

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7693439号
(P7693439)

(45)発行日 令和7年6月17日(2025.6.17)

(24)登録日 令和7年6月9日(2025.6.9)

(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

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全536頁)

(21)出願番号	特願2021-128016(P2021-128016)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年8月4日(2021.8.4)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2023-22914(P2023-22914A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和5年2月16日(2023.2.16)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年4月15日(2024.4.15)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		審査官	井上 昌宏

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】

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利なラウンド遊技を複数回行う有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示演出制御手段と、

可動体制御手段と、を備え、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を動作させる演出動作制御を行うことが可能であり、

前記表示演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記表示演出制御手段による前記エンディング演出の実行中に電断が発生しない場合、該エンディング演出の実行中に前記可動体を動作させる演出動作制御を行わず、

前記表示演出制御手段による前記エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行うことが可能であり、

電源投入がされたときに、特定識別情報の可変表示の結果を示す複数の発光手段の制御である特定識別情報発光制御を行うことが可能な遊技制御手段をさらに備え、

前記可動体制御手段は、前記特定識別情報発光制御が開始された後に前記確認動作制御を開始することが可能であり、

可変表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であるとともに、該可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記確認動作制御が行われているときに前記可動体演出を実行する可変表示が開始される場合、該確認動作制御を継続し、該確認動作制御中において前記可動体演出を制限して前記エフェクト表示を表示することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機としてのパチンコ遊技機等において、電源が投入されたときや停電が生じた後に復旧したときに、可動体を演出動作と同様に動作させる初期動作（ロングイニシャル動作）や、可動体を演出動作の一部を省略して動作させる初期動作（ショートイニシャル動作）を実行可能なものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-113217号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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。

【0005】

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】

【0006】

請求項1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利なラウンド遊技を複数回行う有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示演出制御手段と、

可動体制御手段と、を備え、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を動作させる演出動作制御を行うことが可能であり、

前記表示演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記表示演出制御手段による前記エンディング演出の実行中に電断が発生しない場合、該エンディング演出の実行中に前記可動体を動作させる演出動作制御を行わず、

前記表示演出制御手段による前記エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その

10

20

30

40

50

後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行うことが可能であり、

電源投入がされたときに、特定識別情報の可変表示の結果を示す複数の発光手段の制御である特定識別情報発光制御を行うことが可能な遊技制御手段をさらに備え、

前記可動体制御手段は、前記特定識別情報発光制御が開始された後に前記確認動作制御を開始することが可能であり、

可変表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であるとともに、該可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記確認動作制御が行われているときに前記可動体演出を実行する可変表示が開始される場合、該確認動作制御を継続し、該確認動作制御中において前記可動体演出を制限して前記エフェクト表示を表示することが可能である、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、商品性を高めることができる。

【0007】

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

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

20

【図2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

【図9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図11-1】特徴部069SGにおけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

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

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

【図11-4】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

【図11-5】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図11-6】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図11-7】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

40

【図11-8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図11-9】演出制御コマンドを例示する図である。

【図11-10】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-11】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-12】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-13】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-14】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-15】状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図11-16】遊タイム(救済時短)を説明するための説明図である。

【図11-17】同じく遊タイム(救済時短)を説明するための説明図である。

50

【図11-18】同じく遊タイム（救済時短）を説明するための説明図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図11-28】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

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

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

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

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

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

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

【図11-35】特徴部069SG変形例3を示す図である。

【図11-36】各種演出の内容を説明するための図である。

【図11-37】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。

【図11-38】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。

【図11-39】保留変化予告の演出動作例を示す図である。

【図11-40】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。

【図11-41】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。

【図11-42】（A）～（D）は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。

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

【図11-44】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-45】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

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

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

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

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

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

【図11-51】（A）は確変状態、時短状態Aのはずれ短縮非リーチ変動パターン、（

10

20

30

40

50

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変表示態様を示すタイミングチャートである。

【図 11-52】確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図 11-53】確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図 11-54】時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図 11-55】SPリーチ E、SPリーチ D の演出動作例である。

【図 11-56】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 11-57】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

10

【図 11-58】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 11-59】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図 11-60】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

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

【図 11-62】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。

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

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

20

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

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

【図 11-67】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図 11-68】SPリーチ D の演出動作例である。

【図 11-69】遊技状態別の特徴を説明するための図である。

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

30

【図 12-2】(A)、(B) は普通図柄当り判定テーブルを示す説明図であり、(C) は普通図柄の可変表示時間の説明図であり、(D) は普通図柄当り時の第 2 始動入賞口開放時間の説明図である。

【図 12-3】可変表示結果に応じた変動パターンの説明図である。

【図 12-4】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図 12-5】通常状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 12-6】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 12-7】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 12-8】時短状態 A における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 12-9】時短状態 A における変動パターン判定テーブルの説明図である。

40

【図 12-10】時短状態 B における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 12-11】時短状態 B における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 12-12】始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔の説明図である。

【図 12-13】期間値 α 、 β 、 γ の説明図である。

【図 12-14】期間値 α' 、 β' 、 γ' の説明図である。

【図 12-15】期間値 δ 、 ε 、 ζ の説明図である。

【図 12-16】期間値 δ' 、 ε' 、 ζ' の説明図である。

【図 12-17】期間値 η 、 θ 、 ι の説明図である。

【図 12-18】期間値 η' 、 θ' 、 ι' の説明図である。

【図 12-19】期間値 κ 、 λ 、 μ の説明図である。

50

【図12-20】期間値 κ' 、 λ' 、 μ' の説明図である。

【図12-21】期間値 v 、 ξ 、 π の説明図である。

【図12-22】期間値 v' 、 ξ' 、 π' の説明図である。

【図12-23】各期間値の説明図である。

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

【図12-25】通常状態における平均変動時間の算出の説明図である。

【図12-26】時短状態Aにおける平均変動時間の算出の説明図である。

【図12-27】時短状態Bにおける平均変動時間の算出の説明図である。

【図12-28】確変状態における平均変動時間の算出の説明図である。

10

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

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

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

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

20

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

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

30

【図12-35】各期間値の説明図である。

【図12-36】各期間値の説明図である。

【図13-1】特徴部018SGにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。

【図13-2】(A)は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、(B)は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図13-3】スーパーリーチ α 、 β 、 γ の大当たり変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図13-4】スーパーリーチ α 、 β 、 γ のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。

40

【図13-5】(A)は各種演出の内容を説明するための図、(B)はキャラクタ種別を説明するための図である。

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

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

【図13-8】SPリーチ演出A～Eの流れを示す樹形図である。

【図13-9】SPリーチ α 、 β 、 γ の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。

50

- 【図13-10】SPリーチ演出Aの演出動作例を示す図である。
- 【図13-11】SPリーチ演出B、Cの演出動作例を示す図である。
- 【図13-12】SPリーチ演出D、Eの演出動作例を示す図である。
- 【図13-13】当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。
- 【図13-14】可動体演出の演出動作例を示す図である。
- 【図13-15】SPリーチ演出A～Eの大当り報知の演出動作例を示す図である。
- 【図13-16】SPリーチ演出A～Eのはずれ報知の演出動作例を示す図である。
- 【図13-17】事後演出Aの演出動作例を示す図である。
- 【図13-18】事後演出Bの演出動作例を示す図である。
- 【図13-19】事後演出Bの演出動作例を示す図である。
- 【図13-20】(A)はSPリーチ演出種別定テーブルA、(B)はSPリーチ演出種別定テーブルB、(C)はSPリーチ演出種別定テーブルCを示す図である。
- 【図13-21】枠LEDをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。
- 【図13-22】枠LEDをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。
- 【図14】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15】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16】演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図17】(A)は可変表示結果指定コマンドを例示する図であり、(B)は遊技状態背景指定コマンドを例示する図である。
- 【図18】各乱数を示す説明図である。
- 【図19】変動パターンの説明図である。
- 【図20】(A)は表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は表示結果判定テーブル2を示す説明図であり、(C)は大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)を示す説明図であり、(D)は大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図であり、(E)は小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図21】大当り種別の説明図である。
- 【図22】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
- 【図23】(A)は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B)は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
- 【図24】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25】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26】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27】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図28】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図29】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30】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図31】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図32】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図33】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図34】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図35】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図36】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図37】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38】小当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図39】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図40】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図41】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42】初期動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 4 3】原点配置制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】切替制御テーブルの説明図である。
- 【図 4 7】確認制御の実行期間における制御と確認後動作制御の実行期間における制御の説明図である。
- 【図 4 8】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 4 9】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 5 0】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 5 1】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 5 2】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 5 3】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 5 4】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 5 5】（A）は盤上可動体が原点位置に位置している状態、（B）は演出位置に位置している状態を示す図である。
- 【図 5 6】（A）は盤下可動体が原点位置に位置している状態、（B）は演出位置に位置している状態を示す図である。
- 【図 5 7】（A）は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、（B）は演出位置に位置している状態を示す図である。
- 【図 5 8】演出制御用 CPU が実行可能な演出一覧を示す図である。
- 【図 5 9】（A）は S P リーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、（B）は大当たり遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。
- 【図 6 0】先読み可動体予告の動作例を示す図である。
- 【図 6 1】開始時予告の動作例を示す図である。
- 【図 6 2】可動体予告・擬似連予告の動作例を示す図である。
- 【図 6 3】リーチ予告・ボタン予告の動作例を示す図である。
- 【図 6 4】S P リーチ予告の動作例を示す図である。
- 【図 6 5】大当たり演出の動作例を示す図である。
- 【図 6 6】大当たり演出（昇格演出）の動作例を示す図である。
- 【図 6 7】状態移行動作制御の動作例を示す図である。
- 【図 6 8】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。
- 【図 6 9】（A）は可動体の動作を説明する図、（B）は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。
- 【図 7 0】（A）～（J）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。
- 【図 7 1】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
- 【図 7 2】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
- 【図 7 3】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
- 【図 7 4】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。
- 【図 7 5】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
- 【図 7 6】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。
- 【図 7 7】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。
- 【図 7 8】ホットスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。
- 【図 7 9】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

【図 8 0】 コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 8 1】 コールドスタートによるイニシャル動作中に先読み可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 8 2】 イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変 2 表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 8 3】 イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 8 4】 イニシャル動作後に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

10

【図 8 5】 イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 8 6】 イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動しない場合とのタイミングチャートである。

【図 8 7】 可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで

【図 8 8】 イニシャル動作として可動体が原点位置から演出位置への途上で停止する場合の可動体予告のタイミングチャートである。

【図 8 9】 コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 9 0】 ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

20

【図 9 1】 ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 9 2】 イニシャル動作にて可動体が原点位置から演出位置への途上緒で停止する場合のデモ演出のタイミングチャートである。

【図 9 3】 電断が大当たり変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 4】 電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 5】 電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 6】 ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるとき動作例を示す図である。

30

【図 9 7】 (A) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 9 8】 電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 9】 電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 1 0 0】 電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 1 0 1】 電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における変形例としての動作確認制御の動作例を示す図である。

40

【図 1 0 2】 昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 1 0 3】 最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 1 0 4】 エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 1 0 5】 時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 1 0 6】 (A) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

50

【図１０７】ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図１０８】開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図１０９】擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図１１０】通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図１１１】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図１１２】大当たり中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図１１３】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図１１４】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図１１５】コールドスタートによるイニシャル動作の態様を示す説明図である。

【図１１６】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートと、ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図１１７】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図１１８】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図１１９】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図１２０】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図１２１】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図１２２】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【図１２３】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【図１２４】（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図１２５】（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【図１２６】（Ａ）、（Ｂ）は、動作確認制御においてエラーが生じた場合の動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【００１０】

（特徴部０６９ＳＧ形態）

（ＳＧ２０２０－０６９）形態１－１の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）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)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0011】

形態1-2の遊技機は、形態1-1に記載の遊技機であって、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0012】

形態1-3の遊技機は、形態1-1または形態1-2に記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

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味を高めることができる。

【0013】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の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。

【0014】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

1の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の

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

ことを特徴としている。

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

【0015】

形態1-6の遊技機は、形態1-1～形態1-5のいずれかに記載の遊技機であって、複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の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。

【0016】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0017】

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定される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

10

20

30

40

50

、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0018】

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

識別情報が停止表示されてから所定識別情報が停止表示されるまでの期間は、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合の方が、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合よりも短い（例えば、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い $\{t1(ta6 \sim ta7) > t2(tb3 \sim tb4)\}$ 部分。図11-51参照）、

ことを特徴としている。

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

【0019】

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

前記第1特別状態において1の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、前記第2特別状態において1の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、は共通である（例えば、確変状態、時短状態Aにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 $(ta7 \sim ta8)$ と、時短状態Bにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 $(tb4 \sim tb5)$ と、は共通である部分。図11-51参照）、

ことを特徴としている。

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

【0020】

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態において決定可能な可変表示パ

10

20

30

40

50

ターンと、は共通である（例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチA」）と、「時短状態A」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「非リーチA」）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0021】

（SG2020-070）形態2-1の遊技機は、

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短く

10

20

30

40

50

なることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0022】

形態2-2の遊技機は、形態2-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0023】

形態2-3の遊技機は、形態2-1または形態2-2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0024】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0025】

形態2-5の遊技機は、形態2-1～形態2-4のいずれかに記載の遊技機であって、

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

10

20

30

40

50

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数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【００２６】

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

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

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

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

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

を備え、

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターン数は、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「大当り」である場合にＣＰＵ１０３が「時短状態Ｂ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約４０秒）は、「時短状態Ａ」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約６２．８秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約５１．１秒）よりも少ない部分。図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。

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

【００２７】

10

20

30

40

50

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0028】

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

識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0029】

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

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

「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、「SPリーチD」と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0030】

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

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

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

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

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

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、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はずれ変動パターンの数（例えば、3個）よりも少ない。）、

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

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

10

20

30

40

50

供することができる。

【0031】

形態2-7の遊技機は、形態2-1～形態2-6のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン（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）、

10

ことを特徴としている。

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

【0032】

形態2-8の遊技機は、形態2-1～形態2-7のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態及び前記第3特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、の少なくとも一部は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン（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）、

20

ことを特徴としている。

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

【0033】

形態2-9の遊技機は、形態2-1～形態2-8のいずれかに記載の遊技機であって、前記第2特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第3特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第3特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第1特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにする部分）、

30

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。

40

【0034】

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

50

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。

【００３５】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

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において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0036】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから可変表示の態様が前記特定態様となるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（tb0～tb3）よりも短い部分。図11-62参照）、

ことを特徴としている。

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

【0037】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて前記複数列のうちの所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて前記所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb2）よりも短い部分。図11-62参照）、

ことを特徴としている。

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

【0038】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0039】

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

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

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

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

10

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、

20

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

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

30

40

ことを特徴としている。

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

【0040】

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

前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な前記第2非特定可変表示パターンと、前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方で決

50

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

ことを特徴としている。

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

【0041】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0042】

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

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

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

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

10

20

30

40

50

、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11-69参照）、

10

ことを特徴としている。

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

【0043】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

20

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

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

30

ことを特徴としている。

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

【0044】

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

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

40

ことを特徴としている。

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

【0045】

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

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

50

）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、CPU 103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CPU 120が第１特別図柄や第２特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

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

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となってから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第１特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチＡ～Ｃ、Ｅ大当たり」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第２特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチＤ（即当たりまたは全回転）」、「SP非経由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大当たり変動パターン（即当たり演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90％）は、時短状態Ａにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由Ａ大当たり変動パターン」が決定される割合（例えば、5％）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由Ａ大当たり変動パターン」が決定される割合（例えば、5％）よりも高い部分。図11-69参照）、

ことを特徴としている。

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

【0046】

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

前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な前記第２特定可変表示パターンと、前記第１特別状態と前記第３特別状態とのうち少なくとも一方におい

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

【0047】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0048】

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

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

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

10

20

30

40

50

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

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

ことを特徴としている。

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

【0049】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0050】

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

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0051】

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

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第1示唆演出と、該第1示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2示唆演出と、

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

ことを特徴としている。

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

【0052】

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

10

【0053】

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

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

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

20

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（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、

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、

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

50

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

ことを特徴としている。

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

【0054】

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

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

前記第2特別状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合よりも低い（例えば、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0%、図11-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10%、図11-43（C）参照）よりも低い部分）、

ことを特徴としている。

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

【0055】

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

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

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

10

20

30

40

50

予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図11-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、50～70%、図11-43（C）参照）よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

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

【0056】

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

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

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

【0057】

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

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて識別情報（例えば、飾り図柄）の変表示を行い、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始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

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

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

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

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

を備え、

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

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第2特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少ないと

10

20

30

40

50

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

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

ことを特徴としている。

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

【0058】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0059】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0060】

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

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）、

10

ことを特徴としている。

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

【0061】

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

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

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、

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、

30

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

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

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、1の可変表示において遊技者に動作を
促す回数が少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0062】

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

前記第2特別状態において、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定
された可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合

50

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

ことを特徴としている。

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

【0063】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0064】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0065】

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

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

前記第1特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、前記第2特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通である（例えば、演出制御用CPU120は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン31Bがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Aや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態Bにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましい）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

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、開発コストを低減することができるとともに、動作促進演出が実行されることを好適に報知することができる。

【0066】

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

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

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、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、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2特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで10%、はずれで5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで80%、はずれで20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで80%、はずれで30%）よりも低い部分。図11-50参照）、

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、1の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0067】

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

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

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、

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

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

遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演

50

出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、「当否ボタン演出」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0068】

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

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

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

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

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

遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されること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

10

20

30

40

50

了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

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

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

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

【0069】

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0070】

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0071】

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0072】

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

前記決定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。

【0073】

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

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

10

20

30

40

50

、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30%）よりも低いが、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30%）よりも高くなるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0074】

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0075】

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

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0076】

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、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、大当たり10%、はずれ5%）は、「時短状態A」における1の変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり80%、はずれ20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり80%、はずれ30%）よりも低い。また、「時短状態B」における1の変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、20%）は、「時短状態A」における1の変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、40%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50%）よりも低い部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

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

【0077】

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

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて変表示を行い、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）の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

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

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

10

20

30

40

50

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

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

【0078】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0079】

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

発光可能な発光手段を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0080】

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

前記可動体を強調するためのエフェクト画像を表示可能な表示手段を備え、

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

10

ことを特徴としている。

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

【0081】

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

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

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

20

ことを特徴としている。

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

【0082】

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

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

40

ことを特徴としている。

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

【0083】

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

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

50

ことを特徴としている。

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

【0084】

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

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

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

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

動作可能な可動体(例えば、可動体32)と、

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

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0085】

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

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

前記決定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 CPU 120 が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 40 秒）は、「時短状態 A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 62.8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 51.1 秒）よりも少ない部分。図 11-50 参照）、

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

提供することができる。

【0086】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0087】

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

発光可能な発光手段を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0088】

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

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0089】

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

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

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

10

20

30

40

50

可能な部分)と、

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0090】

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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、

30

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

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、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0091】

50

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

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

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

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

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、

30

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

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

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、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。

50

【0092】

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

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

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

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

を備え、

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

前記演出実行手段は、

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

前記第2特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第1特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bを表示する部分。図11-50、図11-63、図11-64参照）、

ことを特徴としている。

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

【0093】

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

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

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

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記第2特別状態の制御が開始された可変表示において、前記特別状態開始演出を実行可能な可変表示期間の特殊可変表示パターンを決定可

10

20

30

40

50

能である（例えば、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態開始演出を好適に実行することができる。

【0094】

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

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

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

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

を備え、

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

前記演出実行手段は、

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

前記第2特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第3特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する（例えば、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bを表示する部分。図11-50、図11-63、図11-64参照）、

ことを特徴としている。

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

【0095】

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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

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

10

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

20

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において大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、100%）は、時短状態Aにおいて大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD（全回転）」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当たり種別として「大当たりC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD（全回転）」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高い部分。図11-69参照）、

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、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。

40

【0096】

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

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

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

50

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

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

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

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

を備え、

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

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

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

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記第 2 有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記第 2 有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可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 において大当たり種別として「大当たり C (10R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「全回転演出」を実行する割合 (例えば、100%) は、時短状態 A において大当たり種別として「大当たり C (10R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「SPリーチ D (全回転)」を実行する割合 (例えば、0% (非実行)) よりも高いとともに、確変状態において大当たり種別として「大当たり C (10R)」が決定されている場合に演出制御用 CPU 120 が「SPリーチ D (全回転)」を実行する割合 (例えば、0% (非実行)) よりも高い部分。図 11-69 参照)、

ことを特徴としている。

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

【0097】

(特徴部 099 S G 形態)

(S G 2020-099) 特徴部 099 S G 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、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0098】

（SG2020-100）形態 2 の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

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

【0099】

(SG2020-101)形態3の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0100】

(SG2020-102)形態4の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示につい

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

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。

【0101】

（SG2020-103）形態5の遊技機は、

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

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

20

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

30

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

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。

【0102】

（SG2020-104）形態6の遊技機は、

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

50

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0103】

（SG2020-105）形態 7 の遊技機は、

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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

ことを特徴としている。

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

【0104】

（SG2020-106）形態8の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 π' よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0105】

(SG2020-107)形態9の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0106】

(SG2020-108)形態10の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0107】

（SG2020-109）形態11の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 λ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 κ' よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0108】

(SG2020-110)形態12の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0109】

(SG2020-111)形態13の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0110】

（SG2020-112）形態 14 の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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。

【0111】

20

（SG2020-113）形態15の遊技機は、

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

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

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

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、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

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

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

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

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。

50

【0112】

(SG2020-114) 形態16の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 θ' は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 η' よりも小さく、且つ、期間値 θ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ι' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0113】

(SG2020-115) 形態17の遊技機は、

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0114】

（SG2020-116）形態18の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

2-15に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ε は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 δ よりも小さく、且つ、期間値 ε は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 ζ よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

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

【0115】

(SG2020-117)形態19の遊技機は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0116】

(SG2020-118)形態20の遊技機は、

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

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

10

20

30

40

50

例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0117】

形態21の遊技機は、形態1～形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

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

を備え、

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

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第1特別状態と前記第2特別

10

20

30

40

50

状態のいずれにおいても同一であり（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとで記憶可能な保留記憶数は遊技状態にかかわらず4個である部分）、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0118】

形態22の遊技機は、形態21に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、計測による期間値を適切に得ることができる。

【0119】

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

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段を備え、

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

前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図12-6、図12-8、図12-10に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【0120】

形態24の遊技機は、形態23に記載の遊技機であって、

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

前記第1特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が0であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の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）、

10

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の変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Cであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合cであり（例えば、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの可変表示が該時短状態Aの110回の可変表示に占める割合である部分）、

20

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）、

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1特別状態の期間値を得ることができる。

【0121】

形態25の遊技機は、形態23または形態24に記載の遊技機であって、

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

40

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

50

状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間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）、

10

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0122】

形態26の遊技機は、形態23～形態25のいずれかに記載の遊技機であって、

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

30

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）、

40

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）、

50

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

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

ことを特徴としている。

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

【0123】

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

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

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

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

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図12-14に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が1100回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【0124】

形態28の遊技機は、形態27に記載の遊技機であって、

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

前記第1特別状態において、

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

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

10

20

30

40

50

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）、

10

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0125】

手段29の遊技機は、形態27または形態28に記載の遊技機であって、

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

30

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）、

40

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

50

状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間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、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times 10h'$ の値により算出される部分）、

ことを特徴としている。

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

【0126】

形態30の遊技機は、形態27～形態29のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第3特別状態において、

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

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

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

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

前記第3特別状態の期間値は、前記第2回数と前記割合i'と前記平均可変表示期間Iとを乗算した保留0対応値と、前記第2回数と前記割合j'と前記平均可変表示期間Jとを乗算した保留1対応値と、前記第2回数と前記割合k'と前記平均可変表示期間Kとを乗算した保留2対応値と、前記第2回数と前記割合l'と前記平均可変表示期間Lとを乗算した保留3対応値と、の合計値である（例えば、期間値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）、

20

30

40

50

ことを特徴としている。

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

【0127】

(特徴部018SG形態)

(SG2020-018)特徴部018SG形態の形態3-1の遊技機は、

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

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

可動体(例えば、可動体32)と、

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

を備え、

前記演出実行手段は、

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

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

前記第1特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像(例えば、エフェクト画像018SG250B)とともに前記特定キャラクタ(例えば、キャラクタ画像018SGX1)が表示され(図13-14(D2)(D4)参照)、

前記第2特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第1特定演出と共通の態様の前記可動体の動作に関連したエフェクト画像(例えば、エフェクト画像018SG250B)が表示される一方で前記特定キャラクタが表示されず(図13-14(D1)参照)、

前記特別演出における前記発光体の発光態様(例えば、発光パターンLP3-2)は、前記第1特定演出において前記特別演出が実行される場合と前記第2特定演出において前記特別演出が実行される場合とで共通である(図13-6(B)参照)、

ことを特徴としている。

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

【0128】

形態3-2の遊技機は、形態3-1に記載の遊技機であって、

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

10

20

30

40

50

ができるので、遊技興趣を向上できる。

【0129】

形態3-3の遊技機は、形態3-1または形態3-2に記載の遊技機であって、

前記特別演出の実行期間は、前記第1特定演出と前記第2特定演出とで共通である（例えば、SPリーチ演出A～Eにおける「決め演出」の実行期間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）は、SPリーチ演出A～Eにおいて共通とされている（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ；SPリーチ演出A＝SPリーチ演出B＝SPリーチ演出C＝SPリーチ演出D＝SPリーチ演出E）部分）、

ことを特徴としている。

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

10

【0130】

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

前記特別演出の実行期間は、第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とを含み、

前記第1期間における演出態様は前記第1特定演出と前記第2特定演出とで共通である一方で、前記第2期間における演出態様は前記第1特定演出と前記第2特定演出とで異なる（例えば、可動体演出の実行期間は、第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とを含み、第1期間における演出態様はSPリーチ演出B～EとSPリーチ演出Aとで共通である一方で（図13-14（C）の攻撃画像018SG250は共通）、第2期間における演出態様はSPリーチ演出B～EとSPリーチ演出Aとで異なる。図13-14（D1）

20

に示す画像と、図13-14（D2～D5）に示す画像とは異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第1期間までは第1特定演出と第2特定演出のいずれであるのか

【0131】

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

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

30

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

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

40

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

ことを特徴としている。

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

【0132】

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

50

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）、

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。

10

【0 1 3 3】

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 1 3 - 6（B）参照）、

20

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。

【0 1 3 4】

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 8 L、8 R）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 S P リーチ演出 A ~ E でも共通である（音パターン B P 0 - 1 ~ 3）部分。図 1 3 - 6（C）参照）、

30

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。

【0 1 3 5】

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 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 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音パターンは共通の音パターン B P 2 - 1 ~ 4 である部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特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。

【0 1 3 6】

形態 3 - 1 0 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、

50

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

ことを特徴としている。

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

【0137】

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

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

可動体（例えば、可動体32）と、

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

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ）を表示し該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する演出を、第1態様（例えば、SPリーチ演出B）と第2態様（例えば、SPリーチ演出D）とで実行可能であり、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0138】

形態3-12の遊技機は、形態3-11に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出で実行される前記特別演出の後において、前記特定キャラクタを特殊態様に変化させる特殊演出を実行可能であり、

前記特定演出が前記第2態様にて実行されたときの前記特殊演出は、前記事後演出の後に実行される（例えば、SPリーチ演出Bでは、事後演出Aの前の大当り報知において、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

10

20

30

40

50

1 8 S G X 1 Zが表示され（図 1 3 - 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 1 3 - 1 9（G 1 - 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。

【0 1 3 9】

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

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

前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報知される（例えば、S Pリーチ α 、 β 、 γ における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）において、S Pリーチ演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング t_{a7} まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされている部分）、

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。

【0 1 4 0】

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、S Pリーチ α 、 β 、 γ における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）において、S Pリーチ演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング t_{a7} まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされている部分）、

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。

【0 1 4 1】

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S Pリーチ β 大当り変動パターンが決定されたときにS P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S Pリーチ γ 大当り変動パターンが決定されたときにS Pリーチ演出Dが実行された場合、「大当りB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は40%である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0142】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0143】

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

可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を1の可変表示中において実行可能であり、

前記特定演出が前記第2態様にて実行される可変表示の可変表示期間は、前記特定演出が前記第1態様にて実行される可変表示の可変表示期間よりも短く、

前記第2態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間は、前記第1態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間よりも長い（例えば、高ベース用のSPリーチ γ の可変表示期間は、低ベース用のSPリーチ β の可変表示期間よりも短く（ $t_{a0} \sim t_{a7}$: SPリーチ $\gamma < \text{SPリーチ}\beta$ ）、SPリーチ γ において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）は、SPリーチ β において「可動体演出」が終了したタイミング t_{a4} から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング t_{a7} までの期間（ $t_{a4} \sim t_{a7}$ ）よりも長い（ $t_{a4} \sim t_{a7}$; SPリーチ $\gamma > \text{SPリーチ}\beta$ ））、

ことを特徴としている。

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

【0144】

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

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

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

前記演出実行手段は、

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

10

20

30

40

50

用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、SPリーチ演出E）と、を実行可能であり、

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

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

10

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

ことを特徴としている。

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

【0145】

形態3-19の遊技機は、形態3-18に記載の遊技機であって、

20

前記第2事後演出の実行期間は、前記第1事後演出の実行期間と共通である（例えば、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ta5～ta7）は全て共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0146】

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

30

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

前記発光体の発光パターンは、前記第1事後演出と前記第2事後演出とで共通である（例えば、事後演出Bの予定出球加算パートにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターンは、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eとで共通である（発光パターンLP4-4））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【0147】

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

40

前記演出実行手段は、前記事後演出において背景画像を表示可能であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0148】

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

50

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

ことを特徴としている。

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

【0149】

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

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0150】

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

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

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0151】

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

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

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

前記有利状態は、第1有利状態（例えば、低ベース状態では「大当たりA（6R）」／高

10

20

30

40

50

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

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、第 1 特定演出 (例えば、S P 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、S P 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、S P リーチ演出 A) と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記特別演出を実行したときに該第 1 特定演出に関連した演出態様の第 1 事後演出 (例えば、味方 A-1 と敵 X-1 とが登場する事後演出 B) を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記特別演出を実行したときに該第 2 特定演出に関連した演出態様の第 2 事後演出 (例えば、味方 A-1 と敵 X-2 とが登場する事後演出 B) を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 3 特定演出において前記特別演出を実行したときに該第 3 特定演出に関連した演出態様の第 3 事後演出 (例えば、事後演出 A) を実行可能であり、

前記第 2 有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出と前記第 3 特定演出のいずれが実行されるかによって異なる (例えば、高ベース状態において S P リーチ γ 大当り変動パターンが決定されたときに、「大当り B (6 R)」(第 1 有利状態) よりも遊技者にとって有利な「大当り C (10 R)」(第 2 有利状態) に制御される割合は、S P リーチ演出 D が実行された場合は 40%、S P リーチ演出 E が実行された場合は 60% であり、低ベース状態において S P リーチ β 大当り変動パターンが決定されたときに、「大当り A (6 R)」(第 1 有利状態) よりも遊技者にとって有利な「大当り B (6 R)」(第 2 有利状態) に制御される割合は、S P リーチ演出 A が実行された場合は 100% である部分)、

ことを特徴としている。

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

【0152】

形態 3-26 の遊技機は、形態 3-25 に記載の遊技機であって、

前記第 1 事後演出の演出期間と前記第 2 事後演出の演出期間は共通である一方、

前記第 3 事後演出の演出期間は、前記第 1 事後演出及び前記第 2 事後演出の演出期間と異なる (例えば、S P リーチ演出 A ~ C 各々に対応する「事後演出 A」の実行期間 (t a 5 ~ t a 7) は全て共通であり、S P リーチ演出 D、E 各々に対応する「事後演出 B」の実行期間 (t a 5 ~ t a 7) は全て共通である一方で、「事後演出 A」の実行期間 (10 秒) と「事後演出 B」の実行期間 (15 秒) とは異なる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 事後演出の演出期間と第 2 事後演出の演出期間を共通とすることで、第 1 事後演出と第 2 事後演出とで演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる第 3 事後演出を実行することで、事後演出が単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【0153】

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

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

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

前記第 3 事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第 1 事後演出と前記第 2

10

20

30

40

50

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13-6参照）、ことを特徴としている。

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

【0154】

（基本説明）

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

【0155】

（パチンコ遊技機1の構成等）

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

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

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

10

20

30

40

50

特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0160】

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

【0161】

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

10

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

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

20

【0165】

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

30

【0166】

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

【0167】

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

40

【0168】

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

50

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

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

10

【0172】

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

【0173】

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

20

【0174】

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

【0175】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置にはメインランプ9aが設けられており、該メインランプ9aの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ9bが設けられている。更に、遊技盤2における特別可変入賞球装置7の近傍位置にはアタッカランプ9cが設けられている。

30

【0176】

遊技盤2の所定位置（図1では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する可動体32が設けられている。また、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。該可動体ランプ9dと前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9cとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、LEDを含んで構成されている。

【0177】

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

40

【0178】

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

【0179】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取付けられている。スティックコントローラ31A

50

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 3 参照）により検出される。

【0180】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 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 3 参照）により検出される。

【0181】

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

10

【0182】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 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 5 2 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 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取付けられてもよい。

【0183】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

20

【0184】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 2 9 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

30

【0185】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

40

【0186】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【0187】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表

50

示器 20 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0188】

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

10

【0189】

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

【0190】

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

【0191】

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

20

【0192】

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

【0193】

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

30

【0194】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

40

【0195】

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

【0196】

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

50

、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。

【0197】

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

【0198】

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

10

【0199】

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

【0200】

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

20

【0201】

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

【0202】

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。

30

【0203】

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

【0204】

（演出の進行など）

40

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

【0205】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の変表示が開始される。第1特図ゲーム

50

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

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

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

【0209】

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

【0210】

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

【0211】

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

【0212】

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

10

20

30

40

50

【0213】

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。

【0214】

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

【0215】

（基板構成）

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

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

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

【0219】

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

【0220】

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

【0221】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第

10

20

30

40

50

1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普図保留表示器 25 Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0222】

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

【0223】

スイッチ回路 110 には、電源基板 17 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを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。

【0224】

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

【0225】

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

【0226】

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

【0227】

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

【0228】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0229】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

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

10

【0233】

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

【0234】

20

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

【0235】

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

【0236】

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

30

【0237】

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

【0238】

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

40

【0239】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0240】

（主基板11の主要な動作）

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

50

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

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

【0245】

ステップS5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップS5の設定確認処理が実行されるのは、ステップS3において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【0246】

ステップS5の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を表示モニタ29の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0247】

パチンコ遊技機1が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0248】

ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【0249】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値を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。

【0250】

パチンコ遊技機1が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機1を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0251】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0252】

クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化处理とともにステップS7の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップS4の復旧処理とともにステップS5の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップS4の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【0253】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、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S8）。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S9）、割込みを許可する（ステップS10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば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。

【0254】

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5のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図5に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイ

ッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０２５５】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、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、大当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【０２５６】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。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、「普図当たり」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【０２５７】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、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。

【０２５８】

図６は、特別図柄プロセス処理として、図５に示すステップ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）。

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

10

【 0 2 6 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。

【 0 2 6 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。

20

【 0 2 6 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。

【 0 2 6 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 2 6 6 】

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

40

【 0 2 6 7 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定

50

を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 82 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【0268】

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

10

【0269】

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

20

【0270】

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

【0271】

30

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、大当た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 が最も大当た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た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た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。大当た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、大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 11 の側から演出制御基板 12 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

40

【0272】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7（A）は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7（B）は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 MR1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M

50

R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0～6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0 2 7 3】

図 7 (A) に示すように、変動特図が第 1 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 2 3 7 まだが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7～6 5 5 3 5 まだが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0～1 3 4 6 まだが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第 1 特図における設定値が 2～6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 7 (A) に示す通りである。

10

【0 2 7 4】

図 7 (B) に示すように、変動特図が第 2 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0～1 2 3 7 まだが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7～6 5 4 2 5 まだが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0～1 3 4 6 まだが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第 2 特図における設定値が 2～6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 7 (B) に示す通りである。

20

【0 2 7 5】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図 8 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0～1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【0 2 7 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 まだが「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。

40

【0 2 7 7】

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 0～6 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 2 7 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

50

によって高くなっていく。

【0279】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0280】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0281】

設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

20

【0282】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

30

【0283】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0284】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

40

【0285】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0286】

50

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 2 8 7】

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。

10

【0 2 8 8】

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（時短付きはずれ基準値）として、6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 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。

20

【0 2 8 9】

遊技状態が確変状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第 2 特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第 1 特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【0 2 9 0】

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 6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である 6 5 3 1 7 から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関する CPU 1 0 3 の処理負荷を低減することができるようになっている。

30

40

【0 2 9 1】

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。

【0 2 9 2】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動

50

パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【0293】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図9のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図9に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0294】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰返し実行して待機する。

【0295】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用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。

【0296】

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

【0297】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ

10

20

30

40

50

9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0298】

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

【0299】

図 1 0 は、演出制御プロセス処理として、図 9 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0300】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 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 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0301】

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。

【0302】

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。

【0303】

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

10

20

30

40

50

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。

【0304】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【0305】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

【0306】

ステップS175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0307】

(基本説明の変形例)

30

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

【0308】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0309】

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

40

【0310】

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

【0311】

50

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

【0312】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

10

【0313】

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

【0314】

20

（特徴部 069SG に関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部 069SG のパチンコ遊技機 1 について、図 11-1 ~ 図 11-6 4 に基づいて説明する。尚、本特徴部 069SG におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S1」と記載する箇所を「S1」や「069SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部 069SG、099SG、018SG では、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機 1 と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図 11-1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

30

【0315】

〔実施の形態 1〕

以下、特徴部 069SG における実施の形態 1 について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、図 7 にて説明したように、大当たり表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、1 ~ 6）のうちのいずれかの設定値に設定可能ではなく、大当たり確率が約 1 / 319 に設定された遊技機として説明する。

【0316】

40

また、遊技機への電源投入後（RAM クリア処理が実行された場合）や、大当たり発生後に、低確状態で連続して所定回数（本例では、900 回）の可変表示が実行されても次の大当たりが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態 B（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当たりが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本例では「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。

【0317】

本実施の形態では、複数種類の大当たりのうち大当たり A に制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態 A（低確／高ベース状態）において 110 回の可変表示が行われ

50

るので、時短状態 A の終了後から救済時短到達までの可変表示回数に残り 790 回となる一方で、複数種類の大当りのうち大当り B または大当り C のいずれかに制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において 110 回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数に残り 900 回となる。また、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が「0」となったことに基づく時短状態 B（低確／高ベース状態）における可変表示回数は 1100 回である。

【0318】

本実施の形態では、救済時短到達時の可変表示において、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像（図 11-23（B）（C）参照）を表示させることによって、救済時短到達前の可変表示において、背景画像として表示されていた通常状態に対応する第 1 背景画像（図 11-23（A）参照）の視認性を低下させた後に、背景画像として救済時短に対応する第 3 背景画像（図 11-23（D）参照）を表示させる。

10

【0319】

本実施の形態では、パチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第 1 経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第 2 経路を流下する。

【0320】

本実施の形態では、特別可変入賞球装置 7 には、遊技球の流下方向に沿って第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とが形成されている。第 1 大入賞口は、ソレノイド 069SG2A（図 11-2 参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第 2 大入賞口は、ソレノイド 069SG2B（図 11-3 参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

20

【0321】

更に、第 1 大入賞口内には、遊技球を検出可能な第 1 カウントスイッチ 069SG023A が設けられており、第 2 大入賞口内には、遊技球を検出可能な第 2 カウントスイッチ 069SG023B が設けられている。

30

【0322】

つまり、左遊技領域（第 1 経路）を流下する遊技球は、一般入賞口 10、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域（第 2 経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 10、特別可変入賞球装置 7 が形成する第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口、に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 41 を通過可能となっている。

【0323】

尚、本実施の形態におけるスイッチ回路 110 には、第 1 カウントスイッチ 069SG023A と第 2 カウントスイッチ 069SG023B 及び大当り開始ゲート 069SG042 に内蔵されている大当り開始スイッチ 069SG024 が接続されている。

40

【0324】

入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【0325】

図 11-2 に示すように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 069SG004A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 069SG004B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 069SG025A、

50

第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器069SG025B、普通図柄の変表示を実行可能な普通図柄表示器069SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器069SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数(大当り種別)を表示可能なラウンド表示器069SG131、大当り遊技状態、高確／高ベース状態(確変状態)、低確／高ベース状態(時短状態)等の遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ069SG132、高確／高ベース状態(確変状態)であるとき点灯する確変ランプ069SG133、高確／高ベース状態(確変状態)と低確／高ベース状態(時短状態)において点灯する時短ランプ069SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ069SG132は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

10

【0326】

図11-2に示すように、主基板11には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機1が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報(信号)を出力するための情報出力回路が搭載されている。

【0327】

本実施の形態では、第2大入賞口内には、V入賞口と、該V入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、V入賞口の上流側には可変V入賞球装置(Vフタ)が設けられている。可変V入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第2大入賞口内を流下する遊技球は、可変V入賞球装置が開放状態であるときにV入賞口を通過可能であり、可変V入賞球装置が閉鎖状態であるときにV入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

20

【0328】

図11-2に示すように、主基板11には、スイッチ回路110を介して、第2大入賞口の下流に備えられたV入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なVスイッチ069SG023B1と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ069SG023B2と、が設けられている。

【0329】

また、演出制御基板12には、プッシュボタン31Bに内蔵された振動モータ61と、可動体32を動作させるための可動体モータ207とが接続されている。また、ランプ制御基板14には、右打ち操作を促すための右打ちLED069SG031と、第1特別図柄の変表示中に点灯する第1特図用LED069SG032と、第2特別図柄の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。

30

【0330】

図11-3(A)は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-3(A)に示すように、本実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当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

40

50

るものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0331】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図11-3(A)に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1～MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0332】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0333】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブルなどが記憶されている。

【0334】

図11-3(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部069SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0335】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【0336】

本特徴部069SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0337】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部069SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部069SGでは約1/319.68）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部069SGでは約1/80.0）。

02)。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0338】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図7に示す第1特図用表示結果判定テーブルや第2特図用表示結果判定テーブルに加えて、図11-3（C1）に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図11-3（C2）に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【0339】

尚、本実施の形態のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わらない構成とされているが、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わる構成としてもよい。

【0340】

（大当り種別判定テーブル）

図11-3（C1）及び図11-3（C2）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図11-3（C1）は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図11-3（C2）は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【0341】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当りA～大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0342】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図11-3（D）を用いて説明する。本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りA、大当りB、大当りCが設けられている。また、これら大当りA、大当りB、大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【0343】

本実施の形態では、可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15秒）とがある。大当りAは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【0344】

「大当りA」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

【0345】

「大当りB」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって

有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りB」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【0346】

「大当りC」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【0347】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りA～大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0348】

また、図11-3(C1)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当りAに割り当てられており、150～299までが大当りBに割り当てられている。一方で、図11-3(C2)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りBに割り当てられており、100～299までが大当りCに割り当てられている。

【0349】

つまり、本実施の形態では、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【0350】

本例では、大当りAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当りAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当りBおよび大当りCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当りBおよび大当りCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【0351】

尚、本実施の形態では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0352】

また、本実施の形態では、例えば、第2特別図柄用の大当り種別として、大当り遊技状態の終了後に110回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当りB、Cを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態の終了後に時短制御が1009回(確変状態:110回+時短状態A:899回)行われる大当りD等を設けてもよく、このようにすることで、ほぼ次回大当り濃厚であるため興趣向上するとともに、大当りDの終了後、110回の確変状態において大当りが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態A(低確/高ペース状態)で大当りが発生せずに899回の可変表示を実行した後、通常状態で1回の可変表示を実行するだけでさらに後述する

時短状態 B（救済時短状態）に制御されるため、興趣が向上する。

【0353】

（時短回数）

図11-4は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図11-4に示すように、本例では、大当たりAが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）低確制御が110回行われる時短状態A（本例では、時短回数110回のバトルラッシュ（BATTLE RUSH））に制御される。また、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）確変制御が110回行われる確変状態（本例では、時短回数110回の極バトルラッシュ（極・BATTLE RUSH））に制御される。また、低確状態で大当たりにより制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本例では、時短回数1100回の遊・1100バトルラッシュ（遊・1100 BATTLE RUSH））に制御される。ただし、時短状態Bの終了後に、低確状態で大当たりにより制御されることなく再び900回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Bに制御されることはない。

【0354】

尚、通常状態において時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本例では、時短回数1100回の遊・1100バトルラッシュ）に制御されるようにしてもよい。この場合、高ベース状態（確変状態、時短状態）において時短付きはずれ図柄が停止表示されても遊技状態の移行制御は行われず（時短回数1100回の時短状態に制御しない）ものである。これは、遊技者の救済度合を低下させないためである。例えば、仮に、大当たりとなりやすい確変状態に制御されているときに時短付きはずれ図柄が停止表示されることにもとづいて、時短回数1100回の時短状態に制御し直す構成とした場合には、遊技者にとって有利な状態から不利な状態へ制御することとなるため、好ましくない。そこで、時短付きはずれ図柄が停止表示された際に制御されていた遊技状態が通常状態である場合にのみ、時短回数1100回の時短状態に制御するよう構成すればよい。

【0355】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当たり遊技状態に制御されることなくn回（本例では900回）の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Kは、以下のようにして算出できる。

【0356】

$$K = \{ (1 - ML)^n \} \times 100$$

（K＝救済時短到達率、ML＝大当たり確率、n＝可変表示回数）

【0357】

具体的には、例えば、本実施の形態における大当たり確率MLが約1／319であれば救済時短到達率Kは5.9%となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当たり確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当たり確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【0358】

（変動パターン）

図11-5～図11-8は、本実施の形態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【0359】

図11-5は、（A）は通常状態における保留記憶数が0～2の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（B）は保留記憶数が3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（C）保留記憶数が0～3の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【0360】

図11-5 (A) に示すように、保留記憶数が0～2の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチBに97個の判定値が割り当てられており、SPリーチAに2個の判定値が割り当てられ、SPリーチBに1個の判定値が割り当てられている。また、図11-5 (B) に示すように、保留記憶数が3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチBに97個の判定値が割り当てられており、SPリーチAに2個の判定値が割り当てられており、SPリーチBに1個の判定値が割り当てられている。

