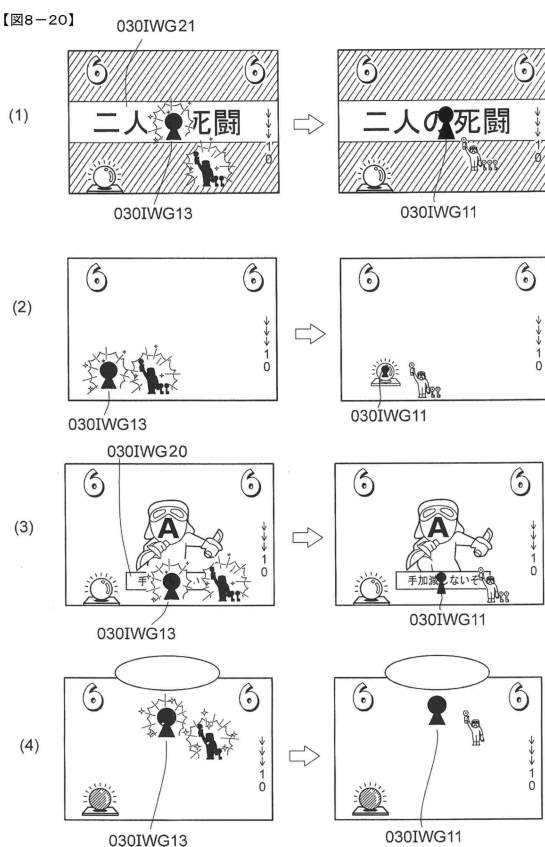


10

20

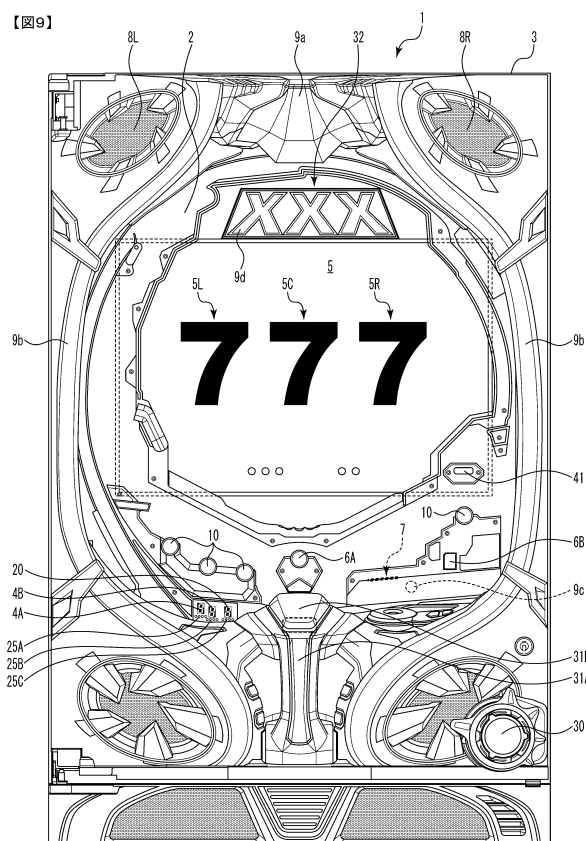
【图 8-20】

【图8-20】



【圖 9】

【図9】



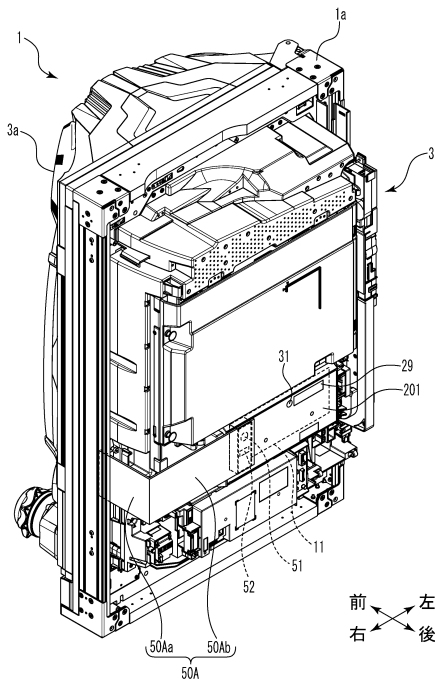
30

40

50

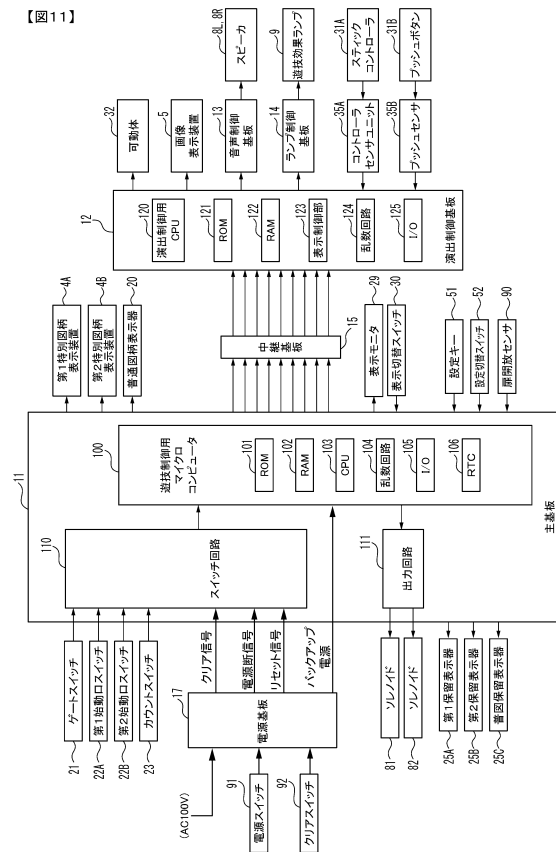
【図 10】

【図10】



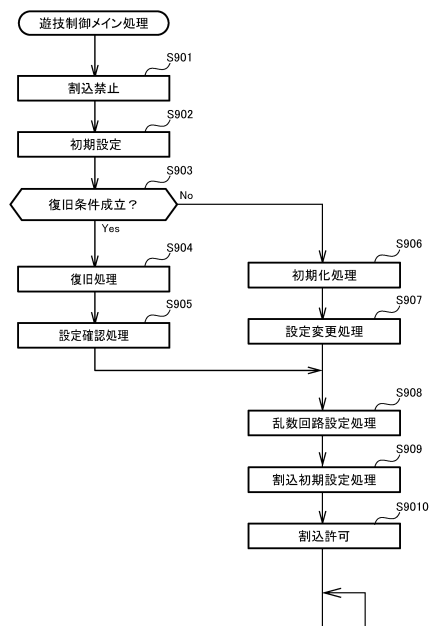
【図 1 1】

【図11】



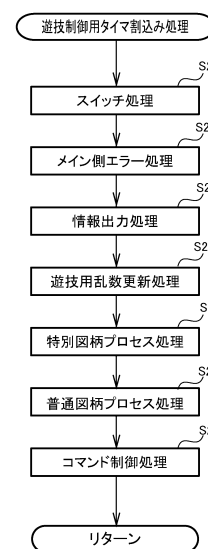
【図 12】

【图12】



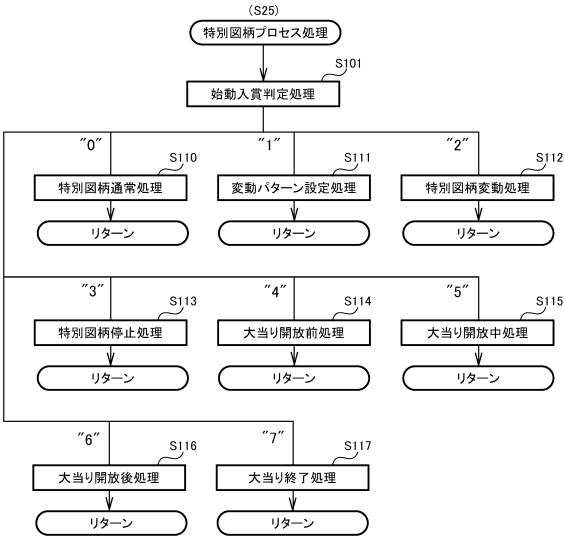
【図 13】

【図13】



【図 1 4】

【図 14】



【図 1 5】

【図 15】

(A) 第 1 特図用表示結果判定テーブル

逆技状態	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)
通常状態	大当り	1020 ~ 1237 (確率: 1/300)	1020 ~ 1253 (確率: 1/280)	1020 ~ 1272 (確率: 1/260)	1020 ~ 1292 (確率: 1/240)	1020 ~ 1317 (確率: 1/220)	1020 ~ 1346 (確率: 1/200)
通常状態 または時短状態	時短付き	65317 ~ 65535 (確率: 1/300)	65317 ~ 65535 (確率: 1/280)	65317 ~ 65535 (確率: 1/260)	65317 ~ 65535 (確率: 1/240)	65317 ~ 65535 (確率: 1/220)	65317 ~ 65535 (確率: 1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
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	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

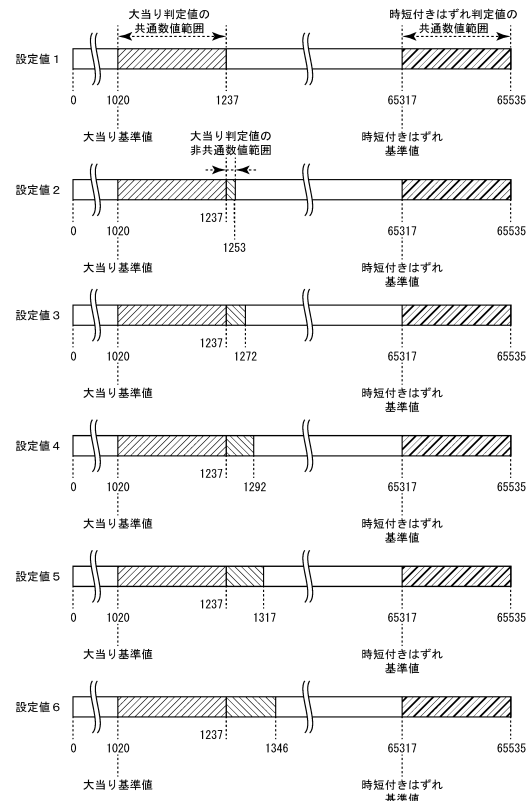
(B) 第 2 特図用表示結果判定テーブル

逆技状態	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)
通常状態	大当り	1020 ~ 1237 (確率: 1/300)	1020 ~ 1253 (確率: 1/280)	1020 ~ 1272 (確率: 1/260)	1020 ~ 1292 (確率: 1/240)	1020 ~ 1317 (確率: 1/220)	1020 ~ 1346 (確率: 1/200)
通常状態 または時短状態	時短付き	65317 ~ 65535 (確率: 1/300)	65317 ~ 65535 (確率: 1/280)	65317 ~ 65535 (確率: 1/260)	65317 ~ 65535 (確率: 1/240)	65317 ~ 65535 (確率: 1/220)	65317 ~ 65535 (確率: 1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
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	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 1 6】

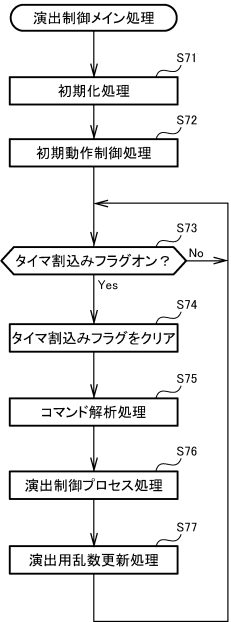
【図 16】

通常状態または時短状態の場合 (第 1 特図)

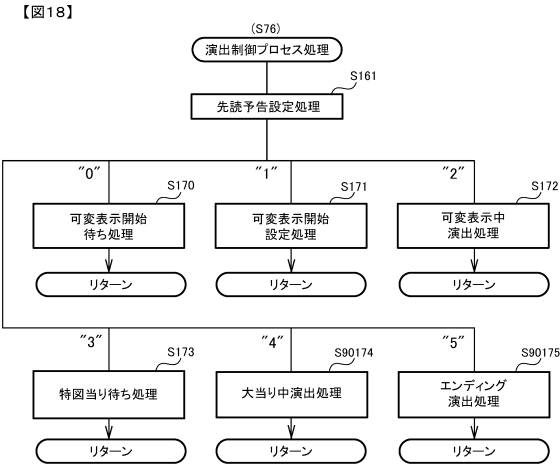


【図 1 7】

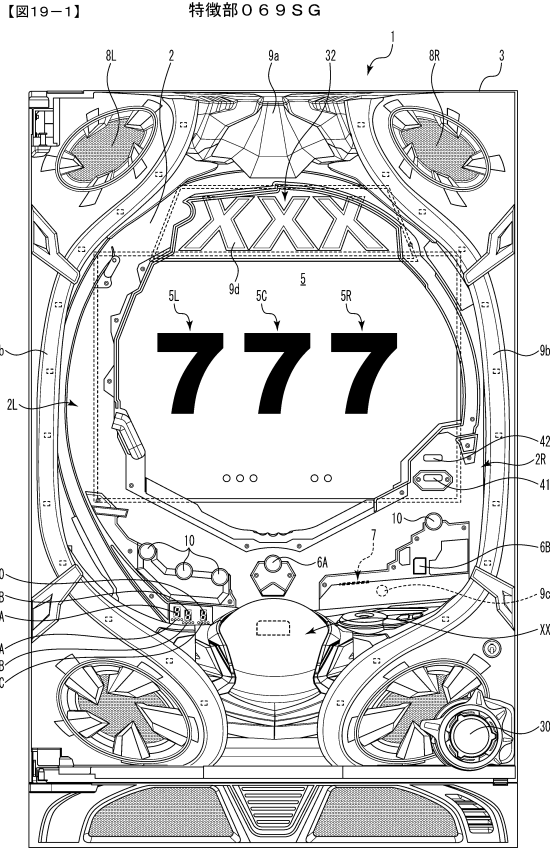
【図 17】



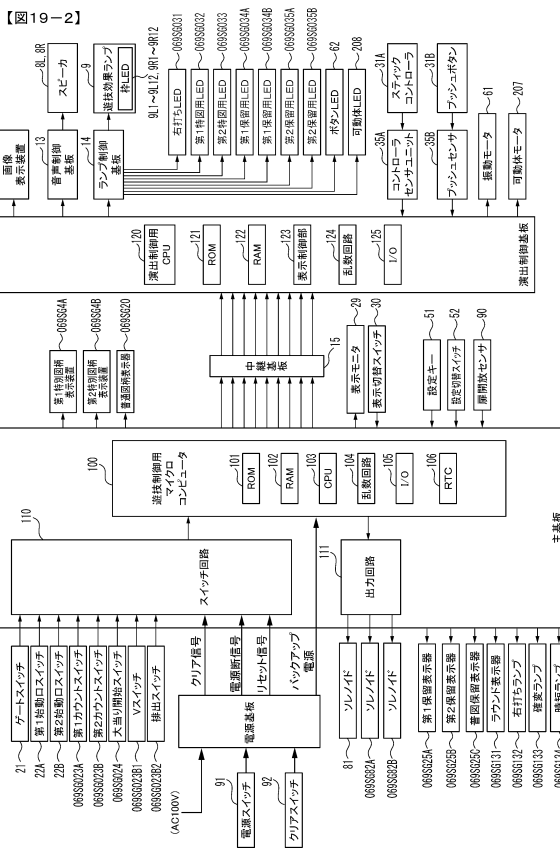
【図 18】



【図 19 - 1】



【図 19 - 2】



【図 19 - 3】

【図19-3】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0~99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態	1~205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用) (C2) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