【0361】

一方、図11-5 (C) に示すように、保留記憶数が0～3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SP非経由Bに10個の判定値が割り当てられており、SPリーチAに40個の判定値が割り当てられ、SPリーチBに50個の判定値が割り当てられている。

10

【0362】

また、図11-6は、(A)は確変状態における保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0～3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【0363】

図11-6 (A) に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチAに95個の判定値が割り当てられており、SPリーチCに2個の判定値が割り当てられ、SPリーチDに3個の判定値が割り当てられている。また、図11-6 (B) に示すように、保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチAに85個の判定値が割り当てられており、非リーチAに10個の判定値が割り当てられており、SPリーチCに2個の判定値が割り当てられており、SPリーチDに3個の判定値が割り当てられている。

20

【0364】

一方、図11-6 (C) に示すように、保留記憶数が0の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SP非経由Aに5個の判定値が割り当てられており、SPリーチCに80個の判定値が割り当てられ、SPリーチDに15個の判定値が割り当てられている。

【0365】

また、図11-7は、(A)は時短状態Aにおける保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0～3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

30

【0366】

図11-7 (A) に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチAに95個の判定値が割り当てられており、SPリーチEに5個の判定値が割り当てられている。また、図11-7 (B) に示すように、保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチAに90個の判定値が割り当てられており、非リーチAに5個の判定値が割り当てられており、SPリーチEに5個の判定値が割り当てられている。

40

【0367】

一方、図11-7 (C) に示すように、保留記憶数が0～3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SP非経由Aに5個の判定値が割り当てられており、SPリーチEに95個の判定値が割り当てられている。

【0368】

また、図11-8は、(A)は時短状態B(救済時短状態)における保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0～3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

50

【0369】

図11-8(A)に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチAに97個の判定値が割り当てられており、SPリーチDに3個の判定値が割り当てられている。また、図11-8(B)に示すように、保留記憶数が1~3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに97個の判定値が割り当てられており、SPリーチDに3個の判定値が割り当てられている。

【0370】

一方、図11-8(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SPリーチDに100個の判定値が割り当てられている。

【0371】

図11-6(A)(B)に示すように、確変状態において保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約8.2秒 $\{(7s \times 95) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 8.2$ 、保留記憶数が1~3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.8秒 $\{(3s \times 85) + (7s \times 10) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 4.8$ である。

【0372】

ここで、確変状態が開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2~110回の可変表示は保留記憶数が1~3となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.83秒 $\{(8.2 + (4.8 \times 109)) \div 110 = 4.83$ となる。

【0373】

また、図11-6(C)に示すように、確変状態において保留記憶数が0~3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約51.1秒 $\{(22s \times 5) + (55s \times 80) + (40s \times 15)\} \div 100 = 51.1$ であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約51.1秒である。

【0374】

図11-7(A)(B)に示すように、時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約9.15秒 $\{(7s \times 95) + (50s \times 5)\} \div 100 = 9.15$ 、保留記憶数が1~3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約5.55秒 $\{(3s \times 90) + (7s \times 5) + (50s \times 5)\} \div 100 = 5.55$ である。

【0375】

ここで、時短状態Aが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2~110回の可変表示は保留記憶数が1~3となると仮定すると、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約5.58秒 $\{(9.15 + (5.55 \times 109)) \div 110 = 5.58$ となる。

【0376】

また、図11-7(C)に示すように、時短状態Aにおいて保留記憶数が0~3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約62.8秒 $\{(22s \times 5) + (55s \times 95)\} \div 100 = 62.85$ である。

【0377】

図11-8(A)(B)に示すように、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約7.54秒 $\{(7s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 7.54$ 、保留記憶数が1~3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.205秒 $\{(1.5s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 2.205$ である。

【0378】

ここで、時短状態Bが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2~110

10

20

30

40

50

0回の可変表示は保留記憶数が1～3となると仮定すると、時短状態Bにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.2秒 $\{(7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985\}$ となる。

【0379】

また、図11-8(C)に示すように、時短状態Bにおいて保留記憶数が0～3の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約40秒であるため、時短状態Bにおいて決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約40秒である。

【0380】

このように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は3つ、時短状態Aは2つ、時短状態Bは2つであり、保留記憶数が1～3の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は4つ、時短状態Aは3つ、時短状態Bは2つである。

【0381】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は4.83秒、時短状態Aは5.58秒、時短状態Bは2.2秒である。

【0382】

また、保留記憶数が0～3の場合に決定可能な大当り用変動パターン数は、確変状態は3つ、時短状態Aは2つ、時短状態Bは1つである。

【0383】

また、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は51.1秒、時短状態Aは62.8秒、時短状態Bは40秒である。

【0384】

すなわち、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に少なくなり（確変状態>時短状態A>時短状態B）、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に短くなる（確変状態>時短状態A>時短状態B）。

【0385】

また、決定可能な大当り用変動パターンの種別は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に少なくなり（確変状態>時短状態A>時短状態B）、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に短くなる（確変状態>時短状態A>時短状態B）。このように、時短状態Bは、確変状態や時短状態Aに比べて、変動パターン種別が少ないとともに、1の可変表示期間が短い。つまり、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【0386】

尚、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数や大当り用変動パターンの種別数は、確変状態の方が時短状態Aよりも多い形態を例示したが、時短状態Aの方が確変状態よりも多くてもよいし、確変状態と時短状態Aとで同じであってもよい。

【0387】

また、図11-5～図11-8に示す各種変動パターン判定テーブルは、第1特別図柄と第2特別図柄とで共通に用いられるものである。特に時短状態Bにおいては、図11-8に示す変動パターン判定テーブルが第1特別図柄と第2特別図柄とで共通に用いられることで、時短状態Bにおいて第1始動入賞が発生した場合でも、確変状態や時短状態Aに比べて決定可能な変動パターン種別数が少なく、可変表示時間の平均時間が短いため、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【0388】

尚、第1特別図柄と第2特別図柄とで異なる変動パターン判定テーブルが用いられるようにしてもよい。

【0389】

尚、「大当りA」による大当り遊技状態においてV入賞が発生した場合は、「大当りB

10

20

30

40

50

」や「大当たりC」と同様に、大当たり遊技状態の終了後に確変制御及び時短制御が実行される確変状態に制御されるため、変動パターンについては、図11-6に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。また、「大当たりB」や「大当たりC」による大当たり遊技状態においてV入賞が発生しなかった場合は、「大当たりA」と同様に、大当たり遊技状態の終了後に時短制御のみが実行される時短状態Aに制御されるため、変動パターンについては、図11-7に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当た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、大当た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、大当たり遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。

【0390】

つまり、有利状態（例えば、大当たり遊技状態）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た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入賞が可能な大当たり遊技状態においてV入賞が発生した場合は該大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される一方で、V入賞が可能な大当たり遊技状態でV入賞が発生しなかった場合は該大当たり遊技状態の終了後に第1時短状態に制御され、V入賞が困難な大当た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たり遊技状態の終了後に第2時短状態に制御されるものにおいて、第1時短状態と第2時短状態とは共通の時短状態であって、第1時短状態と第2時短状態とにおける1の可変表示期間は、本実施の形態の時短状態Bにおける1の可変表示期間よりも短いことが好ましい。

【0391】

（リーチを伴わない変動パターン）

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターン（「短縮非リーチA、短縮非リーチB」、「超短縮非リーチ」、「非リーチA、非リーチB」、「SP非経由A、SP非経由B」）とは、可変表示が開始された後にリーチが成立せずに可変表示結果が「はずれ」または「大当たり」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。

【0392】

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチA」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は7000msであり、「SP非経由A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は7000+15000msであり、「非リーチB」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は12000msであり、「SP非経由B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は12000+15000msであり、「短縮非リーチA」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は3000msであり、「短縮非リーチB」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は5000msであり、「超短縮非リーチ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は1500msである。このうち「超短縮非リーチ」の変動パターンは、時短状態Bでのみ決定可能な変動パターンであり、時短制御が実行される他の遊技状態（時短状態A、確変状態）に制御されているときに決定される何れの変動パターンよりも可変表示期間が短い。

【0393】

（スーパーリーチを伴う変動パターン）

本実施の形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SPリーチA」、「SPリーチB」、「SPリーチC」、「SPリーチD」、「SPリーチE」）では、リーチ状態が成立した後に、SPリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当たり当選しているか否かを報知するボーリング演出（SPリーチA）や、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当たり当選しているか否かを報知するバトル演出（SPリーチB～E）が実行され、ボーリング演出やバ

トル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当たり」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行されるか、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行された後に、味方キャラクタが敵キャラクタに復活勝利する演出（復活演出）が実行される。

【0394】

尚、「リーチを伴わない変動パターン」とは、飾り図柄の変動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、「スーパリーチを伴う変動パターン」とは、飾り図柄の変動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。

【0395】

また、スーパリーチ大当たり変動パターン（SPリーチA～E）は、飾り図柄の変動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。

【0396】

可変表示パートの可変表示期間は、SPリーチAは45000ms、SPリーチBは80000ms、SPリーチCは40000ms、SPリーチDは25000ms、SPリーチEは50000msであり、SPリーチA～Eの種別ごとに異なっている。一方、事後演出パートの実行期間は、SPリーチA～Eで共通の15000msとなっている。本実施の形態では、事後演出パートは、可変表示期間における所定期間（例えば、15000ms）が割り当てられているが、SPリーチの種別に応じて所定期間が異なるようにしてもよい。また、大当たり遊技状態におけるファンファーレ期間などを事後演出パートに割り当ててもよい。

【0397】

尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパリーチ変動パターンとされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。

【0398】

（演出制御コマンド）

図11-9（A）は、本実施の形態における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図11-9（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0399】

図11-9（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによ

る指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0400】

コマンド8C00Hは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-9(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか（「時短付きはずれ」であるか）の決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たりとなる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0401】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-9(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

【0402】

コマンド8FXXHは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の可変表示の停止（確定）と、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間を指定する図柄確定指定コマンドである。

【0403】

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図11-9(C)に示すように、コマンド8F00Hは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドである。コマンド8F01Hは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が2.0秒となる図柄確定B指定コマンドである。

【0404】

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)大当たり後、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)大当たり後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が2.0秒となる図柄確定B指定コマンドが送信される。

【0405】

コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

【0406】

コマンドE1XXHは、救済時短を除いた時短状態（時短状態A）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドE2XXHは、確変状態における残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

【0407】

コマンドF100Hは、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドである。コマンドF101Hは、右打ちLED069SG031の消灯

10

20

30

40

50

を通知する右打ち L E D 消灯通知コマンドである。

【0408】

コマンド 9 1 X X H は、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を 16 進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 11-9 (D) に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値 (4 桁の値) の各位 (1 桁目、2 桁目、3 桁目、4 桁目) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【0409】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 11-9 (D) に示すように、コマンド 9 1 0 0 H ~ コマンド 9 1 0 F H 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 9 1 1 0 H ~ コマンド 9 1 1 F H 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 9 1 3 0 H ~ コマンド 9 1 3 F H 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 9 1 4 0 H ~ コマンド 9 1 4 F H は、救済時短回数の値の 4 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 4 コマンドである。

【0410】

コマンド 9 4 X X H は、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数 (126 回以下の回数) を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 11-9 (E) に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数 (126 回以下の回数) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【0411】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 11-9 (E) に示すように、コマンド 9 4 0 0 H 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 9 4 0 1 H 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 9 4 7 E H 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 9 4 7 F H は、救済時短に到達するまで残り 127 回以上であることを指定する救済時短回数 D 指定コマンドである。

【0412】

コマンド 9 6 X X H は、救済時短回数 2 指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数 (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 E X T データに救済時短となるまでの残りの可変表示回数 (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 9 6 0 1 H 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 9 6 0 7 H が送信される。コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。

【0413】

(遊技制御メイン処理)

図 11-10 は、本実施の形態における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップ S1 ~ S7 の処理、ステップ S8 ~ S9 の処理、およびステップ S10 ~ S12 の処理は、図 4 で示したそれらの処理と同様である。

【0414】

本例では、ステップ S7 において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、C P U 103 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 C P U 120 に送信する制御を行う (ステップ 069 S G S 0013)。

【0415】

次いで、CPU103は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS0014）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が1～125回である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

【0416】

尚、本例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップS7で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のEXTデータに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

【0417】

また、ステップS3においてRAMクリアが要求されたとき、ステップS4においてバックアップデータがない場合、ステップS5においてバックアップRAMに異常があったときに、ステップS8の初期化处理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。

【0418】

また、ステップS9において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ069SGS0015）。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された後、900回の可変表示を実行しても大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。尚、本例では、ステップS9において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「900」）とが対応しているため、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

【0419】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値（本例では「900」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS0016）。

【0420】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進捗処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

【0421】

尚、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【0422】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップS3；Yes）してRAMクリア処理が実行されたときのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM異常を検出（ステップS4，S5；No）してRAMクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよ

10

20

30

40

50

い。

【0423】

(時短フラグ、確変フラグ)

本実施の形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグAと、時短フラグBとがある。尚、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

【0424】

時短フラグAは、大当りA経由の時短状態Aに制御されているときにセットされている。この時短フラグAは、大当りAの大当り遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態Aが終了するとき（時短状態A中に大当りとなったタイミング、110回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング）で消去される。

【0425】

時短フラグBは、救済時短経由で制御された時短状態Bに制御されているときにセットされている。この時短フラグBは、RAMクリアから表示結果が大当り図柄とならない900回の可変表示が実行されたとき、又は、大当り遊技状態終了後に低確状態が表示結果が大当り図柄とならない900回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態Bが終了するとき（時短状態B中に大当りとなったタイミング、1100回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

【0426】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施の形態では、大当り遊技の1ラウンド目にV入賞した場合に、当該大当り遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当りとなったタイミング、110回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図11-12のステップ069SGS69AでYESと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから110回目であることに基

【0427】

(特別図柄通常処理)

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

【0428】

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

【0429】

尚、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊

10

20

30

40

50

技球が入賞した順に第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示を実行するように構成してもよい。

【0430】

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

10

【0431】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ069SGS56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

20

【0432】

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

【0433】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領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。

30

【0434】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ069SGS57）。尚、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0435】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ069SGS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ069SGS62）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの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。

40

【0436】

50

大当たりとすることに決定した場合には（ステップ069SGS63；Yes）、CPU103は、大当たりであることを示す大当た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（大当たりA、大当たりB、大当たりC）を大当た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、大当たり種別の決定を行う。そして、ステップ069SGS70に移行する。一方、大当たりとすることに決定しなかった場合には（ステップ069SGS63；No）、ステップ069SGS66に移行する。

【0437】

本例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当たり、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、大当たり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た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た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たりとなる場合には、大当たりとなることにもとづく時短状態Aに制御するよう構成されている。

【0438】

次いで、CPU103は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ069SGS66）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ069SGS67）、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGS68）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ069SGS69）。

【0439】

尚、本例では、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ069SGS66～069SGSS69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。

【0440】

次いで、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ069SGS84に移行する。本例では、ステップ069SGS69Aの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ069SGS70以降の処理（特にステップ069SGSS71の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ069SGSS70に移行する。

【0441】

尚、本実施の形態では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGSS70以降の処理が実行されることなく、ステップ069SGS84に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ0

10

20

30

40

50

69SGSS70に移行するものの、ステップ069SGSS71の処理は実行されないようにしてもよい。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドが送信されるようにしてもよい。

【0442】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ069SGSS70；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069SGSS70；Yes）、ステップ069SGSS84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069SGSS70；No）、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ069SGSS71）。また、本例では、ステップ069SGSS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第2特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【0443】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ069SGSS72）。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069SGSS72；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069SGSS73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド947EHを送信する制御を行う。

【0444】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGSS74）。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069SGSS84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069SGSS75）。そして、ステップ069SGSS84に移行する。

【0445】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ069SGSS72；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069SGSS76）。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069SGSS77）。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069SGSS78）。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069S

10

20

30

40

50

GS84に移行する。

【0446】

尚、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。

【0447】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信するように構成し、2回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0448】

次いで、CPU103は、大当たり種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ069SGS84）。この場合、例えば、大当たりAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、大当たりBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、大当たりCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「ー」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ069SGS85）。

【0449】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ069SGS86）。

【0450】

（特別図柄停止処理）

図11-13および図11-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマの値を1減算し（ステップ069SGS131）、減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGS132）。

【0451】

減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていなければ（すなわち、まだ第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていれば（すなわち、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、CPU103は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS133）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグA、時短フラグB、救済時短決定フラグ、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする（ステップ069SGS134）。

【0452】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ069SGS135）。従って、本例では、大当たりを契機として救済時短回数カウンタに「900」がセットされ、大当たり遊技終了後に低確状態において900回の可変表示を実行しても次の大当たりが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。

【0453】

尚、本例では、ステップ069SGS135の処理を実行することによって、大当たりとなった場合に、その大当たりのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「9

10

20

30

40

50

00」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。

【0454】

次いで、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行う（ステップ069SGS136）。また、CPU103は、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS137）。

【0455】

次いで、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ069SGS138）。次いで、CPU103は、第1大入賞口069SG007Aや第2大入賞口069SG007Bを開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ069SGS139）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS144）に対応した値に更新する（ステップ069SGS140）。

【0456】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ069SGS133；No）、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS170）。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU103は、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ069SGS171）、セットされている場合には、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する（ステップ069SGS171A）。そして、時短回数カウンタに「1100」をセットする（ステップ069SGS172）。

【0457】

また、CPU103は、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS174）。また、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行うとともに（ステップ069SGS174A）、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS174B）。その後、ステップ069SGS175へ移行する。

【0458】

尚、本例では、救済時短となったタイミングでは時短状態Bに制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わない例を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングで時短状態Bに制御するとともに救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行うように構成してもよい。そのような構成によれば、救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当りが発生するまで時短状態を継続するように構成することができる。

【0459】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「900」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「0」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「0」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「900」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

【0460】

また、本例では、ステップ069SGS172の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの可変表示回数（900回）よりも多い値の1100回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ

10

20

30

40

50

069SGS172において時短回数カウンタに「900」と同じ値や少ない値をセットしてもよい。

【0461】

また、ステップ069SGS172において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「110」をセットし、2回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「1100」をセットするように構成してもよい。

【0462】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ069SGS172において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、10%の確率で110回と決定し、90%の確率で1100回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当たり種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

【0463】

また、ステップ069SGS170において救済時短決定フラグがセットされていなければ、CPU103は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS141）。時短終了フラグがセットされていれば、CPU103は、時短終了フラグをリセットする（ステップ069SGS142）。

【0464】

次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグA～Bのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ069SGS145）。そして、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を終了する制御を行う（ステップ069SGS150）。また、CPU103は、右打ちLED069SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS151）。また、CPU103は、通常状態指定コマンド（遊技状態指定コマンドの一種）を演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS152）。そして、ステップ069SGS175に移行する。

【0465】

尚、本例では、ステップ069SGS141～S152の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【0466】

また、ステップ069SGS141において、時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ069SGS141；No）、ステップ069SGS175に移行する。

【0467】

ステップ069SGS175では、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新する（ステップ069SGS175）。

【0468】

（状態遷移）

次に、本実施の形態における状態遷移について説明する。図11-15は、本実施の形態における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【0469】

図11-15に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当たりBが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当たりAが発生した場合には、時短状態A（大当たり経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚

10

20

30

40

50

、図示していないが、大当たりBが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（P）（P-1）RAMクリア処理後や、（P-2）確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は（Q）（Q-1）時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

【0470】

また、図11-15に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。

【0471】

また、図11-15に示すように、時短状態A（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく110回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。

【0472】

また、図11-15に示すように、時短状態B（低確／高ベース状態）において、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Bにおいて、大当たりが発生することなく1100回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（P）（P-1）RAMクリア処理後や、（P-2）確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が900回に到達した場合、又は（Q）（Q-1）時短状態Aにおける110回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が790回に到達した場合）には時短状態B（救済時短経由の時短状態）に制御される。

【0473】

尚、本例では、時短状態B中に大当たりが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態Aに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に対応した時短回数（本例では、110回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Bを継続するように構成してもよい。

【0474】

尚、本例では、時短状態中や確変状態中に第1特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第1特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

【0475】

（遊タイムの説明）

次に、本実施の形態における時短状態B（救済時短状態）である「遊タイム」の特徴について、図11-16～図11-18に基づいて説明する。図11-16は、（A1）（A2）は「遊タイム」非搭載の場合の一例を示す図、（B1）（B2）は「遊タイム」搭載の場合の一例を示す図である。図11-17は、（A）～（D）は通常状態におけるはずれ変動の一例を示す図である。図11-18は、（E1）（E2）は変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの説明図、（F1）～（F4）は変動効率が通常状態よりも高い

10

20

30

40

50

本件の遊タイムの説明図である。尚、図11-16～図11-18においては、「遊タイム」の特徴を説明する便宜上、以下において説明する演出画像とは異なる説明用の画像を用いて説明することとする。

【0476】

まず、本実施の形態の「遊タイム」が非搭載のパチンコ遊技機の場合、例えば、図11-16(A1)(A2)に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率が約1／300の場合で900回など、大当り確率分母の約3倍）の可変表示が行われた場合でも、「遊タイム」、つまり、時短状態に制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約3倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【0477】

一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図11-16(B1)(B2)に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約2.5～3倍）の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数（例えば、1100回など、最大で大当り確率分母の約3.8倍など）の可変表示にわたり時短状態Bに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約3倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態Bに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【0478】

また、図11-17(A)～(D)に示すように、遊技者は、大当りの終了後から「遊タイム」に制御されるまでの期間にわたり、大当りがない状態で遊技を続けており（「はまっている」）、その期間には様々な予告演出が実行されて煽られ続けている。また、900回の可変表示となると、例えば、大当り終了後から可変表示が第1回数（例えば、105回）実行されたとき（図11-17(A)参照）、可変表示が第2回数（例えば、213回）実行されたとき（図11-17(B)参照）、可変表示が第3回数（例えば、506回）実行されたとき（図11-17(C)参照）、可変表示が第4回数（例えば、882回）実行されたときなど（図11-17(D)参照）、少なくともSPリーチといった大当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。

【0479】

よって、図11-18(E1)(E2)に示すように、900回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」（時短状態B）に制御される場合でも、この時短状態Bが、通常状態（低確／低ベース状態）のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、900回の可変表示においてSPリーチ演出がことごとくはずされてかなり気が滅入っているので、「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。

【0480】

そこで、図11-18(F1)～(F4)に示すように、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態B）は、通常状態（低確／低ベース状態）よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が特定回数（例えば、1100回など、最大で大当り確率の約3.8倍の回数）実行されることで、時短状態Bに制御されている期間に大当りに制御される確率が高い（例えば、約97%など）ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当り確率が1／319.9である場合、1回の可変表示で大当りにならない確率は約99% { (319.9 -

10

20

30

40

50

1) $\div 319.9 = 0.996874$ } であり、1100回転以内に大当たりにならない確率は約3% ($0.996874^{1100} = 0.031937$) になる。よって、1100回転以内に大当たりになる確率は約97% ($1 - 0.031937 = 0.968063$) である。

【0481】

さらに、「遊タイム」では、選択される変動パターンの可変表示期間が短いので他の時短状態よりも変動効率が高いため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当たりを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第2特図ゲームでの大当たりとなることで、遊技者にとって有利な大当たり（例えば、大当たりBや大当たりCなど）が付与される可能性が高い有利な状態である。また、後述するような予告演出やSPリーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態Aのように、演出などを楽しみながら次の大当たりを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当たりを引き当てることを優先する遊技状態である。尚、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態B）の詳細については、以下説明する。

【0482】

（バトルラッシュ）

本実施の形態では、大当たりA経由の時短状態Aに制御される場合に、演出モードが「バトルラッシュ」に制御される。図11-19（A）は、演出モードが「バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0483】

図11-19（A1）に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態A）に制御されており、時短回数カウンタの値が0～110である場合に、演出モードが「バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第2背景画像069SG320が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG221が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、 $XX = 0 \sim 110$ ）が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。

【0484】

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

【0485】

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

【0486】

尚、上記小図柄は、第4図柄とも言う。第4図柄は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表

10

20

30

40

50

示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される（図11-19（A1）に示す表示領域5SLに表示される小図柄など参照）。第4図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体32が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPUは、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPUは、第2可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。

10

【0487】

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

【0488】

次いで、図11-19（A2）に示すように、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態（通常状態）に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として昼の街の風景をあらわした第1背景画像069SG310が表示され、画像表示装置5の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲーム0回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面上部の演出モード表示069SG221、画像表示装置5の画面左下部の時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0～100）、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。

20

【0489】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）に制御されている場合に、救済時短回数カウンタの値が300以下である場合には、後述するカウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の文字、及び三角形のオブジェクト、XX=1～300）が表示される。

30

【0490】

（遊・1100バトルラッシュ〔遊タイム〕）

本実施の形態では、救済時短経由の時短状態Bに制御される場合に、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」（「遊タイム」ともいう）に制御される。図11-19（B）は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0491】

図11-19（B1）に示すように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態B）に制御されており、時短回数カウンタの値が0～1100である場合に、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第3背景画像069SG330が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部には、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて、時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0～1100）が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第2保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

40

50

【0492】

尚、時短残表示069SG201については、表示態様（例えば、デザイン、フォント、色味など）が確変状態と時短状態Aと時短状態Bとで共通とされていることで、コストを低減することができる。

【0493】

次いで、図11-19（B2）に示すように、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310が表示される。このとき、画像表示装置5の画面上部の「遊・1100BATTLE RUSH」の文字、画像表示装置5の画面左下部の時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX＝0～1100）、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

10

【0494】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに900回の可変表示が実行されても時短状態Bに制御されることはない。よって、時短状態Aや後述する確変状態において大当たりが発生せずに110回目の可変表示が終了した後に、画像表示装置5の画面右下部に可変表示回数表示069SG202が表示されるようになっている一方で、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後は、画像表示装置5に可変表示回数表示069SG202が表示されないようにしている。このようにすることで、時短状態Bにおいて大当たりが発生せずに1100回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに900回の可変表示が実行されれば時短状態Bに制御されると思わせてしまうことを防止できる。

20

【0495】

また、本実施の形態では、図11-19（B1）に示すように、時短状態Bに制御されている期間において、アクティブ表示領域069SG013にアクティブ表示069SG003が表示され、第2保留表示領域069SG012に第2保留表示069SG002が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bに制御されている期間においては、アクティブ表示069SG003や第2保留表示069SG002が表示されないようにしてもよい。尚、時短状態Aや確変状態においては、アクティブ表示069SG003や第2保留表示069SG002が表示されるようにしてもよいし、表示されないようにしてもよい。

30

【0496】

また、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、例えば、「BATTLE RUSH終了」などの文字を表示してから低確／低ベース状態に制御するようにしてもよい。一方、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、上記したような「BATTLE RUSH終了」などの文字を表示しないようにすることが好ましい。

【0497】

また、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1100回目の可変表示が終了した後、低確／低ベース状態に制御される場合に、時短状態Bへの移行時に行われるシャッター演出（図11-23（B）参照）を行ってから低確／低ベース状態に制御するようにしてもよい。

40

【0498】

また、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの101回目の可変表示が開始したときに、時短回数が残りの10回であることを示唆するカウントダウン報知を行う一方で、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1091回目の可変表示が開始してもカウントダウン報知を行わないようにしてもよく、このようにすることで、時短状態B（遊タイム）が終了しそうなのに煽りを入れてしまうことを防止できる。

50

【0499】

(極・バトルラッシュ)

本実施の形態では、大当りB又は大当りC経由の確変状態に制御される場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御される。図11-20は、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0500】

図11-20(A)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)に制御されており、時短回数カウンタの値が11~110である場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第4背景画像069SG340が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「極・BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG223が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、高確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=11~110)が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数(例えば、数字の「0」など)、第2保留記憶数(例えば、数字の「4」など)及び飾り図柄に対応する小図柄(例えば、矢印「↓↓↓」)を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【0501】

次いで、図11-20(B)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されており、時短回数カウンタの値が0~10である場合に、画像表示装置5の画面左下部に、時短回数カウンタの値が11~110であった場合の時短残表示069SG201よりも拡大した態様の強調時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~10)が表示されている。尚、強調時短残表示069SG201は、時短残表示069SG201を拡大した態様に限らず、時短残表示069SG201の表示色を変えたり、時短残表示069SG201にエフェクト表示を付加したりしてもよい。また、時短残表示069SG201から強調時短残表示069SG201に切り替わるタイミングで、スピーカから専用の効果音を再生出力させてもよい。

【0502】

また、時短状態Aや時短状態Bにおいても、確変状態と同じような態様で時短残表示を表示してもよい。また、時短状態Bについては、強調時短残表示を行わないようにすることで、遊技者にストレスを与えないようにしてもよい。

【0503】

次いで、図11-20(C)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されている場合に、表示結果が「はずれ」となる110回目の可変表示が実行されているときに、画像表示装置5の画面全体にリザルト画像069SG500が表示されている。リザルト画像069SG500には、極・バトルラッシュが終了したことを報知する「極・BATTLE RUSH終了」の文字と、大当り回数を示す「BONUS×○回」の文字(○は大当り回数)と、付与された遊技球の総数を示す「XXXX pt」の文字(XXXXは付与された遊技球の総数)とが含まれている。

【0504】

尚、このリザルト画像069SG500に含まれる大当り回数とは、高確状態での可変表示に基づく大当りが連続した回数(所謂連荘回数)であり、付与された遊技球の総数とは、連荘回数的大当りにおいて付与された賞球数を含むものである。

【0505】

次いで、図11-20(D)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されているときの110回の可変表示が終了した後に、低確／低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310が表示され、画像表示装置5の画面右下部に低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応す

10

20

30

40

50

る可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2（本例では、「ゲーム 0 回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置 5 の画面上部の演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 3、画像表示装置 5 の画面左下部の強調時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1（本例では、「残り X X 回」の文字、X = 0 ~ 1 0）、画像表示装置 5 の画面右下部の右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字は消去される。

【0506】

尚、遊技状態が確変状態、時短状態 A、時短状態 B から通常状態に制御されたときに、時短制御が終了したことに基づいて左打ちを指示する左打ち報知演出を実行してもよい。左打ち報知演出は、画像表示装置 5 の画面中央部に左打ち報知画像と「左打ち」の文字や矢印画像が表示され、スピーカ 8 L、8 R から「左打ちしてください」の音声再生出力される。

10

【0507】

また、図 11-19（A2）に示すように時短状態 A に制御されているときの 110 回目の可変表示が終了した後や、図 11-19（B2）に示すように時短状態 B に制御されているときの 1100 回目の可変表示が終了した後や、図 11-20（D）に示すように確変状態に制御されているときの 110 回目の可変表示が終了した後のいずれにおいても、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 の可変表示回数を共通の「0 回」と表示することで、パチンコ遊技機 1 の状態（前回大当りの種別や、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の何れに制御されていたかなど）を容易に把握できないようにし、時短状態 B に制御されることに対する期待感を高めることができる。

20

【0508】

尚、低確／低ベース状態（通常状態）の制御が開始されるときに、可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 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。

30

【0509】

また、時短状態 A と時短状態 B とにおいて、共通の楽曲（例えば、楽曲 A）が BGM として固定で再生され、確変状態においては、楽曲 A を含む複数の楽曲（例えば、楽曲 A ~ X など）のうちからいずれかが選択可能とされ、選択された楽曲を再生可能となってもよい。

【0510】

また、時短状態 A と確変状態とにおいて楽曲 A が流れる場合、該楽曲 A に対応した発光パターン（楽曲の韻に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ 9 や可動体 L E D 2 0 8 などが発光されるようにしてもよい。

【0511】

また、時短状態 B において楽曲 A が流れる場合、時短状態 A、確変状態において楽曲 A が流れるときとは異なる発光パターン（背景画像に合わせた発光パターンなど）で遊技効果ランプ 9 や可動体 L E D 2 0 8 などが発光されるようにしてもよい。

40

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 L E D 2 0 8 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 L E D 2 0 8 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 L E D 2 0 8 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

50

流れで説明した通り、遊技者は気が滅入っている可能性があるため、遊技効果ランプ9や可動体LED208などの発光パターンを強調しすぎずに落ち着かせることで、遊技者が不満を持つことを抑制できる。

【0512】

また、例えば、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、共通の背景画像を表示するが、時短状態Bでは、該背景画像の遠近感（視認性）を時短状態Aと異ならせることにより、同じ背景画像の流用でも全く異なった状態であることが分かる（異なった印象を与える）ようにしてもよい。

【0513】

また、時短状態Aと時短状態Bとにおいて、飾り図柄の大きさも異ならせ（例えば、時短状態A：普通、時短状態B：大きい）、背景画像を流用していても全く異なった状態であることが分かる（印象を与える）ようにしてもよい。

【0514】

また、確変突入演出・時短突入演出Aの実行後に、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示を行うようにしてもよい。この場合、時短突入演出Bの実行後においては、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示は行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、大当りを経由しない時短状態Bの突入時において上記表示を行うことにより遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制できる。

【0515】

（可変表示回数表示、特別回数表示）

本実施の形態では、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに、画像表示装置5の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示の回数に対応した可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲームXXX回」の文字等）と、救済時短到達までの可変表示の残り回数に対応した特別回数表示069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の文字、及び三角形のオブジェクト等）とが表示可能である。本実施の形態では、特別回数表示が表示される演出をカウントダウン演出と称するものとする。

【0516】

本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値に応じて、可変表示回数表示と特別回数表示のいずれが表示されるかが決定される。また、救済時短回数カウンタの値に応じて特別回数表示の表示態様を変化可能である。図11-21は、可変表示回数表示又は特別回数表示が表示されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0517】

図11-21（A）に示すように、救済時短回数カウンタの値が301～900である場合には、画像表示装置5の画面右下部に可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲームXXX回」の文字、XXX=0～699など）が表示される。可変表示回数表示069SG202の数字（XXX）は、可変表示が実行されるごとに加算表示される。

【0518】

図11-21（B）に示すように、救済時短回数カウンタの値が31～300である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面右下部に白色態様の特別回数表示069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の白色文字、及び白色の三角形のオブジェクト、XXX=31～300）が表示される。

【0519】

図11-21（C）に示すように、救済時短回数カウンタの値が30である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面中央部に赤色態様の特別回数表示069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、XXX=30）が所定期間（例えば、約3秒）拡大表示された後、図11-21（D）に示すように、画像表示装置5の画面右下部に移行して縮小表示される。そして、救済時短回数カウンタの値が1～

10

20

30

40

50

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。

【0520】

尚、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が0となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示しないものとするが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が0となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示してもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値が1となる可変表示において、赤色態様の特別回数表示が表示された後に、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示が実行されると、金色態様の特別回数表示069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あと0回」の金色文字、及び金色の三角形のオブジェクト等）が表示されてもよい。

10

【0521】

また、本実施の形態では、特別回数表示069SG203が表示されている期間においては、可変表示回数表示069SG202を非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示回数表示069SG202を表示したまま特別回数表示069SG203を表示し、可変表示に伴い、可変表示回数表示069SG202の加算表示と特別回数表示069SG203の減算表示とを実行するようにしてもよい。尚、この場合、可変表示回数表示069SG202を特別回数表示069SG203の表示態様よりも視認性が低い態様で表示する（例えば、可変表示回数表示069SG202を特別回数表示069SG203よりも縮小表示するなど目立たない態様で表示する）ことが好ましい。

20

【0522】

また、特別回数表示069SG203の表示を開始する契機は、時短状態Bに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り50回など）となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示069SG203の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、SPリーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態Bに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り50回など）となったことが残回数示唆演出などの実行により示唆された場合など、不定期なタイミングであってもよい。また、特別回数表示069SG203の表示を開始するときには、特別回数表示069SG203を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示069SG203を表示する代わりに、専用の演出モード（例えば、「リーチしたら激熱」など）に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。

30

【0523】

また、救済時短回数カウンタの値が301~900となった場合、救済時短回数カウンタの値が301~900となる前のよりもSPリーチの変動パターンが決定されにくくなる変動パターンテーブルに切り替わるようにしてもよい。このようにすることで、早く救済時短に突入させたい遊技者の意図を汲んだ可変表示にて遊技させることが可能となる。

40

【0524】

また、特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）においては、後述する各種予告演出の実行を制限（例えば、実行しない、または、目立たない態様で表示するなど）してもよい。また、予告演出の実行時期と特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、特別回数表示069SG203を強調表示しない態様で表示したり、後述する先読み予告演出の実行時期と特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、先読み予告演出が終了した後の可変表示が開始されたときに特別回数表示069SG203を表示したり、特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）における所定の可変表示が大当たりとなる場合には、特別回数表示069SG2

50

03の表示を制限（例えば、表示しない、または、目立たない態様で表示するなど）するようにしてもよい。

【0525】

（救済時短到達時の演出例）

前述したように、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合（RAMクリア後に1度も大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が0.5秒となる図柄確定A指定コマンドが送信され、（ii）大当たり後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合（1度大当たりし、その後大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が20秒となる図柄確定B指定コマンドが送信される。本実施の形態では、前記（i）の場合と前記（ii）の場合とでは図柄確定期間が異なるため、低確／低ベース状態における救済時短到達変動が終了してから低確／高ベース状態（時短状態B）に制御され救済時短遊技が開始するまでの期間（即ち、図柄確定期間）の演出態様が異なっている。

10

【0526】

次に、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合の演出例に関して、図11-22～図11-25を用いて説明する。本例では、（i）RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」であるときについて説明する。

【0527】

（（i）の場合の演出例）

20

図11-22は、RAMクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図11-23は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【0528】

まず、図11-23（A）に示すように、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているときに、CPU103が第1特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が1である場合の可変表示）を終了させるタイミングで（図11-22に示すT1のタイミングで）、図柄確定A指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組合せ（本例では、「146」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せを確定停止させる。

30

【0529】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域069SG013内にアクティブ表示069SG003を表示させており、第1保留記憶数が1であることに基づいて、第1保留表示領域069SG011に保留表示069SG001を表示させている。また、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態であることに基づいて、飾り図柄の背景画像として第1背景画像069SG310を表示させている。

【0530】

また、演出制御用CPU120は、表示領域5SLに、第1保留記憶数が1であるので「1」の文字を表示させ、第2保留記憶数が0であるので「0」の文字を表示させている。また、小図柄表示領域に小図柄の組み合わせ（本例では、「146」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。

40

【0531】

次いで、図11-23（B）に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図11-22に示すT2のタイミングで）、演出制御用CPU120は、シャッター演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示させる。

【0532】

次いで、図11-23（C）に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を

50

終了させるタイミングで（図11-22に示すT3のタイミングで）、図柄確定A指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示領域に最終的な小図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興味が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像069SG400を表示した後、右打ち報知画像069SG401をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

10

【0533】

次いで、図11-23（D）に示すように、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで（図11-22に示すT4のタイミングで）、遊技状態が時短状態B（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用CPU120は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第3背景画像069SG330を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222を表示させ、画像表示装置5の画面左下部に時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=1100）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。また、小図柄表示領域に直前に実行された小図柄の組合せ（本例では、「234」）を表示させる。

20

【0534】

次に、（ii）大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合の演出例に関して、図11-24（A）及び図11-25を用いて説明する。本例では、（ii）大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」であるときについて説明する。

30

【0535】

（（ii）の場合の演出例）

図11-24は、（A）は大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチBまたは非リーチB）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャート、（B）は時短突入演出Bの変形例を示すタイムチャートである。図11-25は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【0536】

まず、図11-25（A）及び（B）における演出構成は、図11-23（A）及び（B）に示した、RAMクリア処理後に救済時短に到達した場合の「非リーチ（短縮非リーチまたは非リーチ）はずれ」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

40

【0537】

次いで、図11-25（C）に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図11-24（A）に示すT3のタイミングで）、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示領域において最終的な小図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部におけるシャッター画像069SG250の手前側に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装

50

置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興味が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像069SG400を表示した後、右打ち報知画像069SG401をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

【0538】

次いで、図11-25(D)に示すように、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)のうち0.5秒が経過したタイミングで(図11-24(A)に示すT4のタイミングで)、演出制御用CPU120は、シャッター演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からシャッター画像069SG250を消去するとともに、右打ち報知画像069SG400を表示したまま右打ち報知画像069SG401をフェードアウト表示した後、時短突入演出Bを実行し、画像表示装置5の画面全体に後述する突入画像069SG473(本例では、「遊・1100BATTLE RUSH突入」の文字を含む画像)を表示させる。時短突入演出Bでは、「遊・1100BATTLE RUSH突入」の文字を含む突入画像069SG473を表示することにより遊技状態が時短状態B(低確/高ベース状態)に制御されることを遊技者に報知している。

【0539】

また、突入画像069SG473は、時短状態A及び確変状態の制御が開始されるときにも共通に表示される突入画像069SG470と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が0%で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Aと、「遊」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Bと、から構成されている。

【0540】

次いで、図11-25(E)に示すように、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)が経過したタイミングで(図11-24(A)に示すT5のタイミングで)、遊技状態が時短状態B(低確/高ベース状態)に制御されると、演出制御用CPU120は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第3背景画像069SG330を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222を表示させ、画像表示装置5の画面左下部に時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=1100)を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ(本例では、「234」)を表示させる。また、小図柄表示領域において直前に実行された小図柄の組合せ(本例では、「234」)を表示させる。

【0541】

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

10

20

30

40

50

突入演出 B（図 11-25（D））が実行されることなく、演出モードが「遊・1100 バトルラッシュ」となり第 3 背景画像 069SG330 が表示されるようにしてもよい。

【0542】

また、図 11-23（B）や図 11-25（B）においてシャッター画像 069SG250 を表示するとき、時短状態 B に制御されることを示唆する画像（例えば、「遊」の文字など）を表示してもよい。このようにすることで、時短状態 B に制御されるタイミングと、時短状態 B に制御されるタイミング以外のタイミング（例えば、演出モードが切り替わるタイミングなど）とにおいてシャッター画像 069SG250 を共通に表示する場合において、区別しやすくなる。

【0543】

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

【0544】

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

【0545】

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

【0546】

まず、図 11-26（A）における演出構成は、図 11-25（A）に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。次いで、図 11-26（B）に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が 0 となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図 11-24（B）に示す T2 のタイミングで）、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示を開始する。

【0547】

次いで、図 11-26（C）に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図 11-24（B）に示す T3 のタイミングで）、図柄確定 B 指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させるとともに、画像表示装置 5 の表示領域 5SL において、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図 11-26（D）に示すように、右打ち LED 点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ち LED 069SG031 を点灯し、特別回数表示 069SG203 を非表示とし、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 069SG400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG401 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【0548】

10

20

30

40

50

次いで、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5 秒）が経過したタイミングで（図 11-24（B）に示す T4 のタイミングで）、時短状態 B の制御が開始され、可変表示が開始可能になるが、保留記憶数が 0 の場合、図 11-26（D）に示す右打ち報知画像 069SG400、069SG401 の表示が維持される。

【0549】

その後、図 11-26（E）に示すように、時短状態 B において右打ち遊技が開始されて第 2 始動入賞（第 1 始動入賞でもよい）が発生したことに基づき 1 回目の可変表示が開始されたタイミングで（図 11-24（B）に示す T5 のタイミングで）、演出制御用 CPU120 は、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 069SG250 を表示する。尚、右打ち報知画像 069SG400、069SG401 はシャッター画像 069SG250 の手前側に表示した状態を維持する。

【0550】

次いで、図 11-26（F）に示すように、演出制御用 CPU120 は、1 回目の可変表示が終了した後、2 回目の可変表示が開始されたタイミングで（図 11-24（B）に示す T6 のタイミングで）シャッター演出を終了し、シャッター画像 069SG250 と右打ち報知画像 069SG401 とを非表示とした後、突入画像 069SG473 を表示して時短突入演出 B を開始する。

【0551】

尚、時短突入演出 B は、時短状態 B における 2 回目の可変表示の開始タイミング以外のタイミング（例えば、1 回目の可変表示の途中や 2 回目以降の可変表示の開始時など）で開始されてもよい。また、可変表示の変動パターンとして超短縮変動パターンが決定されるなど可変表示期間が短い（例えば、1500ms など）場合は、複数回の可変表示にわたり継続して実行されるようにしてもよい。この場合、時短突入演出 B の映像は、飾り図柄の可変表示によらず継続的に表示されることが好ましい。また、時短突入演出 B の実行期間中に大当りの可変表示が開始された場合は、実行中の時短突入演出 B を中断または終了し、変動パターンに応じた演出（例えば、SP リーチ演出など）に移行してもよいし、変動パターンに応じた演出を経ずに大当り報知演出を実行するようにしてもよい。

【0552】

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

【0553】

まず、図 11-27（A）～（C）における演出構成は、図 11-26（A）～（C）に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0554】

次いで、図 11-27（C）に示すように、CPU103 が第 1 特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで（図 11-24（B）に示す T3 のタイミングで）、図柄確定 B 指定コマンドを受信した演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させるとともに、画像表示装置 5 の表示領域 5SL において、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図 11-27（D）に示すように、右打ち LED 点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ち LED 069SG031 を点灯し、特別回数表示 069SG203 を非表示とし、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 069SG400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG401 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【0555】

ここで、保留記憶数が 1 以上の場合、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5 秒）が経過したタイミングで（図 11-24（B）に示す T4 のタイミングで）、時短状態 B の制御が開始されるとともに、1 回目の可変表示が開始されるため、

10

20

30

40

50

図 1 1 - 2 7 (D) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 6 9 S G 2 5 0 を表示する。また、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 はシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 の手前側に表示された状態を維持する。

【0 5 5 6】

その後、図 1 1 - 2 7 (E) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 6 9 S G 2 5 0 と右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 とを非表示とした後、突入画像 0 6 9 S G 4 7 3 を表示して時短突入演出 B を開始する。

【0 5 5 7】

このように、演出制御用 CPU 1 2 0 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 LED 0 6 9 S G 0 3 1 を点灯し、画像表示装置 5 の表示画面に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字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。

【0 5 5 8】

また、上記の実施の形態では、RAM クリア後に救済時短に到達したときは図柄確定期間として 0 . 5 秒が設定され、大当り後、9 0 0 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 2 0 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、9 0 0 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。

【0 5 5 9】

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 0 6 9 S G 2 5 0 の表示を終了するとともに遊・1 1 0 0 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 CPU 1 2 0 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、CPU 1 0 3 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 0 6 9 S G 2 5 0 の表示を終了するとともに遊・1 1 0 0 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 0 6 9 S G 2 5 0 の表示を終了するとともに遊・1 1 0 0 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。