判定結果	MR2	判定結果	MR2
大当りA	0~149	大当りB	0~99
大当りB	150~299	大当りC	100~299

(D) 大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1: 1ラウンド目でのV入賞が条件

10

20

30

40

50

【図 19－4】

【図19－4】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	110回
大当りB	110回
大当りC	110回
900回変動 (救済時短)	1100回

【図 19－5】

【図19－5】

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 19－6】

【図19－6】

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 19－7】

【図19－7】

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	－

10

20

30

40

50

【図 19－8】

【図19－8】

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)大当たり用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	－
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	－
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

【図 19－9】

【図19－9】

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	大当たり開始指定	大当たりの開始を指定
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	大当たり終了指定	大当たりの終了を指定
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	大当たり開始スイッチ通過通知	大当たり開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストラーション表示の指定

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	大当たりA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たりB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たりC

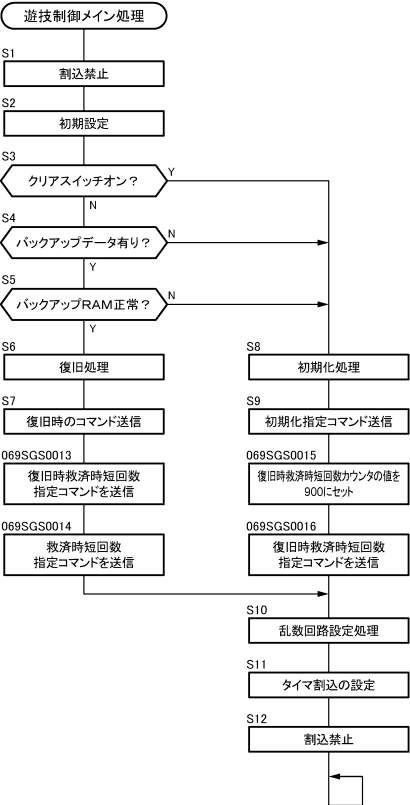
MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	図柄確定A指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定B指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

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

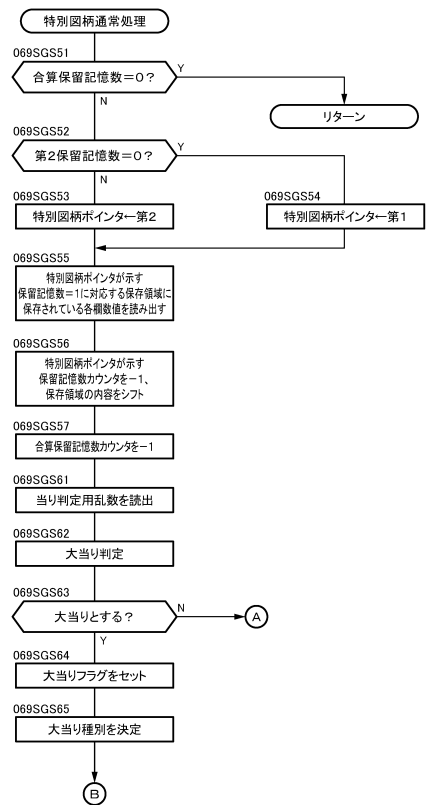
【図 19－10】

【図19－10】



【図 19－11】

【図19－11】



10

20

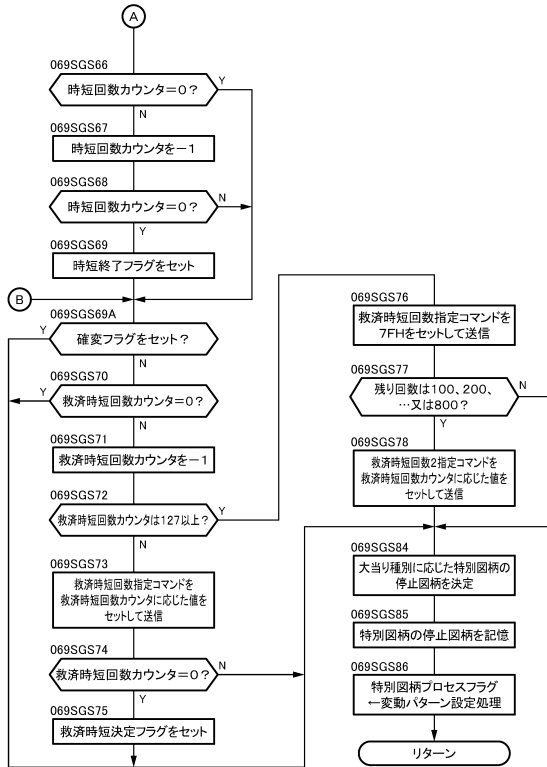
30

40

50

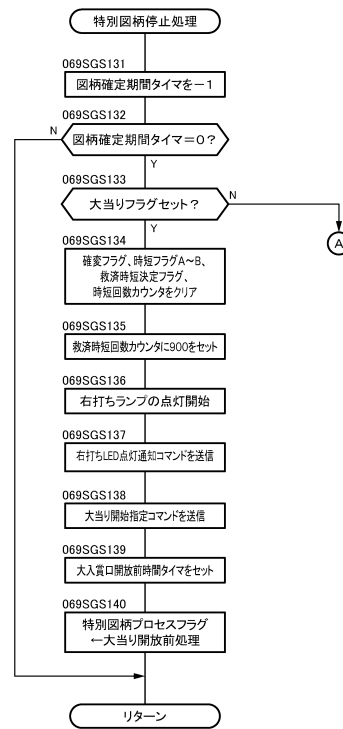
【圖 19-12】

【图19-12】



【図 19-13】

【图19-13】

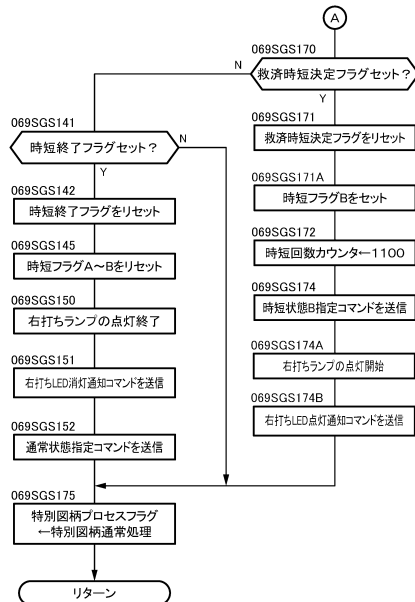


10

20

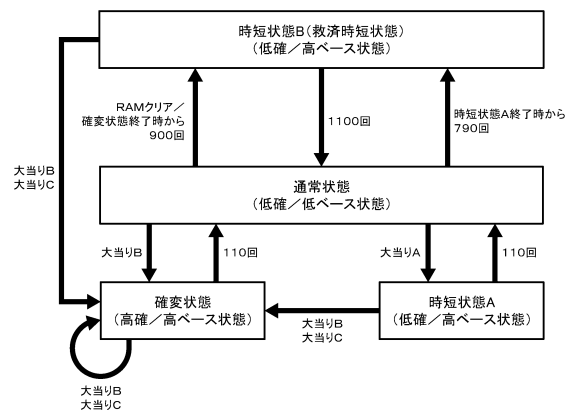
【図 19-14】

【图19-14】



【図 19-15】

【图19-15】

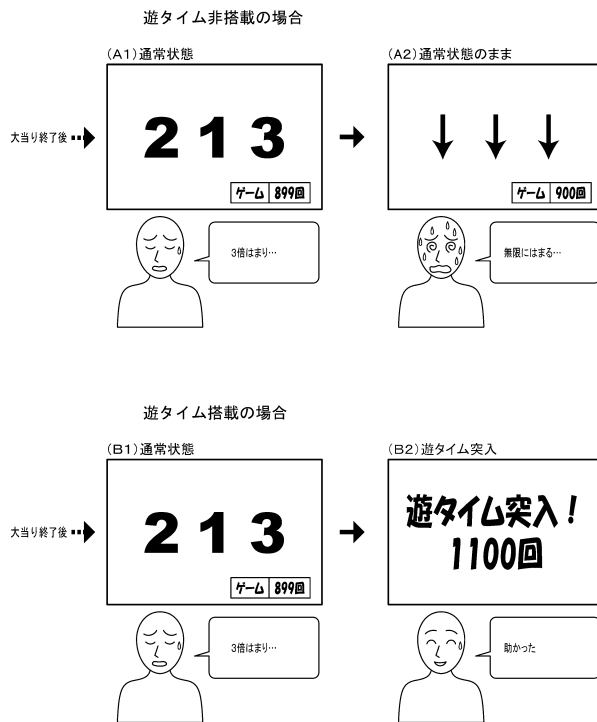


30

40

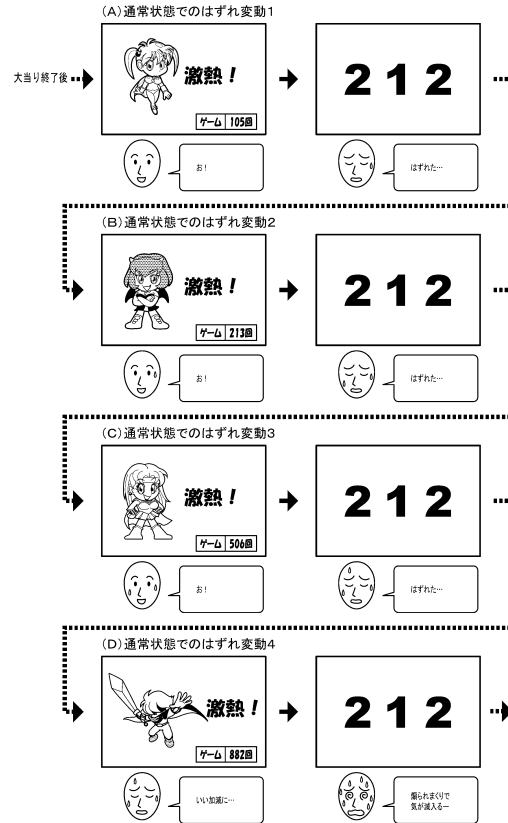
【図 19-16】

【図19-16】 遊タイムの説明[1/3]



【図 19-17】

【図19-17】 遊タイムの説明[2/3]



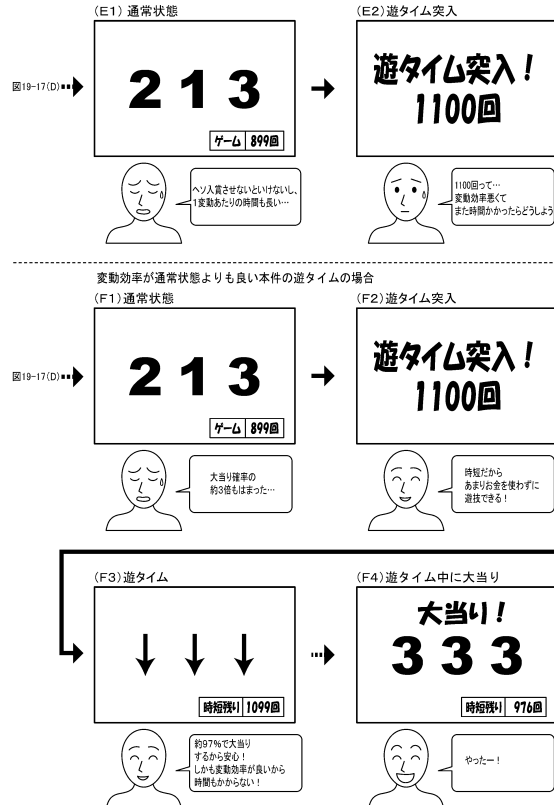
10

20

【図 19-18】

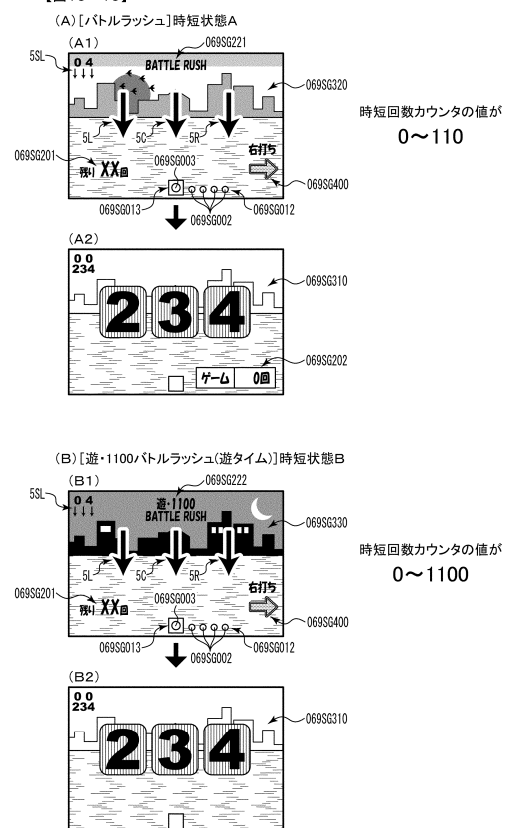
【図19-18】 遊タイムの説明[3/3]