【0 5 6 0】

また、上記の実施の形態では、大当り後、9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達するときに、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、シャッター演出を終了し、シャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 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 C

10

20

30

40

50

PU120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。

10

【0561】

また、図11-22～図11-25では、RAMクリア後に救済時短に到達する場合と、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達する場合とにおいて、変動パターンが「非リーチ(短縮非リーチBまたは非リーチB)はずれ」に決定されたときに実行される各演出について説明したが、特に図示はしないが、変動パターンが「SPリーチAはずれまたはSPリーチBはずれ」に決定されたときは、SPリーチ種別に対応するSPリーチ演出(例えば、SPリーチAであればボーリング演出、SPリーチBであればバトル演出)が実行され、ボーリング演出やバトル演出で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像を表示して可変表示結果がはずれとなることが報知された後に、シャッター演出を開始するとともに、シャッター演出の終了後の図柄確定期間に時短突入演出Bを開始するようにしてもよい。

20

【0562】

また、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示(救済時短到達変動)が大当りである場合、以下の(1)～(3)のようにしてもよい。

【0563】

(1)救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当り用変動パターン「SPリーチB(バトルSP)」が決定されていた場合、当該可変表示開始時にシャッター演出が行われ(例えば、図11-23(B)と同じ)、例えば、SPリーチ演出Bに発展するタイミング(図13-11(A2)のタイミング参照)でシャッター演出が終了し、その後、SPリーチ演出Bが実行され、大当りが報知されるようにしてもよい。

30

【0564】

(2)救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当り用変動パターン「SPリーチB(バトルSP)」が決定されていた場合、特別回数表示が「1」のままシャッター演出も行われずにSPリーチ演出Bが実行されるといった当確演出を実行してもよい。

【0565】

(3)救済時短回数カウンタの値が0のとき専用の大当り用変動パターン(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→大当り)を設けてもよい。

40

【0566】

また、救済時短回数カウンタの値が0まで残り特定回数となった場合における後述する先読み演出の実行や、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示における先読み演出の実行を制限するようにすることが好ましい。

【0567】

(客待ち画面例)

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される客待ちデモ演出が実行される。図11-28(A)は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

50

【0568】

図11-28(A)に示すように、このデモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合には、デモ画像069SG700には、前述した各種画像（味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等）に加えて、特別回数表示069SG203（本例では、白色態様の特別回数表示）がさらに含まれる。

【0569】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない（本例では、救済時短回数カウンタの値が300以下である）ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

10

【0570】

（客待ち画面の変形例）

図11-28(A)の例では、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合に、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの値が301以上の場合と、300以下の場合の何れの場合にも、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれないようにしてもよい。

20

【0571】

例えば、図11-28(B)に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される。このとき、デモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a（本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像）とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

【0572】

次いで、図11-28(C)に示すように、新たに始動入賞が発生し、第1特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示069SG203が表示される。

30

【0573】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数を客待ち状態中に遊技者に報知しないことにより、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない遊技機ばかりが選択されてしまうことを防止し、遊技機の稼働に過度な偏りが生じることを抑制することができる。

【0574】

尚、電源投入時におけるRAMクリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に所定回数（例えば50回）の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。

【0575】

40

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

【0576】

このような構成によれば、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されてい

50

い場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が少ない遊技機を選択して遊技を行うことを抑制することができる。また、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されている場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が多い遊技機での遊技を敬遠することを抑制することもできる。

【0577】

尚、上記の形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が特定値となった場合には、電源投入後から所定回数の可変表示が実行されていないときであっても、可変表示回数表示や特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【0578】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値（例えば50）より少ない特定値（例えば20以下）である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時短回数カウンタの値が特定値（例えば20以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値となっていないときであっても、特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【0579】

（特徴部069SG変形例1）

次に、特徴部069SG変形例1について説明する。図11-29は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。図11-30は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【0580】

まず、本実施形態における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（A1）に示すように、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において図柄の可変表示が停止してから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する（図11-29（A2）参照）。その後、始動入賞が発生すると、デモ画像069SG700を非表示として可変表示を開始する（図11-29（A3）参照）。

【0581】

次に、救済時短到達後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（B1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が0の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始される（図11-29（B2）参照）。

【0582】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置5に

10

20

30

40

50

デモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像069SG400、069SG401を表示した状態を維持する（図11-29（B3）参照）。

【0583】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（B4）参照）。

【0584】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで（図11-24（B）に示すT6のタイミングで）、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図11-29（B5）参照）。

【0585】

次に、右打ち報知開始後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（C1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が1以上（例えば、1）の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、シャッター画像069SG250よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始されるとともに、第1保留記憶を消化して1回目の可変表示が開始されるため、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（C2）参照）。

【0586】

その後、1回目の可変表示が終了して第1保留記憶が0になった場合、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（C3）参照）。

【0587】

そして、時短状態Bの制御が開始されてから1回目の可変表示において図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約3000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（C4）参照）。

【0588】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき2回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図11-29（C5）参照）。

【0589】

このように、特徴部 069SG 変形例 1 においては、演出制御用 CPU 120 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 069SG 400 や右打ち報知画像 069SG 400 よりも大きく表示される右打ち報知画像 069SG 401 の表示が消えることがないため、図 11-29 (A2) に示すように、デモ画像 069SG 700 が表示されることで、時短状態 B に制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

【0590】

また、本変形例では、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間において客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間において、CPU 103 が客待ちデモ表示指定コマンドを送信しないことで客待ちデモ演出の実行を制限するようにしてもよい。

【0591】

次に、救済時短に到達したときの客待ち画面への移行に関する演出動作例のさらに他の変形例について説明する。

【0592】

図 11-30 (D1) に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときにおいて、保留記憶数が 0 の場合、演出制御用 CPU 120 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 LED 069SG 031 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 069SG 400 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 069SG 400 よりも大きな右打ち報知画像 069SG 401 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 (0.5 秒) が経過したタイミングで、時短状態 B の制御が開始される (図 11-30 (D2) 参照)。

【0593】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止して時短状態 B に制御されてから、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 CPU 120 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 069SG 700 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 069SG 400 と「右打ち」の文字を表示する (図 11-30 (D3) 参照)。

【0594】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用 CPU 120 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 069SG 250 を表示する。尚、右打ち報知画像 069SG 400、069SG 401 はシャッター画像 069SG 250 の手前側に表示した状態を維持する (図 11-30 (D4) 参照)。

【0595】

尚、図 11-30 (D3) に示すように、画像表示装置 5 にデモ画像 069SG 700 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 069SG 700 を非表示として客待ちデモ演出を終了し、図 11-30 (D2) に示す右打ち報知画像 069SG 400 と「右打ち」の文字を表示し、その後 1 回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を開始するようにしてもよい。

【0596】

そして、演出制御用 CPU 120 は、1 回目の可変表示が終了したタイミングでシャッ

10

20

30

40

50

ター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図11-30（D5）参照）。

【0597】

このように、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において、デモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行可能としてもよいが、デモ画像069SG700とともに右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示することで右打ち報知を実行してもよい。このように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する制御については、通常状態と共通とすることで処理負担を軽減する一方で、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を画像表示装置5の画面右下部に表示することで、遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

10

【0598】

また、例えば、デモ画像069SG700の手前側に右打ち報知画像069SG400よりも大きい右打ち報知画像069SG401を重複して表示するなど、右打ち報知画像069SG400をデモ画像069SG700よりも視認性が高い状態で表示するようにしてもよい。

【0599】

（特徴部069SG変形例2）

次に、特徴部069SG変形例2について説明する。図11-31は、特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図11-32は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図11-33は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図11-34は、特徴部069SG変形例2としての表示処理を示すフローチャートである。

20

【0600】

上記実施の形態では、図11-13及び図11-14に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ069SG132の点灯・消灯と、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ069SG132の点灯・消灯を行う処理や、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行う処理は、特別図柄停止処理外にて実行してもよい。また、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄通常処理にて実行し、救済時短に到達したときに救済時短決定フラグをオン状態にする形態を例示したが、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄停止処理にて実行して救済時短決定フラグを用いずに右打ちランプ069SG132の点灯・消灯と、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行うようにしてもよい。

30

【0601】

例えば、特徴部069SG変形例2としての図11-31に示すように、遊技制御タイマ割込み処理においてCPU103は、遊技用乱数更新処理（ステップS24）の実行後に右打ちランプ069SG132を点灯・消灯するための設定処理や、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信処理を含む表示処理（ステップ069SGS24A）を実行するとともに、普通図柄プロセス処理（ステップS26）の実行後に表示処理に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。

40

【0602】

特徴部069SG変形例2では、前述した表示処理（ステップ069SGS24A）や表示制御処理（ステップ069SGS26A）を実行するために、CPU103は、図11-32及び図11-33に示す特別図柄停止処理を実行する。

【0603】

50

図 11-32 及び図 11-33 に示す特別図柄停止処理において、CPU103 は、先ず、大当りフラグがセットされている場合は、図 11-13 及び図 11-14 に示す特別図柄停止処理と同様に、ステップ 069SGS131～ステップ 069SGS135 の処理を実行する。そして、CPU103 は、右打ちランプ 069SG132 の点灯開始や右打ち LED 点灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ 069SGS138 及びステップ 069SGS139 の処理を実行した後に、後述する時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態の記憶をクリアし（ステップ 069SGS139a）、ステップ 069SGS140 の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【0604】

一方で、CPU103 は、大当りフラグがセットされていない場合は、ステップ 069SGS131～ステップ 069SGS133 の処理を実行した後に、そのときの時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態を特定し、これら時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態を更新記憶する（ステップ 069SGS160）。また、確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 069SGS161）。確変フラグがセットされている場合（ステップ 069SGS161；Yes）はステップ 069SGS174E に進み、確変フラグがセットされていない場合（ステップ 069SGS161；No）は、更に救済時短回数カウンタの値が既に 0 であるか否かを判定する（ステップ 069SGS162）。

【0605】

救済時短回数カウンタの値が既に 0 である場合、つまり、既に時短状態 B である場合（ステップ 069SGS162；Yes）はステップ 069SGS174E に進み、救済時短回数カウンタの値が 0 ではない場合（ステップ 069SGS162；No）は、救済時短回数カウンタの値を -1 し（ステップ 069SGS163）、該値を -1 した後の救済時短回数カウンタの値が 0 となったか否かを判定する（ステップ 069SGS164）。

【0606】

救済時短回数カウンタの値が 0 となっていない場合（ステップ 069SGS164；No）、CPU103 は、ステップ 069SGS141～ステップ 069SGS145 の処理を実行した後に、右打ちランプ 069SG132 の点灯終了や右打ち LED 消灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ 069SGS152 の処理を実行した後に、ステップ 069SGS174E に進む。

【0607】

また、救済時短回数カウンタの値が 0 となった場合（ステップ 069SGS164；Yes）、CPU103 は、ステップ 069SGS172～ステップ 069SGS174 の処理を実行した後、右打ちランプ 069SG132 の点灯開始や右打ち LED 開始通知コマンドの送信を実行することなく、可変表示結果が大当りとなることなく可変表示回数が 1100 回に到達したことを示す特定回数到達情報を、図示しない外部出力端子からホール管理用コンピュータ等に向けて出力する回数を示す特定回数到達情報出力回数カウンタに特定数（例えば、4）をセットするとともに、該特定回数到達情報の 1 回あたりの出力期間を示す特定回数到達情報出力期間タイマをセットしてステップ 069SGS174E に進む（ステップ 069SGS174C、ステップ SGS174D）。

【0608】

尚、CPU103 は、次の割込み時の情報出力処理（ステップ S23）において、特定回数到達情報出力期間タイマにセットされた期間に亘る特定回数到達情報の出力を、特定回数到達情報出力回数カウンタにセットされた回数実行すればよい。

【0609】

そして、CPU103 は、ステップ 069SGS174E において、次の割込み時に表示処理（ステップ 069SGS24A）内にて右打ちランプ 069SG132 の点灯・消灯や右打ち LED 点灯通知コマンド・右打ち LED 消灯通知コマンドの送信を実行するための移行フラグをセットした後、ステップ 069SGS175 の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【0610】

また、図11-34に示すようにCPU103は、表示処理において、まず、移行フラグがセットされているか否か、つまり、前回の割込み時に可変表示結果がはずれとなる特別図柄停止処理が実行されたか否かを判定する（ステップ069SGS181）。移行フラグがセットされていない場合（ステップ069SGS181；No）は表示処理を終了し、移行フラグがセットされている場合（ステップ069SGS181；Yes）は、該移行フラグをクリアするとともに（ステップ069SGS182）、記憶されている時短フラグA及び時短フラグBの状態と現在の時短フラグAと時短フラグBの状態を比較し（ステップ069SGS183）、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態（セットされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS184）。

【0611】

時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bに制御された場合（ステップ069SGS184；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の点灯設定を行うとともに、演出制御基板12に対して右打ちLED点灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS185、ステップ069SGS186）。

【0612】

また、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化していない場合（ステップ069SGS184；No）は、更に時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態（クリアされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS187）。時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化していない場合（ステップ069SGS187；N）は表示処理を終了し、時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bから通常状態に制御された場合（ステップ069SGS187；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の消灯設定を行うとともに演出制御基板12に対して右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS188、ステップ069SGS189）。

【0613】

尚、CPU103は、表示制御処理（ステップ069SGS16A）において、ステップ069SGS185の点灯設定またはステップ069SGS188の処理の消灯設定に従って右打ちランプ069SG132や時短ランプ069SG134の点灯・消灯を実行すればよい。

【0614】

更に、演出制御用CPU120は、CPU103から右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置5の画面において右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字の表示を開始し、CPU103から右打ちLED消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置5の画面中央部における右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。

【0615】

（特徴部069SG変形例3）

上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合に、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

【0616】

まず、図11-35（A）及び（B）における演出構成は、図11-21（A）及び（B）に示した可変表示回数表示及び特別回数表示（白色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図11-35（C）及び（D）における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図11-21（C）に示した特別回数表示（赤色態様）に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

10

20

30

40

50

【0617】

図11-35(C)に示すように、救済時短回数カウンタの値が11～30であるときに、救済時短示唆演出における第1段階が実行されると、第1示唆画像（本例では、背景画像の上部1/4の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第1示唆画像069SG800A）が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第1示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第1示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第1示唆画像069SG800Aを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

10

【0618】

次いで、図11-35(D)に示すように、救済時短回数カウンタの値が1～10であるときに、救済時短示唆演出における第2段階が実行されると、第2示唆画像（本例では、背景画像の上部1/2の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第2示唆画像069SG800B）が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第2示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、第2示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第2示唆画像069SG800Bを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

20

【0619】

本実施の形態では、救済時短示唆演出による示唆画像（第1示唆画像、第2示唆画像）を含む背景画像は、特別図柄の可変表示が実行されていないときも画像表示装置5に背景画像として表示される。このように、特別図柄の可変表示の実行有無にかかわらず画像表示装置5の画面上に表示されているインターフェイス画像の表示態様を、救済時短回数カウンタの値に応じて異ならせることによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆可能であるとともに、興趣を向上できる。

【0620】

尚、本例では、インターフェイス画像を変化させる画像として、救済時短到達時のシャッター画像に関連する示唆画像（第1示唆画像、第2示唆画像）を背景画像に重畳表示させる例を示したが、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。

30

【0621】

（各種演出の説明）

次に、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出について、図11-36～図11-50に基づいて説明する。図11-36は、各種演出の内容を説明するための図である。図11-37は、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図11-38は、同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図11-39は、保留変化予告の演出動作例を示す図である。図11-40は、図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。図11-41は、エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。図11-42は、(A)～(D)は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。図11-43は、(A)～(F)は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-44は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図11-45は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図11-46は、(A)はリーチ予告実行決定テーブル、(B)～(E)はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図で

40

50

ある。図11-47は、(A)～(D)はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。図11-48は、(A)～(D)は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。図11-49は、(A)～(D)は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。図11-50は、(A)～(C)は遊技状態別の特徴を説明するための図である。

【0622】

図11-36に示すように、演出制御用CPU120は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出として、カウントダウン予告と、保留変化予告と、図柄チャンス目予告と、エフェクト表示予告と、を実行可能である。

【0623】

また、演出制御用CPU120は、可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、可動体予告と、キャラクタ予告と、リーチ予告と、ボタン予告と、を実行可能である。

【0624】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（SPリーチA～E）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、当否ボタン演出と、可動体演出と、を実行可能である。

【0625】

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

【0626】

また、演出制御用CPU120は、特別状態としての確変状態、時短状態A、時短状態Bのいずれかの制御が開始されるときに、状態開始表示を表示することにより各遊技状態の制御の開始を報知する突入演出を実行可能である。

【0627】

（先読み予告演出）

次に、先読み予告演出について説明する。本実施の形態では、図6におけるステップS101の始動入賞判定処理において、CPU103は、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶されるとともに、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドが送信される。

【0628】

演出制御用CPU120は、図10の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、主基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する先読み予告演出種別（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」のいずれにするか及び各種予告の演出パターン）とを決定する。

【0629】

尚、本実施の形態は、先読み予告演出の実行は、保留記憶数が「4」であることを条件に決定されるようにしているが、保留記憶数が「4」以外である場合にも決定可能としてもよい。また、実行する先読み予告演出の種別は、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告のうちいずれか1つに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の予告を同時に実行可能としてもよい。

【0630】

10

20

30

40

50

「カウントダウン予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（以下、ターゲット保留ともいう）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示を開始するごとに、「3」→「2」→「1」→「0」といったカウントダウンを実行する演出である。

【0631】

本実施の形態では、カウントダウン予告の演出パターンは、カウントダウンを「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンの順に高くなる（期待度：「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」で終了）。

10

【0632】

例えば、図11-37（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、カウントダウン予告の実行、及び「0」で終了するパターンが決定された場合、当該可変表示が終了した後（図11-37（B）参照）、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dと、「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示され（図11-37（C）参照）、当該可変表示が終了する（図11-37（D）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dとは異なるキャラクタ画像069SG100Cと、「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示され（図11-37（E）参照）、当該可変表示が終了する（図11-37（F）参照）。

20

【0633】

次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100D、069SG100Cとは異なるキャラクタ画像069SG100Aと、「1」を示すカウントダウン表示069SG413と、が表示され（図11-38（G）参照）、当該可変表示が終了する（図11-38（H）参照）。次いで、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100D~069SG100Aとは異なるキャラクタ画像069SG100Bと、「0」を示すカウントダウン表示069SG414と、が表示され（図11-38（I）参照）、カウントダウン予告が終了する。

30

【0634】

尚、特に図示しないが、「3」のパターンが決定された場合は、図11-37（C）でキャラクタ画像069SG100Dと「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「2」のパターンが決定された場合は、図11-37（E）でキャラクタ画像069SG100Cと「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「1」のパターンが決定された場合は、図11-38（G）でキャラクタ画像069SG100Aと「1」を示すカウントダウン表示069SG413と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了する。

【0635】

また、カウントダウンの演出パターンは任意であり、5種類以上の演出パターンが設定されていてもよい。また、「3」以外の数字からカウントダウンを開始可能としてもよい。また、「0」→「1」→「2」→「3」といったようにカウントアップとしてもよい。

40

【0636】

「保留変化予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示において大当たりになるか否かが報知されるまでに、該ターゲット保留の保留表示の表示色を変化させる演出である。

【0637】

本実施の形態では、保留変化予告の演出パターンは、保留表示の表示色が最終的に「青色」になるパターン、「緑色」になるパターン、「赤色」になるパターン、「金色」にな

50

るパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、保留表示の表示色の変化態様（例えば、始動入賞時、保留記憶消化時、ターゲット保留の可変表示期間などいずれのタイミングで変化させるかや、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【0638】

例えば、図11-39（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、保留変化予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、保留変化予告の対象となったターゲット保留の保留表示が白色にて表示された後、当該可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」に変化し（図11-39（B）参照）、可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」から「赤色」に変化し（図11-39（C）参照）、可変表示が終了する。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始される。

【0639】

尚、保留変化予告の演出パターン数は任意であり、5種類以上のパターンを有していてもよい。また、保留変化は、上記のように色が変化するものだけでなく、キャラクタやアイテムなどに変化するようにしてもよい。

【0640】

「図柄チャンス目予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示において、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」または「奇数図柄の組合せ」で停止表示される演出である。

【0641】

本実施の形態では、図柄チャンス目予告の演出パターンは、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」（例えば、「264」など）で停止表示されるパターンと、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」（例えば、「135」など）で停止表示されるパターンとがあり、可変表示結果に基づいて、はずれ図柄を「偶数図柄の組合せ」と「奇数図柄の組合せ」のいずれにするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成する後述する台座表示部069SG052の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。

【0642】

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

【0643】

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

【0644】

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

【0645】

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

【0646】

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

【0647】

本実施の形態では、エフェクト表示予告の演出パターンは、エフェクト画像が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、エフェクト画像の表示色の変化態様（例えば、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」→「緑色」→「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」）。

【0648】

例えば、図11-41（A）に示すように、始動入賞の発生に伴い、エフェクト表示予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、当該可変表示が終了し（図11-41（B）参照）、次の可変表示が開始された後（図11-41（C）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域に「青色」のエフェクト画像069SG420が表示される（図11-41（D）参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときにエフェクト画像069SG420が非表示となり（図11-41（E）参照）、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域に「赤色」のエフェクト画像069SG420が表示される（図11-41（F）参照）。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときにエフェクト画像069SG420が非表示となる（図11-41（G）参照）。

【0649】

尚、エフェクト表示予告の演出パターン数は任意であり、5種類以上の演出パターンを有していてもよい。また、期待度に応じてエフェクト画像069SG420の大きさを異ならせるようにしてもよい。また、エフェクト画像069SG420は可変表示の終了時だけでなく、可変表示の開始時やそれ以外の期間に表示されるようにしてもよい。

【0650】

次に、演出制御用CPU120が、ステップS161の先読み予告設定処理において、主基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶について大当たり遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合に実行する先読み予告演出種別と、を決定する際に用いる先読み予告演出種別決定テーブルA～Dについて説明する。図11-42は、（A）は通常状態にて用いる予告演出種別決定テーブルA、（B）は確変状態にて用いる予告演出種別決定テーブルB、（C）は時短状態Aにて用いる予告演出種別決定テーブルC、（D）は時

10

20

30

40

50

短状態 B にて用いる予告演出種別決定テーブル D である。尚、以下において、各種演出種別決定用の乱数値として 0 ～ 99 の乱数値が用いられる。

【0651】

図 11-42 (A) に示すように、遊技状態が通常状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル A では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に 20 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 20 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 20 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 20 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 20 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に 50 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 10 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 10 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 15 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 15 個の判定値が割り当てられている。

10

【0652】

図 11-42 (B) に示すように、遊技状態が確変状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル B では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に 20 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 20 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 20 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 20 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 20 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に 60 個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に 5 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 5 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 15 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 15 個の判定値が割り当てられている。

20

【0653】

図 11-42 (C) に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル C では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に 40 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 20 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 20 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 20 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に 70 個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に 10 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 10 個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に 10 個の判定値が割り当てられている。

30

【0654】

図 11-42 (D) に示すように、遊技状態が時短状態 B である場合に用いられる予告演出種別決定テーブル D では、可変表示結果が「大当たり」である場合、「非実行」に 70 個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に 30 個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に 100 個の判定値が割り当てられている。

【0655】

このように、先読み予告演出は、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」の割合が、通常状態、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に高くなる。つまり、確変状態において最も実行されやすく、時短状態 B においては実行されない（最も実行されにくい）。また、「カウントダウン予告」は、時短状態 A 及び時短状態 B において実行されない予告とされ、「保留変化予告」及び「エフェクト表示予告」は、時短状態 B において実行されない予告とされている。

40

【0656】

ここで、先読み予告演出種別の決定について、時短制御が実行される 3 つの遊技状態（確変状態、時短状態 A、時短状態 B）で比較する。

【0657】

50

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

【0658】

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

10

【0659】

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

【0660】

また、時短状態Bにおいて、先読み予告演出として「図柄チャンス目予告」を実行可能としている。これは、時短状態Bでは、可変表示時間が短い変動パターン（例えば、超短縮非リーチなど）が決定されやすいことで、1の可変表示において先読み演出を実行する場合は時間が短くなるため、例えば、「保留変化予告」などの小さな保留表示領域での色の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。

20

【0661】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合が、確変状態や時短状態Aにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合よりも低ければ、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合に先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態や時短状態Aよりも少なければ、時短状態Bにおいて2種類以上の先読み予告演出が実行可能とされてもよい。

30

【0662】

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11-43は、（A）は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルA、（B）は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブルB、（C）は時短状態Aにて用いる演出パターン決定テーブルC、（D）は時短状態Bにて用いる演出パターン決定テーブルD、（E）は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルE、（F）は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブルFである。

40

【0663】

図11-43（A）に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に10個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に50個の判定値が割り当てられており、「金色」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に65個の判定値

50

が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に10個の判定値が割り当てられており、「金色」に5個の判定値が割り当てられている。

【0664】

図11-43(B)に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に10個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に50個の判定値が割り当てられており、「金色」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に65個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に10個の判定値が割り当てられており、「金色」に5個の判定値が割り当てられている。

10

【0665】

図11-43(C)に示すように、遊技状態が時短状態Aであるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「青色」に10個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に70個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に10個の判定値が割り当てられている。

【0666】

20

図11-43(D)に示すように、遊技状態が時短状態Bであるときに図柄チャンス目予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「赤色」に90個の判定値が割り当てられ、「金色」に10個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は「図柄チャンス目予告」は実行されないため、いずれの演出パターンにも判定値は割り当てられていない。

【0667】

また、図11-43(E)に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルEでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「3」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに65個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられている。

30

【0668】

図11-43(F)に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルFでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、「3」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに50個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられている。

40

【0669】

このように、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告における演出パ

50

ターンは、期待度が「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなるように設定されている（期待度：「青色」＜「緑色」＜「赤色」＜「金色」）。また、カウントダウン予告における演出パターンは、期待度が「3」で終了、「2」で終了、「1」で終了、「0」までの順に高くなるように設定されている（期待度：「3」で終了＜「2」で終了＜「1」で終了＜「0」まで）。

【0670】

ここで、各種予告の演出パターンの決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態（確変状態、時短状態A、時短状態B）で比較する。

【0671】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類（非実行）」とされている。

10

【0672】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当たり」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとして「赤色」か「金色」の2種類のうちからいずれかが決定可能とされているだけであり、また、可変表示結果が「はずれ」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとしていずれの決定されない（非実行）。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも決定可能な演出パターン数が少ない。

20

【0673】

（予告演出）

次に、予告演出について説明する。図11-36に示すように、予告演出としての「可動体予告」と、「キャラクタ予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」とは、非リーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおける所定の時期に実行可能とされ、演出制御用CPU120は、図11-44に示す可変表示開始設定処理において、各種予告演出について実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する予告演出の演出パターンとを決定する。

【0674】

「可動体予告」は、可変表示が開始されたときに、可動体32を上下に振動させることにより大当りに制御されることを示唆する演出である（図11-57（A1）（B1）参照）。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、上下の振動幅が振動（小）よりも大きい「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

30

【0675】

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

40

【0676】

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

50

【0677】

尚、キャラクタのセリフパターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよい。また、キャラクタの種別は変わらないが、可変表示結果に応じて複数種類のうちからいずれかのキャラクタを選択可能としてもよい。

【0678】

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

10

【0679】

具体的には、左飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、可変表示されている右飾り図柄表示エリア5Rにおける停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図11-57（A4）、（B4）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア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11-57（A5）、（B5）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される。

20

【0680】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当たり表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「333」など）のうちの飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【0681】

演出制御用CPU120は、変動パターンが非リーチまたはSPリーチの場合、後述するステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理において、可変表示結果が大当たり表示結果となるか否かにかかわらず、リーチ予告を実行するか否かを抽選により決定し、決定内容に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）をセットする。また、変動パターンが非リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様にはならず、変動パターンがSPリーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様となり、SPリーチ演出が実行される。

30

【0682】

「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア5Rにおいて左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行される演出である（図11-57（A4）（B4）参照）。具体的には、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

40

【0683】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン31Bの長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン31Bを連打操作させる「連打パターン」と、プッシュボタン31Bの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパター

50

ン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、4種類以上設定してもよいし、2種類以下が設定されていてもよい。

【0684】

操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「一撃！」となる。

【0685】

（決め演出）

次に、決め演出について説明する。図11-36に示すように、決め演出は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、SPリーチ演出の終盤にて大当りに制御されるか否かを報知する前に実行される演出（図11-58（C4～C8）、図11-59（A10～D3）、（B7～D3）参照）であり、所定の操作有効期間において実行される「当否ボタン演出」と、「当否ボタン演出」の後に実行される「可動体演出」と、がある。

【0686】

「当否ボタン演出」は、所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出であり、「放せ！！」や「押せ！！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する（図11-58（C4）、図11-59（A8～A10）、（B7）参照）。

【0687】

尚、演出パターンは、ボタンLED62が白色発光し、ボタン画像が白色表示になる「白色パターン」と、ボタンLED62が赤色発光し、ボタン画像が赤色表示になる「赤色パターン」とがあり、後述する「可動体動作パターン決定処理」において、「パターンA-1」、「パターンA-2」、「パターンB-1」、「パターンB-2」が決定された場合は、「白色パターン」が決定され、「パターンB-3」が決定された場合は、「赤色パターン」が決定される。尚、「可動体動作パターン決定処理」によらず、可変表示結果に応じて「白色パターン」、「赤色パターン」のいずれかが決定されるようにしてもよい。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよいし、1種類のみが設定されていてもよい。

【0688】

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

【0689】

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

【0690】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【0691】

（事後演出）

次に、事後演出について説明する。図11-36に示すように、事後演出は、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後の事後演出パートにおいて、該大当り遊技状態において付与される予定出球数が特定可能に報知される演出（図11-60（D4～D10）参照）である。

【0692】

可変表示パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示が開始されてから可変表示結果が報知されるまでの期間であり、事後演出パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示パートの終了後から可変表示が終了するまでの期間とされている。つまり、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間は、可変表示パート期間と事後演出パート期間とを含む。尚、事後演出は、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示において飾り図柄が停止表示された後の図柄確定期間に実行するようにしてもよい。

【0693】

事後演出では、SPリーチ演出にて登場した味方キャラクタ及び敵キャラクタと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を示す予定出球数カウンタ表示と、が表示され、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を加えるごとに予定出球数カウンタ表示が増加していく。次いで、所定の操作有効期間において「押せ！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とが表示され、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒し、予定出球数カウンタ表示に所定の数字（例えば、1000または1500など）が表示され、大当り中の予定出球数が報知される。そして、事後演出の終了後、大当り遊技状態が開始される。

【0694】

（突入演出）

次に、突入演出について説明する。図11-36に示すように、突入演出は、「確変突入演出」及び「時短突入演出A」の開始前に実行される「突入導入演出」と、大当り遊技状態の終了後に確変状態の制御が開始されるときに実行される「確変突入演出」と、大当り遊技状態の終了後に時短状態Aの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出A」と、低確状態において大当り遊技状態に制御されことなく900回の可変表示が実行されたことにより時短状態Bの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出B」と、がある。また、「時短突入演出B」が実行される救済時短到達変動（救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示）を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出B」の実行前に「シャッター演出」（図11-23（B）（C）、図11-25（B）（C）参照）が実行される。

【0695】

具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出A」は、大当り遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出B」は、時短状態Bの制御の開始条件が成立する900回目の可変表示（救済時短到達変動）が終了した後の図柄確定期間（例えば、20秒など）に実行される。

【0696】

「時短突入演出A」は、突入導入演出（図11-63（A）～（C）参照）が実行された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字が表示されることにより、時短状態Aの制御が開始されることを報知する演出である（図11-63（D）参照）。

【0697】

「確変突入演出」は、突入導入演出（図11-63（A）～（C）参照）が表示された後、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である（図11-63（D）、図11-64（A1～A4）参照）。

【0698】

「時短突入演出B」は、突入導入演出（図11-63（A）～（C）参照）は表示されることなく、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字に加えて「遊・1100」の文字が表示されることにより、時短状態Bの制御が開始されることを報知する演出である（図11-63（D）、図11-64（B1～B4）参照）。

【0699】

また、確変突入演出・時短突入演出Bについては、「極」や「遊・1100」の文字を表示した後に「BATTLE RUSH 突入！！」の文字を表示するようにしてもよい。

【0700】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図11-44は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS271）。第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS271；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ069SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0701】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0702】

また、ステップ069SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない（オフ状態である）場合は（ステップ069SGS271；No）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS273；No）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS273；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ069SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0703】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0704】

ステップ069SGS272またはステップ069SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ069SGS275）。尚、変動パターン指定コマンドは、図6に示すコマンド解析処理（S75）において、該変動パターン指定コマンドの受信に応じて変動パターン指定コマンド格納領域に格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、変動パターン指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【0705】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ069SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、表示結果指定コマンド格納領域には、図6に示すコマンド解析処理（S75）において、表示結果指定コマンドの受信に応じて、該受信した表示結果指定コマンドが格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、表示結果指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【0706】

尚、本特徴部069SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として、「7」以外の偶数図柄の複数の組合せ（例えば「222」、「444」、「666」、「888」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が揃わない飾り図柄を決定する。

【0707】

また、図10の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、演出制御用CPU120が前述した図柄チャンス目予告の実行を決定した場合、ターゲット保留の可変表示が開始されるまでの可変表示の停止図柄を、偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せのいずれに決定する。

【0708】

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

【0709】

次いで、演出制御用CPU120は、コマンド格納領域に救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドが格納されているか否か、つまり、当該変動が救済時短到達変動であるか否かを判定する（ステップ069SGS276A）。救済時短到達変動である場合は（ステップ069SGS276A；Yes）、シャッター演出設定処理を実行し（ステップ069SGS276B）、救済時短到達変動でない場合は（ステップ069SGS276A；No）、ステップ069SGS277に進む。シャッター演出設定処理では、シャッター演出開始待ちタイマに演出開始までの期間が設定され、演出開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応するシャッター演出が開始される。

【0710】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されて

いる変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンであるかを判定する（ステップ069SGS277）。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；Yes）、ステップ069SGS283に進む。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンでない場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；No）、リーチ予告実行決定処理を実行する（ステップ069SGS278）。

【0711】

リーチ予告実行決定処理では、例えば、リーチ予告実行決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-46（A）に示すリーチ予告実行決定テーブルを用いてリーチ予告の実行の有無を決定する。

10

【0712】

リーチ予告実行決定テーブルにおいては、図11-46（A）に示すように、「非実行」、「実行」のそれぞれに対して、遊技状態が「通常状態」の場合、「確変状態」の場合、「時短状態A」の場合、「時短状態B」である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図11-46（A）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0713】

具体的には、遊技状態が「通常状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「確変状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態A」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して40個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態B」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して20個の判定値が割り当てられている。

20

【0714】

このように、リーチ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態＞時短状態A＞時短状態B）。

【0715】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ予告が20%の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいてリーチ予告は実行されないようにしてもよい。

30

【0716】

図11-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいては、ステップ069SGS278においてリーチ予告の実行を決定したか否かを判定し（ステップ069SGS279A）、リーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合は（ステップ069SGS279A；No）、ステップ069SGS280に進み、リーチ予告の実行を決定したと判定した場合は（ステップ069SGS279A；Yes）、リーチ予告に対応する演出制御パターン（プロセステーブル）を選択した後（ステップ069SGS279B）、ボタン予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS279C）。

40

【0717】

ボタン予告パターン決定処理では、例えば、ボタン予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-46（B）～（E）に示すように、遊技状態に対応するボタン予告パターン決定テーブルA～Dを用いてボタン予告パターンを決定する。

【0718】

ボタン予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-46（B）～（E）に示すように、「非実行」、「一撃」、「連打」、「長押し」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「リーチはずれ」の場合、「非リーチはずれ」の場合、のそれぞれに異なる判定値が、図11-46（B）～（E）に示す判定値数となるよ

50

うに、割り当てられている。

【0719】

具体的には、図11-46(B)に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して15個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して15個の判定値が割り当てられている。

10

【0720】

また、図11-46(C)に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して15個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して15個の判定値が割り当てられている。

20

【0721】

また、図11-46(D)に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して10個の判定値が割り当てられている。

30

【0722】

また、図11-46(E)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

40

【0723】

このように、ボタン予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

【0724】

50

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、リーチ予告の実行割合が低いとともに、リーチ予告の実行された場合でも、ボタン予告は実行されることはない。

【0725】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、リーチ予告が実行されてもボタン予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるボタン予告の実行割合よりも低い割合でボタン予告を実行可能としてもよい。

【0726】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、リーチ予告においてボタン予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はボタン予告を実行しないようにしてもよい。

【0727】

また、大当たりやリーチはずれの場合、遊技者に一度の操作を促す「一撃」のパターンが実行されることはあるが、実行割合は極めて低く、また、遊技者に所定の操作有効期間にわたり操作を促す「連打」や「長押し」操作、つまり、遊技者に一度の操作を促す「一撃」操作に比べて操作が煩わしい「連打」や「長押し」操作が促進されることはない。

【0728】

図11-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいてリーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合（ステップ069SGS279A；No）、またはステップ069SGS279Cにてボタン予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、キャラクタ予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS280）。キャラクタ予告パターン決定処理では、キャラクタ予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-47（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応するキャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dを用いてキャラクタ予告パターンを決定する。

【0729】

キャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-47（A）～（D）に示すように、「非実行」、「セリフA（リーチ？）」、「セリフB（リーチかも！！）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-47（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0730】

具体的には、図11-47（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0731】

また、図11-47（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0732】

10

20

30

40

50

また、図 11-47 (C) に示すように、遊技状態が「時短状態 A」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブル C では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「セリフ A」に対して 30 個の判定値が割り当てられ、「セリフ B」に対して 50 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して 80 個の判定値が割り当てられ、「セリフ A」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「セリフ B」に対して 10 個の判定値が割り当てられている。

【0733】

また、図 11-47 (D) に示すように、遊技状態が「時短状態 B」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブル D では、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して 90 個の判定値が割り当てられ、「セリフ B」に対して 10 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して 95 個の判定値が割り当てられ、「セリフ A」に対して 5 個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して 100 個の判定値が割り当てられている。

【0734】

このように、キャラクタ予告は、通常状態を除く 3 つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B）。

【0735】

特に時短状態 B の場合、保留記憶数が「0」のときに可変表示結果が「はずれ」の場合は、非リーチまたは S P リーチの変動パターンが決定されるが、いずれの変動パターンの可変表示においてキャラクタ予告は実行されることはない。

【0736】

尚、本実施の形態では、時短状態 B において保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、キャラクタ予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態 A において保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるキャラクタ予告の実行割合よりも低い割合でキャラクタ予告を実行可能としてもよい。

【0737】

また、時短状態 B において保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、キャラクタ予告が 5 % の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はキャラクタ予告を実行しないようにしてもよい。

【0738】

図 11-44 に戻り、ステップ 069 S G S 280 においてキャラクタ予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 069 S G S 281 A）。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 069 S G S 281 A ; N o）、ステップ 069 S G S 282 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 069 S G S 281 A ; Y e s）、可動体動作パターン決定処理を実行する（ステップ 069 S G S 281 B）。

【0739】

可動体動作パターン決定処理では、可動体動作パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図 11-48 (A) ～ (D) に示すように、遊技状態に対応する可動体動作パターン決定テーブル A ～ D を用いて可動体動作パターンを決定する。

【0740】

可動体動作パターン決定テーブル A ～ D においては、図 11-48 (A) ～ (D) に示すように、可動体予告が非実行で、可動体演出（決め演出）で可動体 32 を落下させる大

10

20

30

40

50

当り用の「パターンA-1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-3」、可動体予告が非実行で、決め演出の可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-1」、可動体予告が振動（小）で、可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-2」、可動体予告が振動（大）で、可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-3」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-48（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0741】

具体的には、図11-48（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0742】

また、図11-48（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0743】

また、図11-48（C）に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0744】

また、図11-48（D）に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して90個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して100個の判定値が割り当てられている。

【0745】

このように、可変表示結果が大当りである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、可動体予告と可動体演出との双方が実行される「パターンA-2」、「パターンA-3」の実行割合は、確変状態及び時短状態Aの方が時短状態Bよりも高い。一方、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターンA-1」の実行割合は、時短状態Bの方が確変状態及び時短状態Aよりも高い。

【0746】

また、可変表示結果がはずれである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、可動体予告のみが実行される「パターンB-2」、「

10

20

30

40

50

パターンＢ－３」の実行割合は、確変状態及び時短状態Ａの方が時短状態Ｂ（非実行）よりも高い。

【０７４７】

つまり、時短状態Ｂの場合、確変状態及び時短状態Ａに比べて可動体予告の実行割合が低くなっている（可動体予告の実行割合：確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０７４８】

尚、本実施の形態では、時短状態Ｂにおいてスーパーリーチ大当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り変動パターンの可変表示が決定された場合の実行割合は１００％でもよい。

【０７４９】

図１１－４４に戻り、ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａにおいて変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない、つまり、非リーチの変動パターンであると判定した場合（ステップ０６９ＳＧＳ２８１Ａ；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体予告パターン決定処理を実行する（ステップ０６９ＳＧＳ２８２）。可動体予告パターン決定処理では、可動体予告パターン決定用乱数（０～９９）を抽出するとともに、図１１－４９（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技状態に対応する可動体予告パターン決定テーブルＡ～Ｄを用いて可動体予告パターンを決定する。

【０７５０】

可動体予告パターン決定テーブルＡ～Ｄにおいては、図１１－４９（Ａ）～（Ｄ）に示すように、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－４９（Ａ）～（Ｄ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０７５１】

具体的には、図１１－４９（Ａ）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＡでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７５２】

また、図１１－４９（Ｂ）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＢでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【０７５３】

また、図１１－４９（Ｃ）に示すように、遊技状態が「時短状態Ａ」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルＣでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して６０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して１０個の判定値が割り当てられている。

【0754】

また、図11-49(D)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、スーパーリーチ変動パターンしか決定されないため、「非実行」、「振動(小)」、「振動(大)」に対していずれも判定値が割り当てられていない。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合に非リーチ変動パターンが決定された場合は、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

【0755】

このように、可動体予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている(実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B)。

【0756】

特に時短状態Bの場合、非リーチの変動パターンが決定された場合、保留記憶数が「0」のときも含め、可動体予告は実行されることはない。

【0757】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、可動体予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合における可動体予告の実行割合よりも低い割合で可動体予告を実行可能としてもよい。

【0758】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告が非実行の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告を実行可能としてもよい。

【0759】

尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクタ予告パターン決定処理、可動体予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応する予告が開始される。

【0760】

図11-44に戻り、ステップ069SGS277において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ069SGS281Bの可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ069SGS282の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ069SGS283において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン(プロセステーブル)を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ069SGS284)。

【0761】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn(1~N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0762】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(ステップ069SGS285)。例えば、画像表示

10

20

30

40

50

装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 123 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8L, 8R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0763】

尚、この実施例では、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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。

10

【0764】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ 069SGS286）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 069SGS287）。尚、所定時間は例えば 30ms であり、演出制御用 CPU 120 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを VRAM に書き込み、表示制御部 123 が VRAM に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S172）に対応した値にして（ステップ 069SGS288）、処理を終了する。

20

【0765】

（可変表示中演出処理）

次に、図 11-45 は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップ S172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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。

30

【0766】

ステップ 069SGS306 において演出制御用 CPU 120 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）。

40

【0767】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ 069SGS310）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ 069SGS310; Y）、演出制御用 CPU 120 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

50

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 1 2 3 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 0 6 9 S G S 3 1 2）。

【0 7 6 8】

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 0 6 9 S G S 3 1 0 ; N）、ステップ 0 6 9 S G S 3 1 2 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3）。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 0 6 9 S G S 3 1 3 ; N o）、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 0 6 9 S G S 3 1 4）。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 0 6 9 S G S 3 1 4 ; N o）、当該処理を終了する。

【0 7 6 9】

ステップ 0 6 9 S G S 3 1 3 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 0 6 9 S G S 3 1 3 ; Y e s）、またはステップ 0 6 9 S G S 3 1 4 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 0 6 9 S G S 3 1 4 ; Y e s）、右打ち L E D 点灯開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 5）。右打ち L E D 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 0 6 9 S G S 3 1 5 ; Y e s）、右打ち L E D 0 6 9 S G 0 3 1 の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 などを表示して右打ち報知を開始した後（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 6）、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 S 1 7 3）に応じた値に更新し（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 9）、当該処理を終了する。

【0 7 7 0】

また、右打ち L E D 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 0 6 9 S G S 3 1 5 ; N o）、右打ち L E D 点灯終了コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 7）。右打ち L E D 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 0 6 9 S G S 3 1 7 ; Y e s）、右打ち L E D 0 6 9 S G 0 3 1 の点灯を終了するとともに、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 などを非表示として右打ち報知を終了した後（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 8）、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 S 1 7 3）に応じた値に更新し（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 9）、当該処理を終了する。また、右打ち L E D 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 0 6 9 S G S 3 1 7 ; N o）、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 S 1 7 3）に応じた値に更新し（ステップ 0 6 9 S G S 3 1 9）、当該処理を終了する。

【0 7 7 1】

尚、特に詳細な図示はしないが、ステップ 0 6 9 S G S 3 1 5 ~ ステップ 0 6 9 S G S 3 1 8 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 S 1 7 3）に応じた値に更新する。

【0 7 7 2】

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。

【0 7 7 3】

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

10

20

30

40

50

表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ069SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【0774】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図11-50に基づいて説明する。図11-50は、（A）は遊技状態別の変動動作例を示す図、（B）は遊技状態別の演出動作例を示す図、（C）は時短状態Bの特徴を説明するための図である。

【0775】

まず、図11-50（A）に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「A1」～「A5」の内容について比較する。

【0776】

<項目A1>

CPU103が選択可能なはずれ変動パターンの数について、「時短状態B」では、図11-8（A）（B）に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合に「超短縮非リーチ」と「SPリーチD」の「2個」であり、「確変状態」では、図11-6（A）（B）に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチA」、「非リーチA」、「SPリーチC」、「SPリーチD」の「4個」であり、「時短状態A」では、図11-7（A）（B）に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチ」、「非リーチ」、「SPリーチE」の「3個」である。

【0777】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン数（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。

【0778】

尚、CPU103が決定可能なはずれ変動パターン数は、時短状態B、時短状態A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態のうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【0779】

<項目A2>

CPU103が決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態B」では、図11-8（A）（B）に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約7.54秒 $\{(7s \times 97) + (25s \times 3) \div 100 = 7.54\}$ 、保留記憶数が1～3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.205秒 $\{(1.5s \times 97) + (25s \times 3) \div 100 = 2.205\}$ である。ここで、時短状態Bが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2～1100回の可変表示は保留記憶数が1～3となると仮定すると、時短状態Bにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.2秒 $\{(7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985\}$ となる。

【0780】

「確変状態」では、図11-6（A）（B）に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約8.2秒 $\{(7s \times 95) + (40s \times 2) + (25s \times 3) \div 100 = 8.2\}$ 、保留記憶数が1～3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.8秒 $\{(3$

10

20

30

40

50

$s \times 85) + (7s \times 10) + (40s \times 2) + (25s \times 3)) \div 100 = 4.8$ } である。ここで、確変状態が開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2～110回の可変表示は保留記憶数が1～3となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約4.83秒 $\{(8.2 + (4.8 \times 109)) \div 110 = 4.83\}$ となる。

【0781】

「時短状態A」では、図11-7(A)(B)に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約9.15秒 $\{(7s \times 95) + (50s \times 5)) \div 100 = 9.15\}$ 、保留記憶数が1～3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約5.55秒 $\{(3s \times 90) + (7s \times 5) + (50s \times 5)) \div 100 = 5.55\}$ である。ここで、時短状態Aが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2～110回の可変表示は保留記憶数が1～3となると仮定すると、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約5.58秒 $\{(9.15 + (5.55 \times 109)) \div 110 = 5.58\}$ となる。

【0782】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.2秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約5.58秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約4.83秒）よりも少ない。

【0783】

また、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約7.54秒）は、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約9.15秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約8.2秒）よりも少ない。

【0784】

また、「時短状態B」において保留記憶数が1～3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約2.205秒）は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約5.55秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約4.8秒）よりも少ない。

【0785】

項目(A1)(A2)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態Aよりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0786】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態B、確変状態、時短状態Aの順に長くなるか、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【0787】

<項目A3>

CPU103が選択可能な大当り変動パターンの数について、「時短状態B」では、図11-8(C)に示すように、保留記憶数が0～3の場合に「SPリーチD」の「1個」であり、「確変状態」では、図11-6(C)に示すように、保留記憶数が0～3の場合に最大で「SP非経由」、「SPリーチC」、「SPリーチD」の「3個」であり、「時

短状態 A」では、図 11-7 (C) に示すように、保留記憶数が 0~3 の場合に最大で「SP 非経由」、「SP リーチ E」の「2 個」である。

【0788】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターン数（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数（例えば、3 個）よりも少ない。

【0789】

尚、CPU103 が決定可能な大当り変動パターン数は、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。

【0790】

<項目 A4>

CPU103 が決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態 B」では、図 11-8 (C) に示すように、保留記憶数が 0~3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 40 秒となる。

【0791】

「確変状態」では、図 11-6 (C) に示すように、保留記憶数が 0~3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 51.1 秒 $\{(22s \times 5) + (55s \times 80) + (40s \times 15)\} \div 100 = 51.1$ であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 51.1 秒となる。

【0792】

「時短状態 A」では、図 11-7 (C) に示すように、保留記憶数が 0~3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 62.8 秒 $\{(22s \times 5) + (55s \times 95)\} \div 100 = 62.8$ となる。

【0793】

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

【0794】

項目 (A3) (A4) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、変動パターンの種類が少なくとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0795】

尚、大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態のうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【0796】

<項目 A5>

CPU103 が決定する非リーチはずれ変動パターンの決定割合について、「時短状態 B」では、図 11-8 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1~3 の場合は 95 % であり、「確変状態」では、図 11-6 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1~3 の場合は 80 % であり、「時短状態 A」では、図 11-7 (A) (B) に示すように、保留記憶数が 0、1~3 の場合は 70 % である。

【0797】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97%）は、「時短状態 A」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高い。

【0798】

項目（A5）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいた

10

【0799】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は、時短状態 B が 97%、確変状態及び時短状態 A がともに 95% で、時短状態 B、確変状態及び時短状態 A の順に低くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B（例えば、97%）、確変状態（例えば、95%）、時短状態 A（例えば、94%）の順に低くなってもよいし、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より高くなっていれば、上記割合は種々に変更可能である。

【0800】

20

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 CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は 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 CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は 100%、つまり、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合リーチ変動パターンを決定しないようにしてもよい。

【0801】

また、可変表示結果が「はずれ」である場合に 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

【0802】

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

【0803】

次に、図 11-50（B）に示すように、「時短状態 B」と「確変状態」と「時短状態 A」の 3 つの遊技状態における各項目「B1」～「B10」の内容について比較する。

【0804】

40

<項目 B1>

保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンの可変表示における大当り示唆演出としての「可動体予告」、「キャラクタ予告」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 11-49（D）に示すように、「可動体予告」の実行割合は 0%（非実行）、図 11-47（D）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は 0%（非実行）であり、「確変状態」では、図 11-49（B）に示すように、「可動体予告」の実行割合は 40%、図 11-47（B）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は 30% であり、「時短状態 A」では、図 11-49（C）に示すように、「可動体予告」の実行割合は 30%、図 11-47（C）に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は 20% である。

50

【0805】

つまり、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない。

【0806】

項目(B1)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が0のときに決定可能な変動パターン(例えば、短縮非リーチ以外の「非リーチ」や「SPリーチ」)の可変表示において、可動体予告やキャラクタ予告によりいたずらに煽られることがないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0807】

詳しく説明すると、確変状態、時短状態A、時短状態Bの制御が開始される場合、それまでは通常状態での左打ち遊技を行っていたため、第1保留記憶に保留記憶が記憶されていることはあっても、第2保留記憶に保留記憶がないことが考えられる。つまり、初当りで確変状態や時短状態Aが開始されるときや、900回の可変表示の実行により時短状態Bの制御が開始されるときは、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐために、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ変動パターンは、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が25秒や40秒のSPリーチなど)が決定される割合が高い。そして、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターンが決定された場合、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行可能となる。

【0808】

しかし、時短状態Bの制御が開始される場合、遊技者は、これまでの長い遊技期間において様々なはずれ予告が実行されてきた可能性が高いため、時短状態Bにおいてもさらに「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されてしまうと煩わしさを与えてしまうため、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を非実行としている。

【0809】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない形態を例示したが、例えば、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合の方が、「確変状態」や「時短状態A」における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合よりも低くなるようにすることが好ましい。

【0810】

また、保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときに「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行される割合は、時短状態Bにおける「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合が、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0811】

また、時短状態Bでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当たり変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Bにおいては「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣

10

20

30

40

50

を高めることができる。

【0812】

また、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい。このようにすることで、時短状態Bにおいては「リーチ予告」や「ボタン予告」が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【0813】

また、可変表示結果にもとづいて、第1示唆演出（例えば、セリフAや振動（小））と、該第1示唆演出が実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い第2示唆演出（例えば、セリフBや振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であることで、時短状態Bにおいては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【0814】

<項目B2>

可変表示結果がはずれの場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数について、「時短状態B」では、図11-42（D）に示すように、いずれも決定しないので「0個」であり、「確変状態」では、図11-42（B）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「4個」であり、「時短状態A」では、図11-42（C）に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「3個」である。

【0815】

つまり、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0個）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4個）よりも少ない。

【0816】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数が0個である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、1種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【0817】

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

【0818】

<項目B3>

可変表示結果がはずれの場合における「先読み予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-42（D）に示すように、いずれも実行しないので「0%」であり、「確変状態」では、図11-42（B）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合は「40%」であり、「時短状態A」では、図11-42（C）に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合「30%」である。

【0819】

つまり、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告

10

20

30

40

50

の実行割合（例えば、0%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30%）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い。

【0820】

項目（B2）（B3）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示では、決定可能な先読み予告演出の種別数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Bを提供することができる。

10

【0821】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が0%、つまり、先読み予告を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、先読み予告を実行可能としてもよい。

【0822】

また、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

20

【0823】

また、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0%、図11-43（D）参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10%、図11-43（C）参照）よりも低いことで、時短状態Bでは第1先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態Bを提供することができる。

30

【0824】

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

40

【0825】

また、時短状態A及び確変状態において演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させる

50

とともにプログラム容量を削減することができる。

【0826】

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

【0827】

また、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態A及び確変状態双方において演出制御用CPU120が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態Bのみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

10

【0828】

<項目B4>

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-46（E）に示すように、大当りの場合は「10%」、はずれの場合は「5%」であり、「確変状態」では、図11-46（C）に示すように、大当りの場合は「80%」、リーチはずれの場合は「30%」であり、「時短状態A」では、図11-46（D）に示すように、大当りの場合は「80%」、はずれの場合は「20%」である。尚、これら実行割合は「リーチ予告」が実行される場合の割合である。

20

【0829】

つまり、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで10%、はずれで5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで80%、はずれで30%）よりも低い。

【0830】

項目（B4）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り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。

30

【0831】

また、本実施の形態では、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態A」や「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」においてボタン予告を実行しない（実行割合0%）としてもよい。

【0832】

また、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態A」や「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

40

【0833】

<項目B5>

ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態B」では、図11-46（E）に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「10%」、リーチはずれの場合は「5%」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当り、はずれの場合は「0%（非実行）」である。

【0834】

50

「確変状態」では、図11-46(C)に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均で「10%」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均で「20%」である。

【0835】

「時短状態A」では、図11-46(D)に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均「7.5%」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均で「17.5%」である。

【0836】

つまり、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。

【0837】

また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当り、はずれで0%）は、「確変状態」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで20%）よりも低いとともに、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで17.5%）よりも低い。

【0838】

項目(B5)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、操作有効期間に亘って遊技者がプッシュボタン31Bを操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0839】

尚、本実施の形態では、演出制御用CPU120は、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」における「一撃パターン」の決定割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における「一撃パターン」の決定割合よりも低ければ、「一撃パターン」を実行可能としてもよい。

【0840】

また、時短状態Bにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、10%）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5%）よりも高いことで、時短状態Bにおいて「ボタン予告」が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。

【0841】

また、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、10%）は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低い、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Bにおいて動作促進演出が実行される場合は「一撃」パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0842】

また、時短状態Aや確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態Bにおいて「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間）ことで、「ボタン予告」の実行期間を時短状態Aと確変状態と時短状態Bとで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【0843】

また、演出制御用CPU120は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン31Bがフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態Aや確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態Bにおいて前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましく、このようにすることで、開発コストを低減できるとともに、「ボタン予告」が実行されることを好適に報知することができる。

【0844】

<項目B6>

大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としての「可動体予告」の1の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態B」では、図11-49（D）に示すように、大当たり、はずれの場合は0%（非実行）であり、「確変状態」では、図11-49（B）に示すように、大当たりの場合は90%、はずれの場合は40%であり、「時短状態A」では、図11-49（C）に示すように、大当たりの場合は90%、はずれの場合は30%である。

【0845】

つまり、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり0%、はずれ0%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり90%、はずれ30%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり90%、はずれ40%）よりも低い。

【0846】

項目（B6）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御されることが示唆される可動体予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0847】

また、本実施の形態では、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が0%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、）は、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、「時短状態B」において「可動体予告」を実行可能としてもよい。

【0848】

また、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Bにおいて「可動体予告」が実行される割合（例えば、0%）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Aや確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、90%）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Bにおいて「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Aや確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Aと確変状態と時短状態Bとで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【0849】

また、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Bにおいて「振動（小）」パターン

が実行される割合（例えば、0 %）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30 %）よりも低い。可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30 %）よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【0850】

<項目 B 7>

可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「キャラクタ予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態 B」では、図 11-47（D）に示すように、大当たりの場合は 10 %、はずれの場合は 5 %であり、「確変状態」では、図 11-47（B）に示すように、大当たりの場合は 80 %、はずれの場合は 30 %であり、「時短状態 A」では、図 11-47（C）に示すように、大当たりの場合は 80 %、はずれの場合は 20 %である。

【0851】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり 10 %、はずれ 5 %）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり 80 %、はずれ 20 %）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり 80 %、はずれ 30 %）よりも低い。

【0852】

また、可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「リーチ予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、図 11-46（A）に示すように、「時短状態 B」では 20 %であり、「確変状態」では 50 %であり、「時短状態 A」では 40 %である。

【0853】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、20 %）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、40 %）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50 %）よりも低い。

【0854】

項目（B 7）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。

【0855】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態 A」や「可動体予告」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合を 0 %、つまり、実行しないようにしてもよい。また、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態 A」や「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0856】

<項目 B 8>

演出制御用 CPU 120 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11-48(D)に示すように90%であり、「確変状態」では、図11-48(B)に示すように20%であり、「時短状態A」では、図11-48(C)に示すように10%である。

【0857】

つまり、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い。

【0858】

項目(B8)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された場合は、可動体32が落下することにより大当たりが報知される可動体演出が実行される前に、可動体予告においていたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0859】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合は、「時短状態A」や「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合を0%、つまり、実行しないようにしてもよい。

【0860】

また、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、80~90%）は、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当たりである場合に「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、10%）よりも高いことで、時短状態Aや確変状態では、可動体32が動作するか否かに注目させて興趣を向上させることができる。

【0861】

また、時短状態Bにおける「可動体演出」の実行頻度（例えば、約10%）は、時短状態Aや確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、80~90%）よりも低いことで、時短状態Bではいたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0862】

<項目B9>

演出制御用CPU120が、SPリーチ演出にて大当たり遊技状態に制御されることを報知した大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図11-60に示すように「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」とで共通である。

【0863】

項目(B9)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当たり遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態Aと確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0864】

また、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可

10

20

30

40

50

動体演出」と、は共通である（図11-59（D1）参照）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0865】

また、時短状態Aや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、時短状態Bにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンドD300に基づいて実行される発光制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0866】

また、時短状態Aや確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおける「事後演出」に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンドS300に基づいて実行される振動制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0867】

<項目B10>

演出制御用CPU120が、時短制御が開始されるときに、特別状態開始表示としての突入画像069SG470（例えば、「BATTLE RUSH 突入!!」の文字など）を表示することにより時短制御の開始を報知する特別状態開始演出としての「突入演出」について、確変状態の制御が開始されるときは、確変突入演出において突入画像069SG470を表示し、時短状態Bの制御が開始されるときに、時短突入演出Bにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときに表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473B（例えば、「遊・1100」の文字など）が表示される（図11-63（D）、図11-64（A4）（B4）参照）。

【0868】

項目（B10）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、突入演出においては、確変状態の制御が開始されるときと共通の突入画像069SG470だけでなく、確変状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示である遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bが表示されるため、時短状態Bの開始を盛り上げることができる。

【0869】

また、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。このようにすることで、「突入演出」を好適に実行することができる。

【0870】

次に、図11-50（C）に示すように、「時短状態B」と、「確変状態」及び「時短状態A」との違いについて説明する。

【0871】

<項目C1>

図11-50（A）に示す各項目A1～A5にて説明したように、CPU103が決定可能なはずれ変動パターンや大当り変動パターンの数は、時短状態Bの場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態Bの場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態Bの場合が最も高い。よって、時短制御が行われる「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」各々における1の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態Bが最も高速であり、確変状態が中速、時短状態Aが低速である。

【0872】

このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態B、確変状態及び時短状態Aのうち、確変状態及び時短状態Aは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態を経由して制御されるものであるのに対し、時短状態Bは、低確状態におい

10

20

30

40

50

て大当たりが発生することなく所定回数（例えば、900回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。

【0873】

また、確変状態や時短状態Aは、時短制御が実行される可変表示回数が第1回数（例えば、110回）であるのに対し、時短状態Bは、時短制御が実行される可変表示回数が第1回数よりも多い第2回数（例えば、1100回）である。

【0874】

つまり、確変状態や時短状態Aなどの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当たりを期待して待つことができる遊技状態であるのに対し、時短状態Bの場合は、大当たりがなく遊技者にとって不利な状態で長期間にわたる遊技を経て制御され、かつ、時短制御の可変表示回数が確変状態や時短状態Aよりも多い時短状態であることを考慮して、上記のように変動効率を高めることにより無駄な打球数を少なくして投資を抑えつつ、演出を楽しむことよりも、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当たりを引き当てることを優先することを特徴とすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【0875】

<項目C2>

また、図11-50（B）に示す各項目B1～B10にて説明したように、前述した各種予告演出の実行割合は、時短状態Bが最も低く、確変状態が最も高く、時短状態Aが中となっている。

【0876】

つまり、時短状態Bに制御されるまでの長期間にわたる遊技において、様々な予告演出が実行されては、はずれ続けていることで、遊技者はかなり気が滅入っている可能性が高いため、時短状態Bにおいては予告演出の実行割合が他の遊技状態よりも低くなることで、はずれ演出による遊技者の遊技意欲の低下を好適に防止できる。

【0877】

<項目C3>

このように、時短状態Bは、同じように時短制御が行われる他の確変状態や時短状態Aに比べて、変動効率が高く、かつ、予告演出により煽られる機会が少なくなることで、追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。

【0878】

より詳しくは、時短状態Bは、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）などは他の確変状態や時短状態Aと共通である一方で、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を他の確変状態や時短状態Aよりも短縮させることで変動効率を高めつつ、各種演出の実行頻度を低下させていることで、演出性よりも変動効率を優先させた時短状態である。

【0879】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0880】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0881】

また、時短状態 B に制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態 A に制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態 B では確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態 B を提供することができるとともに、時短状態 A では制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【0882】

また、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、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（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（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（例えば、4 個）よりも少ないことで、時短状態 B では決定可能なはずれ変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能なはずれ変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【0883】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な大当たり変動パターン（例えば、SP リーチ D）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当たり可変表示パターン（例えば、SP リーチ D）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0884】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な大当たり変動パターン（例えば、SP 非経由）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な大当たり可変表示パターン（例えば、SP 非経由）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0885】

また、時短状態 B に制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態 A に制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態 B では確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な時短状態 B を提供することができるとともに、時短状態 A では制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【0886】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な大当たり変動パターン（例えば、1 個）は、時短状態 A において決定可能な大当たり変動パターン（例えば、2 個）よりも少なく、時短状態 A において決定可能な大当たり変動パターン（例えば、2 個）は、確変状態において決定可能な大当たり変動パターン（例えば、3 個）よりも少ないことで、時短状態 B では決定可能な大当た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た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。

【0887】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0888】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例

10

20

30

40

50

例えば、非リーチ）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0889】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP 非経由）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP 非経由）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

10

【0890】

また、CPU103 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP 非経由）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、SP 非経由）と、は共通であることで、時短状態 B のみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0891】

また、本実施の形態では、時短状態 B では、演出制御用 CPU120 が実行可能な各種演出の実行割合が確変状態や時短状態 A よりも低くなる形態を例示したが、例えば、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り100回や50回など）以下になったときに、演出制御用 CPU120 が実行可能な各種演出の実行割合を、通常状態において演出制御用 CPU120 が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、1の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低い、時短状態 B における実行割合よりも低くなるようにしてもよい（1の演出の実行割合；通常状態（残り回数101回以上）＞通常状態（残り回数100回以下）＞時短状態 B）。

20

【0892】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り100回や50回など）以下になったときに、上記項目 A1～A5、B1～B10 の内容が、時短状態 B に対応する内容に変化するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B に制御されるまでの煩わしさを抑制することができる。

30

【0893】

また、通常状態（低確／低ベース状態）において時短状態 B に制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が特定回数（例えば、残り50回や10回など）以下となる期間において可変表示結果が大当りとなる場合に、期待度が低い演出（例えば、SPリーチ演出 A や、弱パターンの予告演出など）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【0894】

（図柄の可変表示態様）

40

次に、飾り図柄及び小図柄の可変表示態様について、図11-51～図11-55に基づいて説明する。図11-51は、（A）は確変状態、時短状態 A のはずれ短縮非リーチ変動パターン、（B）は時短状態 B のはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。図11-52は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図11-53は、確変状態、時短状態 A の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図11-54は、時短状態 B の短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図11-55は、SPリーチ E、SPリーチ D の演出動作例である。

【0895】

本実施の形態では、飾り図柄表示エリア 5L、5R、5R にて可変表示される各飾り図

50

柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示部069SG051と、数字表示部069SG051よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部069SG052と、から構成される。一方、画像表示装置5の表示画面左上の表示領域5SLに表示される左小図柄、中小図柄、右小図柄は、それぞれ飾り図柄よりも小さく表示される「1」～「9」の数字のみから構成される。飾り図柄及び小図柄は、特別図柄の可変表示に同期して可変表示される。

【0896】

飾り図柄の飾り図柄表示エリア5L、5R、5Rにおける変動パターン（例えば、非リーチ系のはずれ変動パターンなど）の可変表示態様は、通常状態、確変状態・時短状態Aである場合と、時短状態Bである場合と、で異なっている。以下、通常状態、確変状態・時短状態Aにおける非リーチ系のはずれ変動パターン（短縮非リーチA、非リーチAを含む）に基づく飾り図柄の可変表示態様について、図11-51（A）のタイミングチャートに基づいて、図11-52及び図11-53を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態Aにおける非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図11-52では、確変状態における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【0897】

図11-51（A）に示すように、確変状態、時短状態Aにおける短縮非リーチのはずれの可変表示の開始タイミング t_{a1} では、各飾り図柄表示エリア5L、5R、5Rの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図11-52（A）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「低速」で開始されてから所定時間が経過したタイミング t_{a2} で「中速」になり、さらに所定時間が経過したタイミング t_{a3} で最高速度である「高速」になった後は、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミング t_{a1} から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

【0898】

次いで、可変表示の終了が近づくと、左飾り図柄表示エリア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_{a4} で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音出力される（図11-52（B）参照）。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図11-52（C）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示される（図11-52（D）参照）。

【0899】

次に、右飾り図柄表示エリア5Rに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音出力される（図11-52（E）参照）。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図11-52（F）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示される（図11-52（G）参照）。

【0900】

次に、中飾り図柄表示エリア5Cに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a6} で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音出力される（図11-53（H）参照）。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図11-53（I）参照）、元の大きさに戻ったタイミング t_{a6} で飾り図柄が中飾り図柄表示エリア5Cに仮停止表示される（図11-53（J）参照）。尚、特に詳細な図示はしないが、飾り図柄表示エリア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。

【0901】

そして、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停仮止表示されたタイミングt a 6から所定時間が経過したタイミングt a 7（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図11-53（K）参照）。このように、3個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングt a 7で、飾り図柄表示エリア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。

【0902】

そして、小図柄が停止表示されたタイミングt a 7から図柄確定期間（例えば、0.5ms）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。

【0903】

次に、時短状態Bにおける非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様を、図11-51（B）のタイミングチャートに基づいて、図11-54を参照しながら説明する。尚、時短状態Bにおける非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図11-54では、時短状態Bにおける短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

【0904】

図11-51（B）に示すように、時短状態Bにおける超短縮非リーチのはずれの可変表示の開始タイミングt b 1では、各飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図11-54（A）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「中速」で開始されてから所定時間が経過したタイミングt b 2で最高速度である「高速」になった後、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミングt b 1から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

【0905】

次いで、可変表示の終了が近づくと、飾り図柄表示エリア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t b 3で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音が出力される（図11-54（B）参照）。尚、飾り図柄の可変表示速度は「高速」から「中速」を経ずに「低速」になってもよい。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）は行われず、各飾り図柄が仮停止表示されたタイミングt b 3から所定時間が経過したタイミングt b 4（図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図11-54（C）参照）。このように、3個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミングt b 4で、飾り図柄表示エリア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。

【0906】

そして、小図柄が停止表示されたタイミングt b 4から図柄確定期間（例えば、0.5ms）が経過したタイミングt b 5にて、次の可変表示が開始可能となる。

【0907】

また、本実施の形態では、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が加速時や減速時において「中速」となる期間は、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通であるが、時短状態Bの場合の方が確変状態、時短状態Aの場合よりも短くなるようにしてもよい。また、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が「高速」となる期間は、時短状態Bの場合の方が確変状態、時短状態Aの場合よりも短い、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通であってもよい。

10

20

30

40

50

【0908】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて可変表示される飾り図柄の停止表示態様が、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通（左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Aとにおいては、左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示する一方で、時短状態Bにおいては、左、中、右の飾り図柄が上下方向に異なる位置に停止表示されるなど、時短状態Bにおける飾り図柄の停止表示態様が確変状態や時短状態Aにおける飾り図柄の停止表示態様と異なるようにしてもよい。

【0909】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて可変表示される飾り図柄の可変表示態様が、時短状態Bと確変状態と時短状態Aとで共通（上下方向に可変表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態Aとにおいては、上下方向に可変表示する一方で、時短状態Bにおいては左右方向に可変表示されたり、あるいは、飾り図柄の可変表示が表示領域5 SRなどに縮小表示され、表示画面においては味方キャラクタや敵キャラクタなどによる特別演出が継続して表示されるなど、時短状態Bにおける可変表示態様が確変状態や時短状態Aにおける可変表示態様と異なるようにしてもよい。

【0910】

このように、飾り図柄表示エリア5 L、5 R、5 Cにおける飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア5 L、5 R、5 Cの飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態Bの方が、確変状態、時短状態Aよりも短い（ $t b 1 \sim t b 2 < t a 1 \sim t a 3$ ）。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0911】

また、飾り図柄表示エリア5 L、5 R、5 Cにおける飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左→右→中の順に停止表示され、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0912】

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趣を高めることができる。

【0913】

また、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため3回であり、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため1回である。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0914】

また、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興趣を高めることができる。

【0915】

また、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない。よって、確変状態、時短状態Aにおいては特定動作表示で演出効果を高める一方で、時短状態Bにおいては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

【0916】

また、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態Aの場合と時短状態Bとで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0917】

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い $\{t1(ta6 \sim ta7) > t2(tb3 \sim tb4)\}$ 。よって、時短状態Bにおいてスムーズな可変表示を実現することができる。

【0918】

また、確変状態、時短状態Aにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 $(ta7 \sim ta8)$ と、時短状態Bにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 $(tb4 \sim tb5)$ と、は共通である。よって、飾り図柄が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0919】

尚、各飾り図柄の特定動作表示は、所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る動作表示である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作態様は上記のものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、特定動作表示では、台座表示部069SG052のみ特定動作表示が行われ、数字表示部069SG051の特定動作表示は行われなため、識別情報の視認性を担保しつつ特定動作表示により演出効果を高めることができるが、台座表示部069SG052とともに数字表示部069SG051も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

【0920】

また、上記では、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が異なってもよい。

【0921】

また、時短状態Bにおける飾り図柄について、可変表示開始時と可変表示停止時とで表示位置を異ならせるようにしてもよく、このようにすることで、短い可変表示期間の中でも可変表示を好適に見せることができる。

【0922】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速めるのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様（例えば、黒っぽい態様）に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

【0923】

次に、リーチ特定動作表示及び大当り特定動作表示について、図 1 1 - 5 5 に基づいて説明する。

【0924】

まず、SPリーチEの大当り変動パターンの変動表示では、変動表示が開始され（図 1 1 - 5 5（A）参照）、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示された後（図 1 1 - 5 5（B）参照）、右飾り図柄表示エリア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 1 1 - 5 5（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 1 1 - 5 5（D）参照）、変動表示態様がリーチ態様となる（図 1 1 - 5 5（E）参照）。

10

【0925】

次いで、特に図示しないが、SPリーチ演出を経て大当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り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図 1 1 - 5 5（F）参照）。その後、飾り図柄表示エリア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 1 1 - 5 5（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図 1 1 - 5 5（H）参照）。

【0926】

一方、SPリーチDの大当り変動パターンの変動表示では、変動表示が開始され（図 1 1 - 5 5（I）参照）、リーチ態様が表示されることなく、飾り図柄表示エリア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 1 1 - 5 5（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 1 1 - 5 5（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図 1 1 - 5 5（H）参照）。

20

【0927】

このように、SPリーチE変動パターンの場合、変動表示態様がリーチ態様となるときに飾り図柄を特定動作させるリーチ特定動作表示と、飾り図柄を予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で停止表示するときに該飾り図柄を特定動作させる第2特定動作表示と、が実行可能であり、リーチを経由するSPリーチEの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないSPリーチDの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される。よって、時短状態Bにおいて実行可能なSPリーチDにおいては、いたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

30

【0928】

尚、本実施の形態では、図 1 1 - 5 5（I）に示すように変動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 1 1 - 5 5（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、変動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。

40

【0929】

（非リーチはずれ変動パターンの表示態様）

次に、非リーチはずれ変動パターンについて比較する。図 1 1 - 5 6 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 1 1 - 5 7 は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。尚、以下においては、飾り図柄が停止表示されるときに実行される特定動作表示の詳細な動作例については省略する。

【0930】

50

図11-56に示すように、短縮系の非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Bにて決定可能な「超短縮非リーチ」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-56（A1）参照）。飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示される（図11-56（A2）参照）。一方、確変状態、時短状態Aにて決定可能な「短縮非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-56（B1）参照）。次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示され（図11-56（B2）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が停止表示され（図11-56（B3）参照）、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停止表示される（図11-56（B4）参照）。

【0931】

このように短縮系の非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態Aでは、可変表示時間が「3秒」の短縮非リーチAであり、飾り図柄が左、右、中の順に停止表示されるのに対し、時短状態Bでは、可変表示時間が「1.5秒」の超短縮非リーチであり、飾り図柄が左、右、中ともに同時に停止表示される。

【0932】

次に、図11-57に示すように、非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、確変状態にて決定可能な「非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される。このとき、可動体32が上下動する「可動体予告」が実行されることがある（図11-57（A1）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像069SG100Cと、例えば「リーチ？」などの文字からなるセリフ表示069SG431とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図11-57（A2）参照）。

【0933】

次いで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示された後（図11-57（A3）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄が減速表示される「リーチ予告」と、押しボタン31Bを模したボタン画像069SG441と、例えば「長押し！」などの操作促進表示069SG442とが表示されて押しボタン31Bの操作を促進する「ボタン予告」が実行されることがある（図11-57（A4）参照）。その後、右飾り図柄表示エリア5Rに左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され（図11-57（A5）参照）、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図11-57（A6）参照）。

【0934】

また、時短状態Aにて決定可能な「非リーチA」（図11-57（B1）～（B6）参照）は、確変状態にて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（図11-57（A1）～（A6）参照）と流れは同様であるため、説明は省略する。

【0935】

一方、時短状態Bにて決定可能な「非リーチA」では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図C1参照）、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する（図11-57（C2）参照）。

【0936】

このように非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態A、時短状態Bとで、可変表示時間が「7秒」で共通であるが、確変状態、時短状態Aでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が高いのに対し、時短状態Bでは、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Aである場合に比べて低い（または実行されない）。

【0937】

(SPリーチ変動パターンの表示態様)

次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図11-58は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図11-59は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図11-60は、スーパーリーチ変動パターンにおける事後演出の演出動作例を比較する図である。

【0938】

以下、図11-58及び図11-59に基づいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態Aにて決定可能な「SPリーチE」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される(図11-58(A1)参照)。次いで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像069SG100Cと、例えば「リーチかも!!!」の文字などからなるセリフ表示069SG431とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある(図11-58(A2)参照)。

【0939】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる(図11-58(A3)参照)。尚、特に図示しないが、リーチ態様となるときに、「リーチ予告」や「ボタン予告」などが実行されることがある。

【0940】

次いで、キャラクタ画像と「SPリーチ演出E」といった文字表示とからなるリーチタイトル画像069SG440が表示される(図11-58(A4)参照)。また、このとき、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置5の表示画面の右上部に設けられた表示領域5SRに縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像069SG100Cと敵キャラクタのキャラクタ画像069SG100Xとが対決する「バトル演出」が開始される(図11-58(A5)参照)。

【0941】

次いで、バトル演出が開始されてから所定時間が経過し、最後の対決になる(図11-59(A6)(A7)参照)。ここでは、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451と、例えば「チャージ開始!」などの操作促進表示069SG452と、ゲージ表示069SG453とが表示され、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する操作促進演出としての「当否ボタン演出」が実行される(図11-59(A8)参照)。尚、操作促進表示069SG452が表示される操作有効期間内において遊技者による長押し操作が検出された場合、ゲージ表示069SG453のレベルが増加する(図11-59(A9)参照)。

【0942】

また、当否ボタン演出の演出期間内ないし直前の期間においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451を表示する前に、事前演出(例えば、光がボタン画像069SG451を表示する位置に集まってくる集光演出など)を実行可能としてもよい。また、このような事前演出は、時短状態Bにおいては実行されないようにすることが好ましい。

【0943】

次いで、操作促進表示069SG452を開始してから所定時間(例えば、5秒)が経過したときに、操作促進表示069SG452の表示が「放せ!!」に変更されてプッシュボタン31Bの操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示069SG453により操作開放用操作時間が表示される(図11-59(A10)参照)。そして、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作の開放が検出されたタイミング、または押圧操作の開放が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃したことを表す画像069SG455が表示されるとともに、可動体32が原点位置から中間位置付近まで落下する(図11-59(A11)参照)。

【0944】

次いで、可変表示結果が大当たりの場合は可動体演出が実行され、可動体32が原点位置

10

20

30

40

50

から演出位置まで落下するとともに、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す画像及び可動体32を強調するためのエフェクト画像からなる可動体演出画像069SG456が表示されるとともに、可動体32が原点位置から演出位置まで落下した後（図11-59（D1）参照）、敵キャラクタが倒されて味方キャラクタがバトルに勝利したことを示す報知画像069SG457が表示され（図11-59（D2）参照）、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果が大当たりとなったことが報知される（図11-59（D3）参照）。

【0945】

大当たりが報知された場合、図11-60に示すように、背景画像が第5背景画像069SG350に切り替え表示され、キャラクタ画像069SG100Cと、大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示069SG460と、が表示されて事後演出が開始される（図11-60（D4）参照）。

【0946】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示069SG461（例えば、「+50」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されるカウンタ値に加算されていく（図11-60（D5）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「300」）になったときに、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示069SG452と、残り操作有効期間を示すゲージ表示069SG453とが表示され、プッシュボタン31Bの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図11-60（D6）参照）。

【0947】

次いで、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示069SG460のカウンタ値が可変表示され（図11-60（D7）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図11-60（D8）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示069SG460が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6R大当たり」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（図11-60（D9）参照）。

【0948】

大当たりAまたは大当たりB（6R大当たり）の場合は、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当たり遊技状態に制御され、大当たりC（10R大当たり）の場合は、予定出球数カウンタ表示069SG460に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1500」など）に更新表示された後（図11-60（D10）参照）、大当たり遊技状態に制御される。

【0949】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体32も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタが倒されずに味方キャラクタがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される（図11-59（D4）参照）。

【0950】

図11-58に戻って、確変状態にて決定可能な「SPリーチC」の大当たり変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-58（B1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図11-58（B2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図11-5

10

20

30

40

50

8、50（A3～A7）と同様の演出が行われた後（図11-58、50（B3～B6）参照）、図11-59（A8～A9）の演出が行われることなく、図11-59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図11-59（B7～B8）参照）。そして、図11-59（D1～D3）及び図11-60（D4～D10）の演出が行われる。

【0951】

図11-58に戻って、時短状態Bにて決定可能な「SPリーチD」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-58（C1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図11-58（C2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図11-58（A4）演出が行われることなく、図11-58（A5）と同様の演出が行われた後（図11-58（C3）参照）、図11-59（A8～A9）の演出が行われることなく、図11-59（A10～A11）と同様の演出が行われる（図11-59（C4～C5）参照）。そして、前述した図11-59（D1～D3）及び図11-60（D4～D10）の演出が行われる。

【0952】

（スーパーリーチ大当り変動パターンの制御動作例）

次に、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11-61に基づいて比較する。図11-61は、SPリーチE、C、Dにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。

【0953】

図11-61（A）～（C）に示すように、SPリーチE、C、Dは、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当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11-55（G）参照）が行われた後、タイミングt a 4において大当り確定図柄の組合せが仮停止表示されて大当りとなったことが報知される。その後、タイミングt a 5～t a 6の期間において事後演出が実行される。

【0954】

可変表示パートの可変表示時間（t a 0～t a 5）は、時短状態Aにおいて決定可能な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。

【0955】

つまり、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の事後演出パートの可変表示時間（15秒）と、時短状態Bの事後演出パートの可変表示時間（15秒）とは共通であることで、時短状態A及び確変状態と時短状態Bとで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、事後演出パートを共通化することで開発コストを低減させることができる。

【0956】

また、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（t a 3～t a 4）と、時短状態Bの大当

10

20

30

40

50

り特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）とは共通であることで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、大当り特定動作表示の表示時間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【0957】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間（ $t_{a1} \sim t_{a2}$ ）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。

【0958】

また、表示制御部123は、VRAM領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置5に表示するための画像データ（表示データ）として生成し、表示画像作成領域の画像データ（表示データ）をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体32やプッシュボタン31Bなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドDXXX、SXXXなど（「X」は任意の数字））や、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドBXXXなど（「X」は任意の数字））を生成して、演出制御用CPU120に送信する。

【0959】

演出制御用CPU120は、上記拡張コマンドDXXX、SXXXを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体32の可動体モータ207やプッシュボタン31Bを振動させる振動モータ61の動作制御実行データに基づく動作制御とは別個に、拡張コマンドDXXX、SXXXに対応した動作パターンにて、可動体32の可動体モータ207やプッシュボタン31Bを振動させる振動モータ61を動作させる動作制御を開始する。

【0960】

また、演出制御用CPU120は、上記拡張コマンドBXXXなどを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体LED208のランプ制御実行データに基づく制御とは別個に、拡張コマンドBXXXなどに対応した点灯パターン（例えば、特徴部018SGにおける図13-6（B）に示す発光パターン参照）にて、可動体LED208を点灯／消灯させる制御を開始する。

【0961】

また、これら可動体32やプッシュボタン31Bを動作させるための制御データや、可動体LED208を点灯させるための制御データは、ROM121に記憶されている。

【0962】

ここで、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」で可動体32やプッシュボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【0963】

尚、本実施の形態では、可動体32やプッシュボタン31Bなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドDXXX、SXXXなど（「X」は任意の数字））と、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドBXXXなど（「X」は任意の数字））とは別個に生成される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「可動体演出」などにおいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンドB000に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の点灯／消灯制御と、可動体32やプッシュボタン31Bなどの可動体用制御と、が実行されるようにしてもよい。つまり

、共通な制御情報（拡張コマンド）を用いて点灯制御と動作制御とが実行されるようにしてもよい。

【0964】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【0965】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して発光させる可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【0966】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【0967】

また、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図11-59（D1）の可動体演出画像069SG456参照）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」にて可動体32の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図11-59（D1）の可動体演出画像069SG456参照）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【0968】

（スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較）

次に、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較について、図11-62に基づいて説明する。図11-62は、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとを比較する図である。

【0969】

図11-62に示すように、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（tb0～ta4）は、非リーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（tb0～tb4）よりも長い。

【0970】

また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（tb0～tb3）よりも短いことで、リーチ態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0971】

また、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb2）よりも短いことで、所定列の飾り図柄の可変表示が短い期間で終了するため、好適な時短状態Bを提供することが

10

20

30

40

50

できる。

【0972】

(突入演出)

次に、突入演出の演出動作例について、図11-63及び図11-64に基づいて説明する。図11-63は、(A)～(C)は突入導入演出、(D)は時短突入演出Aの演出動作例を示す図である。図11-64は、(A1)～(A4)は確変突入演出、(B1)～(B4)は時短突入演出Bの演出動作例を示す図である。

【0973】

図11-63(A)～(C)に示すように、「突入導入演出」では、表示画面の中央にエフェクト画像069SG470Aが漸次拡大表示されていくとともに、「BATTLE RUSH 突入!!」を構成する文字画像069SG470Bが、所定数(例えば、1文字)ずつ画像表示装置5の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく。

【0974】

そして、最大表示されるとともに表示色が変化したエフェクト画像069SG470Aと、表示画面の中央に集まった「BATTLE RUSH 突入!!」なる文字からなる文字画像069SG470Bとからなる突入画像069SG470が表示される「時短突入演出A」が行われることで、時短状態Aの制御が開始されることが報知される。

【0975】

また、「確変突入演出」の場合は、図11-63(D)の突入画像069SG470が表示された後、図11-64(A1)に示すように、「極」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する確変用画像069SG471が、突入画像069SG470よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく(図11-64(A2～A3)参照)。

【0976】

そして、突入画像069SG470と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が0%で表示される確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472が表示される「確変突入演出」が行われることで、確変状態の制御が開始されることが報知される(図11-64(A4)参照)。

【0977】

また、「時短突入演出B」の場合は、図11-63(A)～(C)にて説明した「突入導入演出」は実行されず、時短状態Bの制御の開始条件が成立する900回目の可変表示が終了した後の図柄確定期間(例えば、20秒など)が開始されたときに、図11-63(D)の突入画像069SG470が表示された後、図11-64(B1)に示すように、「1100」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する遊タイム用画像069SG473Aが、突入画像069SG470よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく(図11-64(B2～B3)参照)。

【0978】

そして、突入画像069SG470と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が0%で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Aと、「遊」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Bと、からなる突入画像069SG473が表示される「時短突入演出B」が行われることで、時短状態Bの制御が開始されることが報知される(図11-64(B4)参照)。

【0979】

このように、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演

10

20

30

40

50

出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bを表示する。

【0980】

よって、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、時短突入演出Bにおいては、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときと共通の突入画像069SG470だけでなく、確変状態や時短状態Aの制御の開始されるときには表示されない遊タイム用画像069SG473Bが表示されるため、時短状態Bの開始を盛り上げることができる。

10

【0981】

〔実施の形態2〕

次に、特徴部069SGにおける実施の形態2について、図11-65～図11-69に基づいて説明する。図11-65は、特徴部069SGにおける実施の形態2としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。図11-66は、特徴部069SGにおける実施の形態2としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。図11-67は、可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-68は、SPリーチDの演出動作例である。図11-69は、遊技状態別の特徴を説明するための図である。尚、本実施の形態2では、前記実施の形態1のパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

20

【0982】

図11-65は、(A)は時短状態B(救済時短状態)における保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C)保留記憶数が0の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B)は保留記憶数が1～3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【0983】

図11-65(A)に示すように、保留記憶数が0の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに100個の判定値が割り当てられている。また、図11-65(B)に示すように、保留記憶数が1～3の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに100個の判定値が割り当てられている。

30

【0984】

一方、図11-65(C)に示すように、保留記憶数が0～3の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、SPリーチEに10個の判定値が割り当てられ、SPリーチDに90個の判定値が割り当てられている。

【0985】

本実施の形態では、確変状態及び時短状態AにてSPリーチDの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用CPU120は、可変表示演出として前記実施の形態1で説明した「ショートバトル演出」を実行する一方で、時短状態BにてSPリーチDの変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用CPU120は、可変表示演出として「ショートバトル演出」ではなく、後述する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する。

40

【0986】

また、確変状態及び時短状態Aにて決定可能なSPリーチDの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様となった後に「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであるのに対し、時短状態Bにて決定可能なSPリーチDの変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様とならずに「即当り演出」または「全回転演出」が実行される非リーチ変動パターンである。

【0987】

次に、図11-66は、図11-44に示された可変表示開始設定処理を示すフローチ

50

ャートの一部である。本実施の形態では、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理におけるステップS069SGS271～ステップS069SGS276の処理を実行した後、ステップS069SGS277において変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンではないと判定した場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；No）、ステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ069SGS277A～ステップ069SGS277Dの処理を実行する。

【0988】

具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがSPリーチD変動パターンであるか否かを判定し（ステップ069SGS277A）、SPリーチD変動パターンである場合は（ステップ069SGS277A；Yes）、遊技状態は時短状態Bであるか否かを判定する（ステップ069SGS277B）。そして、遊技状態が時短状態Bであると判定した場合は（ステップ069SGS277B；Yes）、可変表示演出パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS277C）。

【0989】

可変表示演出パターン決定処理では、例えば、可変表示演出パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-67に示す可変表示演出パターン決定テーブルを用いて可変表示演出パターンを決定する。

【0990】

可変表示演出パターン決定テーブルにおいては、図11-67に示すように、「即当り演出」、「全回転演出」のそれぞれに対して、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合、「大当りA、B（6R）」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-67に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0991】

具体的には、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合については、「即当り演出」に対して10個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合については、「即当り演出」に対して70個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して30個の判定値が割り当てられている。

【0992】

このように、「即当り演出」と「全回転演出」は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態及び時短状態Aである場合は実行されず、時短状態Bである場合にのみ実行可能な可変表示演出とされており、確変状態及び時短状態Aにて決定可能なSPリーチD変動パターンを兼用して実行される。

【0993】

また、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合における「即当り演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合における「即当り演出」の実行割合よりも高い一方で、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合における「全回転演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合における「全回転演出」の実行割合よりも高い。つまり、大当り種別が「大当りA、B（6R）」よりも大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数が多く遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」の場合は、「即当り演出」よりも「全回転演出」の方が高い割合で実行される。

【0994】

次に、「即当り演出」及び「全回転演出」の演出動作例について説明する。確変状態及び時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様となった後、バトル演出にて味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことにより可変表示結果が大当りであることが報知される「ショートバトル演出」が実行されるが（図11-58～図11-59参照）、時短状態Bにおい

10

20

30

40

50

てSPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様とならずに可変表示結果が大当りであることが報知される「即当り演出」または「全回転演出」が実行される。

【0995】

「即当り演出」は、図11-65に示すように、SPリーチD大当り変動パターンにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図11-68（A1）参照）、所定時間が経過したときに飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-68（A2）参照）。その後、「決め演出」において、プッシュボタン31Bを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進演出が実行されることなく、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す可動体演出画像069SG456が表示されるとともに、可動体32が原点位置から中間位置付近まで落下する「可動体演出」が実行される（図11-68（A3）参照）。そして、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定飾り図柄が再度仮停止表示される（図11-68（A4）参照）。その後、事後演出パートにおいて、図11-60（D4～D10）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図11-68（C1～C7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【0996】