変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの場合



【図 19-19】

【図19-19】



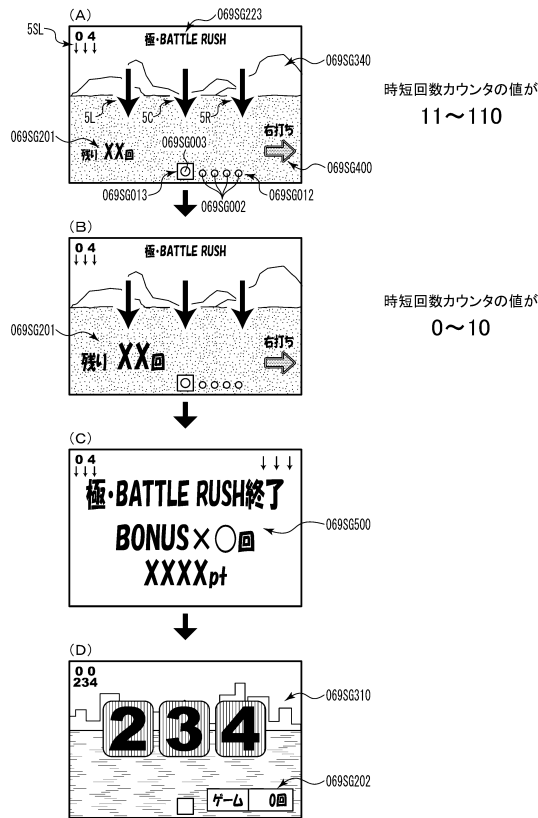
30

40

50

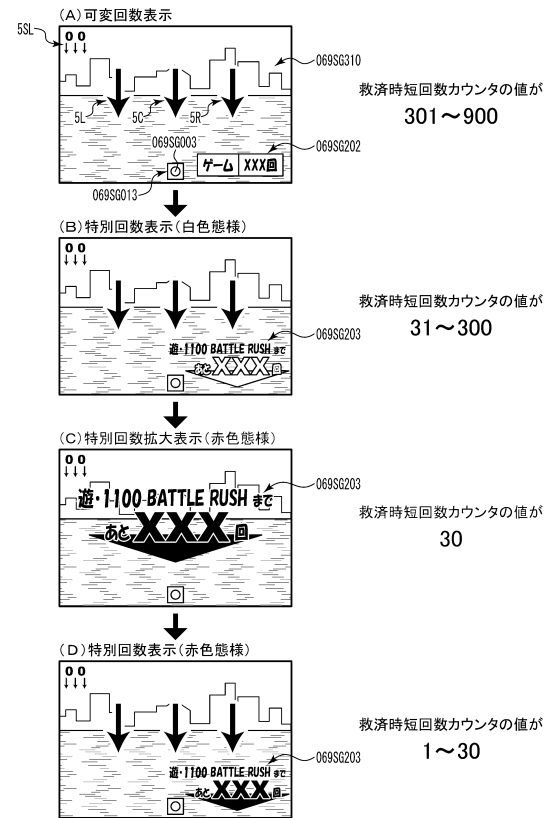
【図 19-20】

【図19-20】 [極・バトルラッシュ] 確定状態



【図 19-21】

【図19-21】 [通常] 低確低B

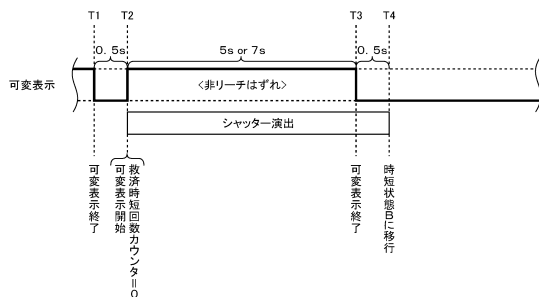


【図 19-22】

【図19-22】

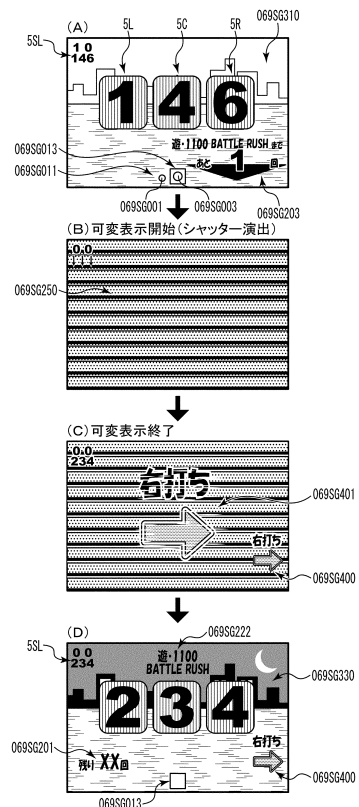
[RAMクリア後に時短状態B到達時のタイムチャート]

非リーチはずれ (短縮非リーチB・非リーチB)



【図 19-23】

【図19-23】 [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)

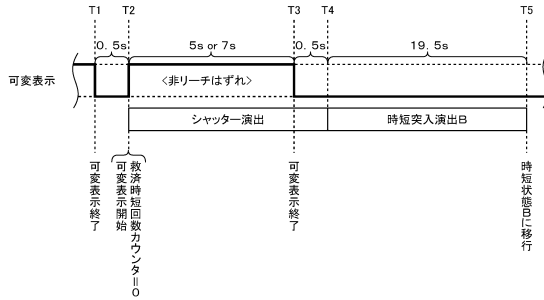


【図 19-24】

【図 19-24】

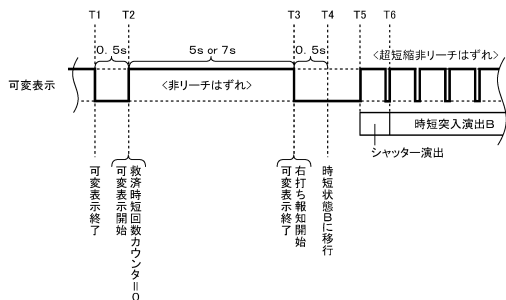
(A) [大当り後、900回の変表示で時短状態B到達時のタイムチャート]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



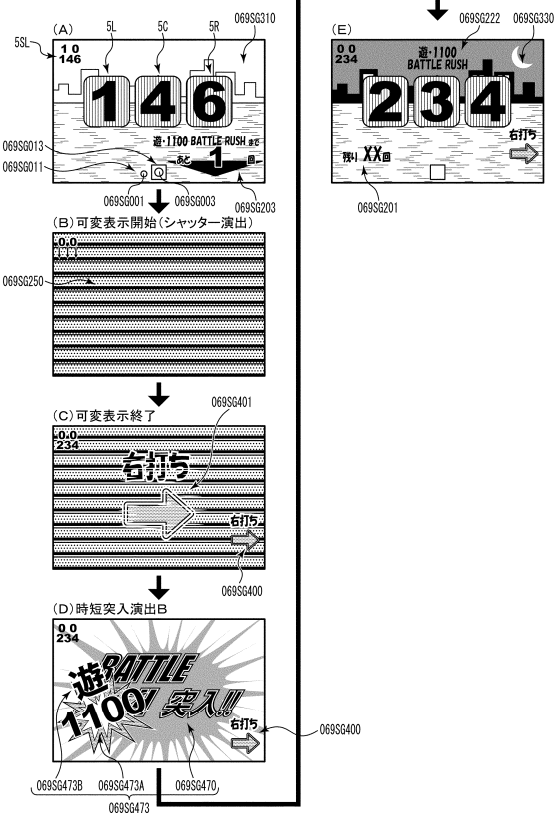
(B) [時短状態B到達時のタイムチャートの変形例]

非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



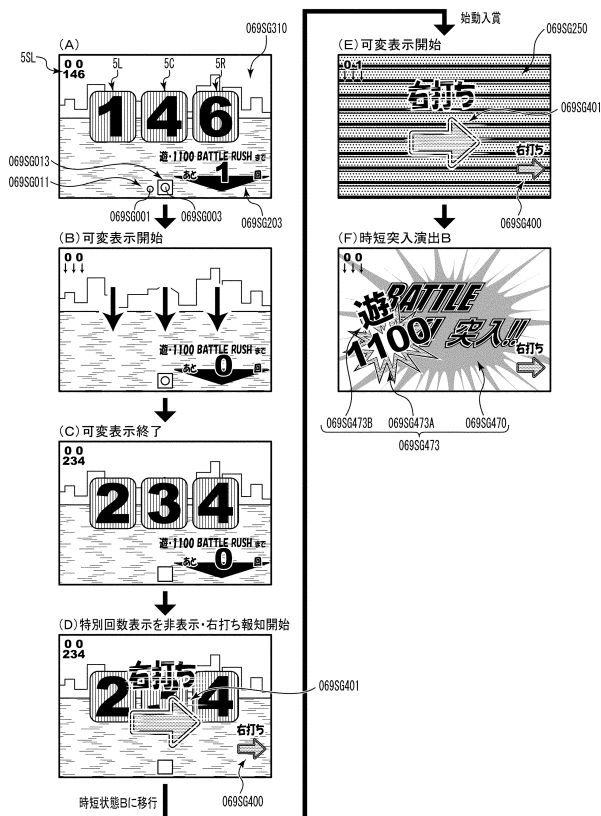
【図 19-25】

【図 19-25】 [大当り後、900回の変表示で時短状態B到達時]