「全回転演出」は、図11-65に示すように、SPリーチD大当り変動パターンにおいて、可変表示の開始とともに表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が所定期間にわたり実行された後（図11-68（B1）参照）、第3背景画像069SG330において飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図11-68（B2）参照）。そして、所定時間が経過したときに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄が予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で揃った状態で可変表示する全回転表示が開始される（図11-68（B3）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-68（B4）参照）。その後、事後演出パート（図柄確定期間）において、図11-60（D4～D10）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図11-68（C1～C7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

【0997】

このように、時短状態Bでは、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始されてからリーチ態様を経由することなく、可変表示結果が大当りであることが報知される可変表示演出として「即当り演出」または「全回転演出」が実行されることで、遊技者は、リーチ演出により煽られることを心配せず、安心してSPリーチ演出を楽しむことができる。

【0998】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態1で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン31Bを模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態Bにおいて遊技者は煩わしい操作の促進や操作を行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。

【0999】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、本実施の形態における時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図11-69に基づいて説明する。図11-69は、遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。以下、図11-69に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「D1」～「D4」の内容について比較する。

【1000】

<項目D1>

まず、CPU103がリーチ態様を経由しないSPリーチD大当り変動パターンを決定する割合について、「時短状態B」では、図11-65(C)に示すように、保留記憶数が0、1~3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SPリーチD(即当り演出または全回転演出)」の決定割合は「90%」であり、「確変状態」では、図11-6(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A(非リーチ)」の決定割合は「5%」であり、「時短状態A」では、図11-7(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP非経由A(非リーチ)」の決定割合は「5%」である。

10

【1001】

尚、確変状態、時短状態Aでは、「SPリーチD」はリーチ態様を経由して「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであり、リーチ態様を経由しない非リーチ変動パターンではない。

【1002】

つまり、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン(即当り演出または全回転演出)」が決定される割合(例えば、90%)は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合(例えば、5%)よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合(例えば、5%)よりも高い。

20

【1003】

項目(D1)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることなく大当り遊技状態に制御されるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1004】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン(即当り演出または全回転演出)」が決定される割合は、時短状態Aや確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当りである場合は、リーチ態様を経由しない「SPリーチD変動パターン(即当り演出または全回転演出)」が100%の割合で決定されるようにしてもよい。

30

【1005】

<項目D2>

演出制御用CPU120は、遊技者の動作を促す動作促進演出として、例えば、SPリーチ演出において「当否ボタン演出」を実行可能であり、可変表示結果を報知する特定演出として、例えば、SPリーチ演出において「可動体演出」を実行可能である。

【1006】

そして、演出制御用CPU120は、確変状態や時短状態Aにおいては、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「決め演出」において、「当否ボタン演出」を実行した後に「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンを実行する一方で、時短状態Bにおいては、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、SPリーチDの可変表示における「即当り演出」において、「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する第2演出実行パターンを実行する。

40

【1007】

よって、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合において「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-65(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合で「90%」

50

であり、「確変状態」では、図11-6(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合で「0%」であり、「時短状態A」では、図11-7(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合で「0%」である。

【1008】

つまり、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、90%）は、時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い。

【1009】

項目(D2)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されたことが報知されるときに、遊技者に押しボタン31Bの操作を促すことが少なくなるので、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1010】

尚、本実施の形態では、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合は、時短状態Aや確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合を100%としてもよい。

【1011】

<項目D3>

保留記憶数が0の場合にCPU103が短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の「超短縮非リーチ」や3秒の「短縮非リーチA」）を決定する割合は、「時短状態B」では、図11-65(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「100%」であり、「確変状態」では、図11-6(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」であり、「時短状態A」では、図11-7(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」である。

【1012】

一方、保留記憶数が0の場合にCPU103が短縮非リーチ変動パターンよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が2.5秒や4.0秒のSPリーチ変動など）を決定する割合は、「時短状態B」では、図11-65(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」であり、「確変状態」では、図11-6(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「100%」であり、「時短状態A」では、図11-7(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「100%」である。

【1013】

つまり、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が2.5秒や4.0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2.5秒や4.0秒のSPリーチ変動など）よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン（例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチ）を決定可能である。

【1014】

項目(D3)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が0である場合でも、短縮系の変動パターンよりも可変表示期間が長いはずれ変動パターン（例えば、変動

10

20

30

40

50

時間が7秒の非リーチや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など)が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1015】

<項目D4>

本実施の形態では、大当たり種別として、6Rのラウンド遊技が実行される「大当たりA」及び「大当たりB」と、「大当たりA」及び「大当たりB」よりも遊技者にとっての有利度が高い(例えば、ラウンド数、つまり、獲得可能な予定出球数が多い)「大当たりC」と、のいずれかを決定可能である(図11-3(D)参照)。

【1016】

また、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて、SPリーチD大当たり変動パターンが決定された場合、大当たり図柄が揃った状態で所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別可変表示パターンとしての「全回転演出」を実行可能である。

【1017】

また、SPリーチD大当たり変動パターンにおいて大当たり種別として「大当たりC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態B」では、図11-67に示すように「90%」であり、「確変状態」では、図11-6(C)に示すように「0%」(「全回転演出」は非実行)であり、「時短状態A」では、図11-7(C)に示すように「0%」(「全回転演出」は非実行)である。

【1018】

つまり、時短状態Bにおいて大当たり種別として「大当たりC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、100%)は、時短状態Aにおいて大当たり種別として「大当たりC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高いとともに、確変状態において大当たり種別として「大当たりC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高い。

【1019】

項目(D4)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たりAや大当たりBよりもラウンド数が多く遊技者にとっての有利度が高い大当たりCに制御することが決定された場合は、通常状態、確変状態、時短状態Aにおいては実行されない(または実行割合が低い)特別な可変表示である「全回転演出」が実行されやすくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1020】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて大当たり種別として「大当たりC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が100%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて大当たり種別として「大当たりC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合が、時短状態Aや確変状態において大当たり種別として「大当たりC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、100%未満の割合で実行されるようにしてもよい。また、時短状態Aや確変状態において大当たり種別として「大当たりC(10R)」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行可能としてもよい。

【1021】

(特徴部069SGの変形および応用に関する説明)

前記特徴部069SGでは、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当たり遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態、小当たり遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。

【1022】

また、前記特徴部069SGでは、大当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。

【1023】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態（例えば、通常状態）よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態として、時短状態A、確変状態、時短状態Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の4種類以上の遊技状態を適用してもよい。

【1024】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態（例えば、通常状態、低確／低ベース状態）から制御された有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態として、低確高ベースの時短状態A（第1特別状態）と時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高確高ベースの確変状態（第1特別状態）と低確高ベースの時短状態B（救済時短（第2特別状態））とを適用してもよい。

【1025】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態または第2特別状態から制御された有利状態が終了したときに制御される第3特別状態として、確変状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、1種2種のパチンコ遊技機であれば、第1特別状態としての時短状態とは異なる時短状態（例えば、第1特別状態よりも時短状態の実行回数が多い（制御期間が長い）時短状態など）を適用してもよい。

【1026】

また、前記特徴部069SGでは、第1特別状態、第2特別状態、第3特別状態との少なくとも1の特別状態は、例えば、時短制御の実行回数、可変表示の実行頻度等が異なる複数種類の特別状態を有していてもよい。

【1027】

また、前記特徴部069SGでは、非特別状態として、通常状態（低確／低ベース状態）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別状態よりも可変表示の実行頻度が低い遊技状態であれば、低確／低ベース状態に限定されるものではなく、高確定ベース状態、低確／高ベース状態等であってもよい。

【1028】

また、前記特徴部069SGでは、第2特別状態としての時短状態B（救済時短状態）は、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定回数は種々に変更可能である。また、上記した条件に加えて他の別の条件が成立したときに制御されるものであってもよい。

【1029】

また、前記特徴部069SGでは、時短状態B、時短状態A、確変状態において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）を変えることなく、時短状態Bにおける平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を、確変状態や時短状態Aよりも短縮させる制御を実行することで特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率を向上させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短

10

20

30

40

50

状態Bにおいて、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）のうち少なくともいずれか1つを確変状態や時短状態Aとは異ならせることで、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率をさらに向上させるようにしてもよい。

【1030】

また、前記特徴部069SGでは、CPU103は、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～Eはずれ」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1非特定可変表示パターンや第2非特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。また、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第1特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～C、E大当り」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチD（即当りまたは全回転）」、「SP非経由」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定可変表示パターンや第2特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。

10

【1031】

また、「特定態様」とは「リーチ態様」に限定されるものではなく、例えば、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」など、種々の態様を含んでいてもよい。

20

【1032】

また、前記特徴部069SGでは、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出であれば、例えば、停止図柄予告、擬似連予告、セリフ予告、操作予告、リーチ予告、先読み予告演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【1033】

また、前記特徴部069SGでは、保留記憶に記憶されている保留記憶について有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「連続演出」や「前兆演出」など、種々の作読み予告を含んでいてもよい。

30

【1034】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者の動作を促す動作促進演出として「ボタン予告」や「当否ボタン演出」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の演出を含んでいてもよい。また、「遊技者の動作」とは、プッシュボタン31Bの操作に限定されるものではなく、プッシュボタン31B以外に設けられた他の操作手段（例えば、タッチパネルなど）の操作を促す演出や、操作ではなく遊技者の動作（動き）を促す演出であってもよい。

40

【1035】

また、前記特徴部069SGでは、動作促進演出としての「当否ボタン」を実行した後、に特定演出としての「可動体演出」を実行する第1演出実行パターンの一例として「パターンA-2、A-3」を適用し、動作促進演出を実行せずに特定演出を実行する第2演出実行パターンの一例として「パターンA-1」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作促進演出として「ボタン予告」などの他の操作促進演出を適用してもよいし、特定演出として「可動体演出」以外の演出（例えば、SPリーチ演出におけるバトル結果など）を適用してもよい。

【1036】

50

また、前記特徴部 069SG では、遊技者に一度の動作を促す第 1 動作促進演出として、「一撃」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に一度の押し操作を促進するものでなく、遊技者に一度の引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。

【1037】

また、前記特徴部 069SG では、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第 2 動作促進演出として「連打」や「長押し」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の動作期間に亘って引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。また、所定の動作期間にわたる動作は、必ずしも連続して検出される動作に限定されるものではなく、間欠的に行われる操作や所定パターンに応じた操作等を含んでいてもよい。

10

【1038】

また、前記特徴部 069SG では、可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出として「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122 など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」となることを煽る演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

【1039】

また、前記特徴部 069SG では、事後演出において、特定演出において制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たり遊技状態のラウンド数（例えば、6R や 10R など）などが報知されるようにしてもよい。また、確変状態において大当たりが発生するなど大当たりが連荘している状態においては、今回の大当たりにおける予定出球数と、大当た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。

20

【1040】

また、前記特徴部 069SG では、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出 A、時短突入演出 B、シャッター演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の突入演出を実行可能としてもよい。また、各突入演出の演出態様は上記に限らず、種々に変更可能である。

30

【1041】

また、前記特徴部 069SG では、確変突入演出と時短突入演出 A とを別個の演出とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変突入演出と時短突入演出 A とを共通の 1 の突入演出としてもよい。

【1042】

また、前記特徴部 069SG では、時短突入演出 B を実行する場合は突入導入演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター演出の代わりに突入導入演出を実行するようにしてもよい。また、時短突入演出 B を実行する場合にも突入導入演出を実行するようにしてもよい。この場合、演出の煩わしさを解消するために、確変突入演出や時短突入演出 A を実行する場合に比べて演出期間が短い突入導入演出とすることが好ましい。

40

【1043】

また、前記特徴部 069SG では、第 1 有利状態と該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 有利状態との一例として、大当たり遊技状態における遊技ラウンド数が異なる大当たり A、B（第 1 有利状態）と大当たり C（第 2 有利状態）とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第 2 有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当たり遊技状態における遊技者の有利度が高い大当たりだけでなく、大当たり遊技状態の終了後の遊

50

技状態が遊技者に有利となる大当り（例えば、大当り遊技状態後の時短制御が長い大当りや、大当り終了後に小当り遊技状態の実行頻度が高くなる「小当りラッシュ」などに制御される大当りなど）等であってもよい。

【1044】

（特徴部099SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部099SGのパチンコ遊技機1について、図12-1～図12-22に基づいて説明する。尚、本特徴部099SGでは、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部099SGのパチンコ遊技機1の特徴構成を、前記特徴部069SGのパチンコ遊技機1に適用可能である。

【1045】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、図11-1に示したパチンコ遊技機1と同じく、遊技盤2における画像表示装置5の左側に、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。つまり、本特徴部099SGに係るパチンコ遊技機1において、遊技状態が通常状態であることによって発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第1経路を流下し、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれかであることによって発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第2経路を流下する。また、右遊技領域の第2経路を流下する遊技球の一部は、該第2経路上（画像表示装置5の右方）に設けられているゲート41を通過可能となっており、該ゲート41を通過したことに基づいて普通図柄の可変表示が実行される。そして、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となったことにもとづいて第2経路上に設けられている第2始動入賞口が閉状態から開状態に変化し、該第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部099SGでは、「可変表示」を「変動」または「変動表示」と記載する場合がある。

【1046】

図12-1（A）は、本特徴部099SGにおける主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図12-1（A）に示すように、本特徴部099SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4初期値判定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1047】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【1048】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65535」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りA」、「大当りB」、「大当りC」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「299」の範囲の値をとる。

【1049】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「99」の範囲の値をとる。

【1050】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【1051】

MR4初期値判定用の乱数値MR5は、乱数値MR4の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、「3」～「23」の範囲の値をとる。

【1052】

図12-1(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部099SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【1053】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【1054】

本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1055】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部099SGでは約 $1/319.68$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部099SGでは約 $1/80.02$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【1056】

図12-1(C1)及び図12-1(C2)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。図12-1(C1)は、第1特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を大当りAと大当りBとから決定するために参照されるテーブルであり、図12-1(C2)は、第2特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を大当りBと大当りCとから決定するために参照されるテーブルである。

【1057】

ここで、本特徴部099SGにおける大当り種別について、図12-1(D)を用いて

説明する。本特徴部 099SG では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において最大で 110 回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当たり A、大当たり B、大当たり C が設けられている。また、これら大当たり A、大当たり B、大当たり C は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において遊技球が第 2 大入賞口に入賞した後に、V 入賞口に入賞することによって、大当たり遊技の終了後において最大で 110 回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当たりでもある。

【1058】

本特徴部 099SG では、可変 V 入賞球装置（V フタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1 秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15 秒）とがある。大当たり A は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において可変 V 入賞球装置がショート開放状態となり、大当たり B 及び大当たり C は、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目において可変 V 入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【1059】

「大当たり A」による大当たり遊技状態は、1 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2 ラウンド目～6 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たり A」では、1 ラウンド目に可変 V 入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球を V 入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当たりとなる。

【1060】

「大当たり B」による大当たり遊技状態は、1 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2 ラウンド目～6 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たり B」では、1 ラウンド目に可変 V 入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球を V 入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当たりとなる。

【1061】

「大当たり C」による大当たり遊技状態は、1 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2 ラウンド目～10 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たり C」では、1 ラウンド目に可変 V 入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球を V 入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当たりとなる。

【1062】

尚、本実施の形態においては、大当たり種別として大当たり A～大当たり C の 3 種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

【1063】

また、図 12-3（B1）に示すように、大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）においては、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～149 までは大当たり A に割り当てられており、150～299 までは大当たり B に割り当てられている。一方で、図 12-3（B2）に示すように、大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）においては、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までは大当たり B に割り当てられており、100～299 までは大当たり C に割り当てられている。

【1064】

つまり、本特徴部 099SG では、変動特図が第 1 特別図柄である場合は、50% の割合で大当たり遊技状態の 1 ラウンド目に遊技球が V 入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第 2 特別図柄である場合は、100% の確率で大当たり遊技状態の 1 ラウンド目に遊技球が V 入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短

10

20

30

40

50

制御との両方が実施される。

【1065】

本特徴部099SGでは、大当たりAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当たりAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当たりBおよび大当たりCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当たりBおよび大当たりCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【1066】

尚、本特徴部099SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【1067】

図12-2(A)は、遊技状態が通常状態である場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルであり、図12-2(B)は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に、普通図柄の可変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の可変表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルである。

【1068】

尚、本特徴部099SGにおける時短状態Bとは、遊技状態が通常状態(確変制御も時短制御も実行されていない低確/低ベース状態)において大当たり遊技状態に制御されることなく900回の可変表示が実行された場合に制御される遊技状態であって、最大で1100回の可変表示に亘って時短制御が実行される時短状態A(低確/高ベース状態)である。

【1069】

図12-2(A)に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3~13うち、3が当りに割り当てられているとともに、4~13がはずれに割り当てられている。一方で、図12-2(B)に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3~13のうち、3~12が当りに割り当てられているとともに、13がはずれに割り当てられている。つまり、本特徴部099SGにおいて、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合の普図当りの割合は、遊技状態が通常状態である場合の普図当りの割合よりも高く設定されている。

【1070】

また、図12-2(C)に示すように、遊技状態が通常状態である場合の普通図柄の変動時間は60秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合の普通図柄の変動時間は0.1秒に設定されている。更に、図12-2(D)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は3秒に設定されている。

【1071】

つまり、本特徴部099SGにおける時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」により、第2始動入賞口へ遊技球が入賞し易い、すなわち、第2特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」の少なくともいずれか1の条件を満たすことにより第2特別図柄の可変

10

20

30

40

50

表示の実行頻度が高く設定されていてもよい。

【1072】

本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、前記特徴部069SGにおけるパチンコ遊技機（図11-1参照）と同じく、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者が遊技球を左遊技領域2Lに向けて打ち出すことにより遊技球が第1始動入賞口に入賞可能である一方で第2始動入賞口や大入賞口への入賞、ゲート41の通過等が不可能であるとともに、遊技球が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すことにより遊技球が第2始動入賞口へ入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。尚、遊技状態が大当り遊技状態である場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより、遊技球が第2始動入賞口と大入賞口とに入賞可能であるとともにゲート41を通過可能となっている。

10

【1073】

尚、図12-12（A）に示すように、遊技状態が通常状態である場合に左遊技領域2Lに向けて打ち出される遊技球は、遊技盤2に配置された複数の釘等によって始動入賞が阻害されるようになっているので、第1始動入賞口への遊技球の入賞確率は約5.5%程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）30の操作による継続的な左遊技領域2Lへの遊技球の打ち出しが条件）。また、遊技状態が通常状態である場合は遊技者が右遊技領域2Rに向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート41を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は60秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒と極めて短いため（図12-2（C）、図12-2（D）参照）、遊技球の第2始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。

20

【1074】

また、図12-12（B）に示すように、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に右遊技領域2Rに向けて打ち出される遊技球は、ゲート41を通過可能であるとともに、該ゲート41を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は3秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は3秒であるため（図12-2（C）、図12-2（D）参照）、第2始動入賞口への遊技球の入賞確率は約55%程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）30の操作による継続的な右遊技領域2Rへの遊技球の打ち出しが条件）。

【1075】

図12-3は、本特徴部099SGの特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部099SGでは、図12-3に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が1500msの超短縮非リーチははずれ、特図変動時間が3000msの短縮非リーチAははずれ、特図変動時間が5000msの短縮非リーチBははずれ、特図変動時間が7000msの非リーチAははずれ、特図変動時間が12000msの非リーチBははずれ、特図変動時間が45000msのスーパーリーチAははずれ、特図変動時間が80000msのスーパーリーチBははずれ、特図変動時間が4000msのスーパーリーチCははずれ、特図変動時間が25000msのスーパーリーチDははずれ、特図変動時間が50000msのスーパーリーチEははずれの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチAははずれ～スーパーリーチEははずれの変動パターンは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンでもある。

30

40

【1076】

また、可変表示結果が大当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大当り、スーパーリーチのリーチ

50

演出が実行される80000msの可変表示の後に15000msの大当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りに当選しているか否かを報知するボーリング演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチDの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンにおけるバトル演出よりも短いバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するショートバトル演出を実行する変動パターンである。

【1077】

本特徴部099SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図12-4に示すような遊技制御用データ保持エリア099SG150が設けられている。図12-4に示す遊技制御用データ保持エリア099SG150は、第1特図保留記憶部099SG151Aと、第2特図保留記憶部099SG151Bと、普図保留記憶部099SG151Cと、遊技制御フラグ設定部099SG152と、遊技制御タイマ設定部099SG153と、遊技制御カウンタ設定部099SG154と、遊技制御バッファ設定部099SG155とを備えている。

【1078】

第1特図保留記憶部099SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部099SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【1079】

第2特図保留記憶部099SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部099SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等か

ら抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【1080】

つまり、本特徴部099SGでは、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第2特図保留記憶（第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

10

【1081】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

20

【1082】

尚、可変表示の実行時において、CPU103は、先ず、特別図柄通常処理（図6参照）において第2特図保留記憶が存在する場合は、第2特図保留記憶部099SG151Bから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第2特図保留記憶部099SG151Bの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

30

【1083】

また、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bに保留記憶が記憶されていない場合は、第1特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第1特図保留記憶が存在する場合は、第1特図保留記憶部099SG151Aから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第1特図保留記憶部099SG151Aの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第1特図保留記憶部099SG151Aの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

40

【1084】

そして、CPU103は、第1特図保留記憶部099SG151Aまたは第2特図保留記憶部099SG151Bから読み出した乱数値MR1に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当たりとなった場合には乱数値MR2に基づいて大当たり種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図6参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

50

【1085】

つまり、本特徴部099SGにおいてCPU103は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から1を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。

【1086】

普図保留記憶部099SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部099SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

【1087】

遊技制御フラグ設定部099SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部099SG152には、前述の出玉状態フラグを含む複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1088】

遊技制御タイマ設定部099SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部099SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

20

【1089】

遊技制御カウンタ設定部099SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウン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。

30

【1090】

遊技制御カウンタ設定部099SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【1091】

遊技制御バッファ設定部099SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部099SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

40

【1092】

次に、特別図柄の可変表示を実行する際に用いられる変動パターン判定テーブルについて説明する。図12-5～図12-11に示すように、本特徴部099SGでは、特別図柄の可変表示が実行されるときに遊技状態や該特別図柄の可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数の応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能となっている。

50

【1093】

具体的には、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0～2個である場合は、図12-5(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを、非リーチBはずれ、スーパーリーチAはずれ、スーパーリーチBはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3が取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチBはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0～2個である場合は、変動パターンが97%の割合で非リーチBはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチAはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチBはずれの変動パターンに決定される。

10

【1094】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-5(B)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンを、短縮非リーチBはずれ、スーパーリーチAはずれ、スーパーリーチ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。

20

【1095】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数にかかわらず（保留記憶数が0～3個のいずれかである場合においても共通で）、大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由B大当たり、スーパーリーチA大当たり、スーパーリーチB大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルAにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、10個数値がスーパーリーチ非経由B大当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。

30

【1096】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-6(A)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンを、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチはずれDの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはず

40

50

れの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1097】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-6(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを、短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、80個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、15個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが80%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、15%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

10

【1098】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-6(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルEを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルEにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

20

30

【1099】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-6(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルFを用いて変動パターンを短縮非リーチA、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルFにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

40

【1100】

以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示

50

であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

【1101】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図12-7に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチC大当たり、スーパーリーチD大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルBにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、80個の数値がスーパーリーチC大当たりの変動パターンに割り当てられており、15個の数値がスーパーリーチD大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、80%の割合でスーパーリーチC大当たりの変動パターンに決定され、15%の割合でスーパーリーチD大当たりの変動パターンに決定される。

【1102】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-8(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルGを用いて変動パターンを非リーチAはずれとスーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルGにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【1103】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-8(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルHを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルHにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、85個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、10個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが85%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、10%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【1104】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-8(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルIを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチEはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチA

はずれの変動パターンに決定され、5 %の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【1105】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-8(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルJを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルJにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95 %の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5 %の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

10

【1106】

以上のように、時短状態Aにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Aでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

20

【1107】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図12-9に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチE大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、95個の数値がスーパーリーチE大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが5 %の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、95 %の割合でスーパーリーチE大当たりの変動パターンに決定される。

30

【1108】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-10(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルKを用いて変動パターンを非リーチBはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが97 %の割合で非リーチBはずれの変動パターンに決定され、3 %の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

40

【1109】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-10(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルLを用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルLにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの

50

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。

【1110】

また、遊技状態が時短状態 B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 2 個である場合は、図 12-10 (C) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル M を用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれとスーパーリーチ D はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル M においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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。

【1111】

また、遊技状態が時短状態 B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、図 12-10 (D) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル N を用いて変動パターンを超短縮非リーチはずれの変動パターンのみから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル N においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、100 個の数値が超短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態 B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、変動パターンが 100 % の割合で超短縮非リーチはずれの変動パターンに決定される。

【1112】

以上のように、時短状態 B において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部 099 S G 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 099 S G 151 A に記憶されている保留記憶数、第 2 特別図柄の可変表示であれば第 2 特図保留記憶部 099 S G 151 B に記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【1113】

また、遊技状態が時短状態 B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図 12-11 に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンをスーパーリーチ D 大当たりの変動パターンのみ決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブル D においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、100 個の数値がスーパーリーチ D 大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態 B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが 100 % の割合でスーパーリーチ D 大当たりの変動パターンに決定される。

【1114】

ここで、本特徴部 099 S G のパチンコ遊技機 1 における時短状態 A、時短状態 B、確変状態での期間値について図 12-13 ~ 図 12-23 に基づいて説明する。

【1115】

まず、図 12-13 (A) 及び図 12-23 に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 α とすると、該期間値 α は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される。ここで、A は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、a は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 110 回の変動表示

10

20

30

40

50

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。

10

【1116】

また、図12-13(B)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合における1変動の平均変動時間を期間値 β とすると、該期間値 β は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合である。

20

【1117】

また、図12-13(C)及び図12-23に示すように、遊技状態が確変状態である場合における1変動の平均変動時間を期間値 γ とすると、該期間値 γ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、iは確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、jは確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、kは確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Hは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、lは確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合である。

30

【1118】

以上、図12-13(A)～図12-13(C)より、各代数A～L及びa～lに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 α 、時短状態Bにおける期間値 β 、確変状態における期間値 γ を算出すると、期間値 α は期間値 β よりも大きい値であり、且つ、期間値 γ は期間値 β よりも大きい値となる($\alpha > \beta$ 、 $\gamma > \beta$)。

40

【1119】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。図12-14(A)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合における1100回の変動の平均変動時間を期間値 α' とすると、該期間値 α' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。こ

50

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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。

10

【1 1 2 0】

また、図 1 2 - 1 4 (B) 及び図 1 2 - 2 3 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 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 F は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 f' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 G は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 H は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。

20

【1 1 2 1】

また、図 1 2 - 1 4 (C) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技状態が確変状態である場合における 1 変動の平均変動時間を期間値 γ' とすると、該期間値 γ' は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、 I は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 J は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 L は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。

30

【1 1 2 2】

以上、図 1 2 - 1 4 (A) ~ 図 1 2 - 1 4 (C) 及び図 1 2 - 2 3 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 ($\alpha' > \beta'$ 、 $\gamma' > \beta'$)。

40

【1 1 2 3】

次に、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 回の変動表示を実行する場合に注目する。先ず、図 1 2 - 1 5 (A) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

50

を期間値 δ とすると、該期間値 δ は $D \times 110$ の値により算出される。ここで、 D は前述したように時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1124】

また、図 12-15 (B) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 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。

10

【1125】

また、図 12-15 (C) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ζ とすると、該期間値 ζ は $L \times 110$ の値により算出される。ここで、 L は前述したように確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1126】

以上、図 12-15 (A) ~ 図 12-15 (C) より、各代数 D 、 H 、 L に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 δ 、時短状態 B における期間値 ε 、確変状態における期間値 ζ を算出すると、期間値 δ は期間値 ε よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ は期間値 ε よりも大きい値となる ($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。

20

【1127】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 12-16 (A) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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。

30

【1128】

また、図 12-16 (B) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ε' とすると、とすると、該期間値 ε' は $H \times 1100$ の値により算出される。ここで、 H は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

【1129】

また、図 12-16 (C) 及び図 12-23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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。

40

【1130】

以上、図 12-16 (A) ~ 図 12-16 (C) より、各代数 D 、 H 、 L に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値 δ' 、時短状態 B における期間値 ε' 、確変状態における期間値 ζ' を算出すると、期間値 δ' は期間値 ε' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ζ' は期間値 ε' よりも大きい値となる ($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

50

【1131】

また、図12-17(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間の期間値を η とすると、該期間値 η は $C \times 110$ の値により算出される。

【1132】

また、図12-17(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間変動表示の実行時に常に第2特図保留記憶数が2個である場合の110回の変動表示の平均変動時間を期間値 θ とすると、該期間値 θ は $G \times 110$ の値により算出される。

10

【1133】

また、図12-17(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ι とすると、該期間値 ι は $K \times 110$ の値により算出される。

【1134】

以上、図12-17(A)～図12-17(C)より、各代数 C 、 G 、 K に本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 η 、時短状態Bにおける期間値 θ 、確変状態における期間値 ι を算出すると、期間値 η は期間値 θ よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι は期間値 θ よりも大きい値となる($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。

20

【1135】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図12-18(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 η' とすると、該期間値 η' は $C \times 1100$ の値により算出される。

【1136】

また、図12-18(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域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。

30

【1137】

また、図12-18(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ι' とすると、該期間値 ι' は $K \times 1100$ の値により算出される。

【1138】

以上、図12-18(A)～図12-18(C)より、各代数 C 、 G 、 K に本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 η' 、時短状態Bにおける期間値 θ' 、確変状態における期間値 ι' を算出すると、期間値 η' は期間値 θ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ι' は期間値 θ' よりも大きい値となる($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

40

【1139】

また、図12-19(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 κ とすると、該期間値 κ は $B \times 110$ の値により算出される。

【1140】

50

また、図12-19(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 λ とすると、該期間値 λ は $F \times 110$ の値により算出される。

【1141】

また、図12-19(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ とすると、該期間値 μ は $J \times 110$ の値により算出される。

【1142】

以上、図12-19(A)～図12-19(C)より、各代数B、F、Jに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 κ 、時短状態Bにおける期間値 λ 、確変状態における期間値 μ を算出すると、期間値 κ は期間値 λ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 λ よりも大きい値となる($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

【1143】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図12-20(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 κ' とすると、該期間値 κ' は $B \times 1100$ の値により算出される。

【1144】

また、図12-20(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 λ' とすると、該期間値 λ' は $F \times 1100$ の値により算出される。

【1145】

また、図12-20(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 μ' とすると、該期間値 μ' は $J \times 1100$ の値により算出される。

【1146】

以上、図12-20(A)～図12-20(C)より、各代数B、F、Jに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 κ' 、時短状態Bにおける期間値 λ' 、確変状態における期間値 μ' を算出すると、期間値 κ' は期間値 λ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 λ' よりも大きい値となる($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【1147】

また、図12-21(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ν とすると、該期間値 ν は $A \times 110$ の値により算出される。

【1148】

また、図12-21(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ξ とすると、該期間値 ξ は $E \times 110$ の値により算出される。

【1149】

また、図12-21(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変

10

20

30

40

50

動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 π とすると、該期間値 π は $I \times 110$ の値により算出される。

【1150】

以上、図12-21(A)～図12-21(C)より、各代数A、E、Iに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 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($v > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

【1151】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図12-22(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 v' とすると、該期間値 v' は $A \times 1100$ の値により算出される。

【1152】

また、図12-22(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 ξ' とすると、該期間値 ξ' は $E \times 1100$ の値により算出される。

【1153】

また、図12-22(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 π' とすると、該期間値 π' は $I \times 1100$ の値により算出される。

【1154】

以上、図12-22(A)～図12-22(C)より、各代数A、E、Iに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 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($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1155】

次に、本特徴部099SGにけるパチンコ遊技機1の試射試験を10時間行ったときの通常状態、時短状態A、時短状態B、確変状態における実射値(発射遊技球数、特図1始動口入賞回数、特図2始動口入賞回数、特図1変動表示回数、特図2変動表示回数、合計特図1変動時間、合計特図2変動時間)及びこれら実射値から得られたパチンコ遊技機1の設計値を図12-24(A)及び図12-24(B)に示す。尚、図12-24(A)に示すように、通常状態、時短状態A、時短状態B、確変状態の試射試験時間の合計時間が10時間に満たないのは、残り時間が大当り遊技状態であるかである。また、通常状態における実射値は、打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な左遊技領域2Lへの遊技球の打ち出しが条件であり、時短状態A、時短状態B、確変状態における実射値は、打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な右遊技領域2Rへの遊技球の打ち出しが条件である。

【1156】

図12-24(A)に示すように、通常状態においては、試射試験時間が346.08分、発射遊技球数が34580個、特図1始動口入賞回数が1939回、特図2始動口入賞回数が0回、特図1変動表示回数が1883回、特図2変動表示回数が0回、合計特図1変動時間が23840秒、合計特図2変動時間が0秒である。また、時短状態Aにおいては、試射試験時間が77.00分、発射遊技球数が7676個、特図1始動口入賞回数が0回、特図2始動口入賞回数が4371回、特図1変動表示回数が0回、特図2変動表示回数が658回、合計特図1変動時間が0秒、合計特図2変動時間が3548秒である

。また、時短状態 B においては、試射試験時間が 14.96 分、発射遊技球数が 1494 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 821 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 594 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 954 秒である。また、確変状態においては、試射試験時間が 116.00 分、発射遊技球数が 11515 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 6556 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 987 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 4387 秒である。

【1157】

以上の実射値から、本特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 における設計値として、図 12-24 (B) に示すように、通常状態における 1 分あたりの発射遊技球数が 99.9 個/分、特図 1 入賞率が 5.6 個/分、特図 2 入賞率が 0 個/分、平均特図 1 変動時間が 12.661 秒、平均特図 2 変動時間が 0 秒と算出されている。また、時短状態 A における 1 分あたりの発射遊技球数が 99.9 個/分、特図 1 入賞率が 0 個/分、特図 2 入賞率が 56.7 個/分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 5.393 秒と算出されている。また、時短状態 B における 1 分あたりの発射遊技球数が 99.9 個/分、特図 1 入賞率が 0 個/分、特図 2 入賞率が 54.8 個/分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 1.607 秒と算出されている。また、確変状態における 1 分あたりの発射遊技球数が 99.9 個/分、特図 1 入賞率が 0 個/分、特図 2 入賞率が 56.7 個/分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 4.445 秒と算出されている。

【1158】

尚、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の特図 2 入賞率を比較すると時短状態 B の特図 2 入賞率のみ数値が異なっているが、これは時短状態 B における発射遊技球数が他の 2 状態よりも少ないことにより生じた誤差によるものである。

【1159】

ここで、図 12-24 に示す設計値から得られた数値に基づいて通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間を実際に算出する。

【1160】

まず、図 12-25 (A) に示すように、通常状態においては、第 1 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第 1 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第 1 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第 1 特図保留記憶数が 0~2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 12-5 (A) 参照)、 $12000 \text{ (ms)} \times 97/100 + 45000 \text{ (ms)} \times 2/100 + 80000 \text{ (ms)} \times 1/100 = 13340 \text{ (ms)}$ と算出される。また、第 1 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第 1 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から (図 12-5 (B) 参照)、 $5000 \text{ (ms)} \times 97/100 + 45000 \text{ (ms)} \times 2/100 + 80000 \text{ (ms)} \times 1/100 = 6550 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1161】

尚、図 12-24 (A) に示した通常状態に基づき第 1 特図保留記憶数が 0~3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 12-25 (B) に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合が 10%、第 1 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合が 40%、第 1 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合が 40%、第 1 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合が 10%と算出される。

【1162】

このため、図 12-25 (C) に示すように、通常状態における平均変動時間は、 $13340 \text{ (ms)} \times 10/100 + 13340 \text{ (ms)} \times 40/100 + 13340 \text{ (ms)} \times 40/100 + 6550 \text{ (ms)} \times 10/100 = 12661 \text{ (ms)}$ と算出される。

【1163】

また、図12-26(A)に示すように、時短状態Aにおいて、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Aは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-8(A)参照)、 $7000(\text{ms}) \times 95 / 100 + 50000(\text{ms}) \times 5 / 100 = 9150(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Bは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-8(B)参照)、 $3000(\text{ms}) \times 85 / 100 + 7000(\text{ms}) \times 10 / 100 + 50000(\text{ms}) \times 5 / 100 = 5750(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Cは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-8(C)参照)、 $3000(\text{ms}) \times 90 / 100 + 7000(\text{ms}) \times 5 / 100 + 50000(\text{ms}) \times 5 / 100 = 5550(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Dは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(D)参照)、 $3000(\text{ms}) \times 95 / 100 + 50000(\text{ms}) \times 5 / 100 = 5350(\text{ms})$ と算出される。

10

【1164】

尚、図12-24(A)に示した時短状態Aに基づき該時短状態Aにおける110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-26(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(a及びa')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(b及びb')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(c及びc')が2.7272727%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(d及びd')が95.4545455%と算出される。

20

【1165】

このため、図12-26(C)に示すように、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間(α 及び α')は、 $9150(\text{ms}) \times 0.9090909 + 5750(\text{ms}) \times 0.9090909 / 100 + 5550(\text{ms}) \times 2.7272727 / 100 + 5350(\text{ms}) \times 95.4545455 / 100 = 5393.636(\text{ms})$ と算出される。

30

【1166】

また、図12-27(A)に示すように、時短状態Bにおいて、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Eは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-10(A)参照)、 $5000(\text{ms}) \times 97 / 100 + 25000(\text{ms}) \times 3 / 100 = 5600(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Fは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-10(B)参照)、 $1500(\text{ms}) \times 97 / 100 + 25000(\text{ms}) \times 3 / 100 = 2205(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Gは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-10(C)参照)、 $1500(\text{ms}) \times 99 / 100 + 25000(\text{ms}) \times 1 / 100 = 1735(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Hは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-10(D)参照)、 $1500(\text{ms}) \times 100 / 100 = 1500(\text{ms})$ と算出される。

40

【1167】

尚、図12-24(A)に示した時短状態Bに基づき該時短状態Bにおける110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行され

50

る変動表示の割合を算出すると、図12-27(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(e及びe')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(f及びf')が1.8181818%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(g及びg')が24.5454545%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(h及びh')が72.7272727%と算出される。

【1168】

このため、図12-27(C)に示すように、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(β 及び β')は、 $5600(\text{ms}) \times 0.9090909 + 2205(\text{ms}) \times 1.8181818 / 100 + 1735(\text{ms}) \times 24.5454545 / 100 + 1500(\text{ms}) \times 72.7272727 / 100 = 1607.773(\text{ms})$ と算出される。

【1169】

また、図12-28(A)に示すように、確変状態において、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Iは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(A)参照)、 $7000(\text{ms}) \times 95 / 100 + 40000(\text{ms}) \times 2 / 100 + 25000 \times 3 / 100 = 8200(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Jは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(B)参照)、 $3000(\text{ms}) \times 80 / 100 + 7000(\text{ms}) \times 15 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000(\text{ms}) \times 3 / 100 = 5000(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Kは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(C)参照)、 $3000(\text{ms}) \times 90 / 100 + 7000(\text{ms}) \times 5 / 100 + 40000(\text{ms}) \times 2 / 100 + 25000(\text{ms}) \times 3 / 100 = 4600(\text{ms})$ と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Lは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(D)参照)、 $3000(\text{ms}) \times 95 / 100 + 40000 \times 2 / 100 + 25000(\text{ms}) \times 3 / 100 = 4400(\text{ms})$ と算出される。

【1170】

尚、図12-24(A)に示した確変状態に基づき該確変状態における110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-28(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(i及びi')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(j及びj')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(k及びk')が2.7272727%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(l及びl')が95.4545455%と算出される。

【1171】

このため、図12-28(C)に示すように、確変状態における1変動の平均変動時間(γ 及び γ')は、 $8200(\text{ms}) \times 0.9090909 + 5000(\text{ms}) \times 0.9090909 / 100 + 4600(\text{ms}) \times 2.7272727 / 100 + 4400(\text{ms}) \times 95.4545455 / 100 = 4445.455(\text{ms})$ と算出される。

【1172】

以上から、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1での時短状態A、時短状態B、確変状態における1変動の平均変動時間を比較すると、図12-29に示すように、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(β 及び β')は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間(α 及び α')よりも短く($\alpha > \beta$ 及び $\alpha' > \beta'$)また、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(β 及び β')は、確変状態における1変動の平均変動時間(γ 及び γ')よりも短く設定されている($\gamma > \beta$ 及び $\gamma' > \beta'$)。

【1173】

続いて、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を算出する。

【1174】

図12-30(A)及び図12-35に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 χ とすると、該期間値 χ は、 α （または α' ） $\times 110 = 5393.633$ (ms) $\times 110 = 593299.63$ (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' ） $\times 110 = 1607.773$ (ms) $\times 110 = 176855.03$ (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' ） $\times 110 = 4445.455$ (ms) $\times 110 = 489000.05$ (ms) と算出される。

【1175】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ψ は、確変状態における1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されている（ $\chi > \psi$ 且つ $\omega > \psi$ ）。

【1176】

更に、図12-31(A)及び図12-36に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 χ' とすると、該期間値 χ' は、 α （または α' ） $\times 1100 = 5393.633$ (ms) $\times 1100 = 5932996.3$ (ms) と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ψ' とすると、該期間値 ψ' は、 β （または β' ） $\times 1100 = 1607.773$ (ms) $\times 1100 = 1768550.3$ (ms) と算出される。また、確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値 ω' とすると、該期間値 ω' は、 γ （または γ' ） $\times 1100 = 4445.455$ (ms) $\times 1100 = 4890000.5$ (ms) と算出される。

【1177】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間に1100を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態Aにおける1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ψ' は、確変状態における1変動の平均変動時間に110を乗算して得られる期間値 ω' よりも小さく設定されている（ $\chi' > \psi'$ 且つ $\omega' > \psi'$ ）。

【1178】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-31(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 δ は $D \times 110 = 5350$ (ms) $\times 110 = 588500$ (ms) と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ε は $H \times 110 = 1500$ (ms) $\times 110 = 165000$ (ms) と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ζ は $L \times 110 = 4400$ (ms) $\times 110 = 484000$ (ms) と算出される。つまり、本特徴

部 0 9 9 S G においては、図 1 2 - 1 5 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 ($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。

【1 1 7 9】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 1 2 - 3 1 (B) に示すように、時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 δ' は $D \times 1 1 0 0 = 5 3 5 0 \text{ (ms)} \times 1 1 0 0 = 5 8 8 5 0 0 0 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ε' は $H \times 1 1 0 0 = 1 5 0 0 \text{ (ms)} \times 1 1 0 0 = 1 6 5 0 0 0 0 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ζ' は $L \times 1 1 0 0 = 4 4 0 0 \text{ (ms)} \times 1 1 0 0 = 4 8 4 0 0 0 0 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 0 9 9 S G においては、図 1 2 - 1 6 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 ($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

【1 1 8 0】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 1 2 - 3 2 (A) に示すように、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 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 $C \times 1 1 0 = 5 5 5 0 \text{ (ms)} \times 1 1 0 = 6 1 0 5 0 0 \text{ (ms)}$ と算出される。また、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 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 $G \times 1 1 0 = 1 7 3 5 \text{ (ms)} \times 1 1 0 = 1 9 0 8 5 0 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、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 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 $K \times 1 1 0 = 4 6 0 0 \text{ (ms)} \times 1 1 0 = 5 0 6 0 0 0 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 0 9 9 S G においては、図 1 2 - 1 7 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 ($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。

【1 1 8 1】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 1 2 - 3 2 (B) に示すように、時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 η' は $C \times 1 1 0 0 = 5 5 5 0 \text{ (ms)} \times 1 1 0 0 = 6 1 0 5 0 0 0 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 θ' は $G \times 1 1 0 0 = 1 7 3 5 \text{ (ms)} \times 1 1 0 0 = 1 9 0 8 5 0 0 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ι' は $K \times 1 1 0 0 = 4 6 0 0 \text{ (ms)} \times 1 1 0 0 = 5 0 6 0 0 0 0 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部 0 9 9 S G においては、図 1 2 - 1 8 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 ($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【1 1 8 2】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 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 1 2 - 3 3 (A) に示すように、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 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 $B \times 1 1 0 = 5 7 5 0 \text{ (ms)} \times 1 1 0 = 6 3 2 5 0 0 \text{ (ms)}$ と算出される。また、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 1 個である状態で実行させた

ときの平均変動時間である期間値 λ は $F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110 = 242550 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ は $J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110 = 550000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SFにおいては、図12-19に示したように、期間値 κ は期間値 λ よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ は期間値 λ よりも大きい値となる($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。

【1183】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-33(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 κ' は $B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100 = 6325000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 λ' は $F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100 = 2425500 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 μ' は $J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100 = 5500000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SFにおいては、図12-20に示したように、期間値 κ' は期間値 λ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 μ' は期間値 λ' よりも大きい値となる($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【1184】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-34(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ν は $B \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110 = 1006500 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ξ は $E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110 = 616000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 π は $I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110 = 902000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SEにおいては、図12-21に示したように、期間値 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($\nu > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。

【1185】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-34(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ν' は $B \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100 = 10065000 \text{ (ms)}$ と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ξ' は $E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100 = 6160000 \text{ (ms)}$ と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 π' は $I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100 = 9020000 \text{ (ms)}$ と算出される。つまり、本特徴部099SEにおいては、図12-22に示したように、期間値 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($\nu' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1186】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-30(A)に示すよ

うに、該 110 回の変動表示に要する時間は時短状態 B が最も短く設定されている ($\chi > \psi$ 、 $\omega > \psi$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-30 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間も時短状態 B が最も低く設定されている ($\chi' > \psi'$ 、 $\omega' > \psi'$)。

【1187】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-34 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($v > \xi$ 、 $\pi > \xi$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-34 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($v' > \xi'$ 、 $\pi' > \xi'$)。

【1188】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-33 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\kappa > \lambda$ 、 $\mu > \lambda$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-33 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\kappa' > \lambda'$ 、 $\mu' > \lambda'$)。

【1189】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-32 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\eta > \theta$ 、 $\iota > \theta$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-32 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\eta' > \theta'$ 、 $\iota' > \theta'$)。

【1190】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行する場合について、該 110 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-31 (A) に示すように、該 110 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\delta > \varepsilon$ 、 $\zeta > \varepsilon$)。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態のそれぞれにおいて 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行する場合について、該 1100 回の変動表示に要する時間を比較すると、図 12-31 (B) に示すように、該 1100 回の変動表示に要する時間は時間状態 B が最も短く設定されている ($\delta' > \varepsilon'$ 、 $\zeta' > \varepsilon'$)。

【1191】

つまり、本特徴部 099SG における時短状態 A、時短状態 B、確変状態においては、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く (1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く) 設定されている。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において遊技者が第 2 特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合 (図 12-26 (B)、図 12-27 (B)、図 12-28 (B) に示す割合で各保留記憶数での変動表示を 110 回

または1100回行う場合)においても時短状態Bが最も特別図柄の変動効率が高く(1変動当りに要する平均変動表示時間が短く)設定されている。

【1192】

以上、本特徴部099SGにけるパチンコ遊技機1においては、従来のパチンコ遊技機における時短状態(時短状態A)と確変状態に加えてこれら時短状態Aや確変状態よりも特別図柄の変動効率が高い時短状態Bに制御可能となっていることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑えることが可能となっている。

【1193】

例えば、従来のパチンコ遊技機においては、大当りの終了後、低確状態(例えば、通常状態(低確/低ベース状態))で大当りに制御されることなく所定回数(例えば、大当り確率が約1/300の場合で900回など、大当り確率分母の約3倍)の可変表示が行われた場合でも、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り確率分母の約3倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態(低確/低ベース状態)が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

【1194】

一方、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1のように時短状態Bに制御可能である場合は、大当りの終了後、低確状態(例えば、通常状態(低確/低ベース状態))で大当りに制御されることなく所定回数(例えば、大当り確率分母の約2.5~3倍)の可変表示が行われた場合に時短状態Bに制御され、特定回数(例えば、1100回など、最大で大当り確率分母の約3.8倍など)の可変表示にわたり時短状態Bに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約3倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態Bに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

【1195】

特に特徴部099SGでは、遊技状態が時短状態Bに制御された時点で遊技者は多大な時間と投資を要しているため、該時短状態Bでは、はずれの可変表示を極力短い変動時間にて実行することによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

【1196】

また、特徴部099SGでは、保留記憶数が0~3のいずれの状態でも固定して消化しても、時短状態Bの場合が時短状態Aや確変状態よりも変動効率が最も高いことに加え、前記特徴部069SGの図11-36(及び該図11-36に係る特徴点の記載された図面)にて説明した各種演出(例えば、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告などの先読み予告演出や、可動体予告、キャラクタ予告、リーチ予告、ボタン予告などの予告演出など)の実行割合が、時短状態Aや確変状態における各種演出の実行割合よりも低い(特徴部099SGにおける各種演出の実行割合は、前記特徴部069SGの図11-36にて説明した各種演出の実行割合と同じである)。よって、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続け、投資も嵩んで気が滅入っていたとしても、時短状態Bに制御された場合、保留記憶数が0~3のいずれの状態でも固定して、または保留記憶数が0~3のいずれの状態でも変動を消化したとしても、無駄な煽りが少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【1197】

また、本特徴部099SGでは、図12-15、図12-17、図12-19、図12-21に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間に110を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Bの1100回の変動表示のうち、110回の変動表示の消化時間(110回の変動表示の合計時間)が時短状態Aや確

10

20

30

40

50

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。

【1198】

10

更に、本特徴部099SGでは、図12-16、図12-18、図12-20、図12-22に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間に1100を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態Aや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Aや確変状態での変動表示を時短状態Bでの最大変動表示回数と同数である1100回実行させて、これら時短状態Aにおける1100回分の変動時間、時短状態Bにおける1100回分の変動時間、確変状態における1100回分の変動時間を比較することで時短状態Bが最も変動効率が高いことを示し、変動表示が遊技者に不満感を与えないよう好適に時短状態Bに制御可能であることを示す為である。

【1199】

20

これは、時短状態Aや確変状態に複数回制御されることにより、時短状態Aや確変状態での変動表示が時短状態Bでの最大変動表示回数と同数である1100回実行された場合に、時短状態Bが最も変動効率が高いように設計することで、時短状態Aや確変状態と比較されたとしても時短状態Bが最も変動効率が高いことを示す。よって、時短状態Bでの変動に不満を与えないようにし、結果として、好適に時短状態Bに制御していることとなる。

【1200】

また、図12-30(A)に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 β に110を乗算して得られる期間値 ψ は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 α に110を乗算して得られる期間値 χ よりも小さく、且つ期間値 ψ は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に110を乗算して得られる期間値 ω よりも小さく設定されているので、時短状態Bの変動効率が時短状態Aや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Bにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Bを提供することができる。特に本特徴部099SGでは、前述したように時短状態Bでは時短状態Aや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態Aや確変状態（時短状態Bよりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態Aや確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

30

【1201】

40

また、図12-30(B)に示すように、時短状態Bにおける1の変動の平均変動時間である期間値 β に1100を乗算して得られる期間値 ψ' は、時短状態Aにおける1の変動の平均変動時間である期間値 α に1100を乗算して得られる期間値 χ' よりも小さく、且つ期間値 ψ' は確変状態における1の変動の平均変動時間である期間値 γ に1100を乗算して得られる期間値 ω' よりも小さく設定されているので、時短状態Bの変動効率が時短状態Aや確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態Bにおける遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態Bを提供することができる。特に本特徴部099SGでは、前述したように時短状態Bでは時短状態Aや確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由し

50

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、変動表示中に大当たり遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

【1202】

また、図12-21に示すように、時短状態 B において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ξ は、時短状態 A において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ν よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ξ は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 π よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

10

【1203】

また、図12-22に示すように、時短状態 B において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ξ' は、時短状態 A において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ν' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ξ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 π' よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

20

【1204】

また、図12-19に示すように、時短状態 B において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 λ は、時短状態 A において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 κ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 λ は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

30

【1205】

また、図12-20に示すように、時短状態 B において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 λ' は、時短状態 A において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 κ' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 λ' は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 μ' よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

40

【1206】

また、図12-17に示すように、時短状態 B において第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における110回の

50

変動表示回数を乗算して得られる期間値 θ は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 η よりも小さく設定されているとともに、該期間値 θ は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ι よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【1207】

また、図 12-18 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 θ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 η' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 θ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ι' よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【1208】

また、図 12-15 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ε は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ε は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 110 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ζ よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【1209】

また、図 12-16 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ε' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 δ' よりも小さく設定されているとともに、該期間値 ε' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1100 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値 ζ' よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

【1210】

また、本特徴部 099SG におけるパチンコ遊技機 1 は、特別図柄の変動表示に加えて普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り（普図当り）となることによって閉状態から開放状態に変化した第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第 1 特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第 2 特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第 1 特図保留記憶部 099SG 151A や第 2 特図保留記憶部 099SG 151B を有している。これら第 1 特図保留記

10

20

30

40

50

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。

【1211】

更に、図 12-2 (B)、図 12-2 (D) に示すように、普通図柄の変動表示において普図当りが発生する確率は遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで共通であるとともに、普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで共通の 3 秒間に設定されており、遊技状態が時短状態 A や時短状態 B である場合は、発射装置により右遊技領域の第 2 経路に向けて打ち出された遊技球がゲート 41 や第 2 始動入賞口に入賞（進入）可能となっている。このため、本特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 では、遊技状態が時短状態 A である場合と時短状態 B である場合とで遊技性の多くを共通化することができるので、時短状態 A と時短状態 B とで遊技性が大きく異なることにより遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

【1212】

また、本特徴部 099SG では、遊技状態が時短状態 A、時短状態 B、確変状態のいずれかである場合について、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態 B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく変動表示の終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態 B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出してもよい。このようにすることによって、各遊技状態における期間値を計測により適切に得ることが可能となる。

【1213】

また、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B において記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず 4 個であり、図 12-13 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が 110 回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【1214】

特に、遊技状態が時短状態 A であり、該時短状態 A において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を α とすると、該期間値 α は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される。ここで、A は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、a は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 110 回の変動表示に占める割合、B は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、b は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 110 回の変動表示に占める割合、C は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、c は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 110 回の変動表示に占める割合、D は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、d は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 110 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 α を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 A の期間値 α を得ることができる。

【1215】

また、遊技状態が時短状態Bであり、該時短状態Bにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を β とすると、該期間値 β は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 β を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態Bの期間値 β を得ることができる。

10

【1216】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を γ とすると、該期間値 γ は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、iは確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、jは確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、kは確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Lは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、lは確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 γ を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 γ を得ることができる。

20

30

【1217】

また、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにおいて記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず4個であり、図12-14に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が1100回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

【1218】

特に、遊技状態が時短状態Aであり、該時短状態Aにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を α' とすると、該期間値 α' は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 a' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 b' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 c' は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示

40

50

結果がはずれとなる平均変動時間、 d' は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1100 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 α' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 A の期間値 α' を得ることができる。

【1219】

また、遊技状態が時短状態 B であり、該時短状態 B において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を β' とすると、該期間値 β' は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される。ここで、 E は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 e' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1100 回の変動表示に占める割合、 F は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 f' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1100 回の変動表示に占める割合、 G は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 g' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1100 回の変動表示に占める割合、 H は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 h' は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1100 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 β' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 B の期間値 β' を得ることができる。

【1220】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を γ' とすると、該期間値 γ' は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、 I は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 i' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合、 J は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 j' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合、 K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 k' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合、 L は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 l' は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1100 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値 γ' を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値 γ' を得ることができる。

【1221】

以上のように、本特徴部 099SG における時短状態 A、時短状態 B、確変状態においては、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で 110 回または 1100 回の変動を行う場合のいずれにおいても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く（1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において遊技者が第 2 特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図 12-26（B）、図 12-27（B）、図 12-28（B）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を 110 回または 1100 回行う場合）においても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く（1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

【1222】

また、本特徴部 099SG では、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間、確変状態における 1 の変動の平均変動時間のそれ

それで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。

10

【1223】

(特徴部018SGに関する説明)

次に、特徴部018SGにおける実施の形態について、図13-1～図13-23に基づいて説明する。図13-1は、特徴部018SGにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。図13-2は、(A)は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、(B)は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。尚、本特徴部018SGでは、前記特徴部069SG、099SGのパチンコ遊技機1と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部018SGのパチンコ遊技機1の特徴構成を、前記特徴部069SGや特徴部099SGのパチンコ遊技機1に適用可能である。

20

【1224】

図13-1は、本特徴部018SGにおける変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

30

【1225】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…の各ノーマルリーチ変動パターンの大当たり期待度（大当たり信頼度）が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチαとスーパーリーチβとを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく1種類のみとしてもよい。

40

【1226】

図13-1に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチβの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチαはずれの変動パ

50

ターンの可変表示期間（４５秒）よりも長い期間（８０秒）とされている。一方、スーパーリーチγはずれの変動パターンについては、後述するように高ベース用のはずれの変動パターンであるため、可変表示期間がスーパーリーチαはずれの変動パターンの可変表示期間（４５秒）よりも短い期間（４０秒）とされている。

【１２２７】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【１２２８】

図１３－２（Ａ）は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が「大当たり」である場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチα大当たりの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチβ大当たりの変動パターン）とから決定する。大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に９７個の判定値が割り当てられ、PB1-2に６００個の判定値が割り当てられ、PB1-3に３００個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が低ベース状態で可変表示結果が「大当たり」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの順に決定割合が高くなっている。

【１２２９】

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1に６００個の判定値が割り当てられ、PA2-1に３００個の判定値が割り当てられ、PA2-2に９０個の判定値が割り当てられ、PA2-3に７個の判定値が割り当てられている。

【１２３０】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2に７００個の判定値が割り当てられ、PA2-1に２００個の判定値が割り当てられ、PA2-2に９０個の判定値が割り当てられ、PA2-3に７個の判定値が割り当てられている。

【１２３１】

図１３－２（Ｂ）は、遊技状態が、時短状態（高ベース状態）である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「大当たり」である場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチγ大当たりの変動パターン）とから決定する。大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に１９７個の判定値が割り

当てられ、P B 1 - 4 に 8 0 0 個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が高ベース状態で可変表示結果が「大当たり」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチ γ の順に決定割合が高くなっている。

【1 2 3 2】

一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを P A 1 - 4 (非リーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 4 (スーパーリーチ γ はずれの変動パターン) とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル D では、P A 1 - 4 に 8 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 1 に 1 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 4 に 9 7 個の判定値が割り当てられている。

10

【1 2 3 3】

(各種演出について)

次に、スーパーリーチ演出にて実行される各種演出について、図 1 3 - 3 ~ 図 1 3 - 5 に基づいて説明する。図 1 3 - 3 は、スーパーリーチ α 、 β 、 γ の大当たり変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図 1 3 - 4 は、スーパーリーチ α 、 β 、 γ のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図 1 3 - 5 は、(A) は各種演出の内容を説明するための図、(B) はキャラクタ種別を説明するための図である。

【1 2 3 4】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出(以下、「Nリーチ演出」と略称する)を実行する。その後、スーパーリーチ演出(以下、「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。

20

【1 2 3 5】

一方、図 1 3 - 3 及び図 1 3 - 4 に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミング $t a 0$ から所定期間が経過するまでの期間 ($t a 0 \sim t a 1$) では飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C において飾り図柄の可変表示が行われる(図 1 3 - 9 (N 1) 参照)。尚、この期間 ($t a 0 \sim t a 1$) における遊技効果ランプ 9 や可動体 L E D 2 0 8 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。

30

【1 2 3 6】

可変表示を開始したタイミング $t a 0$ から所定期間が経過したタイミング $t a 1$ 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 ($t a 1 \sim t a 2$) 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 $t a 2$ 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 ($t a 2 \sim t a 5$) 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。

40

【1 2 3 7】

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。

【1 2 3 8】

図 1 3 - 3 及び図 1 3 - 4 に示すように、「SPリーチ演出 A ~ E」は、可変表示結果

50

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、S P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（ $t a 3 \sim t a 4$ ）にわたり実行される。そして、図13-3に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合は、「S P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（ $t a 5 \sim t a 7$ ）にわたり実行された後、可変表示が終了する。このように、S P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（ $t a 0 \sim t a 5$ ）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（ $t a 5 \sim t a 7$ ）と、から構成される。

【1239】

また、図13-4に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合は、「S P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（ $t a 5 \sim t a 5 A$ ）、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せの確定飾り図柄が仮停止表示された状態（揺れた状態）で通常背景画面に戻り、図柄確定期間となるまで仮停止表示される。

【1240】

次に、スーパーリーチ変動パターンにて実行される各種演出について説明する。図13-5（A）に示すように、変動パターンがスーパーリーチ α 変動パターンである場合、S Pリーチ演出として「S Pリーチ演出A」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ β 変動パターンである場合、S Pリーチ演出として「S Pリーチ演出B」または「S Pリーチ演出C」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ α 変動パターンである場合、S Pリーチ演出として「S Pリーチ演出D」または「S Pリーチ演出E」が実行される。

【1241】

また、図13-5（B）に示すように、「S Pリーチ演出A」以外の「S Pリーチ演出B～E」においては、味方キャラクタA-1、味方キャラクタA-1とは異なる味方キャラクタA-2と、敵キャラクタX-1、敵キャラクタX-1とは異なる敵キャラクタX-2とが登場可能とされている。尚、味方キャラクタや敵キャラクタの種別数は上記に限られるものではなく、上記以外の味方キャラクタや敵キャラクタが登場可能としてもよい。また、同一キャラクタであっても、表示態様に応じて期待度が異なるようにしてもよい。

【1242】

「S Pリーチ演出A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにS Pリーチ α 変動パターンが決定された場合に実行され、ボーリングチャレンジを行う動画像が表示される演出であり、ピンが全て倒れることで「大当たり」が報知され、ピンが全て倒れないことで「はずれ」が報知される。尚、ボーリングチャレンジの動画像において、味方キャラクタA-1、A-2や敵キャラクタX-1、X-2は表示されない。

【1243】

「S Pリーチ演出B」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにS Pリーチ β 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが街で対決する「バトルA」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【1244】

「S Pリーチ演出C」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにS Pリーチ β 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが街で対決する「バトルA」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【1245】

「S Pリーチ演出D」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれか（高ベース状態）であるときにS Pリーチ γ 変動パターンが決定された場合に実行可能とさ

10

20

30

40

50

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。

【1246】

「SPリーチ演出E」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれか（高ベース状態）であるときにSPリーチγ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが荒野で対決する「バトルB」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

10

【1247】

尚、スーパーリーチαの変動パターンよりもスーパーリーチβの変動パターンの方が大当たり期待度は高いので、SPリーチ演出AよりもSPリーチ演出BやSPリーチ演出Cの方が大当たり期待度は高い（大当たり期待度：SPリーチ演出A<SPリーチ演出B<SPリーチ演出C）。

【1248】

「決め演出」は、SPリーチ演出A～Eを開始してから所定期間が経過したタイミング（例えば、SPリーチ演出の終了間際においてボーリングやバトルの最終対決が始まるタイミングta3など）から所定期間（例えば、ta3～ta5）にわたり実行される演出である。具体的には、押しボタン31Bの操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対し押しボタン31Bの操作を促進する「当否ボタン演出」と、操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで実行される「可動体演出」と、を含む。

20

【1249】

「可動体演出」は、可変表示結果が大当たりである場合においてのみ実行され、操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体32が原点位置から演出位置に落下する演出である。可変表示結果がはずれである場合には、操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングでは実行されない。

30

【1250】

また、可動体演出の実行（可動体32の落下）に応じて、画像表示装置5の表示画面には、可動体32の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体LED208や遊技効果ランプ9などを所定の発光色で点灯（例えば、虹色（レインボー）点灯）させる発光演出と、振動モータ61を所定期間（例えば、約10秒間など）にわたり駆動させて押しボタン31Bを振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

40

【1251】

また、SPリーチ演出Aでは、ボーリング対決において味方キャラクタや敵キャラクタは表示されないで、可動体演出においてもキャラクタは表示されない一方で、SPリーチ演出B～Eでは、バトル対決において味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、可動体演出においてもバトル対決で表示されていた敵キャラクタが表示される。

【1252】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当たりである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当たり報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

50

【1253】

「事後演出A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が大当たりとなる場合に、SPリーチ演出A～Cにおいて大当たり遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、SPリーチ演出A～Cにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当たり確定報知が行われた後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示が実行される再抽選変動パート（ta5～ta6）と、再抽選変動パートにて再可変表示が実行された後に飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定飾り図柄が停止表示されることで表示結果が報知される再抽選結果パート（ta6～ta7）と、から構成される。尚、事後演出Aの実行期間（ta5～ta7）は「10秒」とされている。

10

【1254】

尚、本実施の形態では、SPリーチ演出A～Cにおいては偶数図柄の組合せ（例えば、666など）からなる確定飾り図柄が仮停止表示され、再抽選変動パートにて再可変表示が開始された後、再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄または奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示される。再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示された場合は、大当たり遊技状態の終了後に時短状態Aに制御される「大当たりA」であることが報知され、奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示（図柄昇格）された場合は、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「大当たりB」であることが報知される。

20

【1255】

また、SPリーチ演出Aの事後演出Aでは、SPリーチ演出Aにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Aにおいてもキャラクタは登場しない。また、SPリーチ演出B、Cの事後演出Aでは、SPリーチ演出B、Cにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Aにおいてキャラクタは登場しない。このようにすることで、キャラクタが登場しないSPリーチ演出Aが実行されたときにも、キャラクタが登場しない態様で事後演出Aが実行されるので、演出効果を高めることができる。

【1256】

「事後演出B」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態B（高ベース状態）において可変表示結果が大当たりとなる場合に、SPリーチ演出D、Eにおいて大当たり遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、SPリーチ演出D、Eにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当たり確定報知が行われた後、SPリーチ演出D、Eに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート（ta5～ta6）と、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート（ta6～ta7）と、から構成される。尚、事後演出Bの実行期間（ta5～ta7）は、事後演出Aの実行期間よりも長い「15秒」とされている。

30

【1257】

また、図13-3及び図13-4に示すように、SPリーチαにおける可変表示パート期間ta0～ta5（ta5A）は45秒であり、SPリーチβにおける可変表示パート期間ta0～ta5（ta5A）は80秒であり、SPリーチγにおける可変表示パート期間ta0～ta5（ta5A）は40秒である。つまり、可変表示パート期間は、SPリーチβ、SPリーチα、SPリーチγの順に短くなっている（可変表示パートの期間ta0～ta5（ta5A）；SPリーチβ>SPリーチα>SPリーチγ）。

40

【1258】

また、SPリーチα、β、γにおいて可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間（ta0～ta1）は異なっており、SPリーチγにおいて可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間（ta0～ta1）は、SPリーチα、βにおいて可変表示

50

が開始されてからNリーチになるまでの期間 ($t_{a0} \sim t_{a1}$) よりも短い ($t_{a0} \sim t_{a1}$; $SPリーチ\gamma < SPリーチ\alpha, \beta$)。

【1259】

また、 $SPリーチ\alpha, \beta, \gamma$ におけるNリーチ演出の実行期間 ($t_{a1} \sim t_{a2}$) は異なっており、 $SPリーチ\gamma$ におけるNリーチ演出の実行期間 ($t_{a1} \sim t_{a2}$) は、 $SPリーチ\alpha, \beta$ におけるNリーチ演出の実行期間 ($t_{a1} \sim t_{a2}$) よりも短い ($t_{a1} \sim t_{a2}$; $SPリーチ\gamma < SPリーチ\alpha, \beta$)。

【1260】

また、 $SPリーチ\alpha, \beta, \gamma$ における $SPリーチ$ 演出A～Eの実行期間 ($t_{a2} \sim t_{a5}$) は異なっており、 $SPリーチ\gamma$ ($SPリーチ$ 演出D、E)、 $SPリーチ\alpha$ ($SPリーチ$ 演出A)、 $SPリーチ\beta$ ($SPリーチ$ 演出B、C)の順に長くなっている ($t_{a2} \sim t_{a5}$; $SPリーチ\gamma$ ($SPリーチ$ 演出D、E) $< SPリーチ\alpha$ ($SPリーチ$ 演出A) $< SPリーチ\beta$ ($SPリーチ$ 演出B、C))。

【1261】

また、 $SPリーチ\gamma$ の可変表示パート期間 (40秒) は、 $SPリーチ\alpha$ の可変表示パート期間 (45秒) 及び $SPリーチ\beta$ の可変表示パート期間 (80秒) よりも短い一方で (可変表示期間; $SPリーチ\beta > SPリーチ\alpha > SPリーチ\gamma$)、 $SPリーチ\gamma$ ($SPリーチ$ 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5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Bの実行期間 ($t_{a5} \sim t_{a7}$) は、 $SPリーチ\alpha$ ($SPリーチ$ 演出A) 及び $SPリーチ\beta$ ($SPリーチ$ 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 ($t_{a5} \sim t_{a7}$; $SPリーチ\gamma$ (15秒) $> SPリーチ\alpha, \beta$ (10秒))。

【1262】

また、 $SPリーチ$ 演出A～Eにおける「決め演出」の実行期間 ($t_{a3} \sim t_{a5}$) 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。

【1263】

また、 $SPリーチ\alpha, \beta, \gamma$ における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間 ($t_{a0} \sim t_{a7}$) において、 $SPリーチ$ 演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング t_{a5} から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される (可変表示が終了する) タイミング t_{a7} まで ($t_{a5} \sim t_{a7}$) とされていることで、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるとともに、事後演出A、Bに対する注目を高めることができるようにした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されてから開始される図柄確定期間や大当りのファンファーレ期間などにおいて「事後演出A、B」を実行可能としてもよい。

【1264】

また、高ベース用の $SPリーチ\gamma$ の可変表示期間は、低ベース用の $SPリーチ\beta$ の可変表示期間よりも短く ($t_{a0} \sim t_{a7}$; $SPリーチ\gamma < SPリーチ\beta$)、 $SPリーチ\gamma$ 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、 $SPリーチ\beta$ 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 ($t_{a4} \sim t$

10

20

30

40

50

a 7) よりも長い ($t a 4 \sim t a 7$; $S P \text{リーチ} \gamma > S P \text{リーチ} \beta$)。このようにすることで、短い可変表示期間において実行される $S P \text{リーチ} \gamma$ では、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

【1265】

また、 $S P \text{リーチ}$ 演出 A～C 各々に対応する「事後演出 A」の実行期間 ($t a 5 \sim t a 7$) は全て共通であり、 $S P \text{リーチ}$ 演出 D、E 各々に対応する「事後演出 B」の実行期間 ($t a 5 \sim t a 7$) は全て共通である。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。

10

【1266】

また、 $S P \text{リーチ}$ 演出 A～C 各々に対応する「事後演出 A」の実行期間 ($t a 5 \sim t a 7$) は全て共通であり、 $S P \text{リーチ}$ 演出 D、E 各々に対応する「事後演出 B」の実行期間 ($t a 5 \sim t a 7$) は全て共通である一方で、「事後演出 A」の実行期間 (10 秒) と「事後演出 B」の実行期間 (15 秒) とは異なることで、 $S P \text{リーチ}$ 演出 A～C 各々に対応する事後演出 A の演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出 B を実行することで、事後演出 A、B が単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

【1267】

20

($S P \text{リーチ}$ 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 $S P \text{リーチ}$ 演出 A～E 及び事後演出 A、B の動作態様について、図 13-6 に基づいて説明する。図 13-6 は、(A) は $S P \text{リーチ}$ 演出 A～E におけるキャラクタの表示態様を示す図、(B) は $S P \text{リーチ}$ 演出 A～E における LED の点灯パターンを示す図、(C) は $S P \text{リーチ}$ 演出 A～E における BGM や効果音の出力パターンを示す図である。

【1268】

図 13-6 (A) に示すように、 $S P \text{リーチ}$ 演出 A～E におけるキャラクタの表示態様について説明すると、 $S P \text{リーチ}$ 演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間 ($t a 2 \sim t a 3$) において、 $S P \text{リーチ}$ 演出 A では、キャラクタは表示されず、 $S P \text{リーチ}$ 演出 B では、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-1 とが表示され、 $S P \text{リーチ}$ 演出 C では、味方キャラクタ A-2 と敵キャラクタ X-2 とが表示され、 $S P \text{リーチ}$ 演出 D では、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-1 とが表示され、 $S P \text{リーチ}$ 演出 E では、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-2 とが表示される。このように、 $S P \text{リーチ}$ 演出 A はキャラクタが表示されない演出であるのに対し、 $S P \text{リーチ}$ 演出 B～E はキャラクタが表示される演出とされている。

30

【1269】

また、 $S P \text{リーチ}$ 演出における決め演出の「当否ボタン演出」の実行期間において、 $S P \text{リーチ}$ 演出 A～E ではいずれもキャラクタは表示されない一方で、「可動体演出」の実行期間において、 $S P \text{リーチ}$ 演出 A では、キャラクタは表示されず、 $S P \text{リーチ}$ 演出 B では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X-1 が表示され、 $S P \text{リーチ}$ 演出 C では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X-2 が表示され、 $S P \text{リーチ}$ 演出 D では、バトル対決で表示されていた敵キャラクタ X-1 が表示され、 $S P \text{リーチ}$ 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。

40

【1270】

また、 $S P \text{リーチ}$ 演出における大当たり確定報知の実行期間 ($t a 4 \sim t a 5$) において、 $S P \text{リーチ}$ 演出 A では、キャラクタは表示されず、 $S P \text{リーチ}$ 演出 B では、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-1 とが表示され、 $S P \text{リーチ}$ 演出 C では、味方キャラクタ A-2 と敵キャラクタ X-2 とが表示され、 $S P \text{リーチ}$ 演出 D では、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-1 とが表示され、 $S P \text{リーチ}$ 演出 E では、味方キャラクタ A-1 と

50

敵キャラクタ X-2 とが表示される。

【1271】

また、SPリーチ演出 A～C に対応する事後演出 A における再抽選変動パート (ta5～ta6) と再抽選結果パート (ta6～ta7) とにおいて、SPリーチ演出 A では、キャラクタは表示されず、SPリーチ演出 B では、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-1 とは表示されず、SPリーチ演出 C では、味方キャラクタ A-2 と敵キャラクタ X-2 とは表示されない。

【1272】

また、SPリーチ演出 D、E に対応する事後演出 B における予定出球加算パート (ta5～ta6) と予定出球報知パート (ta6～ta7) とにおいて、SPリーチ演出 D では、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-1 とが表示され、SPリーチ演出 E では、味方キャラクタ A-1 と敵キャラクタ X-2 とが表示される。

【1273】

このように、SPリーチ演出 A では、ボーリング対決においてキャラクタが表示されないため、可動体演出や事後演出 A でもキャラクタが表示されない一方で、SPリーチ演出 B～E では、バトル対決において味方キャラクタと対決する敵キャラクタが、可動体演出や事後演出 A、B でも表示される。

【1274】

つまり、SPリーチ演出 A では、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、ボーリング対決に関連した態様の画像 (キャラクタが非表示の画像) が表示され、SPリーチ演出 B～E では、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、バトル対決に関連した態様の画像 (対決していた敵キャラクタの画像) が表示されるので、SPリーチ演出 A～E と、該 SPリーチ演出 A～E の演出期間に実行される可動体演出と、の関連性を高めることができる。

【1275】

また、SPリーチ演出 A では、事後演出 A において、SPリーチ演出 A に関連した態様の画像 (キャラクタが非表示の画像) が表示され、SPリーチ演出 D、E では、事後演出 B において、SPリーチ演出 D、E に関連した態様の画像 (対決していた味方キャラクタと敵キャラクタの画像) が表示されるので、SPリーチ演出 A、D、E と、該 SPリーチ演出 A、D、E の終了後に実行される事後演出 A、B と、の関連性を高めることができる。

【1276】

次に、図 13-6 (B) に示すように、SPリーチ演出 A～E における可動体 LED 208 や枠 LED 9L1～9L12, 9R1～9R12 の発光パターンについて説明する。尚、各パターンの括弧内の数値 (例えば、B100 など) は、特徴部 069SG にて説明した拡張コマンドを示している。また、以下に説明する各種発光パターンは、発光色、輝度、点灯タイミング、点灯時間、消灯タイミング、消灯時間、点滅の周期など複数の要素のうち少なくともいずれか 1 つが他の発光パターンと異なっているものであり、各発光パターンは種々に変更可能である。

【1277】

SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間 (ta2～ta3) において、SPリーチ演出 A では、拡張コマンド B100 に基づき発光パターン LP1-1 にて点灯され、SPリーチ演出 B、C では、拡張コマンド B101 に基づき発光パターン LP1-2 にて点灯され、SPリーチ演出 D、E では、拡張コマンド B102 に基づき発光パターン LP1-3 にて点灯される。

【1278】

また、SPリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、拡張コマンド B200～B203 に基づき、SPリーチ演出 A～E で共通の発光パターン LP2-1～4 のうちからいずれかにて点灯される。尚、発光パターン LP2-2～4 については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、発光パターン LP2-2、LP2-3、LP2-4 の順に期待度が高くなっている。

【1279】

また、SPリーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eでは、拡張コマンドB000に基づき共通の発光パターンLP3-1にて点灯される。また、SPリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、SPリーチ演出A～Eでは、拡張コマンドB300に基づき共通の発光パターンLP3-1にて点灯される。

【1280】

また、事後演出Aにおける再抽選変動パート及び事後演出Bにおける予定出球加算パート（ta5～ta6）において、SPリーチ演出A～Cでは、拡張コマンドBA00に基づき共通の発光パターンLP4-1にて点灯され、SPリーチ演出D、Eでは、拡張コマンドBB00に基づき共通の発光パターンLP4-4にて点灯される。

【1281】

また、事後演出Aにおける再抽選結果パート及び事後演出Bにおける予定出球報知パート（ta6～ta7）において、SPリーチ演出A～Cでは、拡張コマンドBA01に基づき共通の発光パターンLP4-2にて点灯、または、拡張コマンドBA02に基づき共通の発光パターンLP4-3にて点灯され、SPリーチ演出D、Eでは、拡張コマンドBB01に基づき共通の発光パターンLP4-5にて点灯、または、拡張コマンドBB02に基づき共通の発光パターンLP4-6にて点灯される。

【1282】

尚、上記発光パターンLP1-1～3、LP2-1～4、LP3-1～2、LP4-1～6は、それぞれ後述する発光制御データに基づき、異なる発光態様にて発光するパターンとされており、以下において各発光パターンの概略を説明する。尚、各発光パターンに対応するカッコ内は拡張コマンドを示す。

【1283】

図13-7（A）に示すように、「ボーリング／バトル」において、発光パターンLP1-1（B100）は、リーチタイトル導入、ボーリング対決の動画像に合わせて枠LED（枠LED9L1～9L12、9R1～9R12）及び盤面上LED（可動体LED208）が発光するパターンであり（図13-10参照）、発光パターンLP1-2（B101）は、リーチタイトル導入、街背景の色味をベースとした発光色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、さらに味方A-1／A-2、敵X-1／X-2のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠LED及び遊技盤面上のLEDが発光するパターンであり（図13-11（A2）、（A3）参照）、発光パターンLP1-3（B102）は、タイトル導入、荒野背景の色味をベースとした発光色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、さらに味方A-1、敵X-1／X-2のアクション（攻撃動作とか）に合わせて枠LED及び遊技盤面上のLEDが発光するパターンである（図13-12（A4）、（A5）参照）。

【1284】

「当否ボタン演出」において、発光パターンLP2-1（B200）は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」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13-13参照）、発光パターンLP2-2（B201）は、ボタン操作時パワーアップ（1段階目）用で、「青色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり（図13-13参照）、発光パターンLP2-3（B202）は、ボタン操作時パワーアップ（2段階目）用で、「緑色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光であり（図13-13参照）、発光パターンLP2-4（B203）は、ボタン操作時パワーアップ（3段階目）用で、「赤色」で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンである（図13-13参照）。尚、発光パターンLP2-2～4は、遊技者の長押し操作（ゲージ表示の溜まり具合）に応じて段階的に青色、緑色、赤色（MAX）に変化する発光パターンとされている。

【1285】

「はずれ報知」において、発光パターンLP3-1 (B300) は、結果報知で「はずれ」が報知されるときに、輝度の低い白色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、表示画面が通常背景に戻っても次変動が開始されるまで継続するパターンである (図13-16 参照)。

【1286】

「可動体演出&大当り報知」において、発光パターンLP3-2 (B000) は、結果報知で「大当り」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、大当り報知において虹色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンである (図13-14、図13-15 参照)。尚、拡張コマンド (B000) は、他の拡張コマンドとは異なり、可動体32を動作させるため動作制御データ (モーター駆動に係るstep数、速度、時間を設定) と、枠LED及び遊技盤面上LEDを発光させるための階調制御データと、の両方が設定されている。

【1287】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

【1288】

また、「可動体演出」と「大当り報知」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。

【1289】

「再抽選変動／予定出球加算」において、発光パターンLP4-1 (BA00) は、背景の動画像 (ぐるぐる) に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり (図13-17 (F1) 参照)、発光パターンLP4-4 (BB00) は、宇宙背景の色味をベースとした発光色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、さらに味方A-1のアクション (攻撃動作とか) に合わせて枠LED及び遊技盤面上のLEDが発光するパターンである (図13-18 参照)。

【1290】

「再抽選結果／予定出球報知」において、発光パターンLP4-2 (BA01) は、偶数図柄の組合せ (例えば、666 など) が停止表示されたときに、枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり (図13-17 (F2) 参照)、発光パターンLP4-3 (BA02) は、奇数図柄の組合せ (例えば、333 など) が停止表示されたときに、発光パターンLP4-2よりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり (図13-17 (F3) 参照)、発光パターンLP4-5 (BB01) は、予定出球報知「750」用で、「750」の表示に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「750」が表示されるまでは「1500」と共通の階調制御データが用いられるパターンであり (図13-19 (G1-3) ~ (G3) 参照)、発光パターンLP4-6 (BB02) は、予定出球報知「1500」用で、「1500」の表示に合わせて「750」が表示されるときよりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「1500」が表示されるまでは「750」と共通の階調制御データが用いられるパターンである (図13-19 (G1-4) ~ (G4) 参照)。

【1291】

また、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たり確定報知を実行可能であり、大当たり確定報知においては、S Pリーチ演出A～Eの種類によらず、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12及び可動体LED208の発光パターンが共通である（例えば、発光パターンLP3-2）ことで、S Pリーチ演出A～Eの種類によらず共通の発光パターンにて大当たり確定報知が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1292】

尚、S P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、S Pリーチ演出Aの大当たり確定報知に対応する発光パターンLP3-1を、図13-21に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）とし、S Pリーチ演出B、Cの大当たり確定報知に対応する発光パターンLP3-2を、図13-22に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）とし、S Pリーチ演出D、Eの大当たり確定報知に対応する発光パターンLP3-3を、図13-22に示す虹色の点滅パターン（フラッシュレインボー発光）から図13-21に示す虹色の点灯パターン（なめらかなレインボー発光）に変化するものとしてもよい。

【1293】

また、事後演出Bの予定出球加算パートにおける可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターンは、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）ことで、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1294】

また、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、は異なることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる事後演出Aを実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

【1295】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン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。

【1296】

また、図13-6（B）に示すように、S Pリーチ演出におけるLED発光パターンについて、S Pリーチ演出B、Cで発光パターンLP1-2を共通に使用しているが、例えば、S Pリーチ演出Bでは発光パターン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、S P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、S P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

10

20

30

40

50

低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【1297】

S P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、S P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、S P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、S P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。

10

【1298】

また、低ベース状態のS Pリーチ演出B、Cと、高ベース状態のS Pリーチ演出D、Eとのうち一方（例えば、S Pリーチ演出D、E）を共通の発光パターンとし、他方（例えば、S Pリーチ演出B、C）を異なる発光パターンとしてもよい。このようにすることで、一方の製造コストの低減化を図りつつ、他方においては演出の違いを好適に見せることができる。

【1299】

（階調制御データ）

ここで、発光演出を実現するための制御データについて簡単に説明する。図13-21は、枠LEDをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。図13-22は、枠LEDをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

20

【1300】

図13-21に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、40msec間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、なめらかレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【1301】

また、図13-22に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、20msecの消灯に対応する輝度のデータが30msec間隔の七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータの合間に指定されている。演出制御用CPU120は、フラッシュレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色で激しく点灯させる。

30

【1302】

演出制御基板12のROM121には、演出制御用CPU120が各LEDの発光制御を行うために用いる発光制御用テーブルが記憶されている。発光制御用テーブルには、例えば、発光パターン（発光パターンLP1-1~2、LP2-1、LP3-1~3、LP4-1~4など）と、ドライバIDと、出力端子番号と、電気部品と、発光制御生成用データと、が対応付けて定められている。

40

【1303】

例えば、発光パターンと対応づけられるドライバIDには、発光体ドライバを識別するための識別情報としてのIDが記憶され、出力端子番号には、該発光体ドライバ出力端子の番号が記憶され、電気部品には、該発光体ドライバ及び該出力端子番号に対応する電気部品（例えば、枠LED9L1~9L12、9R1~9R12、可動体LED208など）が記憶され、発光制御生成用データには、該発光体ドライバに適用するシリアルパラレル変換回路を制御するためのデータであって、制御データフォーマットに基づく発光制御データを生成するために用いられるデータが記憶される。

【1304】

各発光制御生成用データには、例えば、データ名と、フォーマット種別と、アドレスと

50

、データ送信周期と、単位発光時間と、発光制御周期と、フォーマット用データと、が含まれる。例えば、データ名には、発光制御用テーブルの発光パターンに対応するフォーマット生成用データのデータ名が記憶され、フォーマット種別には、基本フォーマット（ $EX=0$ ）及び拡張フォーマット（ $EX=1$ ）のうちのいずれのフォーマットを適用するかの識別情報（「基本」又は「拡張」）が記憶され、アドレスには、該発光体ドライバに適用するシリアルーパラレル変換回路に設定するアドレスが記憶され、データ送信周期には、演出制御基板12からランプ基板14の発光体ドライバに発光制御データを送信する周期が記憶され、単位発光時間には、該発光体ドライバに対応するLED9に発光を行わせる単位時間が記憶される。本実施形態では、データ送信周期を10ms（ミリ秒）として説明する。

10

【1305】

発光制御周期には、1周期分の発光の制御単位とする時間（以下、この周期を「発光制御周期」という。）が記憶される。この発光制御周期は、発光種別に応じて異なる。具体的には、発光種別が「連続」や「点滅」である場合には「100ms」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の変化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「1800ms」といった時間を定めておくことができる。

【1306】

フォーマット用データには、該フォーマット種別のフォーマットを適用して発光制御データに含める時系列のQデータが記憶される。具体的には、フォーマット用データには、発光順序と、該発光順序に対応するRGB値に対応するQデータと、が対応付けて定められている。

20

【1307】

本実施の形態では、16進数で表現されるQデータ（カラー16進数、RGBカラー値）によって、枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光を制御することとして説明する。カラー16進数では、RGBそれぞれを2桁ずつ合計6桁の16進数（0～F）で表現することで「 $16 \times 16 = 256$ 階調」を表すが、本明細書では、RGBそれぞれの2桁の数値を同じ値とし、RGBそれぞれを1桁ずつの合計3桁に省略した表記として図示・説明する。また、簡明化のため、16進数を表す「0x」の表記は省略して図示・説明する。

【1308】

また、Qデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアルーパラレル変換回路に出力するQデータとして、グループ1を対象とするQデータと、グループ2を対象とするQデータと、グループ3を対象とするQデータとが含まれる。各グループに対応するQデータには、該グループに含まれる4つの出力端子Qから出力させるRGB値が格納される。

30

【1309】

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「10ms」であれば、演出制御基板12から発光体ドライバに対して10ms毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「100ms」であれば、対象となるLEDに100msの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「100ms」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

40

【1310】

また、例えば、フォーマット用データにおいて、発光順序には「1」～「N」までの順序が定められており、発光順序「1」～「N」それぞれについて、各グループのQデータ（RGB値）として「0、0、F」が定められていれば、全ての発光順序について、QデータのうちのR値及びG値が「0」とされ、B値が「F」とされているため、青色の連続発光が実現される。

【1311】

次に、LEDを階調制御して、混色による発光を実現するための制御データについて説

50

明する。ここで説明する階調制御データにおけるQデータ（RGB値）は、上記の発光制御生成用データに含まれるフォーマット用データのQデータにそのまま適用することが可能である。

【1312】

図13-22は、枠LED9L1～9L12における虹色の点滅（フラッシュレインボー発光、発光パターンLP3-2などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠LED9R1～9R12の階調制御データは枠LED9L1～9L12と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間 Δt_n を示し、その右欄には、各グループ（グループ1（9L1）、グループ2（9L2）、グループ3（9L3）、グループ4（9L4）、・・・）に対応するQデータ（RGB値）を16進数で表現している。

10

【1313】

また、図13-22に示す階調制御データの発光順序2では、切替単位発光時間 Δt_n は20msであり、グループ1～12（9L1～9L12）のQデータ（RGB値）が「0、0、0」とすることで、枠LED9L1～9L12において消灯を実現している。

【1314】

また、図13-22に示す階調制御データの発光順序1では、切替単位発光時間 Δt_n は30msであり、グループ1、2のQデータ（RGB値）が「0、4、F」、グループ3のQデータ（RGB値）が「0、8、F」、グループ4のQデータ（RGB値）が「0、C、F」、グループ5のQデータ（RGB値）が「0、F、D」、グループ6のQデータ（RGB値）が「0、F、9」、グループ7のQデータ（RGB値）が「0、F、5」、グループ8のQデータ（RGB値）が「0、F、1」、グループ9のQデータ（RGB値）が「2、F、0」、グループ10のQデータ（RGB値）が「6、F、0」、グループ11のQデータ（RGB値）が「A、F、0」、グループ12のQデータ（RGB値）が「F、F、0」とすることで、枠LED9L1～9L12においてそれぞれ異なる発光色（発光順序3の発光色とも異なる）の発光を実現している。

20

【1315】

このように、短い切替単位発光時間 Δt_s で、枠LED9L1～9L12に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御するとともに、枠LED9L1～9L12を消灯させる制御を間に挟むことで、人間の視覚的に、虹色で点滅しているかのように視認させることができる。なお、間に挟む態様は消灯に限らず、例えば、虹色を構成しない白色であってもよく、白色で発光させる場合には、虹色を構成する色の認識を阻害しないために「1、1、1」など輝度の低いRGB値を設定してもよい。

30

【1316】

図13-21は、枠LED9L1～9L12における虹色の点灯（なめらかレインボー発光、発光パターンLP3-1などに対応）を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。

【1317】

図13-21に示す階調制御データでは、図13-21に示す階調制御データとは異なり、枠LED9L1～9L12を消灯させる制御が間に挟み込まれていない。そのため、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。階調制御データの発光順序1では、切替単位発光時間 Δt_n は40msであり、階調制御データの発光順序2と同じ発光色の発光を実現している。また、階調制御データでも、短い切替単位発光時間 Δt_s で枠LED9L1～9L12に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御することで、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。

40

【1318】

次に、図13-6（C）に示すように、SPリーチ演出A～EにおけるBGMや効果音の出力パターンについて説明する。また、以下に説明する各種音パターンは、音量、音質

50

、リズム、テンポ、楽曲など複数の要素のうち少なくともいずれか1つが他の音パターンと異なっているものであり、各音パターンは種々に変更可能である。

【1319】

S Pリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（t a 2～t a 3）において、S Pリーチ演出Aでは、音パターンB P 1－1にてB G Mや効果音が出力され、S Pリーチ演出Bでは、音パターンB P 1－2にてB G Mや効果音が出力され、S Pリーチ演出Cでは、音パターンB P 1－3にてB G Mや効果音が出力され、S Pリーチ演出Dでは、音パターンB P 1－4にてB G Mや効果音が出力され、S Pリーチ演出Eでは、音パターンB P 1－5にてB G Mや効果音が出力される。

【1320】

また、S P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、S Pリーチ演出A～Eで共通の音パターンB P 2－1～4にて出力される。尚、音パターンB P 2－2～4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B P 2－2、B P 2－3、B P 2－4の順に期待度が高くなっている。

【1321】

また、S P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、S Pリーチ演出A～Eでは、音パターンB P 0－1～3にてB G Mや効果音が出力される。また、S Pリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eでは、共通の音パターンB P 3－1～3にて点灯される。