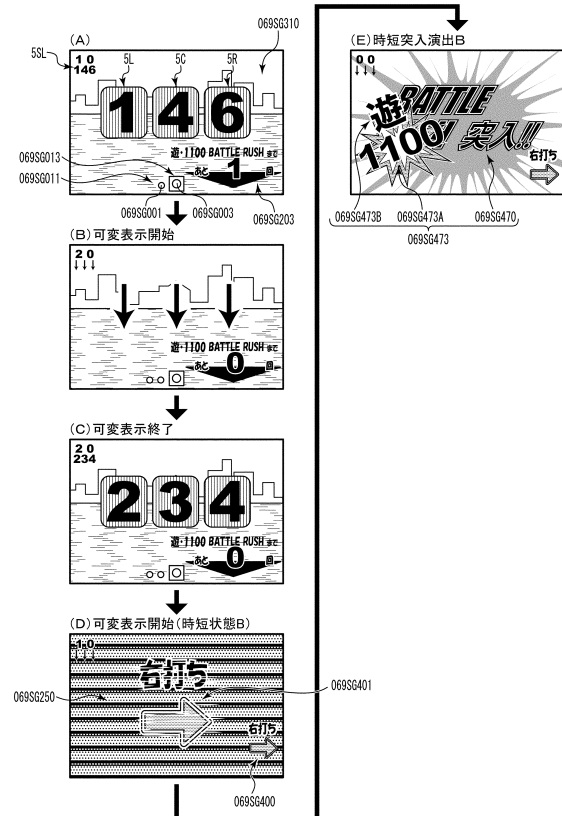
【図 19-26】

【図 19-26】



【図 19-27】

【図 19-27】



10

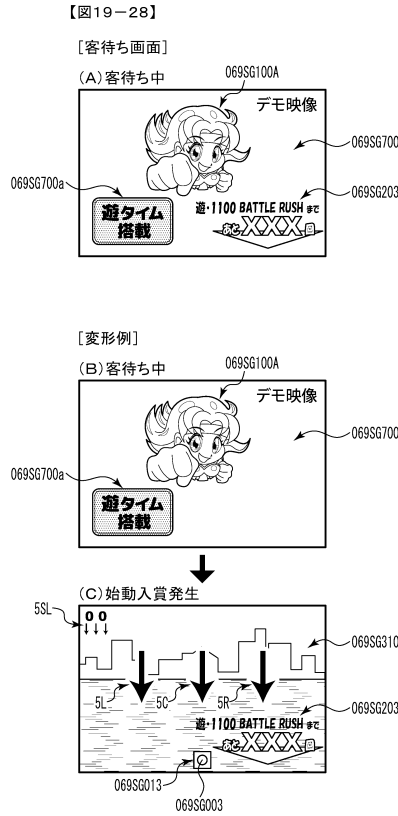
20

30

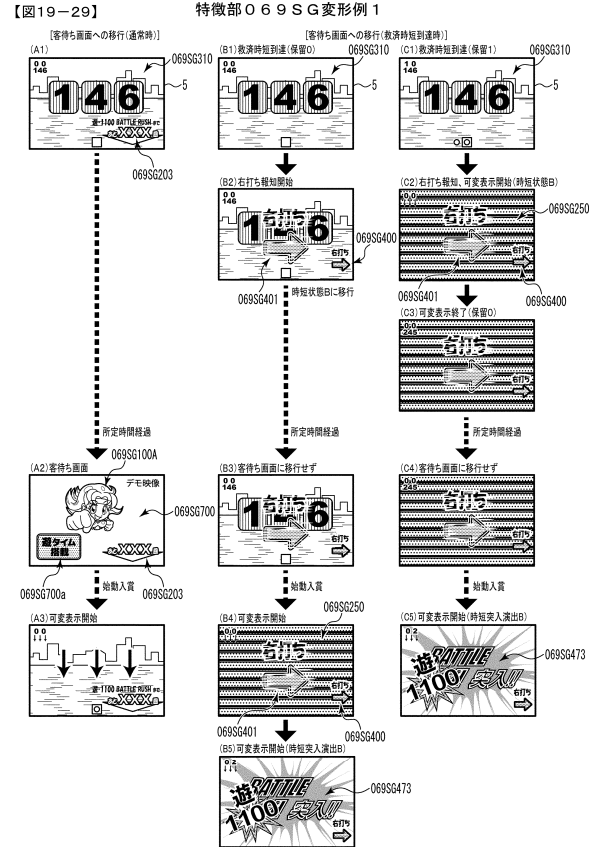
40

50

【図 19-28】

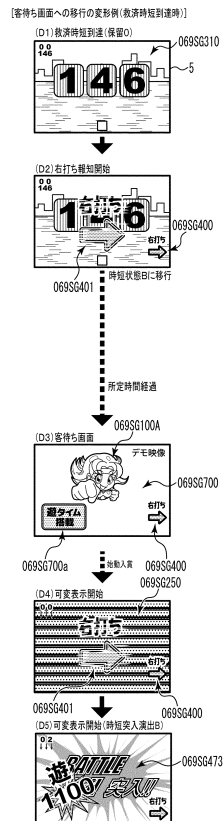


【図 19-29】



【図 19-30】

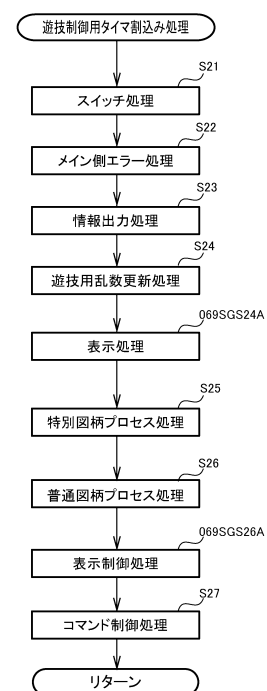
【図19-30】 特徴部069SG変形例1



【図 19-31】

【図19-31】

特徴部069SG変形例2



10

20

30

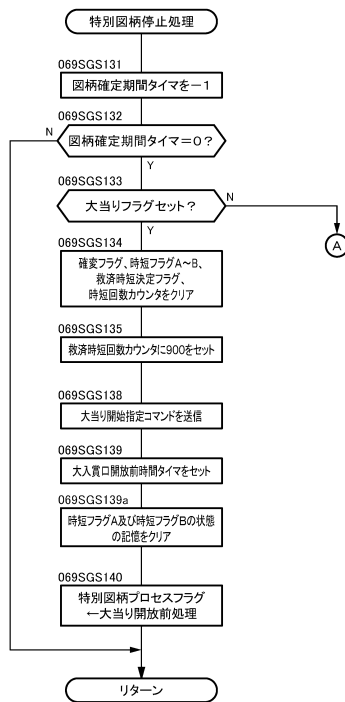
40

50

【図 19-32】

【図19-32】

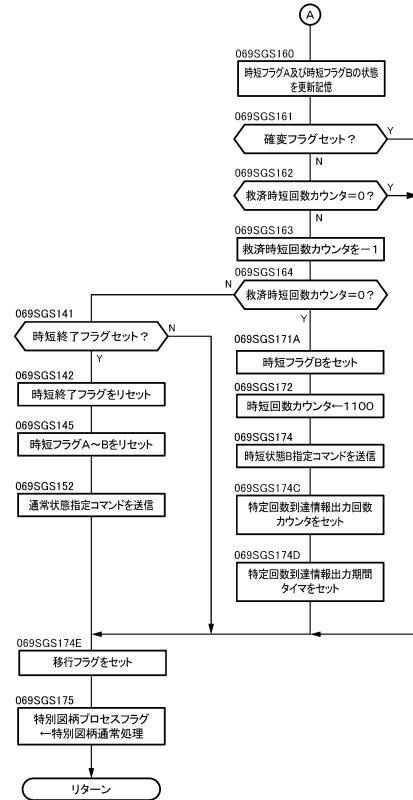
特徴部069SG変形例2



【図 19-33】

【図19-33】

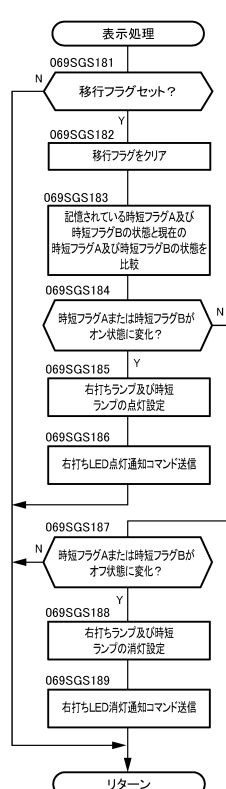
特徴部069SG変形例2



【図 19-34】

【図19-34】

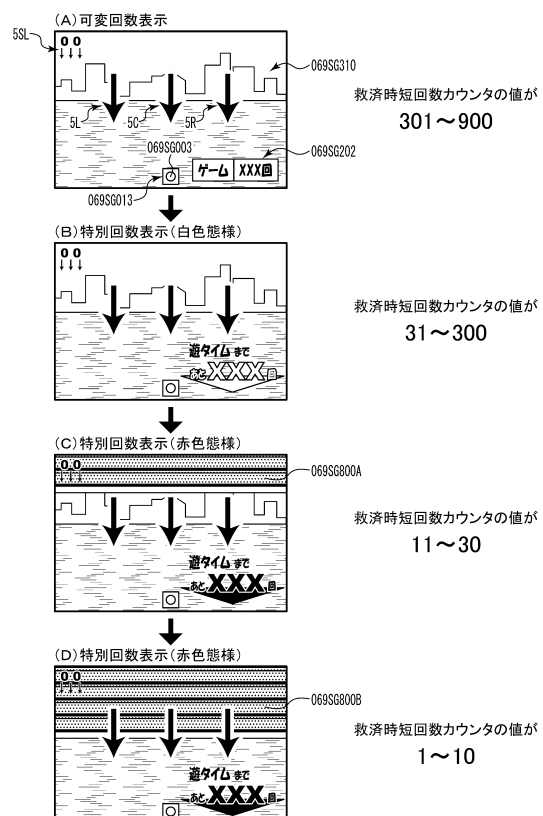
特徴部069SG変形例2



【図 19-35】

【図19-35】

特徴部069SG変形例3



10

20

30

40

50

【図 19-36】

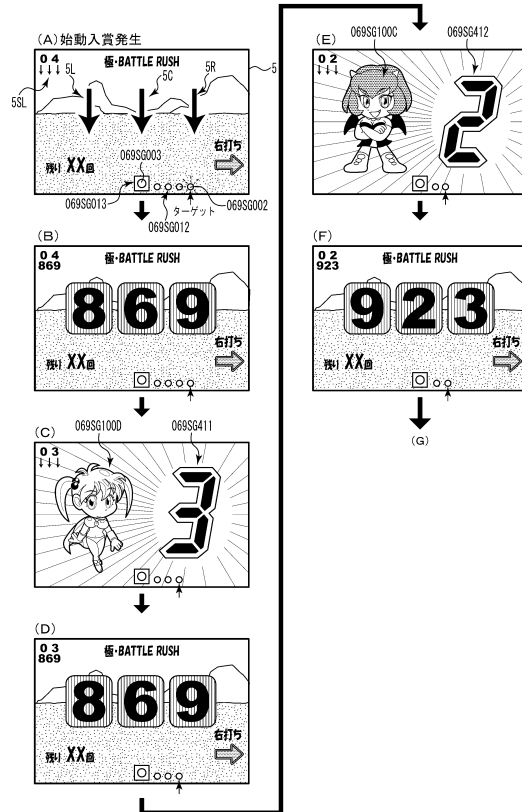
【図19-36】
演出一覧

種別	内容	演出種別／期待度
先読み予告	カウントダウン予告	可変表示を開始するごとに3→2→1→0の順にカウントダウン。3で終了く2で終了く1で終了く0まで
	保留変化予告	保留表示が青色、緑色、赤色、金色に変化。青色く緑色く赤色く金色
	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。青色く緑色く赤色く金色
	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。青色く緑色く赤色く金色
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)く振動(大)
	キャラクター予告 (リーチ偏り)	キャラクターが出現してリーチ態様になるか否かを煽る。セリフ(リーチ)くセリフ(リーチかもし)
	リーチ予告 (リーチ偏り)	左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを煽る。
	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。長押しく連打く一撃
決め演出	当否ボタン演出	SPリーチの当否告知の直前に、大当たりか否かを定めるボタン操作を促す。ボタン白色くボタン赤色
	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。改演時短到達変動において実行される。

【図 19-37】

【図19-37】

カウントダウン予告

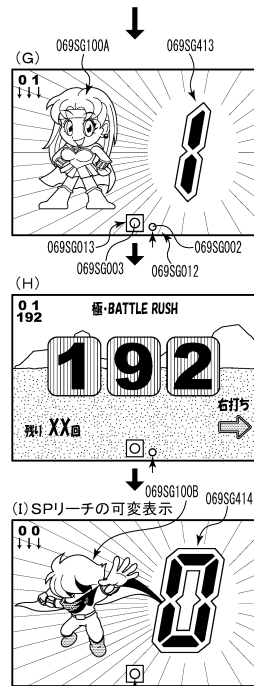


10

20

【図 19-38】

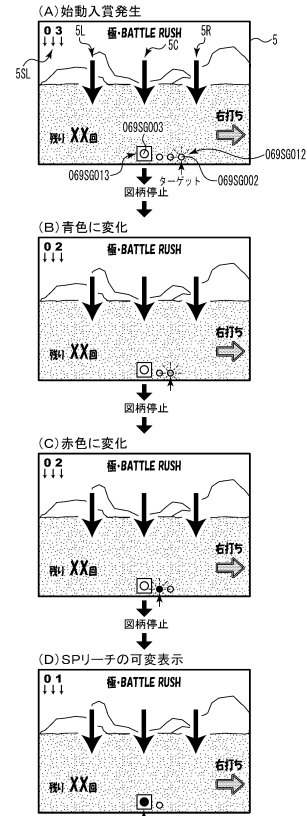
【図19-38】



【図 19-39】

【図19-39】

保留変化予告



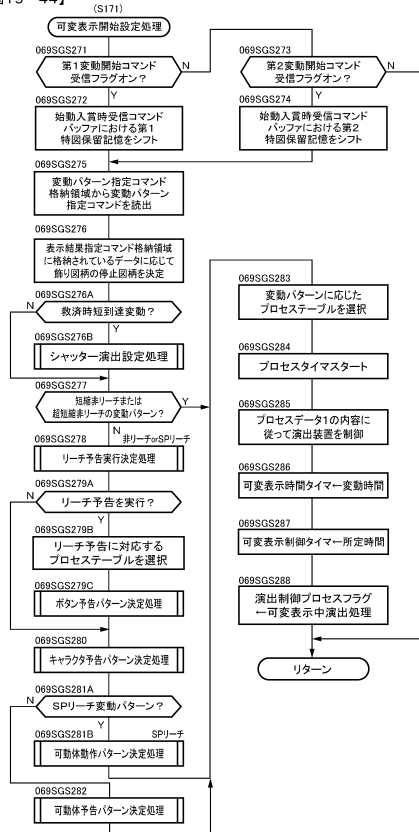
30

40

50

【図 19-44】

【图19-44】



【図 19-46】

【图19-46】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外で決定

(A)リーチ予告実行決定テーブル

	通常状態	確変状態	時短状態A	時短状態B
非実行	50	50	60	80
実行	50	50	40	20

(数値は判定値数)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定

(B)ボタン予告パターン決定テーブルA(通常状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数

(C)ボタン予告パターン決定テーブルB(確変状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(D) ボタン予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

操作促進態様	大当り	リーチははずれ	非リーチははずれ
非実行	20	80	80
一撃	40	10	5
連打	20	5	5
長押し	20	5	10

(数値は判定値数)

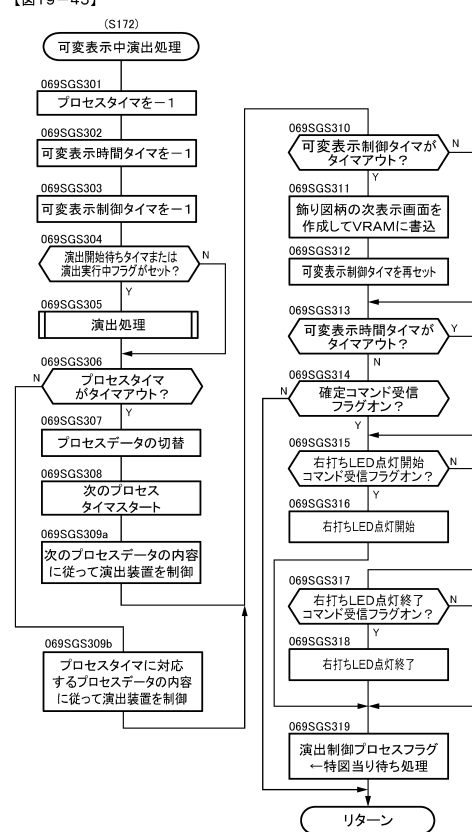
(E) ボタン予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	はずれ(保留0変動)
非実行	90	95	100
一撃	10	5	-
連打	-	-	-
長押し	-	-	-

(数値は判定値数)

【図 19-45】

【图19-45】



【図 19-47】

【图19-47】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外において決定

(A) キャラクタ予告パターン決定テーブルA(通常状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも思)	50	10

(数値は判定値数)

(B) キャラクタ予告パターン決定テーブルB(確変状態)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	70
セリフA(リーチ?)	30	20
セリフB(リーチかも!)	50	10

(数値は判定値数)

(C) キャラクタ予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

演出	大当り	はずれ
非実行	20	80
セリフA(リーチ?)	30	10
セリフB(リーチかも!)	50	10

(数値は判定値数)

(D) キャラクタ予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

演出	大当り	はずれ	はずれ[保留0変動]
非実行	90	100	100
セリフA(リーチ?)	5	-	-
セリフB(リーチかも)	5	-	-

(数値は判定値数)

【図 19-48】

【図19-48】

※SPリーチ変動において決定

(A)可動体動作パターン決定テーブル(通常状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	20	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(B)可動体動作パターン決定テーブルB(確変状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	20	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(C)可動体動作パターン決定テーブルC(時短状態A)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	80	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	80
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	10
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	10

(数値は判定値数)

(D)可動体動作パターン決定テーブルD(時短状態B)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当り	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	90	—
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	5	—
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	5	—
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	—	100
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	—	—
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	—	—

(数値は判定値数)

※パターン「A-3」「B-3」では、「当否ボタン演出」において、
演出ボタンLED62が赤色発光、ボタン画像が赤色表示

【図 19-49】

【図19-49】

※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 19-50】

【図19-50】

(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(5.56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(62.6秒)
A5	非リーチはずれの決定割合	高(9%)	低(9%)	低(9%)

(B)遊技状態別の演出動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
B1	保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、 キャラクタ予告)の実行割合	非実行(0%)	高(40%)	中(30%)
B2	はずれの場合に決定可能な 先読み予告の種別数	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%)	高(80%)	中(80%)
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%)	高(90%)	中(90%)
B7	一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告 (リーチ割り)の実行割合	低キャラ(10%) リーチ(20%)	高キャラ(80%) リーチ(30%)	中キャラ(80%) リーチ(40%)
B8	当り通知の時は可動体落下させず、 当り通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!!」 +「遊・1100」		

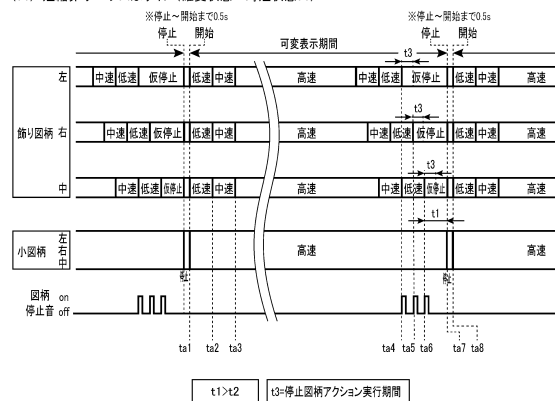
(C)各状態の特徴

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
C1	1の可変表示の平均消化速度	高速	中速	低速
C2	予告演出の実行割合	低	高	中
C3	特 徴	変動の消化速度が速く、 余計な演出を実行しない	大当り確率が高いため、 予告は多い。可変表示は 時短状態より多い	確変状態に入変するかを 知るために長めの可変 表示が多い

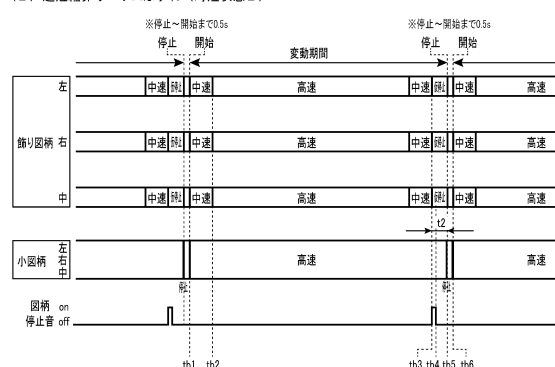
【図 19-51】

【図19-51】

(A) 短縮非リーチAははずれ(確変状態・時短状態A)



(B) 超短縮非リーチAははずれ(時短状態B)