【1322】

また、事後演出Aにおける再抽選変動パート及び事後演出Bにおける予定出球加算パート（t a 5～t a 6）において、S Pリーチ演出A～Cでは、音パターンB P 4－1にて出力され、S Pリーチ演出D、Eでは、音パターンB P 4－4にてB G Mや効果音が出力される。

【1323】

また、事後演出Aにおける再抽選結果パート及び事後演出Bにおける予定出球報知パート（t a 6～t a 7）において、S Pリーチ演出A～Cでは、音パターンB P 4－2、または、音パターンB P 4－3にてB G Mや効果音出力され、S Pリーチ演出D、Eでは、音パターンB P 4－5、または、音パターンB P 4－6にてB G Mや効果音出力される。

【1324】

尚、上記音パターンB P 1－1～4、B P 2－1～4、B P 0－1～3、B P 3－1～3、B P 4－1～4は、それぞれ音制御データに基づき、異なる態様にて音を出力させるパターンとされており、以下において各音パターンの概略を説明する。

【1325】

図13－7（B）に示すように、「ボーリング／バトル」において、音パターンB P 1－1は、S Pリーチ演出A用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ！」のボイス、S Pリーチ演出AのB G Mが出力されるパターンであり（図13－10参照）、音パターンB P 1－2は、S Pリーチ演出B用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A－1のボイス、S Pリーチ演出BのB G M、バトル効果音が出力されるパターンであり（図13－11（A 2）参照）、音パターンB P 1－3は、S Pリーチ演出C用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A－2のボイス、S Pリーチ演出CのB G M、バトル効果音が出力されるパターンであり（図13－11（A 3）参照）、音パターンB P 1－4は、S Pリーチ演出D用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A－1のボイス、S Pリーチ演出DのB G M、バトル効果音が出力されるパターンであり（図13－12（A 4）参照）、音パターンB P 1－5は、S Pリーチ演出E用のリーチタイトル導入時のボイス、「F i g h t！」のボイス、「次で決着だ！」の味方A－1のボイス、S Pリーチ演出EのB G M、バトル効果音が出力されるパターンである（図13－12（A 5）参照）。

10

20

30

40

50

【1326】

「当否ボタン演出」において、音パターンBP2-1は、「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ」のボイス、パワーレベル0の効果音が出力されるパターンであり、（図13-13参照）、音パターンBP2-2は、パワーレベル1の効果音が出力されるパターンであり、音パターンBP2-3は、パワーレベル2の効果音が出力されるパターンであり、音パターンBP2-4は、パワーレベル3（MAX）のボイス、パワーレベル3（MAX）の効果音が出力されるパターンである。

【1327】

「はずれ報知」において、音パターンBP3-1は、失敗の効果音が出力されるパターンであり（図13-16（H1）参照）、音パターンBP3-2は、味方A-1の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のBGMが出力されるパターンであり（図13-16（H2）（H4）（H5）参照）、音パターンBP3-3は、味方A-2の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のBGMが出力されるパターンである（図13-16（H3）参照）。

【1328】

「可動体演出&大当たり報知」において、音パターンBP0-1は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のBGMが出力されるパターンであり（図13-15（E1）参照）、音パターンBP0-2は、可動体演出の効果音、味方A-1の勝利ボイス、バトル勝利のBGMが出力されるパターンであり（図13-15（E2）（E4）（E5）参照）、音パターンBP0-3は、可動体演出の効果音、味方A-2の勝利ボイス、バトル勝利のBGMが出力されるパターンである（図13-15（E3）参照）。

【1329】

「再抽選変動／予定出球加算」において、音パターンBP4-1は、再抽選変動のBGMが出力されるパターンであり（図13-17（F1）参照）、音パターンBP4-4は、予定出球加算のBGM、予定出球加算の効果音（攻撃）、味方A-1の予定出球加算用ボイス、「押せ！」のボイスが出力されるパターンである（図13-18参照）。

【1330】

「再抽選結果／予定出球報知」において、音パターンBP4-2は、偶数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGMが出力されるパターンであり（図13-17（F2）、音パターンBP4-3は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGMが出力されるパターンであり（図13-17（F3）参照）、音パターンBP4-5は、予定出球報知のBGM、750の効果音が出力されるパターンであり（図13-19（G1-3）～（G3）参照）、音パターンBP4-6は、予定出球報知のBGM、1500の効果音、MAXのボイスが出力されるパターンである（図13-19（G1-4）～（G4）参照）。

【1331】

また、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のSPリーチ演出A～Eでも共通である（音パターンBP0-1～3）ことで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1332】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンBP2-1～4である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音が出力されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより効果音を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【1333】

（SPリーチ演出A～Eの流れ）

次に、SPリーチ演出A～Eの流れについて、図13-8に基づいて説明する。図13

10

20

30

40

50

－ 8 は、S P リーチ演出 A ～ E の流れを示す樹形図である。

【 1 3 3 4 】

図 1 3 － 8 に示すように、S P リーチ α 、 β 、 γ において、N リーチ演出から発展して S P リーチ演出が発展されると、S P リーチ演出 A の場合は、(A 1) に示すようにボーリングの開始画像が表示され、S P リーチ演出 B の場合は、(A 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 とのバトル A の開始画像が表示され、S P リーチ演出 C の場合は、(A 3) 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、S P リーチ演出 D の場合は、(A 4) 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、S P リーチ演出 E の場合は、(A 5) 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、S P リーチ演出 A ～ E における前半の演出態様は、S P リーチ演出 A ～ E 各々で異なる。

10

【 1 3 3 5 】

次いで、S P 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、(B 1) に示すように、プッシュボタン 3 1 B 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、(B 2) に示すように、プッシュボタン 3 1 B 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、S P リーチ演出 A ～ E で共通とされている。

【 1 3 3 6 】

20

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 3 1 B 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 3 1 B 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。

【 1 3 3 7 】

次いで、S P リーチ演出 A の場合は、(D 1) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、ボールがピンに当たったことを示す画像が表示され、S P リーチ演出 B の場合は、(D 2) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタ X － 1 が攻撃されたことを示す画像が表示され、S P リーチ演出 C の場合は、(D 3) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタ X － 2 が攻撃されたことを示す画像が表示され、S P リーチ演出 D の場合は、(D 4) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタ X － 1 が攻撃されたことを示す画像が表示され、S P リーチ演出 E の場合は、(D 5) に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタ X － 2 が攻撃されたことを示す画像が表示される。このように、可動体演出の演出態様は、S P リーチ演出 A と、S P リーチ演出 B、D と、S P リーチ演出 C、E とで異なる。

30

【 1 3 3 8 】

次いで、S P リーチ演出 A の場合は、(E 1) に示すように、ピンが倒れたことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 B の場合は、(E 2) に示すように、バトル A に勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 C の場合は、(E 3) に示すように、バトル A に勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 D の場合は、(E 4) に示すように、バトル B に勝利したことを示すリザルト画像が表示され、S P リーチ演出 E の場合は、(E 5) に示すように、バトル A に勝利したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、S P リーチ演出 A ～ E 各々で異なる。

40

【 1 3 3 9 】

次いで、S P リーチ演出 A ～ C の場合は、事後演出 A が開始され、(F 1) に示す再抽選変動パートにおいて、(E 1 ～ E 3) において仮停止表示された飾り図柄が再可変表示

50

する画像が表示された後、(F2)(F3)に示す再抽選結果パートにおいて、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。

【1340】

また、SPリーチ演出Dの場合は、事後演出Bが開始され、(G1)に示す予定出球加算パートにおいて、(A4)において表示されていた味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を攻撃して予定出球が加算される画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、事後演出Bが開始され、(G2)に示す予定出球加算パートにおいて、(A5)において表示されていた味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を攻撃して予定出球が加算される画像が表示される。次いで、SPリーチ演出D、Eの場合は、(G3)(G4)に示す予定出球報知パートにおいて、予定出球数が表示される。

10

【1341】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間において押しボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、押しボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、(C)(D1~D5)に示す画像は表示されず、SPリーチ演出Aの場合は、(H1)に示すように、ストライクに失敗したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、(H2)に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Cの場合は、(H3)に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、(H4)に示すように、バトルBに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、(H5)に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、SPリーチ演出Aと、SPリーチ演出B、Dと、SPリーチ演出C、Eとで異なる。

20

【1342】

次いで、SPリーチ演出A~Eの場合は、(I1)に示すように、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄が停止表示される。

【1343】

(SPリーチ演出A~Eの演出動作例)

次に、演出制御CPU120が実行するSPリーチ演出A~Eの演出動作例について、図13-9~図13-20に基づいて説明する。図13-9は、SPリーチα、β、γの可変表示が開始されてからSPリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図13-10は、SPリーチ演出Aの演出動作例を示す図である。図13-11は、SPリーチ演出B、Cの演出動作例を示す図である。図13-12は、SPリーチ演出D、Eの演出動作例を示す図である。図13-13は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図13-14は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図13-15は、SPリーチ演出A~Eの大当たり報知の演出動作例を示す図である。図13-16は、SPリーチ演出A~Eのはずれ報知の演出動作例を示す図である。図13-17は、事後演出Aの演出動作例を示す図である。図13-18は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。図13-19は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。

30

【1344】

尚、以下の説明において、SPリーチ演出A~Eのうち共通に実行される演出動作についてはまとめて説明し、異なる演出動作については個別に説明するものとする。また、各コマに付された番号(例えば、A~I)の一部は、図13-8に示すコマに付された番号と対応しているものとする。

40

【1345】

図13-9(N1)に示すように、始動入賞の発生に伴い変動パターンとしてSPリーチα、β、γのいずれかが決定されたことに基づいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が開始される。

【1346】

尚、以下において、特徴部069SGのアクティブ表示領域069SG013に対応す

50

るアクティブ表示領域018SG013には、アクティブ表示069SG003に対応するアクティブ表示018SG003が表示され、第1保留表示領域069SG011に対応する第1保留表示領域018SG011には、保留表示069SG001に対応する保留表示018SG001が表示され、第2保留表示領域069SG012に対応する第2保留表示領域018SG012には、保留表示069SG002に対応する保留表示018SG002が表示されるものとする。

【1347】

可変表示が開始された後、図13-9(N2)に示すように、可変表示態様がリーチ態様となった場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出が開始される。図13-9(N3)に示すように、リーチ態様となってから所定時間が経過したタイミングにおいて、飾り図柄表示エリア5Cに、飾り図柄表示エリア5L、5Rに停止表示されている飾り図柄とは異なる数字の飾り図柄が仮停止表示した後、図13-9(N4)に示すように、飾り図柄表示エリア5Cの可変表示が再開されることで、SPリーチ演出に発展する。

【1348】

図13-10(A1)に示すように、SPリーチ演出Aに発展した場合、表示画面の中央に表示されていた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Aを開始することを示すリーチタイトル画像018SG01Aが表示される。リーチタイトル画像018SG01Aは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出A)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、ボーリングを表す内容表示018SG102と、を有する。

【1349】

次いで、図13-10(A1-1)に示すように、ボーリングのレーンにピンが並べられ、チャレンジが開始されることを示す画像018SG103が表示され、図13-10(A1-2)に示すように、ボールがピンに当たって倒された画像018SG104が表示された後、図13-10(A1-3)に示すように、ボーリングのレーンにピンが1本残る画像と、「残り1本!」の文字と、を有し、次の一投が最後の一投となることを示す画像018SG105が表示される。また、発光演出として、発光パターンLP1-1に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-1に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1350】

図13-11(A2)に示すように、SPリーチ演出Bに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Bが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Bが表示される。リーチタイトル画像018SG01Bは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出B)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-2に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-2に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1351】

次いで、図13-11(A2-1)に示すように、街を表す背景画像018SG201と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG202が表示され、図13-11(A2-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが戦っている画像018SG203が表示された後、図13-11(A2-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018

S G X 1とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG204が表示される。
【1352】

図13-11(A3)に示すように、S Pリーチ演出Cに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SR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018SG01Cが表示される。リーチタイトル画像018SG01Cは、S Pリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(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018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-2を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-2に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-3に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

10

【1353】

次いで、図13-11(A3-1)に示すように、街を表す背景画像018SG201と、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG212が表示され、図13-11(A3-2)に示すように、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが戦っている画像018SG213が表示された後、図13-11(A3-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA2とキャラクタ画像018SGX2とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG214が表示される。

20

【1354】

図13-12(A4)に示すように、S Pリーチ演出Dに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、S Pリーチ演出Dが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Dが表示される。リーチタイトル画像018SG01Dは、S Pリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、S Pリーチ演出D)と、大当たり期待度を示す期待度表示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。

30

【1355】

次いで、図13-12(A4-1)に示すように、荒野を表す背景画像018SG221と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG222が表示され、図13-12(A4-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが戦っている画像018SG223が表示された後、図13-12(A4-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG224が表示される。

40

【1356】

図13-12(A5)に示すように、S P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、S P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、S Pリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、S P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

50

れる。

【1357】

次いで、図13-12(A5-1)に示すように、荒野を表す背景画像018SG221と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG232が表示され、図13-12(A5-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが戦っている画像018SG233が表示された後、図13-12(A5-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX2とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG234が表示される。

10

【1358】

次に、図13-13(B1)に示すように、当否ボタン演出が開始されると、プッシュボタン31Bを模したボタン画像018SG241と、例えば「ボタンを押し続けてパワーを溜めろ！」などの操作促進表示018SG242と、が表示され、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する操作促進演出が開始される。また、発光演出として、発光パターンLP2-1に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP2-1に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

【1359】

次いで、図13-13(B1-1)に示すように、操作促進表示018SG242が「チャージ開始！」に切替表示され、パワーレベルを表すゲージ表示018SG243とエフェクト画像018SG244とが表示され、長押し操作が検出されると、ゲージ表示018SG243とエフェクト画像018SG244の表示態様が変化していく。また、発光演出として、発光パターンLP2-2~4に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP2-2~4に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

20

【1360】

図13-13(B1-2)に示すように、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合は、ゲージ表示018SG243がMAXになり、操作促進表示018SG242が「パワーMAX！」に切替表示される。尚、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合でも、可変表示結果に応じてゲージ表示018SG243がMAXにならないようにしてもよい。また、可変表示結果に応じて、パワーレベルの変化態様が異なるようにしてもよい。

30

【1361】

そして、当否ボタン演出を開始してから所定時間が経過したとき、図13-13(B1-3)に示すように、操作促進表示018SG242が「放せ！」に切替表示され、遊技者にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が促されるとともに、ゲージ表示018SG243が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図13-13(B1)~図13-13(B1-3)の演出動作はSPリーチ演出A~Eで共通である。

【1362】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図13-13(B1)~図13-13(B1-2)に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくてもよい。

40

【1363】

そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図13-14に示す可動体演出が開始される。

【1364】

可動体演出が開始されてから所定時間（例えば、1~3秒など）が経過するまでの第1

50

期間では、図13-14(C)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像018SG250が表示される。尚、攻撃画像018SG250は、プッシュボタン31Bの球状の操作部を模した物体画像018SG250Aと、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像018SG250Bと、からなる。また、可動体32の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターンBP0-1~3に基づいて、スピーカ8L、8Rから効果音が出力され、振動演出として、振動モータ61によりプッシュボタン31Bが振動する。

【1365】

上記のように、可動体演出の第1期間では、SPリーチ演出A~Eで共通の態様の演出が実行されるが、第1期間が終了した後の第2期間では、以下のように、SPリーチ演出A~Eで異なる態様の演出が実行される。

【1366】

図13-14(D1)に示すように、SPリーチ演出Aの場合、第2期間では、可動体32が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像018SG250Aと、衝撃を示すエフェクト画像018SG250Bとを有し、物体が何かに当たった衝撃画像018SG251が表示される。

【1367】

尚、本実施の形態では、衝撃画像018SG251では物体(ボール)が衝突した被衝突物(例えば、ピン)が表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、衝撃画像018SG251においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。

【1368】

また、図13-14(D2)(D4)に示すように、SPリーチ演出B及びSPリーチ演出Dの場合、第2期間では、可動体32が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像018SG250Aと、衝撃を示すエフェクト画像018SG250Bと、敵キャラクタX1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、攻撃が敵キャラクタX-1に当たったことを示す衝撃画像018SG252が表示される。

【1369】

また、図13-14(D3)(D5)に示すように、SPリーチ演出C及びSPリーチ演出Eの場合、第2期間では、可動体32が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像018SG250Aと、衝撃を示すエフェクト画像018SG250Bと、敵キャラクタX2を示すキャラクタ画像018SGX2と、を有し、攻撃が敵キャラクタX-2に当たったことを示す衝撃画像018SG253が表示される。

【1370】

また、図13-14(D1)~(D5)に示す可動体演出の第2期間においては、共通の表示演出、発光演出、音演出、振動演出が行われる。詳しくは、可動体32の振動に応じて、エフェクト画像018SG250Bの表示と非表示とが交互に行われ(可動体32が上方に移動したとき非表示、下方に移動したとき表示など)、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が基本的に可動体の背景及びエフェクト画像018SG250Bに合わせて、オレンジ色や赤色が可動体LED208から枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の順に外側方向に流れていく発光パターンで発光するとともに、エフェクト画像018SG250Bが表示されるときに激しく白でフラッシュする発光パターンで発光し、音演出として、音パターンBP0-1~3に基づいて、所定の効果音がスピーカ8L、8Rから出力され、振動演出として、振動モータ61によりプッシュボタン31Bが振動する。尚、図13-14(D1)~(D5)において、導光板表示装置を用いた表示等を行うようにしてもよい。

【1371】

10

20

30

40

50

尚、図13-14(D2~D5)において、可動体32の振動に応じて表示されるエフェクト画像018SG250Bは、同時期に表示されているキャラクタ画像018SGX1、018SGX2の表示色と共通または類似する表示色(例えば、同系色など)で表示されている。このようにすることで、敵キャラクタを示すキャラクタ画像018SGX1、018SGX2とエフェクト画像018SG250Bとの関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【1372】

そして、可動体演出が終了した後は、図13-15に示すように、大当たりとなることが報知される。具体的には、SPリーチ演出Aの場合は、図13-15(E1)に示すように、倒れたボーリングのピンを示す画像018SG261と、「成功!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、ボーリングチャレンジに成功したことを示すリザルト画像018SG260Aが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-1に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1373】

また、SPリーチ演出Bの場合は、図13-15(E2)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1Zと、「勝利!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Bが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX1Zは、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX1Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【1374】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図13-15(E3)に示すように、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Cが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-3に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像018SGX2Zは、倒された敵キャラクタX-2がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像018SGX2Zが表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

【1375】

また、SPリーチ演出Dの場合は、図13-15(E4)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「勝利!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Dが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレ

10

20

30

40

50

インボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1376】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13-15（E5）に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利！」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Eが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

10

【1377】

そして、リザルト画像018SG260A~018SG260Eが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像018SG260A~018SG260Eが非表示となり、図13-15（E6）に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、666など）が仮停止表示されるとともに、「大当たり」の文字が表示されることにより、大当たりが確定したことを示す大当たり確定報知が実行される。

【1378】

一方、図13-13（B1）~図13-13（B1-3）に示す当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン31Bの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、可動体演出は実行されず、図13-16に示すように、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

20

【1379】

具体的には、図13-16（H1）に示すように、SPリーチ演出Aの場合、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、倒れずに残ったボーリングのピンを示す画像018SG271と、「失敗・・・」を示す文字表示018SG272と、を有し、ボーリングチャレンジに失敗したことを示すリザルト画像018SG270Aが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-1に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

30

【1380】

また、SPリーチ演出B及びSPリーチ演出Dの場合は、図13-16（H2）（H4）に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Bが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

40

【1381】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図13-16（H3）に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Cが表示される

50

。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-3に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1382】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13-16(H5)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Eが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1383】

そして、リザルト画像018SG270A~018SG270Eが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像018SG270A~018SG270Eが非表示となり、図13-16(H6)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄(例えば、676など)が停止表示されることにより、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【1384】

次に、SPリーチ演出A~Cにおいて大当たり確定報知が実行された場合は、図13-17に示す事後演出Aが実行される。

【1385】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、666など)が仮停止表示された後は、図13-17(F1)に示す再抽選変動パートにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の再可変表示が開始される。また、発光演出として、発光パターンLP4-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-1に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1386】

そして、図13-17(F2)に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たりA(非確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ(例えば、666など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンLP4-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-2に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1387】

また、図13-17(F3)に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たりB(確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ(例えば、333など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンLP4-3に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-3に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1388】

次に、SPリーチ演出D、Eにおいて大当たり確定報知が実行された場合は、図13-1

10

20

30

40

50

8に示す事後演出Bが実行される。

【1389】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、666など）が仮停止表示された後は、図13-18（G1-1）に示す予定出球加算パートにおいて、宇宙を表す背景画像018SG280と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、予定出球数を表示する大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示018SG281と、が表示されて事後演出Bが開始される。また、発光演出として、発光パターンLP4-4に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-4に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

10

【1390】

次いで、SPリーチ演出Dの場合は、図13-18（G1）に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示018SG282（例えば、「+50」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値に加算されていく。

【1391】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13-18（G2）に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示018SG282（例えば、「+50」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値に加算されていく。

20

【1392】

そして、図13-18（G1-2）に示すように、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「300」）になったときに、押しボタン31Bを模したボタン画像018SG283と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示018SG284と、残り操作有効期間を示すゲージ表示018SG285とが表示され、押しボタン31Bの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される。

30

【1393】

次いで、SPリーチ演出Dの場合は、図13-19（G1-3）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでに押しボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンLP4-5に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-5に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMや効果音

40

【1394】

一方、SPリーチ演出Eの場合は、図13-19（G1-4）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでに押しボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX2とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンLP4-6に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-6に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMや効果音や

50

ボイスが出力される。

【1395】

そして、図13-19（G1-5）に示すように、キャラクタ画像018SGA1と、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZと、が表示されるとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6R大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「750」など）が停止表示される。

【1396】

図13-19（G3）に示すように、大当りB（6R大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御される。

【1397】

また、図13-19（G4）に示すように、大当りC（10R大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1500」など）に更新表示された後、大当り遊技状態に制御される。

【1398】

（SPリーチ演出種別決定テーブル）

次に、演出制御用CPU120が図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）において、決定された変動パターンがSPリーチ変動パターンである場合に実行するSPリーチ演出種別決定処理において、SPリーチ演出種別を決定する際に用いるSPリーチ演出種別決定テーブルについて説明する。図13-20は、（A）はSPリーチ演出種別決定テーブルA、（B）はSPリーチ演出種別決定テーブルB、（C）はSPリーチ演出種別決定テーブルCを示す図である。

【1399】

SPリーチ演出種別決定処理では、例えば、SPリーチ演出種別決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図13-20に示すSPリーチ演出種別決定テーブルA～Cのいずれかを用いてSPリーチ演出種別を決定する。

【1400】

SPリーチ演出種別決定テーブルにおいては、図13-20（A）～（C）に示すように、「大当りC（10R）」、「大当りB（6R）」、「大当りA（6R）」、「はずれ」のそれぞれに対して、SPリーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図13-20（A）～（C）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1401】

変動パターンがSPリーチαである場合は、図13-20（A）に示すSPリーチ演出種別決定テーブルAが用いられる。具体的には、「大当りB（6R）」の場合については、「パターンPA-1」に100個の判定値が割り当てられている。「大当りA（6R）」の場合については、「パターンPA-1」に100個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンPA-2」に100個の判定値が割り当てられている。

【1402】

変動パターンがSPリーチβである場合は、図13-20（B）に示すSPリーチ演出種別決定テーブルBが用いられる。具体的には、「大当りB（6R）」の場合については、「パターンPB-1」に30個の判定値が割り当てられ、「パターンPC-1」に70個の判定値が割り当てられている。「大当りA（6R）」の場合については、「パターンPB-1」に70個の判定値が割り当てられ、「パターンPC-1」に30個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンPB-2」に70個の判定値が割り当てられ、「パターンPC-2」に30個の判定値が割り当てられている。

【1403】

つまり、低ベース状態においてSPリーチβ大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りA（6R）」よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R

10

20

30

40

50

）」のときは、ＳＰリーチ演出ＣがＳＰリーチ演出Ｂよりも高い割合で決定される。

【１４０４】

また、変動パターンがＳＰリーチγである場合は、図１３－２０（Ｃ）に示すＳＰリーチ演出種別決定テーブルＣが用いられる。具体的には、「大当たりＣ（１０Ｒ）」の場合については、「パターンＰＤ－１」に４０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－１」に６０個の判定値が割り当てられている。「大当たりＢ（６Ｒ）」の場合については、「パターンＰＤ－１」に６０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－１」に４０個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンＰＤ－２」に６０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＥ－２」に４０個の判定値が割り当てられている。

10

【１４０５】

つまり、高ベース状態においてＳＰリーチγ大当たり変動パターンが決定された場合において、大当たり種別が「大当たりＢ（６Ｒ）」よりも遊技者にとって有利な「大当たりＣ（１０Ｒ）」のときは、ＳＰリーチ演出ＥがＳＰリーチ演出Ｄよりも高い割合で決定される。

【１４０６】

（作用・効果）

以上説明したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、敵キャラクタＸ－１を表示して該敵キャラクタＸ－１を用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する第１特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ｂ）と、敵キャラクタを表示することなく大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する第２特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出Ａ）と、を実行可能であり、ＳＰリーチ演出において大当たりが報知される場合に、該ＳＰリーチ演出の実行期間において特別演出としての「可動体演出」を実行可能であり、ＳＰリーチ演出Ｂにおける可動体演出の実行期間において、可動体３２の動作に関連したエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂとともにキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１が表示され、ＳＰリーチ演出Ａにおける可動体演出の実行期間において、ＳＰリーチ演出Ｂと共通の態様のエフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂが表示される一方でキャラクタ画像０１８ＳＧＸ１が表示されず、可動体演出における可動体ＬＥＤ２０８の発光パターンは、ＳＰリーチ演出Ｂにおいて可動体演出が実行される場合とＳＰリーチ演出Ａにおいて可動体演出が実行される場合とで共通の発光パターンＬＰ３－２である。

20

【１４０７】

このようにすることで、敵キャラクタが表示されるＳＰリーチ演出Ｂと敵キャラクタが表示されないＳＰリーチ演出Ａとで、可動体演出における可動体３２の動作態様と可動体ＬＥＤ２０８の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、可動体演出の実行期間における敵キャラクタの表示の有無によってＳＰリーチ演出と可動体演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

30

【１４０８】

より詳しくは、演出態様が異なるＳＰリーチ演出ＢとＳＰリーチ演出Ａにおいて、ＳＰリーチ演出中に行われる可動体演出については、実行タイミングや可動体３２の動作態様については共通とする一方で、エフェクト画像０１８ＳＧ２５０Ｂについては、各ＳＰリーチ演出に対応する表示態様とすることで、ＳＰリーチ演出の流れが可動体演出により分断されてしまうことを抑制することができる。

40

【１４０９】

尚、本実施の形態では、第１特定演出としてＳＰリーチ演出Ｂを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＳＰリーチ演出Ｃ～Ｅのいずれかについても適用可能である。

【１４１０】

また、可動体演出の実行期間は、第１期間と該第１期間よりも後の第２期間とを含み、第１期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで共通である一方で（図１３－１４（Ｃ）の攻撃画像０１８ＳＧ２５０は共通）、第２期間における演出態様はＳＰリーチ演出Ｂ～ＥとＳＰリーチ演出Ａとで異なる（図１３－１４（Ｄ１）に示

50

す画像と、図13-14(D2~D5)に示す画像とは異なる)。このようにすることで、第1期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第1期間まではSPリーチ演出B~EとSPリーチ演出Aのいずれであるの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。

【1411】

また、SPリーチ演出として、敵キャラクタX-1とは異なる敵X-2を表示するSPリーチ演出Eを実行可能であり、大当たり状態に制御される割合は、SPリーチ演出Bが実行されたときとSPリーチ演出Eが実行されたときとで異なる。つまり、低ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてSPリーチ演出Bを実行可能なSPリーチβ変動パターンの決定割合は300/997であり、高ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてSPリーチ演出Eを実行可能なSPリーチγ変動パターンの決定割合は800/997である。そして、SPリーチ演出Cにおいては、大当たりが報知される場合に実行される可動体演出の実行期間において可動体32の動作に応じたSPリーチ演出Bと共通のエフェクト画像018SG250Bが表示されるとともに敵キャラクタX2を示すキャラクタ画像018SGX2が表示され、SPリーチ演出Cで実行される可動体演出における可動体LED208の発光パターンは、SPリーチ演出Bで実行される可動体演出における可動体LED208の発光パターンと共通の発光パターンLP3-2である。

【1412】

このようにすることで、可動体演出における可動体32の動作態様と可動体LED208の発光パターンとを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、大当たり状態に制御される割合が異なるSPリーチ演出を増やすことができ、いずれのSPリーチ演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1413】

また、SPリーチ演出Bで実行される可動体演出において表示される敵キャラクタX1は、エフェクト画像に類似した態様で表示されることで、敵キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【1414】

また、演出制御用CPU120は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出を、第1態様(例えば、SPリーチ演出B)と第2態様(例えば、SPリーチ演出D)とで実行可能であり、SPリーチ演出B、Dの実行期間(ta2~ta5のうちのta3~ta4)において可動体演出を実行可能であり、可動体演出の実行期間において、SPリーチ演出BとSPリーチ演出Dのいずれにおいても、可動体32の動作に関連した共通のエフェクト画像(例えば、エフェクト画像018SG250B)とともにキャラクタ画像018SGX1が表示され、SPリーチ演出Bの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出Bではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Aが実行される一方で(図13-17参照)、SPリーチ演出Dの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出B(図13-18、図13-19参照)が実行される。

【1415】

このようにすることで、SPリーチ演出BとSPリーチ演出Dとで、敵キャラクタや可動体演出における可動体32の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の敵キャラクタX-1を異なる演出で表示することで、SPリーチ演出B、Dと可動体演出及びSPリーチ演出B、Dと事後演出A、Bとの関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【1416】

より詳しくは、SPリーチ演出で大当たり確定報知が行われた後の事後演出においても、SPリーチ演出にて表示されていたキャラクタを用いて飾り図柄の再変動結果報知や予定出球数報知が行われるので、SPリーチ演出の種別によらず、再変動結果報知や予定出球数報知などの報知を共通に行う一方で、表示内容はSPリーチ演出の種別に対応させるこ

10

20

30

40

50

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。

【1417】

また、演出制御用CPU120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018SGX1Zが表示され（図13-15（E2）参照）、S Pリーチ演出Dでは、事後演出Bにおいて、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZが表示される（図13-19（G1-5）参照）。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。

10

【1418】

尚、本実施の形態では、特殊演出として、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となる演出や、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる演出等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、敵キャラクタがフレームアウト表示により非表示となる演出や、非表示となったことを示す画像（例えば、星やエフェクト画像など）を表示する演出であってもよい。また、キャラクタが非表示となるものでなく、透過率が高まるものや、輝度が低下するものや、画像が変形するもの等、非表示とならなくても態様が変化する演出であれば種々に変更可能である。

20

【1419】

また、低ベース状態においてS Pリーチβ大当たり変動パターンが決定されたときにS P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S Pリーチγ大当たり変動パターンが決定されたときにS Pリーチ演出Dが実行された場合、「大当たりB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当たりC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は40%である。このようにすることで、S Pリーチ演出B、Dのいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1420】

また、演出制御用CPU120は、敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とを表示し該敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とを用いて大当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、S P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とを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、S Pリーチ演出E）と、を実行可能であり、S Pリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに、該S Pリーチ演出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S Pリーチ演出Dにおいて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Bを実行可能であり、S Pリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに、該S Pリーチ演出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S Pリーチ演出Eにおいて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、S Pリーチ演出Dに対応する事後演出BとS Pリーチ演出Eに対応する事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）。

30

40

【1421】

このようにすることで、S P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、S Pリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

【1422】

50

また、宇宙を表す背景画像018SG280は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）ことで、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1423】

また、味方キャラクタA-1は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）ことで、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1424】

また、SPリーチ演出Dに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示され、SPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示される（図13-18～図13-19参照）ことで、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出Bの印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【1425】

また、演出制御用CPU120は、事後演出として、SPリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Dに関連した演出態様の第1事後演出（例えば、事後演出B）と、SPリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Eに関連した演出態様の第2事後演出（例えば、事後演出B）と、SPリーチ演出Aにおいて可動体演出を実行したときに該SPリーチ演出Aに関連した演出態様の第3事後演出（例えば、事後演出A）を実行可能であり、第2有利状態に制御される割合は、SPリーチ演出DとSPリーチ演出EとSPリーチ演出Aのいずれが実行されるかによって異なる。

【1426】

つまり、高ベース状態においてSPリーチγ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Dが実行された場合は40%、SPリーチ演出Eが実行された場合は60%であり、低ベース状態においてSPリーチβ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Aが実行された場合で100%である。

【1427】

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。

【1428】

尚、前記実施の形態では、第1特定演出に関連した演出態様の第1事後演出として、SPリーチ演出Dにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第1事後演出が第1特定演出に関連し、第2特定演出に関連した演出態様の第2事後演出として、SPリーチ演出Eにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第2事後演出が第2特定演出に関連し、SPリーチ演出Aと事後演出Aとで味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されないことで、第3事後演出が第3特定演出に関連する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第3特定演出に関連した演出態様の第3事後演出として、SPリーチ演出にて表示されていたキャラクタが表示されることで、第3事後演出が第3特定演出に関連するようにしてもよい。

【1429】

つまり、特定演出に関連した事後演出とは、特定演出における表示態様と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であれば、共通する演出態様は、キャラクタが表示されることまたはキャラクタが表示されないことが共通すれば、特定演出と事後演出とで表示されるキャラクタ種別は異なってもよい。また、4種類以上の特定演出及び事後演出を有

10

20

30

40

50

してもよい。

【1430】

また、本実施の形態では、第1特定演出と第2特定演出は低ベース状態において実行可能であり、第3特定演出は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、遊技状態によらず決定可能な演出であればよい。

【1431】

また、第3特定演出として、高ベース状態にて行われるSPリーチ演出F（例えば、敵キャラクタX-1、X-2とは異なる敵キャラクタX-3とのバトル演出など）を実行可能としてもよく、このようにした場合、大当り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。

【1432】

また、上記SPリーチ演出Fにおいては、例えば、図13-6（B）に示す可動体演出の発光パターンは、SPリーチ演出A～Eと共通の発光パターンLP3-2であり、図13-6（C）に示す可動体演出の音パターンは、SPリーチ演出A～Eと共通の音パターンBP0-1～3であることが好ましい。

【1433】

また、前記実施の形態では、第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態として、例えば、第1有利状態よりも大当り遊技状態が有利となる有利状態（例えば、予定出球数が多い10R大当り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。

【1434】

また、特徴部018SGのパチンコ遊技機1を、特徴部069G、099Gのパチンコ遊技機1に適用する場合、例えば、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出Aを特徴部069G、099GのSPリーチA、Bに適用し、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出B、Cを特徴部069G、099GのSPリーチCに適用し、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出D、Eを特徴部069G、099GのSPリーチDに適用することが可能である。

【1435】

（特徴部018SGの変形および応用に関する説明）

前記特徴部018SGでは、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態、時短状態（高ベース状態）、確変状態などを適用してもよい。

【1436】

また、前記特徴部018SGでは、可動体の一例として可動体32を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤に設けられた可動体32以外の可動体や、遊技機用枠3に設けられた可動体等を適用してもよい。

【1437】

また、前記特徴部018SGでは、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するSPリーチ演出A～Eを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出や事後演

10

20

30

40

50

出等を適用してもよい。

【1438】

また、前記特徴部018SGでは、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタA-1、A-2と対決する敵キャラクタX-1、X-2を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

【1439】

また、前記特徴部018SGでは、特別キャラクタとして敵キャラクタX-1、X-2と対決する味方キャラクタA-1、A-2を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

10

【1440】

また、前記特徴部018SGでは、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ（味方キャラクタ）と特定キャラクタや特殊キャラクタ（敵キャラクタ）とが対決するSPリーチ演出A～Eを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別キャラクタ、特定キャラクタ、特殊キャラクタは、対決せずに互いに共闘する複数の味方キャラクタまたは敵キャラクタまたは対決などしない複数のキャラクタを適用してもよい。

20

【1441】

また、前記特徴部018SGでは、可動体を動作させるとともに発光体を発光させる特別演出として可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体32以外の可動体を動作させる演出を適用してもよい。また、可動体32の動作態様は種々に変更可能である。

【1442】

また、前記特徴部018SGでは、可動体演出の実行時期は、SPリーチ演出A～Eの後段における大当り確定報知の前とされていたが、SPリーチ演出A～Eの中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者の押しボタン31Bの操作に応じて開始可能であったが、操作によらず所定のタイミングで開始されるものでもよい。

30

【1443】

また、前記特徴部018SGでは、可動体演出において、可動体32の動作に応じて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が発光し、効果音が出力され、押しボタン31Bが振動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体32の動作に応じて、導光板装置を用いた導光板発光演出を実行可能としてもよい。この場合、導光板装置の発光パターンは、LEDの発光パターンと同様にSPリーチ演出A～Eにおいて共通とすることが好ましい。

【1444】

また、前記特徴部018SGでは、可動体32の動作に関連したエフェクト画像として、「衝撃」を表すエフェクト画像018SG250Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体32の動作態様（例えば、振動）に関連した態様（例えば、衝撃を表す態様など）のエフェクト画像であってもよいし、振動している可動体32を強調する態様のエフェクト画像などであってもよい。

40

【1445】

また、前記特徴部018SGでは、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示を実行する事後演出Aと、SPリーチ演出に登場していた味方キャラクタや敵キャラクタを用いて報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Bと、を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別演出の後に実行される演出であれば上記事後演出に限定されるものではなく、例えば、大当

50

り遊技状態にて実行される大当たり中演出や小当たり遊技状態にて実行される小当たり中演出などを適用可能としてもよい。

【1446】

具体的には、前記実施の形態では、可変表示が終了する前に、報知された大当たり遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行していたが、大当たり遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、遊技ラウンドの間のラウンドインターバルなどに、報知された大当たり遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出を実行可能としてもよい。

【1447】

また、前記特徴部018SGでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eによって制御されることが報知された大当たり遊技状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として、大当たりにて付与される予定出球数が特定可能に報知される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技ラウンド数などを報知するようにしてもよい。

【1448】

また、前記特徴部018SGでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eによって制御されることが報知された大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たりが所定回数（例えば、2回）以上連荘した場合に、上記予定出球数に替えて、または、予定出球数に加えて、最初の大当たり遊技状態から現時点までに獲得した総出球数を報知してもよい。さらに、事後演出Bにおける予定出球加算パートにて加算しているときや、予定出球報知パートにて予定出球数を報知したときに、総出球数が所定数（例えば、2500球、5000球、7500球、10000球など）を超えたときに、総出球数が所定数を超えたことを報知可能としてもよい。

【1449】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出A～Eにおいて、対決する味方キャラクタや敵キャラクタの種別が異なる一方で、可動体演出における可動体32の動作態様やエフェクト画像018SG250Bの表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SPリーチ演出A～Eにおける背景画像、チャンスアップなどの各種予告演出の種別や実行割合、バトル対決期間、キャラクタの動作態様や表示態様などを、可変表示結果に応じて異ならせてもよく、このようにした場合でも、可動体演出における可動体32の動作態様やエフェクト画像018SG250Bの表示態様が共通とすることが好ましい。

【1450】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出D、Eとで、事後演出Bにおける予定出球加算パート及び予定出球報知パートの実行期間は共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。

【1451】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出A～Cは低ベース状態において実行可能であり、SPリーチ演出D、Eは高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した各種特定演出（SPリーチ演出）は、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、いずれの種別の遊技状態において実行可能とされていてもよい。

【1452】

以上、本発明の実施の形態における特徴部069SG、099SG、018SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1453】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【1454】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【1455】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【1456】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【1457】

また、上記の様な複数の特別状態に制御可能な遊技機において、可動体演出を実行する場合は状況に応じて可動体演出を好適に実行することが好ましい。例えば、第 1 特別状態においては当りとなる変動において可動体演出を実行することで当りに対する期待感を煽ることができる。これに対して、第 2 特別状態においては速く当りに当選することが好ましい。よって、第 2 特別状態における当りとなる変動においては可動体演出を実行せずに当りに制御するのが好ましい。この場合、可動体の動作に合わせてエフェクト表示や音声出力をすることで効果的に遊技者を煽ることができ興趣が向上する。

さらに、可動体の動作を確認する確認動作を電源投入時や変動開始時に実行することができる。この点について以下に詳しく説明する。

【1458】

（特徴部 132SG 形態）

〔形態 1〕

形態 1-1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで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、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

音出力手段（例えば、スピーカ 8L、8R）と、

可動体（例えば、盤上可動体 32A、盤下可動体 32B、枠上可動体 132SG01、チャンスボタン 631B）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（例えば、図 58 に示すように、盤上可動体 32A が上下に振動する可動体予告を実行可能な部分）、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり（例えば、図 62 に示すように、盤上可動体 32A の動作に応じて画像表示装置 5 にエフェクト表

10

20

30

40

50

示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示される部分)、

前記音出力手段から前記可動体演出に対応した可動体演出音を出力可能であり(例えば、図 6 2 に示す可動体予告において、スピーカ 8 L、8 R から演出効果音出力される部分)、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 4 4 及び図 4 5 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分)、

前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる演出可動制御を行うことが可能であり(例えば、図 6 0 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で複数回上下動させる部分)、

初期化を伴う電源投入時において前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、該所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、少なくとも前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われ(例えば、図 7 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作とスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音の出力は実行されない一方で画像表示装置 5 にてエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示され、図 7 4 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作と画像表示装置 5 にてエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示される部分)、

初期化を伴わない電源投入時において前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる(例えば、図 7 9 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作は実行されない一方で画像表示装置 5 にてエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示されるとともにスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音出力され、図 7 8 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作、画像表示装置 5 でのエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音の出力が行われる部分)、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中に開始された可変表示で可動体演出が実行される場合に、演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示や可動体演出音の出力により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【1459】

形態1-2の遊技機は、

前記可動体演出が実行されるときの方がされないときよりも前記有利状態に制御される期待度が高く（例えば、図58に示すように、可動体予告を実行する場合のほうが可動体予告を実行しない場合よりも大当たり期待度が高く設定されている部分）、

初期化を伴う電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われず（例えば、図75に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体32Aの動作とスピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力が実行されない一方で、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体32Aの動作は実行されるがスピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力は実行されない部分）、

初期化を伴わない電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる（例えば、図79に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動したときの盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体32Aの動作は実行されない一方で、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される期待度が高い可動体演出における演出可動制御が制限されたままとすることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

【1460】

形態1-3の遊技機は、

前記可動体は、第1可動体（例えば、盤上可動体32A）と第2可動体（例えば、盤下可動体32B）とを含み、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第1可動体と前記第2可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第1可動体と該第2可動体とを可動させる前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図31、図45に示す動作確認制御処理を実行する部分）、

前記確認可動制御は、前記第2可動体の可動が終了したことに基づいて終了し（例えば

、図 7 4 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作は、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作の完了を最後に終了する部分）、

前記可動体演出は、前記第 1 可動体を用いた演出であり（例えば、図 6 2 に示すように、可動体予告は盤上可動体 3 2 A を動作させる演出である部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記確認可動制御による前記第 2 可動体の可動が終了したときに前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる（例えば、図 7 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 が起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の演出動作は実行されず、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作の終了後に改めて盤上可動体 3 2 A の演出動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御による第 1 可動体の可動が終了したときに第 1 可動体を用いた演出可動制御が実行されることで確認可動制御と演出可動制御との見分けがつかなくなってしまうことのない遊技機を提供することができる。

【 1 4 6 1 】

形態 1 - 4 の遊技機は、

前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合、初期化されたことに対応した初期化報知を実行可能であり（例えば、図 7 4 及び図 7 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したとき、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を初期化報知に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から初期化報知音を出力させる部分）、

前記確認可動制御の実行期間と前記初期化報知の実行期間とは重複し（例えば、図 7 4 及び図 7 5 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間と、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音出力期間が重複している部分）、

前記初期化報知の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも長く（例えば、図 7 4 及び図 7 5 に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音出力期間は、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間よりも長い部分）、

前記確認可動制御の実行期間の終了後であって、前記初期化報知の実行期間中において開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記初期化報知の実行期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われない（例えば、図 8 0 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において盤上可動体 3 2 A の演出動作と画像表示装置 5 におけるエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示は実行されるが、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知に応じた態様で

の発光及びスピーカ 8 L、8 Rからの初期化報知音の出力は実行されない部分)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化対応報知の実行期間中であっても、確認可動制御が終了していれば演出可動制御を実行し、可動体演出の演出効果を低下させない遊技機を提供することができる。

【1462】

形態1-5の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記可動体演出が実行される特定の可変表示パターンに基づく可変表示よりも前の可変表示において、該可動体演出が実行されることを示唆する先読み可動体演出を実行可能であり(例えば、図58に示すように、演出制御用CPU120が先読み可動体予告を実行可能な部分)、

10

前記可動体制御手段は、前記先読み可動体演出が実行される場合、特定動作により前記可動体を可動させる特定演出可動制御を行うことが可能であり(例えば、図60に示すように、演出制御用CPU120は、盤上可動体32Aを先読み可動体予告として原点位置と中間位置との間で上下に複数回動作可能な部分)、

前記先読み可動体演出が実行される可変表示の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも短く(例えば、非リーチはずれの可変表示の特図変動時間が12秒以下であるとともに、イニシャル動作の期間は30秒である部分)、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に複数回の始動条件が成立し、該始動条件の成立に基づいて開始される可変表示で前記先読み可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記先読み可動体演出が実行されるとき、前記特定可動制御が制限され、

20

前記所定期間中に前記先読み可動体演出が実行された可変表示が終了した場合、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記特定可動制御が行われない(例えば、図81に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置5でエフェクト表示132SG407の表示が実行され、該可変表示の終了後には改めて先読み可動体予告としての盤上可動体32Aの演出動作は実行されない部分)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示を跨いだ場合、確認可動制御中に制限された特定可動制御が実行されないため、確認可動制御終了後に過度に可動体を可動させて遊技者を混乱させることのない遊技機を提供することができる。