10

20

30

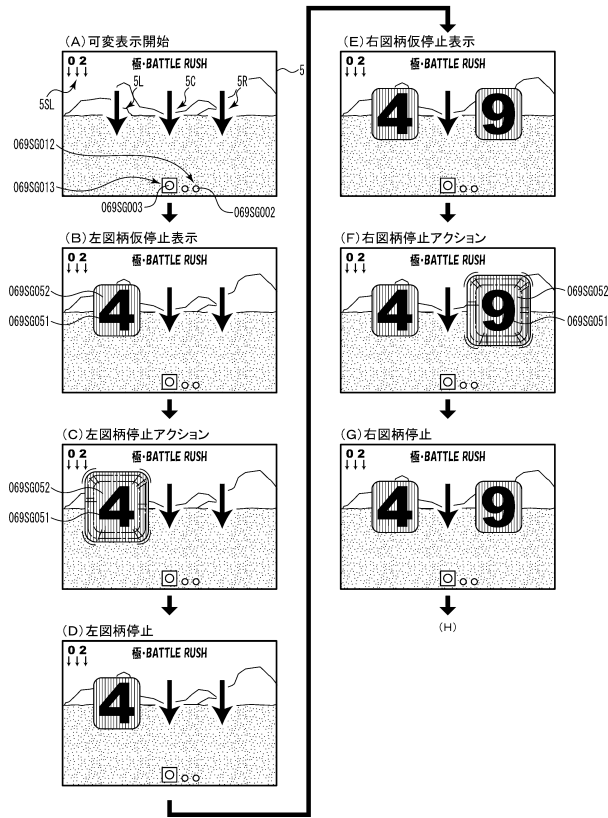
40

50

【図 19-52】

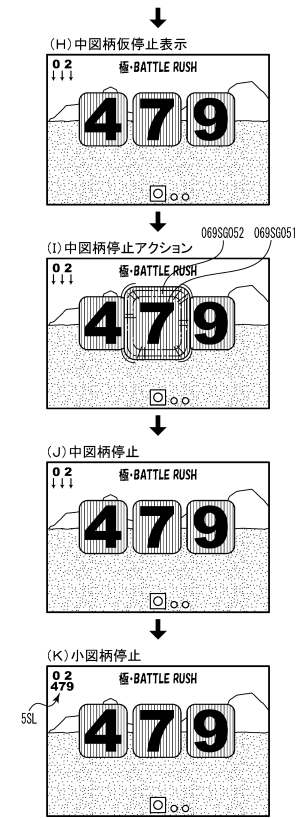
【図 19-52】

確変状態の短縮非リチはずれ



【図 19-53】

【図 19-53】



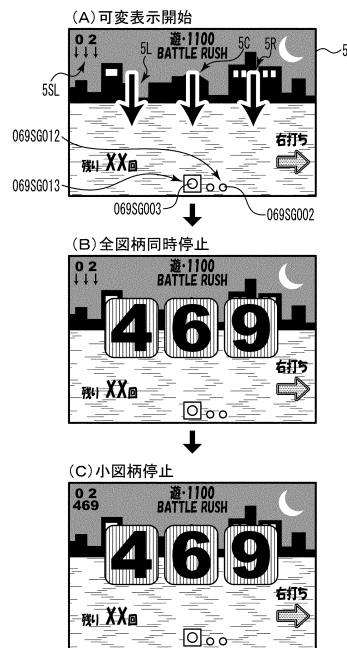
10

20

【図 19-54】

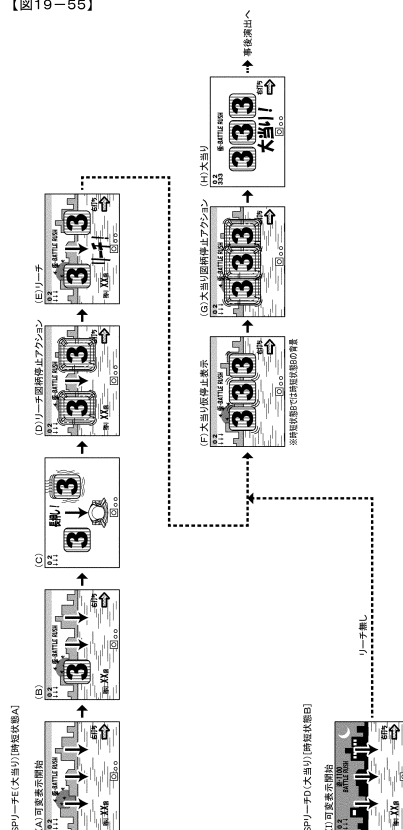
【図 19-54】

時短状態Bの超短縮非リチはずれ



【図 19-55】

【図 19-55】



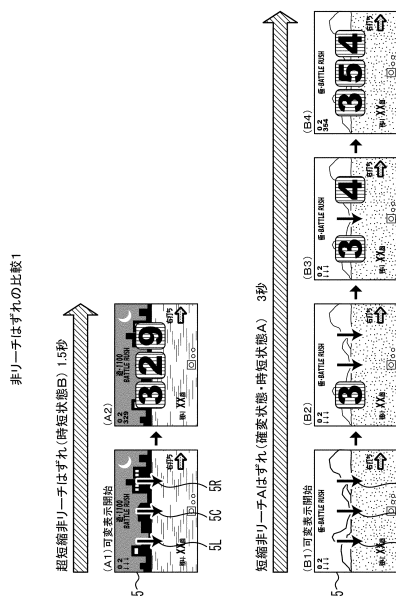
30

40

50

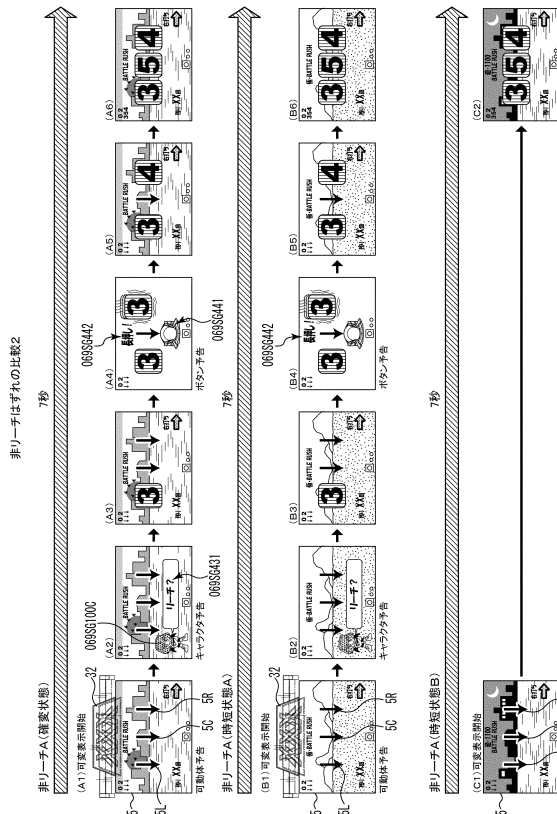
【図19-56】

【図19-56】



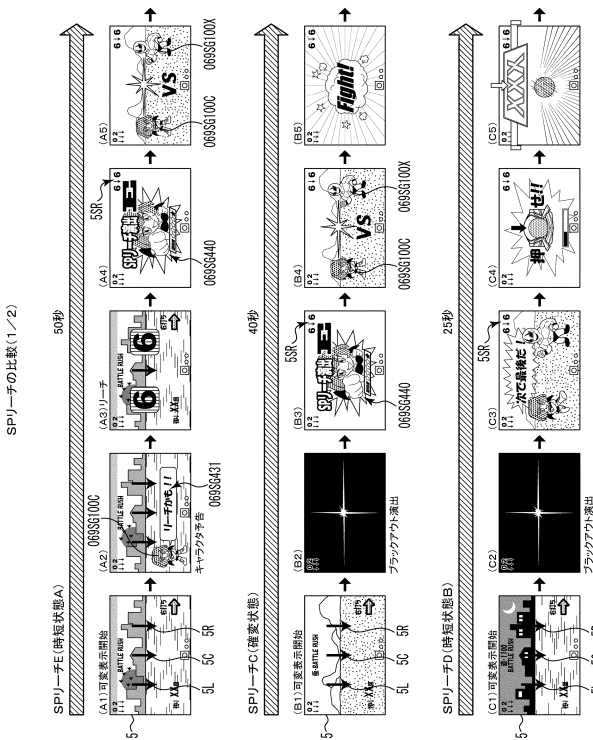
【図19-57】

【図19-57】



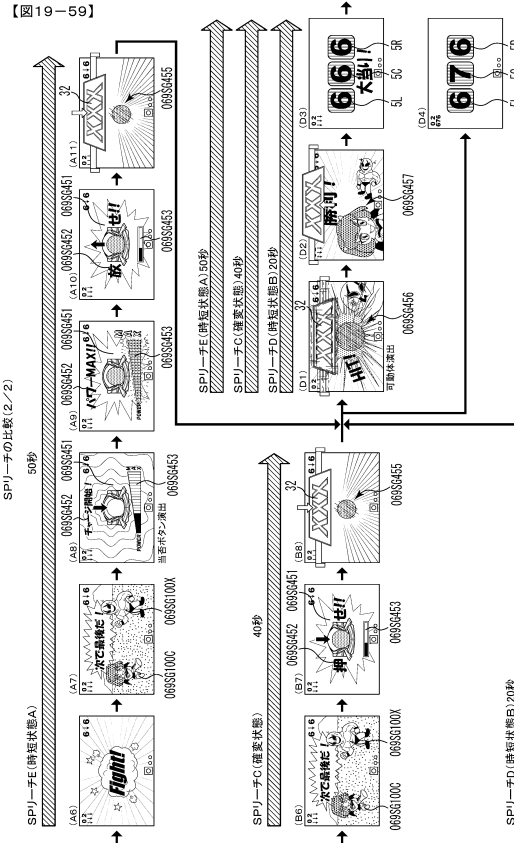
【図19-58】

【図19-58】



【図19-59】

【図19-59】



10

20

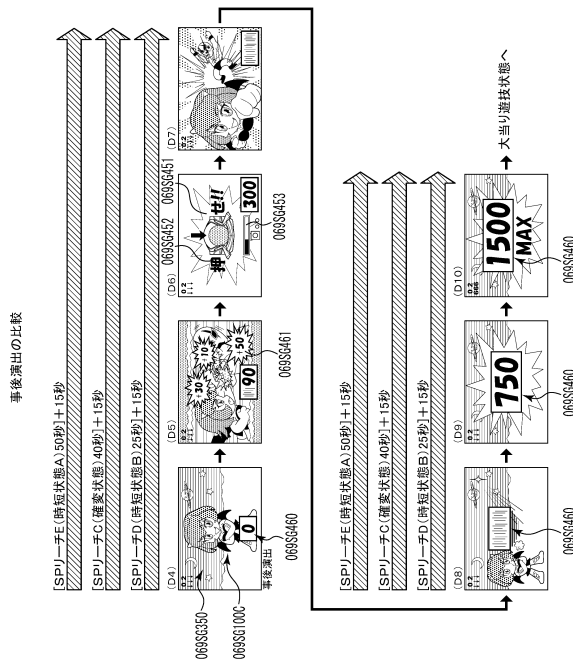
30

40

50

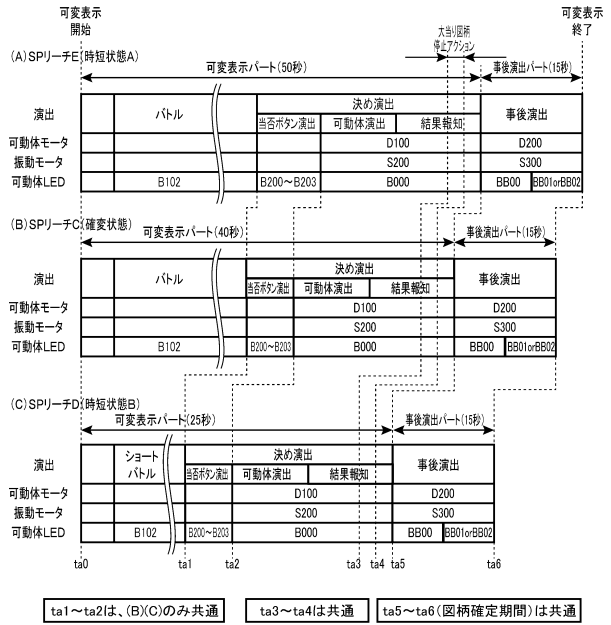
【図 19-60】

【图19-60】



【図 19-61】

【图19-61】

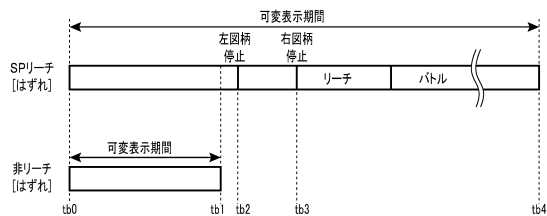


10

20

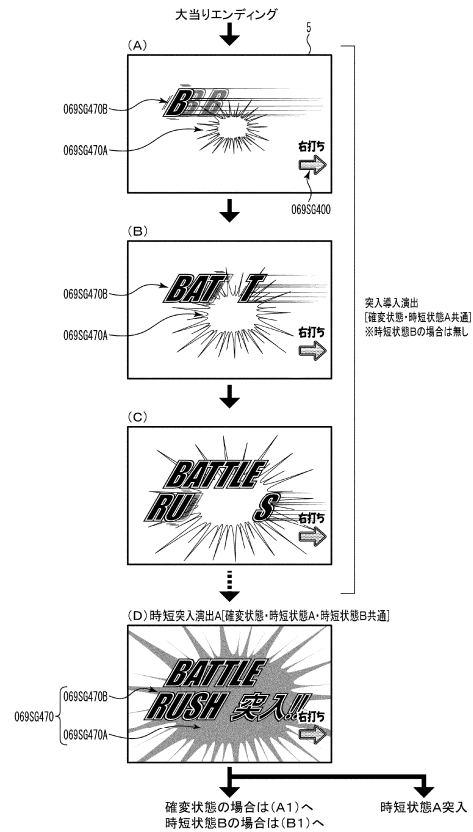
【図 19-62】

【图19-62】



【図 19-63】

【图19-63】



30

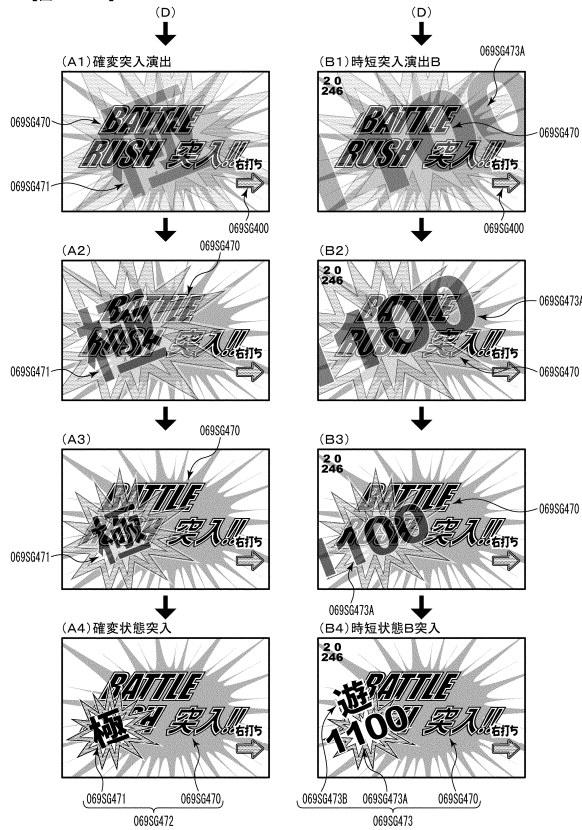
40

50

【図 19-64】

【図 19-64】

突入演出



【図 19-65】

【図 19-65】

特徴部 069SG 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]

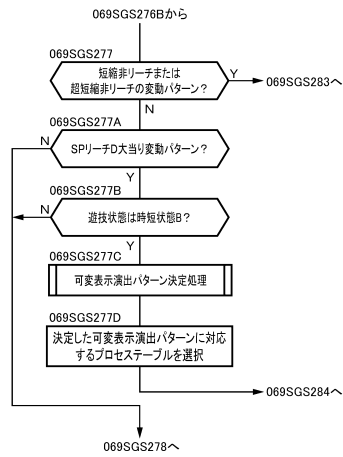
変動パターン	変動時間 (ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチ A	7000	-
SPリーチ E (バトル SP)	50000	-
SPリーチ D (即当り・全回転 [非リーチ])	25000	-

(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 19-66】

【図 19-66】



【図 19-67】

【図 19-67】

可変表示演出パターン決定テーブル [時短状態 B]

演出態様	大当り C (10R)	大当り A、B (6R)
即当り演出	10	70
全回転演出	90	30

(数値は判定値数)

10

20

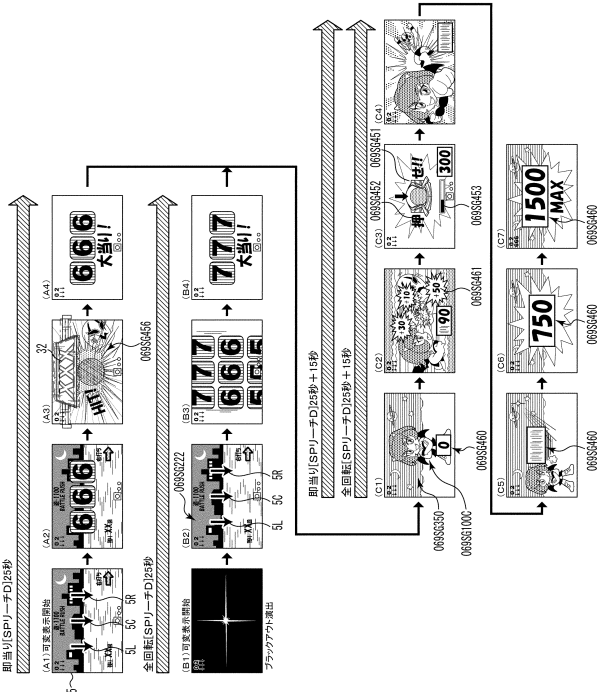
30

40

50

【図 19 - 68】

【図19-68】



【図 19 - 69】

【図19-69】

遊技状態別の各種動作例

項目	内容	時短状態B (110回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
D1	リーチ態様を經由しない 大当り変動パターンの決定割合	高(90%)	低(5%)	低(5%)
D2	「当否ボタン演出」な「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%)

10

20

【図 20 - 1】

【図20-1】

(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回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ: ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ: ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1: 1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 20 - 2】

【図20-2】

(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

30

40

50

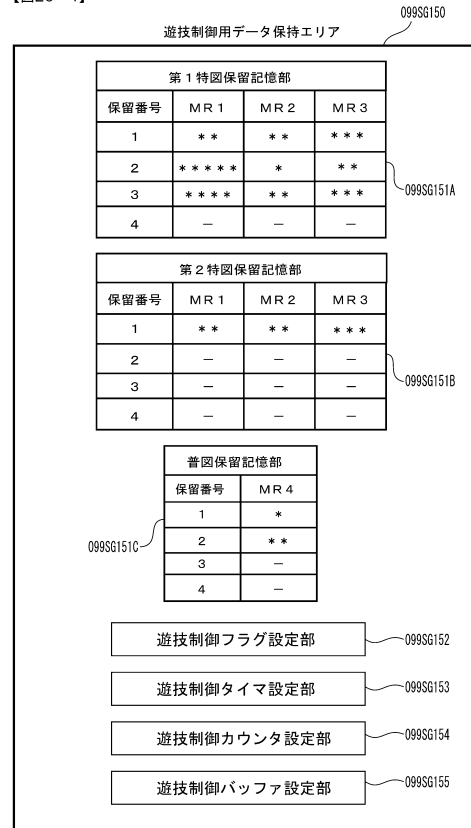
【図 20-3】

【図20-3】

可変表示結果	変動パターン	変動時間(ms)
はずれ	超短縮非リーチ	1500
	短縮非リーチA	3000
	短縮非リーチB	5000
	非リーチA	7000
	非リーチB	12000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000
	SPリーチB(バトルSP)	80000
	SPリーチC(バトルSP)	40000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000
	SPリーチE(バトルSP)	50000
大当たり	SP非経由A	7000+15000
	SP非経由B	12000+15000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000
	SPリーチB(バトルSP)	80000+15000
	SPリーチC(バトルSP)	40000+15000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000
	SPリーチE(バトルSP)	50000+15000

【図 20-4】

【図20-4】



10

20

【図 20-5】

【図20-5】

通常状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル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)大当た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 20-6】

【図20-6】

確変状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル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

30

40

50

【図 2 0 − 7】

【図20−7】

確変状態

大当り用変動パターン判定テーブルB[保留0〜3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

【図 2 0 − 8】

【図20−8】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルG[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルH[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルI[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルJ[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	5

【図 2 0 − 9】

【図20−9】

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 2 0 − 1 0】

【図20−10】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルK[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	5000	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルL[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルM[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	99
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	1

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルN[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100

10

20

30

40

50

【図 20-11】

【図20-11】

時短状態B(救済時短状態)

大当り用変動パターン判定テーブルD[保留0〜3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SPリーチD(ショートパトルSP)	25000+15000	100

【図 20-12】

【図20-12】

(A)通常状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(左打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	5.5%
第2始動入賞口	—

※1:ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

(B)確変状態・時短状態・救済時短状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(右打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	—
第2始動入賞口	55%

※2:ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

10

【図 20-13】

【図20-13】

(A)

$$\text{期間値 } \alpha = A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$$

(B)

$$\text{期間値 } \beta = E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$$

(C)

$$\text{期間値 } \gamma = I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$$

(A)〜(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\alpha > \beta \quad \text{且つ} \quad \gamma > \beta$$

 α : 時短状態Aにおける1変動の平均変動時間 β : 時短状態Bにおける1変動の平均変動時間 γ : 確変状態における1変動の平均変動時間

【図 20-14】

【図20-14】

(A)

$$\alpha' = A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$$

(B)

$$\beta' = E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$$

(C)

$$\gamma' = I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$$

(A)〜(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\alpha' > \beta' \quad \text{且つ} \quad \gamma' > \beta'$$

 α' : 時短状態Aにおける1変動の平均変動時間 β' : 時短状態Bにおける1変動の平均変動時間 γ' : 確変状態における1変動の平均変動時間

20

【図 20-15】

【図20-15】

(A)

$$\text{期間値 } \delta = D \times 110$$

(B)

$$\text{期間値 } \varepsilon = H \times 110$$

(C)

$$\text{期間値 } \zeta = L \times 110$$

(A)〜(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\delta > \varepsilon \quad \text{且つ} \quad \zeta > \varepsilon$$

 δ : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間 ε : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間 ζ : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 20-16】

【図20-16】

(A)

$$\text{期間値 } \delta' = D \times 1100$$

(B)

$$\text{期間値 } \varepsilon' = H \times 1100$$

(C)

$$\text{期間値 } \zeta' = L \times 1100$$

(A)〜(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\delta' > \varepsilon' \quad \text{且つ} \quad \zeta' > \varepsilon'$$

 δ' : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間 ε' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間 ζ' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

30

40

50

【図 20－17】

【図20－17】

(A)

$$\text{期間値 } \eta = C \times 110$$

(B)

$$\text{期間値 } \theta = G \times 110$$

(C)

$$\text{期間値 } \iota = K \times 110$$

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\eta > \theta \quad \text{且つ} \quad \iota > \theta$$

η : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 20－18】

【図20－18】

(A)

$$\text{期間値 } \eta' = C \times 1100$$

(B)

$$\text{期間値 } \theta' = G \times 1100$$

(C)

$$\text{期間値 } \iota' = K \times 1100$$

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\eta' > \theta' \quad \text{且つ} \quad \iota' > \theta'$$

η' : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

10

【図 20－19】

【図20－19】

(A)

$$\text{期間値 } \kappa = B \times 110$$

(B)

$$\text{期間値 } \lambda = F \times 110$$

(C)

$$\text{期間値 } \mu = J \times 110$$

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\kappa > \lambda \quad \text{且つ} \quad \mu > \lambda$$

κ : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 20－20】

【図20－20】

(A)

$$\text{期間値 } \kappa' = B \times 1100$$

(B)

$$\text{期間値 } \lambda' = F \times 1100$$

(C)

$$\text{期間値 } \mu' = J \times 1100$$

(A) ～ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\kappa' > \lambda' \quad \text{且つ} \quad \mu' > \lambda'$$

κ' : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ' : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ' : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

20

30

40

50

【図 20－21】

【図20－21】

(A)

期間値 $\nu = A \times 110$

(B)

期間値 $\xi = E \times 110$

(C)

期間値 $\pi = I \times 110$

(A) ～ (C) より、各代数に本特微部における数値を代入すると、

$\nu > \xi$ 且つ $\pi > \xi$

ν ：時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ ：時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π ：確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 20－22】

【図20－22】

(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、

$\nu' > \xi'$ 且つ $\pi' > \xi'$

ν' ：時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ' ：時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π' ：確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 20－23】

【図20－23】

代数	説明
A	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
B	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
C	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
D	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
E	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
F	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
G	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
H	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
I	確変状態において第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
J	確変状態において第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
K	確変状態において第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
L	確変状態において第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
a	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
b	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
c	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
d	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
e	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
f	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
g	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
h	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
i	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
j	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
k	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
l	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
a'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
b'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
c'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
d'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
e'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
f'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
g'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
h'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
i'	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
j'	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
k'	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
l'	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合

【図 20－24】

【図20－24】

(A) パチンコ遊技機の10時間分の実射値 ※1

	通常状態※2	時短状態A※3	時短状態B※3	確変状態※3
試射試験時間	346.08分	77.00分	14.96分	116.00分
発射遊技球数	34580個	7676個	1494個	11515個
特図1始動口入賞回数	1939回	0回	0回	0回
特図2始動口入賞回数	0回	4377回	821回	6556回
特図1変動表示回数	1883回	0回	0回	0回
特図2変動表示回数	0回	658回	594回	987回
特図1変動時間(合計)	23840秒	0秒	0秒	0秒
特図2変動時間(合計)	0秒	3548秒	954秒	4387秒

※1：試射試験時間の残り時間は大当り遊技状態

※2：ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

※3：ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

(B) パチンコ遊技機の設計値

	通常状態	時短状態A	時短状態B	確変状態
1分あたりの発射遊技球数	99.9個/分			
特図1入賞率	5.6個/分	0	0	0
特図2入賞率	0	56.7個/分	54.8個/分	56.7個/分
特図1変動時間(平均)	12.661秒	0	0	0
特図2変動時間(平均)	0	5.393秒	1.607秒	4.445秒

10

20

30

40

50

【図 20－25】

【図20－25】

通常状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 1 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
5000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=6550 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	割合
0	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 20－27】

【図20－27】

時短状態 B における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 E
5000 (ms) *97/100+25000 (ms) *3/100=5600 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 F
1500 (ms) *97/100+25000 (ms) *3/100=2205 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 G
1500 (ms) *99/100+25000 (ms) *1/100=1735 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 H
1500 (ms) *100/100=1500 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	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)

【図 20－26】

【図20－26】

時短状態 A における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 A
7000 (ms) *95/100+50000 (ms) *5/100=9150 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 B
3000 (ms) *85/100+7000 (ms) *10/100+50000 (ms) *5/100=5750 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 C
3000 (ms) *90/100+7000 (ms) *5/100+50000 (ms) *5/100=5550 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 D
3000 (ms) *95/100+50000 (ms) *5/100=5350 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	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 20－28】

【図20－28】

確定状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 I
7000 (ms) *95/100+40000 (ms) *2/100+25000 *3/100=8200 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 J
3000 (ms) *80/100+7000 (ms) *15/100+40000 *2/100+25000 *3/100=5000 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 K
3000 (ms) *90/100+7000 (ms) *5/100+40000 *2/100+25000 *3/100=4600 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 L
3000 (ms) *95/100+40000 *2/100+25000 *3/100=4400 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	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) より算出した確定状態における平均変動時間 γ 、 γ'

8200 (ms) *0. 9090909/100+5000 (ms) 0. 9090909/100+4600 (ms) *2. 7272727/100+4400 (ms) *95. 4545455/100=4445. 455 (ms)

10

20

30

40

50

【図 20－29】

【図20－29】

時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間

遊技状態	代数	平均変動時間
時短状態 A	$\alpha、\alpha'$	5 3 9 3 . 6 3 6 ms
時短状態 B	$\beta、\beta'$	1 6 0 7 . 7 7 3 ms
確変状態	$\gamma、\gamma'$	4 4 4 5 . 4 5 5 ms

【図 20－30】

【図20－30】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の
110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi = \alpha \text{ (または } \alpha' \text{)} \times 110 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 110$	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
110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi' = \alpha \text{ (または } \alpha' \text{)} \times 1100 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 1100$	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 20－31】

【図20－31】

(A) 時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta = D \times 110 = 5350 \text{ (ms)} \times 110$	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 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta' = D \times 1100 = 5350 \text{ (ms)} \times 1100$	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

【図 20－32】

【図20－32】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\eta = C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110$	6 1 0 5 0 0 ms
時短状態 B	$\theta = G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110$	1 9 0 8 5 0 ms
確変状態	$\iota = K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110$	5 0 6 0 0 0 ms

(B) 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	$\eta' = C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100$	6 1 0 5 0 0 0 ms
時短状態 B	$\theta' = G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100$	1 9 0 8 5 0 0 ms
確変状態	$\iota' = K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100$	5 0 6 0 0 0 0 ms

【図 20－33】

【図20－33】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\kappa = B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110$	6 3 2 5 0 0 ms
時短状態 B	$\lambda = F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110$	2 4 2 5 5 0 ms
確変状態	$\mu = J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110$	5 5 0 0 0 0 ms

(B) 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	$\kappa' = B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100$	6 3 2 5 0 0 0 ms
時短状態 B	$\lambda' = F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100$	2 4 2 5 5 0 0 ms
確変状態	$\mu' = J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100$	5 5 0 0 0 0 0 ms

【図 20－34】

【図20－34】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留
記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\nu = A \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110$	1 0 0 6 5 0 0 ms
時短状態 B	$\xi = E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110$	6 1 6 0 0 0 ms
確変状態	$\pi = I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110$	9 0 2 0 0 0 ms

(B) 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	$\nu' = A \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100$	1 0 0 6 5 0 0 0 ms
時短状態 B	$\xi' = E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100$	6 1 6 0 0 0 0 ms
確変状態	$\pi' = I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100$	9 0 2 0 0 0 0 ms

10

20

30

40

50

【図 20－35】

【図20－35】

代数	説明	計算値
α	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5393.636ms
β	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1607.773ms
γ	確変状態における1変動の平均変動時間	4445.455ms
δ	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	588500ms
ε	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	165000ms
ζ	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	484000ms
η	時短状態Aにおいて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

【図 20－36】

【図20－36】

代数	説明	計算値
α'	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5393.636ms
β'	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1607.773ms
γ'	確変状態における1変動の平均変動時間	4445.455ms
δ'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	5885000ms
ε'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	1650000ms
ζ'	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	4840000ms
η'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	6105000ms
θ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	1908500ms
ι'	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	5060000ms
κ'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	6325000ms
λ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	24255000ms
μ'	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	550000ms
ν'	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	10065000ms
ξ'	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	6160000ms
π'	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	9020000ms
χ'	時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	5932996.3ms
ψ'	時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	1768550.3ms
ω'	確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	4890000.5ms

10

20

【図 21－1】

【図21－1】

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)

【図 21－2】

【図21－2】

(A) 通常状態(低ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P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(ノーマルリーチはずれ)	－	300	200
PA2-2(スーパーリーチ α はずれ)	－	90	90
PA2-3(スーパーリーチ β はずれ)	－	7	7
PA2-4(スーパーリーチ γ はずれ)	－	－	－
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	－	－
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	600	－	－
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	300	－	－
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	－	－	－

(数値は判定値数)

(B) 時短状態A、確変状態、時短状態B(高ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC
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(ノーマルリーチはずれ)	－	100
PA2-2(スーパーリーチ α はずれ)	－	－
PA2-3(スーパーリーチ β はずれ)	－	－
PA2-4(スーパーリーチ γ はずれ)	－	97
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	197	－
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	－	－
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	－	－
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	800	－

(数値は判定値数)

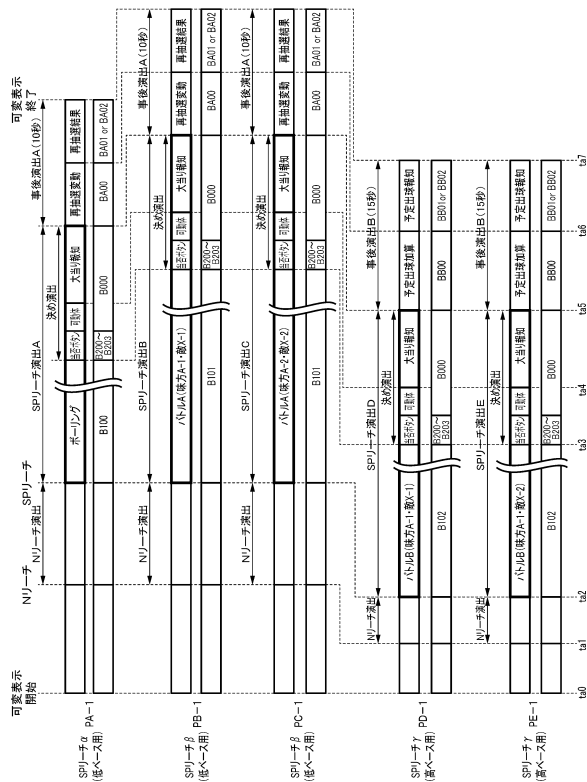
30

40

50

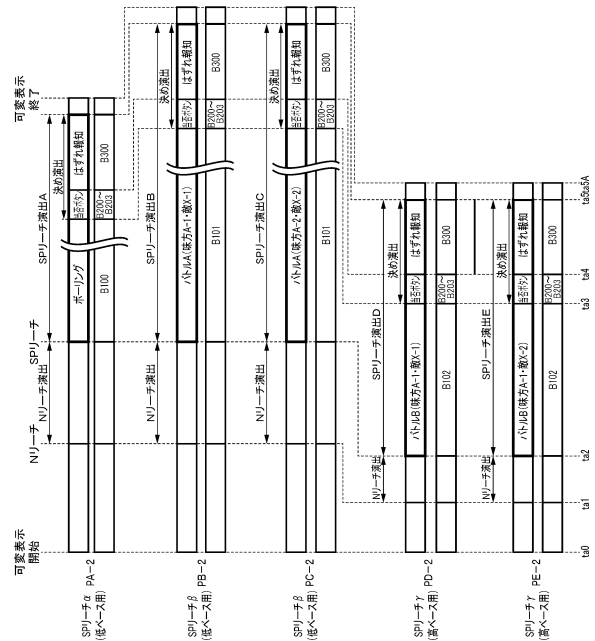
【図 21-3】

【図21-3】



【図 21-4】

【図21-4】



【図 21-5】

【図21-5】

(A)演出種別

演出種別	内容	キャラクタ	説明
SPリッチα (低ベース用)	SPリッチα演出A (PA-1~2)	ボーリング	表示なし
SPリッチβ (低ベース用)	SPリッチβ演出B (PB-1~2)	バトルA (街)	味方A-1 vs 敵X-1
SPリッチγ (高ベース用)	SPリッチγ演出D (PD-1~2)	バトルB (荒野)	味方A-1 vs 敵X-1
決め演出	当ボタン演出	操作促進表示	表示なし
事後演出A (低ベース用) (PA-1, PB-1, PC-1)	図柄再抽選	表示なし	図柄の再可変表示を開始。 図柄再可変表示の表示結果を導出。 図柄昇格で確率変動大当りの確定を通知。
事後演出B (高ベース用) (PD-1, PE-1)	大当り種別の通知	味方A-1 vs 敵X-1 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通知。

(B)キャラクタ種別

味方キャラクタ		敵キャラクタ	
味方A-1	味方A-2	敵X-1	敵X-2

【図 21-6】

【図21-6】

(A)キャラクタ表示

演出種別		SPリッチα演出		SPリッチβ演出		SPリッチγ演出	
演出種別	内容	演出種別	内容	演出種別	内容	演出種別	内容
SPリッチα演出A (PA-1)	ボーリング/バトル	SPリッチβ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチγ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチα演出A (PA-1)	ボーリング/バトル
SPリッチβ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチγ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	SPリッチα演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチβ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1
SPリッチγ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	SPリッチα演出C (PC-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチβ演出C (PC-1)	味方A-1, 敵X-2	SPリッチγ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1
SPリッチα演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチβ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-2	SPリッチγ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	SPリッチα演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2

演出種別		SPリッチα演出		SPリッチβ演出		SPリッチγ演出	
演出種別	内容	演出種別	内容	演出種別	内容	演出種別	内容
SPリッチα演出A (PA-1)	ボーリング/バトル	SPリッチβ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチγ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチα演出A (PA-1)	ボーリング/バトル
SPリッチβ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチγ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	SPリッチα演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチβ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1
SPリッチγ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	SPリッチα演出C (PC-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチβ演出C (PC-1)	味方A-1, 敵X-2	SPリッチγ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1
SPリッチα演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチβ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-2	SPリッチγ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	SPリッチα演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2

演出種別		SPリッチα演出		SPリッチβ演出		SPリッチγ演出	
演出種別	内容	演出種別	内容	演出種別	内容	演出種別	内容
SPリッチα演出A (PA-1)	ボーリング/バトル	SPリッチβ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチγ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチα演出A (PA-1)	ボーリング/バトル
SPリッチβ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチγ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	SPリッチα演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチβ演出B (PB-1)	味方A-1, 敵X-1
SPリッチγ演出C (PC-1)	味方A-2, 敵X-2	SPリッチα演出C (PC-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチβ演出C (PC-1)	味方A-1, 敵X-2	SPリッチγ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1
SPリッチα演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-1	SPリッチβ演出D (PD-1)	味方A-1, 敵X-2	SPリッチγ演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2	SPリッチα演出E (PE-1)	味方A-1, 敵X-2

10

20

30

40

50

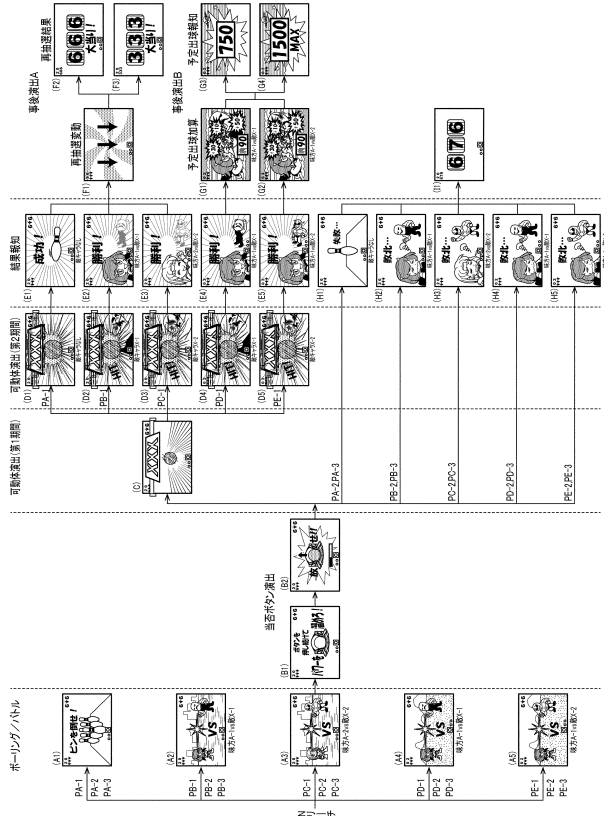
【図 2 1 - 7】

【图21-7】

[illegible][illegible]

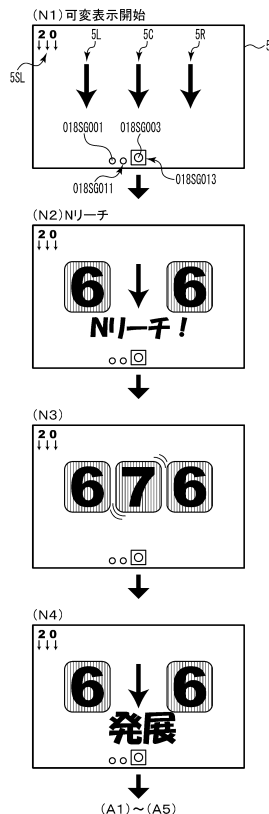
【図 2 1 - 8】

【图21-8】



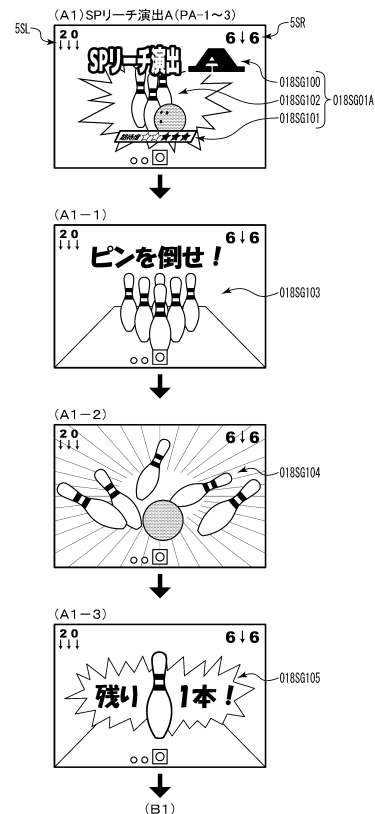
【図 2 1 - 9】

【図21-9】 SPリーチ α, β, γ の演出動作例



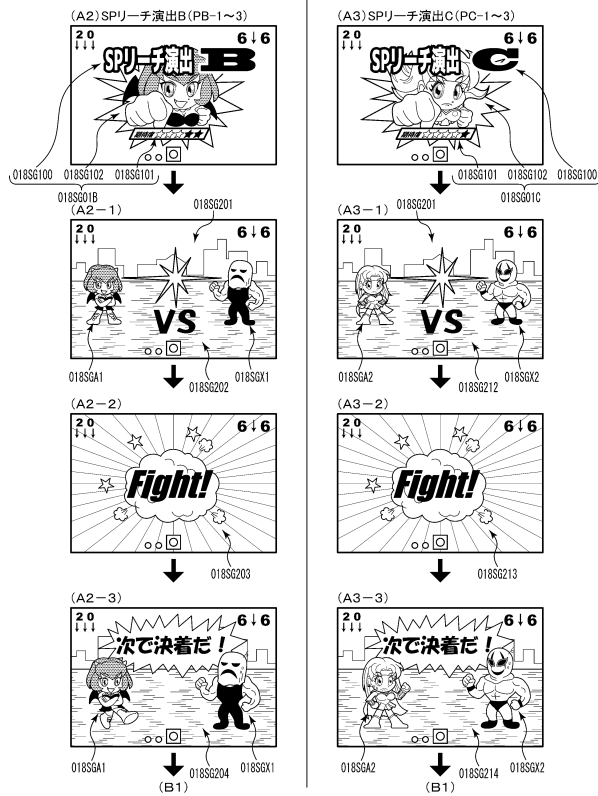
【図 2 1 - 1 0】

【図21-10】 SPリーチの演出動作例



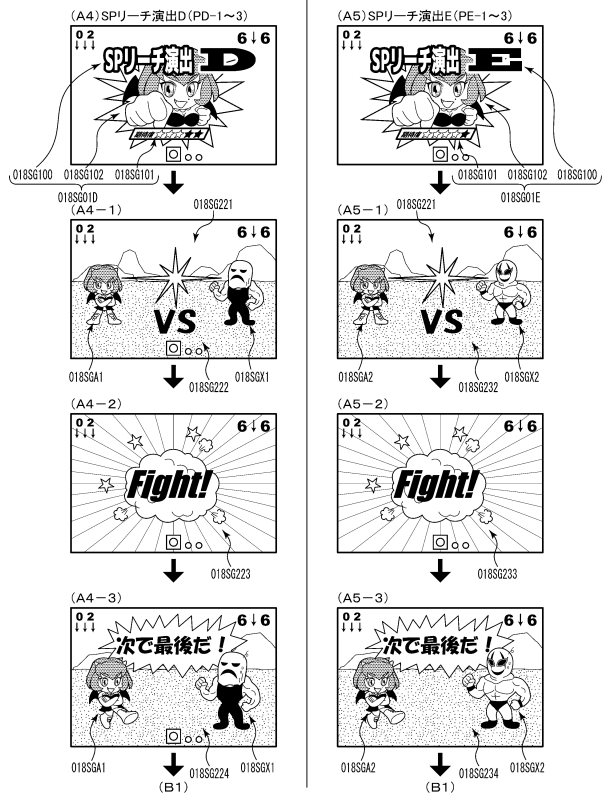
【図 21-11】

SPリーチの演出動作例



【図 21-12】

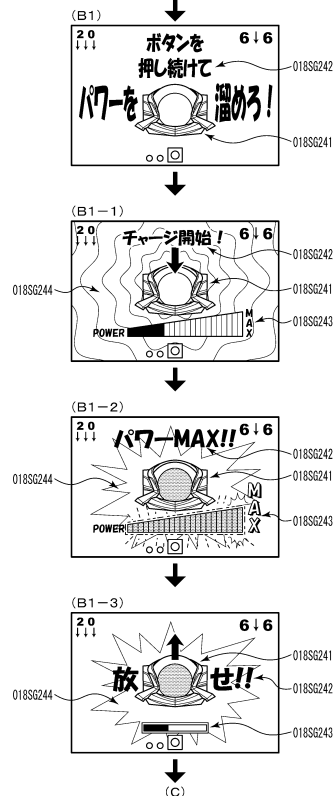
SPリーチの演出動作例



【図 21-13】

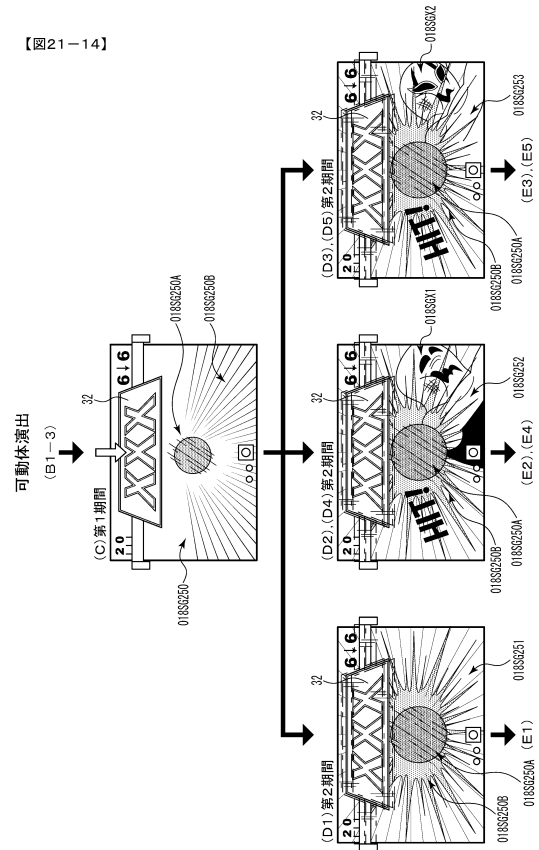
【図21-13】 当否ボタン演出

(A1-3), (A2-3), (A3-3), (A4-3), (A5-3)



【図 21-14】

【図21-14】



10

20

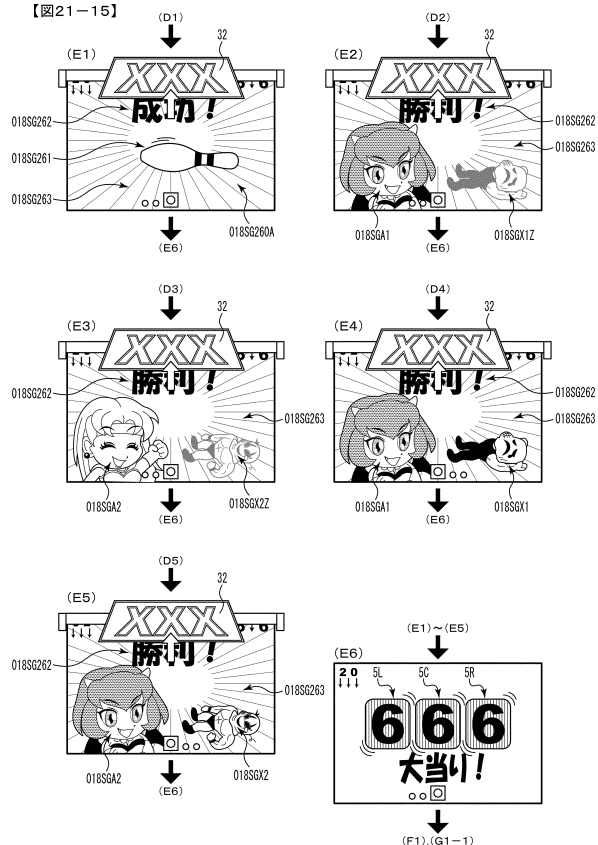
30

40

50

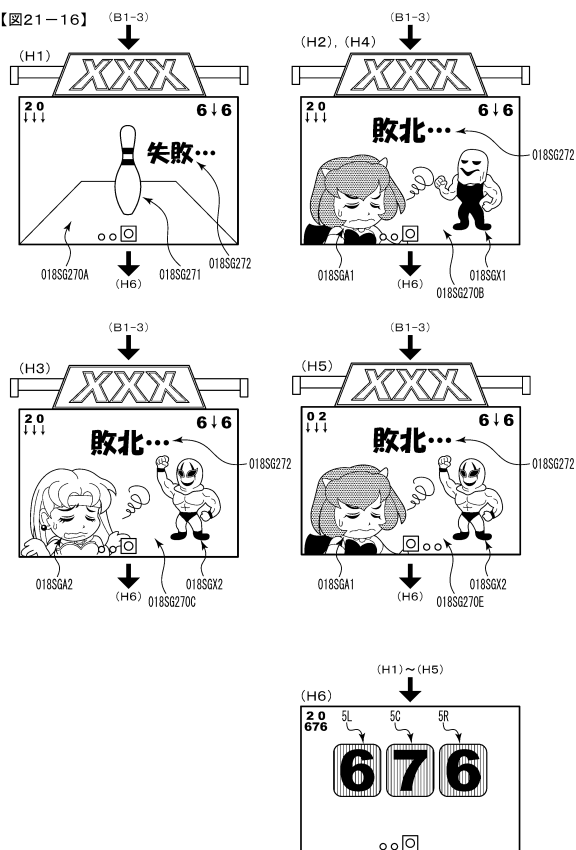
【図 21-15】

【图21-15】



【図 21-16】

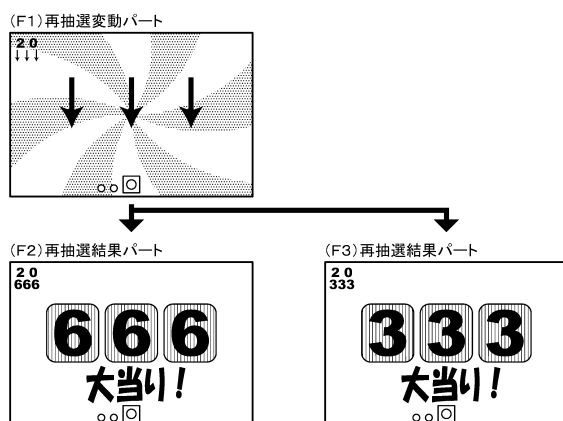
【图21-16】



【図 2 1 - 1 7】

【图21-17】

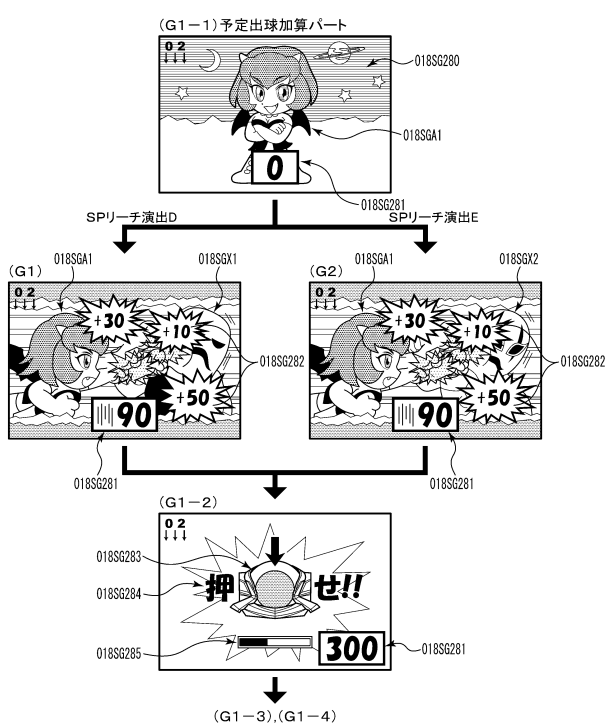
事後演出 A



【圖 2 1 - 1 8】

【图21-18】

事後演出B



10

20

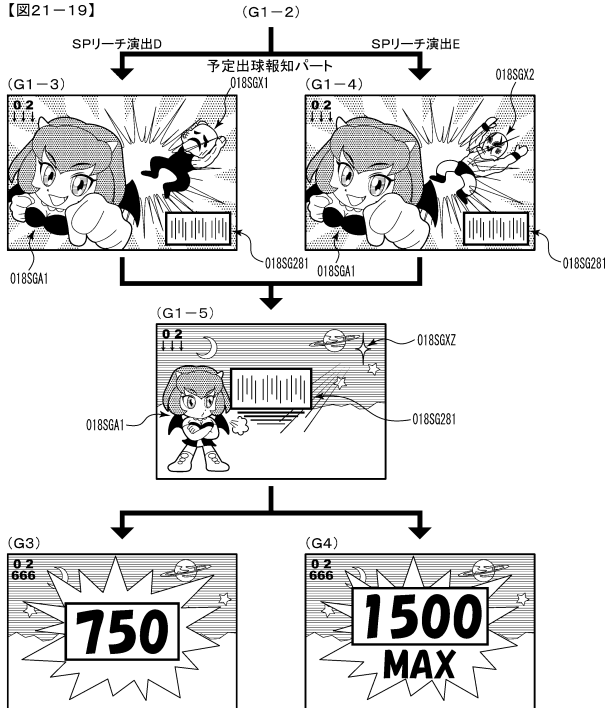
30

40

50

【図 2 1 - 1 9】

【图21-19】



【図 2 1 - 2 0】

【图21-20】

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)

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)

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 2 1 - 2 1】

【図21-21】

※枠右ランプの輝度データは
枠左ランプの輝度データと対称

なめらかレインボ-発光				枠外ランブの輝度データと対称			
時間[msec]	枠内ランブの輝度データ						
	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	0x04F0F4	0x08FC0F	0x0D0FD9	0x0E50F1	0x2F06F0	0xAFF0F0	
40	0x06F0F6	0x0A0FF0	0x0E0BF7	0x0F30F0	0x4F0F80	0x0CF0FD	
40	0x08F0F8	0x0C0FD0	0x0F90F5	0x0E12F0	0x6F0A0F	0xFF0FB0	
40	0x0A0FA0	0x0FF0FB	0x0E70F3	0x0D0F40	0x8FC0FD	0xF0D0F9	
40	0x0C0CFC	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAFF0F0	0xF80F7F	
40	0x0E0FF0	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F0F80	0xFC0FD0	0xF90F50	
40	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0E12F0	0x6F0A0F	0xFF0FB0	0xF70F30	
40	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F0A0F	0x8FC0FD	0xF0D0F9	0xF50F10	
40	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAFF0F0	0xF80F7F	0xF30F00	
40	0x0E70F7	0x0F30F0	0x4F0F80	0xFC0FD0	0xF90F50	0xF10F02	
40	0x0F50F5	0x0E12F0	0x6F0A0F	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	
40	0x0F30F3	0x0F0A0F	0x8FC0FD	0xF0D0F9	0xF50F10	0xF02F06	
40	0x0F10F1	0x2F06F0	0xAFF0F0	0xFB0F7F	0xF30F00	0xF40F08	
40	0x0F00F0	0x4F0F80	0xFC0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	
40	0x2F02F0	0x6F0A0F	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08FC0	
40	0x4F04F0	0x8FC0FD	0xF0D0F9	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AFA0	
40	0x6F06F0	0xAFF0F0	0xFB0F7F	0xF30F00	0xF040F8	0xF0CDD0	
40	0x8F08F0	0xFC0FD0	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	
40	0xAFA0F0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08FC0	0xD0F90F	
40	0xCFC0FD	0xF0D0F9	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AFA0	0x80F70F	
40	0xFF0FD0	0xFB0F7F	0xF30F00	0xF040F8	0xF0CDD0	0x90F50F	
40	0xF0D0FD	0xF90F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	
40	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08FC0	0xD0F90F	0x50F10F	
40	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AFA0	0x80F70F	0x30F00F	
40	0xF70F70	0xF30F00	0xF040F8	0xF0CDD0	0x90F50F	0x10F02F	
40	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	
40	0xF30F30	0xF00F04	0xF08FC0	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	
40	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AFA0	0x80F70F	0x30F00F	0x04F08F	
40	0xF00F00	0xF040F8	0xFC0FD0	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0A0	
40	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08FC0F	
40	0xF040F4	0xF08FC0	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0A0FF0	
40	0xF06F06	0xF0AFA0	0x80F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0C0FD0	
40	0xF08F08	0xF0CDD0	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0A0	0xF0FB0F	
40	0xF0AFA0	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08FC0F	0xF0CDD0	
40	0xF0CDD0	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0A0FF0	0xF0FB0F	
40	0xF0FFF0	0x80F70F	0x30F00F	0xF040F8	0xC0CDD0	0x90F50F	
40	0xD0FD0D	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0A0	0xF0FB0F	0x70F30F	
40	0x80FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08FC0F	0xD0F90F	0x0F50F1	
40	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0xA0A0FF	0xF80F7F	0x0F30F0	
40	0x70F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0C0FD0	0x90F50F	0x0E12F0	
40	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0A0	0xFF0FB0	0xF070F3	0x0F0A0F	
40	0x30F30F	0x00F04F	0x08FC0F	0xD0F90F	0x0F50F1	0x2F06F0	
40	0x10F10F	0x02F06F	0xA0A0FF	0xFB0F7F	0x0F30F0	0x4F0F80	
40	0x00F000	0x4F0F80	0xC0CDD0	0xF90F50	0x2F06F0	0x6F0A0F	
40	0x02F02F	0x6F0A0F	0xFF0FB0	0xF070F3	0xF040F4	0x8FC0FD	

【図 2 1 - 2 2】

【图21-22】

[illegible]

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2020-631 (JP, A)
特開 2019-195462 (JP, A)
特開 2008-272265 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02