【1463】

形態1-6の遊技機は、

前記演出制御手段は、一の可変表示において、前記可動体演出として、第1可動体演出(例えば、図82に示す第1可動体予告)と該第1可動体演出よりも実行されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第2可動体演出(例えば、図82に示す第2可動体予告)とを実行可能であり、

40

前記可動体制御手段は、

前記第1可動体演出が実行される場合、第1所定動作により前記可動体を可動させる第1演出可動制御(例えば、盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分)を行うことが可能であり、

前記第2可動体演出が実行される場合、第2所定動作により前記可動体を可動させる第2演出可動制御(例えば、盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分)を行うことが可能であり、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された一の可変表示で前記第1可動体演出と前記第2可動体演出とが実行される場合、前記所定期

50

間中に前記第 1 可動体演出が実行されるとき、前記第 1 演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第 1 演出可動制御が行われ、

制限された前記第 1 演出可動制御が行われる前に、前記第 2 可動体演出が実行される場合、前記第 1 演出可動制御が行われずに、前記第 2 演出可動制御が行われる（例えば、図 8 2 に示すように、第 1 可動体予告の実行期間中に既に可動体のイニシャル動作が実行されている場合は該可動体のイニシャル動作終了後に第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行されるが、該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作前に既に第 2 可動体予告としての盤上可動 3 2 A の動作が実行されている場合は、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作は実行されずに第 2 可動体予告としての盤上可動 3 2 A の動作が継続して実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 可動体演出における可動体の可動により第 2 可動体演出における可動体の可動が阻害されることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

【 1 4 6 4 】

形態 1 - 7 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A には盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 3 2 B には盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 には枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B にはチャンスボタン L E D 9 g がそれぞれ設けられている部分）、

前記可動体は、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）とを含み、

前記可動体制御手段は、前記有利状態に制御されることを報知するための特別動作により前記第 2 可動体を可動させる特別演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 5 8 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が盤下可動体 3 2 B を上昇させる決め演出を実行可能な部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記第 2 可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様（例えば、図 6 9（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記特別演出可動制御により可動している前記第 2 可動体の前記発光手段を特別発光パターンで発光させる特別発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 6 4（E 5）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B の上昇時に盤下可動体 9 e お所定の発光色（例えば、図 6 9（B 9）に示すレインボーフラッシュで発光させる部分））、

前記特定発光制御中に前記特別演出可動制御が実行される場合、前記特別発光制御を制限する（例えば、ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において盤下可動体 L E D 9 e の決め演出に応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）を制限する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と特別演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 1 4 6 5 】

形態 1 - 8 の遊技機は、

前記確認可動制御による前記第 2 可動体の動作態様と前記特別演出可動制御による前記第 2 可動体の動作態様とは共通であり（例えば、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作と演

10

20

30

40

50

出動作とはどちらも原点位置と演出位置との間での動作である部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記第2可動体の前記発光手段を、該第2可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図69（B）、図74に示すように、演出制御用CPU120が盤下可動体LED9eをイニシャル強調態様（赤点滅）で発光させる部分）、

前記特別演出可動制御により可動する前記第2可動体の前記発光手段を、第1期間において第1特別発光パターンで発光させ、該第1期間終了後の第2期間において該第1特別発光パターンとは発光態様が異なる第2特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、図69（B）に示すように、盤下可動体32Bの進出動作時には盤下可動体LED9eをレインボーフラッシュさせ、盤下可動体32Bの対比動作時には盤下可動体LED9eをなめらかレインボーにて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と特別可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【1466】

形態1-9の遊技機は、

前記可動体は、第1可動体と第2可動体とを含み、

発光手段（例えば、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、盤上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記第1可動体および前記第2可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体32Aに盤上可動体LED9dが設けられ、盤下可動体32Bに盤上可動体LED9eが設けられている部分）、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第1可動体を可動させた後に前記第2可動体を可動させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、図74及び図75に示すように、イニシャル動作として盤上可動体32Aを動作させた後に盤下可動体32Bを動作させる部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図74に示すように、演出制御用CPU120が、盤下可動体32Bのイニシャル動作時に盤下可動体9eをイニシャル強調態様（例えば、図69（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記確認可動制御により前記第1可動体が可動している場合、前記第2可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第1可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、図74に示すように、盤上可動体32Aの確認動作の実行中は、盤上可動体LED9dをイニシャル強調態様にて発光させるとともに、盤下可動体LED9eを初期化報知態様にて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1467】

形態1-10の遊技機は、

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、該可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図43に示す原点配置制御処理を実行する部分）、

可変表示が開始された場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図 4 3 に示すように、可変表示が開始されるタイミングから、演出制御用 CPU 1 2 0 が 1 3 2 S G S 4 1 0 ~ 1 3 2 S G S 4 2 7 の処理を実行可能となる部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始された場合、前記復帰制御を制限する（例えば、パチンコ遊技機 1 を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。

10

【1 4 6 8】

形態 1 - 1 1 の遊技機は、

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 4 3 に示す原点配置制御処理を実行する部分）、

可変表示が終了し、遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図 4 3 に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングから、演出制御用 CPU 1 2 0 が 1 3 2 S G S 4 1 0 ~ 1 3 2 S G S 4 2 7 の処理を実行可能となる部分）、

20

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始され、前記所定期間中に該可変表示が終了し、前記遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を制限する（例えば、可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。

30

【1 4 6 9】

形態 1 - 1 2 の遊技機は、

前記演出制御手段は、一の可変表示中において前記可動体演出を複数回実行可能であり（例えば、図 8 3 に示すように、1 の可変表示中において第 1 可変表示予告と第 2 可変表示予告とが実行される部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され（例えば、図 8 3 に示すように、各可動体のイニシャル動作中に可変表示が実行される場合、イニシャル動作中に第 1 可動体予告が実行される場合は該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の演出動作が実行されない部分）、

40

一の可変表示において複数回実行される前記可動体演出のうちの前の可動体演出が実行され、該一の前の可動体演出に対応した前記演出可動制御による前記可動体の可動が正常に終了しない場合、次の前記可動体演出が実行されるとき、該次の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御が行われる（例えば、図 8 4 に示すように、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の演出動作が正常に終了しなくとも、第 2 可動体予告の実行期間となれば第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の可動体演出に対応した演出可動制御が正常に終了しない場合であっても、次の可動体演出に対応した演出可動制御によりリトライを図ることが可能な遊技機を提供することができる。

50

【1470】

形態1-13の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記可動体演出として、第1可動体演出（例えば、第1可動体予告）と該第1可動体演出よりも実行されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第2可動体演出（例えば、第2可動体予告）とを実行可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記第1可動体演出が実行される場合、第1所定動作により前記可動体を可動させる第1演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体予告として盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、

前記第2可動体演出が実行される場合、第2所定動作により前記可動体を可動させる第2演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第2可動体予告として盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記第1可動体演出と前記第2可動体演出とが実行される場合、該所定期間中に前記第1可動体演出が実行されるとき、前記第1演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第1演出可動制御が行われ（例えば、各可動体のイニシャル動作中に第1可動体予告の実行期間となる場合は、該第1可動体予告の実行期間中において第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が実行されず、各可動体のイニシャル動作後に改めて第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が実行される部分）、

制限された前記第1演出可動制御により前記第1可動体が可動している場合、前記第2可動体演出が実行されるとき、前記第1演出可動制御を中断して前記第2演出可動制御を行う（例えば、図85に示すように、各可動体のイニシャル動作に第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作中に第2可動体予告の実行期間となった場合は、第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作を中断して第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作を開始する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体演出における可動体の可動により第2可動体演出における可動体の可動が阻害されることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

【1471】

形態1-14の遊技機は、

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

前記可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な第1検出手段（例えば、原点位置センサ132SG123、132SG133、132SG103、635C）と、

前記可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な第2検出手段（例えば、演出位置センサ132SG124、132SG134、132SG104、635D）と、をさらに備え、

前記確認可動制御は、前記可動体が前記第1検出手段により初期位置に配置されていることが検出されたことに基づいて、前記可動体を第1期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第1期間中に前記可動体が前記第2検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を初期位置に向けて可動させる制御であり（例えば、図86に示すように、演出制御用CPU120は、第1期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより、可動体を原点位置に向けて動作させる部分）、

前記演出可動制御は、前記可動体を第2期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第2期間中に前記可動体が前記第2検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を停止させる制御である（例えば、図87に示すように、演出制御用CPU120は、第2期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより該可動体の動作を停止させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技中に可動体演出が実行された場合、可動体演出に対応した可動体の可動が正常に行われなくても、確認可動制御に基づいた可動体の可動が行われなため、正常に実行されなかった可動体演出の演出効果の低下を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1472】

形態1-15の遊技機は、

前記可動体制御手段は、

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、図88に示すように、演出制御用CPU120が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分）、

所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり（例えば、図88に示すように、演出制御用CPU120が、4回目の動作エラー判定（デッドエンド判定）によって特殊イニシャル動作として可動体を動作させる部分）、

前記エラー可動制御が行われた場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる（例えば、図88に示すように、デッドエンド判定された後の可動体演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置5におけるエフェクト表示132SG407の表示、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gによる可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた音出力は実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体演出の演出効果を低下させることのない遊技機を提供することができる。

【1473】

〔形態2〕

形態2-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG01、チャンスボタン631B）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図44及び図45に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作を行う部分）、

前記演出制御手段は、電源投入がされた場合、デモンストレーション表示を表示手段に表示させるデモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、図89に示すように、演出制御用CPU120が画像表示装置5において客待ちデモ演出を表示させる部分）、

前記可動体制御手段は、電断が発生し、電源投入された場合、前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、図89～図91に示すように、電断後にパチンコ遊技機1が起動するときは、各可動体のイニシャル動作制御が実行された後に客待ちデモ演出が表示される部分）、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1474】

形態2-2の遊技機は、

前記可動体制御手段は、所定期間に亘って前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120は各可動体のイニシャル動作に30秒を要する部分）、

前記演出制御手段は、前記確認可動制御が終了してから少なくとも前記所定期間と同じ長さの期間が経過した後に前記デモ表示制御を行うことが可能である（例えば、各可動体のイニシャル動作終了30秒後から客待ちデモ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御後すぐにデモンストレーション表示が表示されてしまっ

てデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1475】

形態2-3の遊技機は、

前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入がされた場合とで、異なるタイミングで前記デモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なる部分）、

前記可動体制御手段は、

初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源供給がされた場合とで、共通に前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なる部分）、

初期化を伴う電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行い、

初期化を伴わない電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入がされた場合とのいずれにおいても、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1476】

形態2-4の遊技機は、

発光手段（例えば、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

操作手段（例えば、選択ボタン132SG35）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体32Aには盤上可動体LED9d、盤下可動体32Bには盤下可動体LED9e、枠上可動体132SG101には枠上可動体LED9f、チャンスボタン631BにはチャンスボタンLED9gがそれぞれ設けられている部分）、

前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図41に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン

10

20

30

40

50

1 3 2 S G 3 5 の操作により各種ランプ 9 a ～ 9 g の光量（輝度）の調整が可能である部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様（例えば、図 6 9 （B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記特定発光制御中に前記操作手段が操作された場合、少なくとも該特定発光制御により発光している前記発光手段が該操作に基づいた輝度とならないように制限する（例えば、図 6 9 （B）に示すように、各可動体のイニシャル動作実行時は、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 の操作により各種ランプ 9 a ～ 9 g の光量（輝度）の調整が不可能である部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体に設けられた発光手段の輝度が増減されないため、可動体の動作確認に支障が生じることのない遊技機を提供することができる。

【 1 4 7 7 】

形態 2 - 5 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a 、 9 b 、盤上可動体 L E D 9 d 、盤下可動体 L E D 9 e 、枠上可動体 L E D 9 f 、チャンスボタン L E D 9 g ）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

操作手段（例えば、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 ）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A には盤上可動体 L E D 9 d 、盤下可動体 3 2 B には盤下可動体 L E D 9 e 、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 には枠上可動体 L E D 9 f 、チャンスボタン 6 3 1 B にはチャンスボタン L E D 9 g がそれぞれ設けられている部分）、

前記操作手段を操作することにより、前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 4 1 に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 の操作により各種ランプ 9 a ～ 9 g の光量（輝度）の調整が可能である部分）、

前記演出制御手段は、前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であることを示唆する変更可能表示の表示を行うことが可能であり（例えば、図 6 8 に示すように、画像表示装置 5 においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示される部分）、

前記所定期間中において前記変更可能表示の表示が制限され、前記所定期間終了後に前記変更可能表示の表示が行われる（例えば、図 6 8 に示すように、各可動体のイニシャル動作中は画像表示装置 5 においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示されず、各可動体のイニシャル動作に画像表示装置 5 においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中に変更可能表示を表示することにより、確認可動制御への注目度合いが損なわれてしまうことのない遊技機を提供することができる。

【 1 4 7 8 】

形態 2 - 6 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A ）と第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B ）とを含み、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a 、 9 b 、盤上可動体 L E D 9 d 、盤下可動体 L E D 9 e 、枠上可動体 L E D 9 f 、チャンスボタン L E D 9 g ）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、をさらに備え、

前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A に盤上可動体 L E D 9 d が設けられ、盤下可動体 3 2 B に盤上可動体 L E D 9 e

が設けられている部分)、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第1可動体を可動させた後に前記第2可動体を可動させ(例えば、演出制御用CPU120が、図74及び図75に示すように、イニシャル動作として盤上可動体32Aを動作させた後に盤下可動体32Bを動作させる部分)、

前記発光制御手段は、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり(例えば、図74に示すように、演出制御用CPU120が、盤下可動体32Bのイニシャル動作時に盤下可動体9eをイニシャル強調態様(例えば、図69(B)に示す赤点滅等)で発光させる部分)、

10

前記確認可動制御により前記第1可動体が可動している場合、前記第2可動体の前記発光手段に対して前記発光制御手段による前記特定発光制御が行われ(例えば、図74、図75に示すように、盤上可動体32Aのイニシャル動作実行時は、盤下可動体LED9eをイニシャル強調態様にて発光させない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1479】

形態2-7の遊技機は、

前記演出制御手段は、

20

前記デモンストレーション表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり(例えば、図68に示すように、客待ちデモ演出の実行中に盤上可動体32Aを原点位置と演出位置との間で動作させる演出を実行可能な部分)、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり(例えば、図68に示すように、画像表示装置5においてエフェクト表示132SG407が表示される部分)、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させるデモ中可動制御を行うことが可能であり(例えば、盤上可動体32Aを原点位置から演出位置に向けて動作させた後、盤上可動体32Aを演出位置から原点位置に動作させる部分)、

30

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり(例えば、図92に示すように、演出制御用CPU120が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分)、

所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり(例えば、図92に示すように、演出制御用CPU120が、4回目の動作エラー判定(デッドエンド判定)によって特殊イニシャル動作として可動体を動作させる部分)、

40

前記エラー可動制御が行われた場合、前記デモンストレーション表示が表示されるとき、前記デモ中可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる(例えば、図92に示すように、デッドエンド判定された後の客待ちデモ演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置5におけるエフェクト表示132SG407の表示、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gによる可動体予告に応じた態様での発光は実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、デモンストレーション表示の演出効

50

果を低下させることのない遊技機を提供することができる。

【1480】

〔形態3〕

形態3-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記ファンファーレ演出は、

前記有利状態に関する報知を行う導入パート（例えば、導入パート。図65（F2）～（F6）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、遊技者に対して、遊技媒体の発射方向の報知を行う発射方向報知パート（例えば、右打ち報知パート。図65（F7）～（F8）参照）と、で構成され、

前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生し、電源投入された場合、前記発射方向報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体32Aの動作を伴うファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図93参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でファンファーレ演出における操作方向報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1481】

形態3-2の遊技機は、

前記有利状態は、複数種類あり（例えば、大当たりA～E）、

前記導入パートにおいて、複数種類の前記有利状態のうちいずれの前記有利状態であるかを報知可能であり、該報知として、制御される前記有利状態に対応した有利状態名称表示（例えば、大当たり種別表示132SG421）の表示と、該有利状態名称表示が表示される前に有利状態名称表示前導入表示（例えば、大当たり種別表示前導入表示132SG422）の表示と、を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記有利状態名称表示の表示が行われるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である（例えば、動作確認制御では、図65（F6）において大当たり種別表示132SG421の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了する部分。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ファンファーレ演出中に確認可動制御が行われても、いずれの有利状態に制御されるかを把握することが可能な遊技機を提供することができる。

10

20

30

40

50

【1482】

形態３－３の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体
ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン
（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない
前記可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させ
るファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応
した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、フ
ァンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様において用いられない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御とファンファーレ発光制御とにより、ファンファーレ
演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供
することができる。

【1483】

形態３－４の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体
ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、

前記確認可動制御が実行される場合、前記確認可動制御により可動している前記可動
体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定
発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記可動体の前記発光手段を前記ファン
ファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが
可能であり、

前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、

前記発光制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、
電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第１可動体が可動しているとき、該
第１可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第２可動体の
前記発光手段を前記ファンファーレ発光制御により発光させる（例えば、第１可動体が可
動しているとき、該第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）により発
光する一方で、第２可動体の可動体ＬＥＤがファンファーレ演出（導入パート）に対応し
た発光態様にて発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ファンファーレ演出中であっても、可動体が確認可動制御中である
ことを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【1484】

形態３－５の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体
ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記発光手段を第1輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御が行われている所定期間中において、前記発光手段を第2輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能である（例えば、枠LED9a、9bが第1輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、が第1輝度（高輝度）より低い第2輝度（低輝度）にて発光する部分。図69（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1485】

形態3-6の遊技機は、

前記可動体は、第1可動体と第2可動体とを含み、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記第1可動体および前記第2可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第1可動体を可動させた後に前記第2可動体を可動させ、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御により前記第1可動体が可動している場合、前記第2可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第1可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、第1可動体が動作している場合、第2可動体の可動体LEDがイニシャル強調態様で発光せず、第1可動体の可動体LEDがイニシャル強調態様で発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1486】

形態3-7の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記第1可動体および前記第2可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記演出制御手段は、前記操作方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第1期間において第1特殊発光パターンで発光させ、該第1期間終了後の第2期間において該第1特殊発

10

20

30

40

50

光パターンとは発光態様が異なる第2特殊発光パターンで発光させる前記特殊発光制御を行うことが可能である（例えば、イニシャル動作中の可動体の可動体LEDは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体LEDは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。図69（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより確認可動制御と特殊可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

10

【1487】

形態3-8の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）と、をさらに備え、

前記第1可動体および前記第2可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記演出制御手段は、前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

20

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記発射方向報知パートに対応した音を出力する（例えば、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音出力される部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【1488】

形態3-9の遊技機は、

表示手段（例えば、画像表示装置5）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図65（F7）参照）を実行可能であり、

40

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

50

前記特定期間に亘って前記確認可動制御が行われている場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる（例えば、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【1489】

〔形態4〕

形態4-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG01、チャンスボタン631B）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第1輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第2輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第1輝度は前記第2輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図69（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記ファンファーレ演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間が終了

10

20

30

40

50

するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了する部分。図 9 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をファンファーレ演出の実行期間内で終了させ、遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせずに有利状態に臨める遊技機を提供することができる。

10

【1 4 9 0】

形態 4 - 2 の遊技機は、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

20

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【1 4 9 1】

30

形態 4 - 3 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

40

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、演出可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1 4 9 2】

形態 4 - 4 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入が

50

された場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記ファンファーレ発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図 6 9（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1 4 9 3】

形態 4－5 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当たり中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【1 4 9 4】

形態 4－6 の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるな

10

20

30

40

50

めらかレインボー態様にて発光する部分。図 6 9 (B) 参照)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 1 4 9 5 】

〔形態 5〕

形態 5 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 6 9 (B) 参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図 9 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了さ

10

20

30

40

50

せる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。

【1496】

形態5-2の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第2経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示132SG430）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数／総出球数表示132SG454など）を表示可能であり、

10

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図96、図97参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1497】

形態5-3の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後のラウンド遊技において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示132SG430）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453など）を表示可能であり、

20

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図96、図97参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1498】

形態5-4の遊技機は、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

30

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応したランプパターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられない部分。図69（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御により、ラウンド遊技中であっても確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

40

【1499】

形態5-5の遊技機は、

前記可動体は、第1可動体と第2可動体とを含み、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

50

前記確認可動制御により前記第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第2可動体の前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させる（例えば、動作確認制御により第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の可動体LEDがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第2可動体の可動体LEDが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ラウンド遊技中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【1500】

形態5-6の遊技機は、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出が実行された後のラウンド遊技において、前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させることが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記ラウンド中発光制御は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記ラウンド中発光制御よりも輝度が低い（例えば、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1501】

形態5-7の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第1期間において第1特別発光パターンで発光させ、該第1期間終了後の第2期間において該第1発光パターンとは発光態様が異なる第2特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第1期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第2期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図69（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【1502】

10

20

30

40

50

〔形態 6〕

形態 6-1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 6 9（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とすることが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該 1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図 9 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、可変手段が進入容易状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。

〔1 5 0 3〕

形態 6-2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【1504】

形態6-3の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記可変手段が前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可変手段が前記進入容易状態から遊技媒体が進入不能な進入不能状態に制御されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図69（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1505】

形態6-4の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御される一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記ラウンド中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光す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、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧

10

20

30

40

50

中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【1506】

形態6-5の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態となる一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

10

前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当たり中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図69（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断前がラウンド遊技中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

20

【1507】

〔形態7〕

形態7-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

発光手段と、

30

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

40

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第1輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第2輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第1輝度は前記第2輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図69（B）参照）、

50

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、次のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、1 回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図 6 5（F 1 0）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 9 9 参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、一のラウンド遊技が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を次のラウンド遊技が終了する前に終了させ、確認可動制御が終了した後も遊技者がラウンド遊技に臨むことができる遊技機を提供することができる。

【1 5 0 8】

20

形態 7 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第 2 経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 9 6、図 9 7 参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1 5 0 9】

形態 7 - 3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技が終了したに開始される次のラウンド遊技において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 など）を表示可能であり、

40

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 9 6、図 9 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1 5 1 0】

形態 7 - 4 の遊技機は、

前記可動体制御手段は、前記一のラウンド遊技における前記可変手段の前記進入容易状

50

態の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入された場合、前記一のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われた後に前記可動体を前記確認可動制御により可動させる（図 99 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【1511】

形態 7-5 の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン 631B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図 69（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【1512】

〔形態 8〕

形態 8-1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体 32A、盤下可動体 32B、チャンスボタン 631B、枠上可動体 132SG101）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU120）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン LED9g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行い、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出や昇格演出における可動体演出）を行い、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第2輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第1輝度は前記第2輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図69（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

10

前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入不能状態に制御されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入不能状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、3回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間（図66（F21）～（F29）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図100参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第1輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、一のラウンド遊技で可変手段が進入不能状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を次のラウンド遊技が終了する前に終了させ、確認可動制御が終了した後も遊技者がラウンド遊技に臨むことができる遊技機を提供することができる。

20

【1513】

形態8-2の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

30

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【1514】

形態8-3の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示

50

(例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0) を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン(例えば、イニシャル強調態様)で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない(例えば、イニシャル強調態様(白点灯)は復旧中表示に対応した態様(消灯)において用いられない部分。図 6 9 (B) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 5 1 5 】

形態 8 - 4 の遊技機は、

演出制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0)をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示(例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0)を表示することが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、

前記発光制御手段は、

前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記インターバル中発光制御よりも低い輝度で行われる(例えば、停電復旧中において、演出可動制御(当否ボタン演出における可動体演出)における可動体 LED の発光輝度よりも低輝度で発光す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、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 5 1 6 】

形態 8 - 5 の遊技機は、

演出制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0)をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示(例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0)を表示することが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、

前記発光制御手段は、

前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド

10

20

30

40

50

遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記インターバル演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、インターバル演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【1517】

形態8-6の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、

前記インターバル演出は、

導入パート（図66（F21）～（F23）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図66（F24）～（F29）参照）と、

で構成され、

前記確認可動制御は、前記結果報知パートが開始されるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1518】

形態8-7の遊技機は、

音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、

前記インターバル演出は、

導入パート（図66（F21）～（F23）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図66（F24）～（F29）参照）と、

で構成され、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

10

20

30

40

50

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体 3 2 B を用いた可動体演出を実行可能であり（図 6 6（F 2 4）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体 3 2 B の動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体 3 2 B が動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体 3 2 B が動作するときに該可動体演出に対応した音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【1 5 1 9】

形態 8－8 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、

前記インターバル演出は、

導入パート（図 6 6（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 6 6（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、

で構成され、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図 6 6（F 2 4）参照）を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示（図 6 6（F 2 4）参照）を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかつた場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記インターバル演出が実行される前記一のラウンド遊技において前記進入不能状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、

前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかつた場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示され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、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ

10

20

30

40

50

、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【1520】

形態8-9の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第1期間において第1特別発光パターンで発光させ、該第1期間終了後の第2期間において該第1発光パターンとは発光態様が異なる第2特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第1期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第2期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図69（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【1521】

〔形態9〕

形態9-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態（例えば、大当たりA）と該第1有利状態よりも有利な第2有利状態（例えば、大当たりB）とを含み、

前記演出制御手段は、前記第1有利状態および前記第2有利状態における特定のラウンド遊技において、いずれの有利状態であるかを報知する報知演出（例えば、昇格演出）を実行可能であり、

前記報知演出は、

導入パート（例えば、図66（F21）～（F23）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（例えば、図66（F24）～（F29）参照）と、

10

20

30

40

50

で構成され、

前記第1有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第1有利状態に対応する演出が実行され、

前記第2有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第2有利状態に対応する演出が実行され、

前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、3回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図102参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1522】

形態9-2の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第2経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示132SG430）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数／総出球数表示132SG454など）を表示可能であり、

20

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図96、図97参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

30

【1523】

形態9-3の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記特定のラウンド遊技において、特定表示領域（表示画面の右側上部）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示132SG430）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図96、図97参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1524】

形態9-4の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記発光制御手段は、

50

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記報知演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記報知演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図 6 9（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と報知発光制御とにより、報知演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

10

【1525】

形態 9-5 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

20

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段を報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記可動体が可動しているとき、該可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる（例えば、3 回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g が、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光する。図 6 9（B）参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1526】

形態 9-6 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

40

前記発光制御手段は、

前記特定のラウンド遊技において、前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パターン（例えば、レインボー発光態様）で発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記報知発光制御により発光させることが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記報知発光制御は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生しなかったときに行われる前記報知発光制御よりも輝度が低い（例えば、2 回目のラウンドインターバル期間中または 3 回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 L

50

ＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光する部分。図６９（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【１５２７】

形態９－７の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記報知演出の実行期間において、遊技者に動作を促す動作促進演出を実行可能であり（図６６（Ｆ２３）参照）、

前記動作促進演出は、前記導入パート（図６６（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）において実行され、

前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記導入パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で導入パートにおける動作促進演出の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【１５２８】

形態９－８の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（図６６（Ｆ２４）参照）、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、イニシャル動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（ＢＧＭ）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【１５２９】

形態９－９の遊技機は、

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、

前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される3回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示され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、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【1530】

〔形態10〕

形態10-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を複数回行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり（図65（F12）～（F14）参照）、

前記エンディング演出は、

導入パート（図65（F12）、図66（F31）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、前記有利状態後に制御される特別状態に関する報知を行う特別状態報知パート（例えば、時短状態報知パート。図65（F13）、図66（F32）、（F34）参照）と、

で構成され、

10

20

30

40

50

前記可動体制御手段は、前記最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特別状態報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、10回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図66（F32）、（F34）参照）が開始されるよりも前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図103参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でエンディング演出における特別状態報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

10

【1531】

形態10-2の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

20

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記エンディング演出に対応したランプパターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図69（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御とエンディング発光制御とにより、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

30

【1532】

形態10-3の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

40

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をエンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体は、第1可動体と第2可動体とを含み、

前記発光制御手段は、最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第2可動体の前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させる（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上

50

可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体 L E D がエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光する。図 6 9（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【1533】

形態 10-4 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記発光制御手段は、

前記エンディング演出が実行される場合、前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させることが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記エンディング発光制御は、前記エンディング演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記エンディング発光制御よりも輝度が低い（例えば、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光する。図 6 9（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1534】

〔形態 11〕

形態 11-1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体 32A、盤下可動体 32B、チャンスボタン 631B、枠上可動体 132SG101）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 103）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 120）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度

10

20

30

40

50

が第1輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第2輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第1輝度は前記第2輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図69（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を複数回行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図66（F32）、（F34）参照）が開始されるよりも前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図104参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減し、エンディング演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をエンディング演出の実行期間内で終了させる（遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせずに高ベース状態に臨める）遊技機を提供することができる。

【1535】

形態11-2の遊技機は、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【1536】

形態11-3の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出制御手段による前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図 6 9（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1537】

形態 11-4 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記エンディング発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 LED の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図 6 9（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1538】

形態 11-5 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、エンディング演出（エンディング導入）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図 6 9（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【1539】

〔形態 12〕

10

20

30

40

50

形態 1 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、

通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、

前記特定識別情報は、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）と第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）を含み、

前記通常状態は前記第 1 識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、

前記特別状態は前記第 2 識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、

前記特別状態中に、前記表示手段の第 1 表示領域に、前記有利状態に関する情報（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）を表示可能であり、

前記特別状態中に、前記表示手段の第 2 表示領域に、第 2 識別情報の可変表示に関する保留情報（例えば、第 2 保留記憶数や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2）を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記第 2 表示領域に対して、前記第 1 表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当たりに関する大当たり情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されている部分。図 1 0 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い第 2 表示領域の視認性が第 1 表示領域よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 1 5 4 0 】

形態 1 2 - 2 の遊技機は、

前記第 1 表示領域に表示される前記有利状態に関する情報は、前記特別状態中において変化しない一方、前記第 2 表示領域に表示される保留情報は、前記特別状態中において変化可能である（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 は、時短状態中において変化しない一方、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様が変化可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で変化する可能性がある保留情報の視認性が変化しない有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 1 5 4 1 】

形態 1 2 - 3 の遊技機は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第 2 表示領域に重畳する範囲よりも、前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第 1 表示領域に重畳する範囲の方が大きい（例えば、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数の表示領域 5

10

20

30

40

50

SLや第2保留表示132SG002の第2保留表示領域132SG012に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体32Aが連荘回数／総出球数表示132SG454の表示領域に重複する範囲の方が大きい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い第2表示領域の視認性が第1表示領域よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1542】

〔形態13〕

形態13-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示中において、遊技者に動作を促す動作促進演出を行うことが可能であり、

前記特定の可変表示パターンは、

前記動作促進演出が実行されるまでの第1パート（例えば、図63（D1）～（D5）の期間）と、

前記第1パートの後に実行され、前記動作促進演出の結果が報知される第2パート（例えば、図63（D6）、（D7）の結果報知パート）と、

を含んで構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記第2パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図107参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で動作促進演出における第2パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1543】

形態13-2の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、CPU103）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンドなど）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記動作促進演出を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約20秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるよ

10

20

30

40

50

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、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

【1544】

〔形態14〕

形態14-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始されたときに、開始時演出（例えば、開始時予告）を実行可能であり、

前記開始時演出は、

導入パート（図61（B2）～（B6）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（図61（B3a）～（B6a）参照）と、

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図108参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で開始時演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1545】

形態14-2の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、CPU103）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記開始時演出を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とす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、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

【1546】

〔形態15〕

10

20

30

40

50

形態 15-1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体 32A、盤下可動体 32B、チャンスボタン 631B、枠上可動体 132SG101）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

10

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示を実行可能であって、該識別情報の可変表示を一旦停止させた後、該識別情報の再可変表示が実行されることを報知する再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、前記再可変表示報知演出は、

識別情報の再可変表示が実行されるか否かを煽る導入パート（図 62（C3）～（C5）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 62（C6）、（C10）、（C9）参照）と、

で構成され、

20

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図 109 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で再可変表示報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

30

【1547】

形態 15-2 の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用 CPU 120 が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

【1548】

〔形態 16〕

形態 16-1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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

50

(例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

可動体 (例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1) と、

可動体制御手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0) と、

表示手段 (例えば、画像表示装置 5) と、を備え、

通常状態 (例えば、通常遊技状態) と、該通常状態よりも有利な特別状態 (例えば、時短状態) と、があり、

前記通常状態は、第 1 遊技領域 (例えば、左遊技領域) 側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記特別状態は、第 2 遊技領域 (例えば、右遊技領域) 側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記表示手段は、前記通常状態において、特定表示領域 (表示画面右側上部) に前記第 1 遊技領域側に遊技媒体を発射するように促す第 1 遊技領域側発射促進表示 (例えば、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0) を表示可能であるとともに、所定表示領域に該通常状態に対応した表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御 (例えば、動作確認制御) を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である (例えば、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に重複して遊技者が視認困難 (または不可) となる時間が短くなるように設定されている部分。図 1 1 0、図 1 1 1 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で第 1 遊技領域側促進報知の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1 5 4 9】

形態 1 6 - 2 の遊技機は、

前記表示手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に該可変表示が終了するまで復旧中表示 (例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0) を表示することが可能であり、

前記復旧中表示が表示されている場合に前記第 1 遊技領域促進報知 (例えば、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0) を行うことが可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、好適に遊技媒体の発射方向を報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【1 5 5 0】

形態 1 6 - 3 の遊技機は、

前記第 1 遊技領域促進報知として、第 1 遊技領域促進報知表示 (例えば、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0) の表示と、第 1 遊技領域促進報知音の出力と、を行うことが可能であり、

初期化を伴う電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第 1 遊技領域促進報知表示の表示が行われる一方、前記第 1 遊技領域促進報知音の出力が制限され、

初期化を伴わない電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第 1 遊技領域促進報知表示の表示が行われるとともに、前記第 1 遊技領域促進報知音の出力が行われる (例えば、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方

10

20

30

40

50

に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の状況に配慮した好適な第 1 遊技領域促進報知を行うことが可能である。

【1 5 5 1】

形態 1 6 - 4 の遊技機は、

前記通常状態において前記第 2 遊技領域側に設けられた所定領域 (例えば、通過ゲート 4 1 など) に遊技媒体が進入した場合に前記第 1 遊技領域促進報知 (例えば、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0) を行うことが可能であり、

前記通常状態において前記所定領域に特定数の遊技媒体が進入したことに基づいて前記第 1 遊技領域促進報知よりも優先度が高い特別第 1 遊技領域促進報知を行うことが可能であり、

前記確認可動制御により前記可動体が可動する期間よりも長い期間に亘って前記特別第 1 遊技領域促進報知を行うことが可能である (例えば、通常状態においてゲートスイッチ 2 1 に特定数の遊技球 (例えば、5 個) が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間 (例えば、2 0 秒間) よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特別第 1 遊技領域促進報知が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1 5 5 2】

[形態 1 7]

形態 1 7 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果 (例えば、大当たり) が導出されることで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、

可動体 (例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1) と、

可動体制御手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、

表示手段 (例えば、画像表示装置 5) と、

遊技制御手段 (例えば、C P U 1 0 3) と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段 (例えば、特別可変入賞球装置 7) を遊技媒体が進入可能な進入容易状態 (例えば、開放状態) とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態 (例えば、閉鎖状態) とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技中に、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、所定表示領域において、復旧中表示 (例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0) を表示することが可能であり、

その後、前記所定表示領域において、前記ラウンド遊技に対応した表示 (例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など) を表示することが可能であり、

前記ラウンド遊技に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示 (例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0) を表示し、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御 (例えば、動作確認制御) を行うことが可能であり、

10

20

30

40

50

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、ラウンド遊技に対応する情報（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域（図 9 6（A）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作する部分。図 1 1 2、図 1 1 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1 5 5 3】

形態 1 7 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定可動制御を行うことが可能であり、

前記所定可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1 5 5 4】

〔形態 1 8〕

形態 1 8 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、

前記表示手段は、

電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記復旧中表示として、所定表示領域に復旧中を示す文字情報を表示することが可能であり、

前記復旧中表示とともに、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0）を表示することが可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

10

20

30

40

50

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作する部分。図 1 1 2、図 1 1 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が復旧中を示す文字情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

10

【1 5 5 5】

形態 1 8 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1 5 5 6】

形態 1 8 - 3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記特殊可動制御により可動する前記可動体は、前記所定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記特殊可動制御における前記特殊動作を含む態様で前記可動体を可動させることが可能であり、

30

前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する期間よりも、前記特殊可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する時間の方が長い（例えば、盤下可動体 3 2 B が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる確認可動制御により可動する可動体が長い期間に亘って所定表示領域に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。

【1 5 5 7】

〔形態 1 9〕

形態 1 9 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出され

50

ることで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、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、

通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、

前記表示手段は、

前記特別状態中に、電断が発生し、その後、電源投入された場合、所定表示領域において、復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示可能であり、

その後、前記所定表示領域において、前記特別状態に対応した表示を表示することが可能であり、

前記特別状態に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0）を表示し、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域（図 1 1 4（B）（C）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示される特定領域（図 1 1 4（A）参照）の前面側に重複することがないように動作する部分。図 1 1 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が復旧中表示よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1 5 5 8】

形態 1 9 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、イニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1 5 5 9】

〔形態 20〕

形態 20-1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体と、

可動体制御手段と、

表示手段と、を備え、

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、

前記表示手段は、前記特別状態において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示を表示可能であるとともに、所定表示領域に前記有利状態に関する情報を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

〔1560〕

形態 20-2 の遊技機は、

演出制御手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

〔1561〕

〔形態 21〕

形態 21-1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体 32A、盤下可動体 32B、枠上可動体 132SG01、チャンスボタン 631B）と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU120 が図 44 及び図 45 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 32A、盤下可動体 32B、チャンスボタン 631B、枠上可動体 132SG101 のイニシャル動作を行う部分）、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示の結果を複数の発光手段により示す特定識別情報発光制御を行うことが可能であり（例えば、CPU103 は、可変表示の停止時

10

20

30

40

50

に特別図柄を構成する複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能な部分)、

前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示(例えば、図115(D)に示す起動準備表示132SG500)を表示することが可能であり、

電源投入がされた場合、

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図116(A)に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分)、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ(例えば、図116(A)に示すように、特別図柄表示装置4A、4Bを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図116(A)に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、遊技への影響度が高い特定識別発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【1562】

形態21-2の遊技機は、

電源投入された場合、

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図116(B)に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分)、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ(例えば、図116(B)に示すように、特別図柄表示装置4A、4Bを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分)、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、始動条件の成立に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ(例えば、図116(B)に示すように、復旧中表示132SG510が表示される部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図116(B)に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう(確認作業に支障をきたす)ことのない遊技機を提供することができる。

【1563】

形態21-3の遊技機は、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合(例えば、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動した場合)、

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図117(A)に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分)、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ(例えば、図117(A)に示すように、特別図柄表示装置4A、4Bを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分)、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了しなかったとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ(例えば、図117(A)に示すように、復旧中表示132SG510が表示される部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図116(B)に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

形態 2 1 - 4 の遊技機は、

可変表示に関する保留情報を記憶可能な保留記憶手段（例えば、図 2 2 に示す特図保留記憶部 1 3 2 S G 1 5 1）をさらに備え、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動した場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 1 7（B）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図 1 1 7（B）に示すように、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光される部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了し、電断前に記憶されていた保留情報に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図 1 1 7（B）に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 1 7（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【1 5 6 4】

〔形態 2 2〕

形態 2 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 4 4 及び図 4 5 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、

前記発光制御手段は、初期化されたことに対応する態様で複数の発光手段を発光させる初期化対応発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 4、図 7 5 に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を初期化報知態様にて発光させる部分）、

前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図 1 1 5（D）に示す起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0）を表示することが可能であり、

初期化を伴う電源投入がされた場合（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 7 4 に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記初期化対応発光制御が行われ（例えば、図 7 4 に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チ

10

20

30

40

50

ャンスボタンLED9gを初期化報知態様にて発光させる部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図74に示すように、盤上可動体32A、盤下顔伝い32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bのイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、初期化対応発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【1565】

形態22-2の遊技機は、

発光手段(例えば、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)をさらに備え、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合(例えば、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合)、

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図118(A)に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分)、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ(例えば、図118(A)に示すように、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図118(A)に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう(確認作業に支障をきたす)ことのない遊技機を提供することができる。

【1566】

形態22-3の遊技機は、

発光手段(例えば、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)をさらに備え、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合(例えば、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合)、

前記起動準備表示が行われ(例えば、図118(B)に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分)、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ(例えば、図118(B)に示すように、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分)、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了したとき、前記発光制御手段による前記発光手段を背景表示に対応した発光パターンにより発光させる背景表示対応発光制御が行われ(例えば、図118(B)に示すように、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを背景画像に応じた態様にて発光させる部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図118(B)に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう(確認作業に支障をきたす)ことのない遊技機を提供することができる。

10

20

30

40

50

【1567】

形態22-4の遊技機は、

発光手段（例えば、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）をさらに備え、

複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機1がホットスタートにより起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図119（A）に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図119（A）に示すように、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

10

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了しなかったとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図119（A）に示すように、起動準備表示132SG500の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了しなかったときは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図118（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、（発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【1568】

形態22-5の遊技機は、

発光手段（例えば、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）をさらに備え、

複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機1がホットスタートにより起動された場合）、

30

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図119（A）に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図119（A）に示すように、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了し、該一のラウンド遊技の次のラウンド遊技が開始されたとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図119（B）に示すように、起動準備表示132SG500の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了したときは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、

40

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図119（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす

50

）ことのない遊技機を提供することができる。

【1569】

〔形態23〕

形態23-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG01、チャンスボタン631B）と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図44及び図45に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作を行う部分）、

前記遊技制御手段は、

普通識別情報の可変表示の結果が所定表示結果であった場合、普通可変手段を進入容易状態とする制御を行うことが可能であり（例えば、普通図柄の可変表示結果が当り（普通図当り）となった場合は、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実行される部分）、

前記普通可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、電源投入がされたとき、該普通可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり（例えば、普通図柄当りの発生に基づいて可変入賞球装置6Bが開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動したことにもとづいて、可変入賞球装置6Bを再度開放状態に制御する部分）、

前記表示手段は、電源投入がされたとき、起動準備表示（例えば、起動準備表示132SG500）を表示することが可能であり、

前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、可変入賞球装置6Bが開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機1が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図120（A）に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図120（A）に示すように、可変入賞球装置6Bを開放状態に変化させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図120（A）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、普通可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧）時に遊技者が普通可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【1570】

形態23-2の遊技機は、

前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、可変入賞球装置6Bが開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機1が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図120（A）に示すように、起動準備

10

20

30

40

50

表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

その後、前記特殊制御が行われ(例えば、図 1 2 0 (A) に示すように、可変入賞球装置 6 B を開放状態に変化させる部分)、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、前記特殊制御により前記進入容易状態となっている前記普通可変手段に遊技媒体が進入したとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ(例えば、図 1 2 0 (A) に示すように、開放状態である可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した後に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図 1 2 0 (A) に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【1 5 7 1】

形態 2 3 - 3 の遊技機は、

可変表示の結果が所定表示結果となる普通識別情報の可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合(例えば、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動した場合 s)、

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図 1 2 0 (B) に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

その後、前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われ(例えば、図 1 2 0 (B) に示すように、可変入賞球装置 6 B を開放状態に変化させる部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図 1 2 0 (A) に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【1 5 7 2】

[形態 2 4]

形態 2 4 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果(例えば、大当たり)が導出されることで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、

可動体(例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B)と、

遊技制御手段(例えば、C P U 1 0 3)と、

表示手段(例えば、画像表示装置 5)と、

可動体制御手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 4 4 及び図 4 5 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分)、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態中において、可変手段を遊技媒体が進入しやすい進入容易状態に制御することが可能であり(例えば、特別可変入賞球装置 7 を開放状態に制御する部分)、

前記可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、該可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり(例えば、特別可変入賞球装置 7 を開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したことにもとづいて、特別可変入

10

20

30

40

50

賞球装置 7 を再度開放状態に制御する部分)、

前記表示手段は、

電源投入がされたとき、起動準備表示 (例えば、図 1 1 5 (D) に示す起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0) を表示することが可能であり、

前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、復旧中表示を表示することが可能であり (例えば、図 1 2 1 に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分)、

前記有利状態中であって、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき (例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置 7 が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したとき)、

前記起動準備表示の表示が行われ (例えば、図 1 2 1 に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

その後、前記特殊制御が行われ (例えば、図 1 2 1 に示すように、特別可変入賞球装置 7 を開放状態に変化させる部分)、

その後、前記復旧中表示の表示が行われ (例えば、図 1 2 1 に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる (例えば、図 1 2 1 に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入 (停電復旧) 時に遊技者が可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【1 5 7 3】

形態 2 4 - 2 の遊技機は、

前記有利状態において複数回のラウンド遊技を行うことが可能であり (例えば、図 2 1 に示すように、大当り遊技として 3 ~ 1 0 のラウンド遊技を実行可能な部分)、

ラウンド遊技において、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御と、該可変手段を進入不能状態とする制御と、を行うことが可能であり (例えば、ラウンド遊技として特別入賞球装置 7 を開放状態に制御する部分と、閉鎖状態に制御する部分)、

前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき (例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置 7 が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したとき)、

前記起動準備表示の表示が行われ (例えば、図 1 2 1 に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

その後、前記特殊制御が行われ (例えば、図 1 2 1 に示すように、特別可変入賞球装置 7 を開放状態に変化させる部分)、

その後、前記起動準備表示の表示中に、一のラウンド遊技における前記特殊制御が終了し、次のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われたとき、前記復旧中表示の表示が行われ (例えば、図 1 2 1 に示すように、起動準備表示の 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中にラウンド遊技が終了して特別可変入賞球装置 7 が停止状態に制御されたときに復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる (例えば、図 1 2 1 に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【1 5 7 4】

〔形態 25〕

形態 25-1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記表示手段は、

初期化を伴う電源投入（例えば、コールドスタート処理）がされた場合、初期化されたことを示す初期化表示（例えば、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0）を表示することが可能であり、

初期化を伴う電源投入がされた場合、

前記初期化表示の表示が行われ、

その後、前記確認可動制御が行われ、

その後、前記確認可動制御が終了した後に、前記初期化表示の表示が終了される（図 1 2 2、図 1 2 3 参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機が初期化されたことをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、確認可動制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

〔1 5 7 5〕

形態 25-2 の遊技機は、

初期化を伴わない電源投入後から前記確認可動制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入後から該確認可動制御が行われるまでの期間の方が長い（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化を伴う電源投入時、すぐに確認可動制御が行われてしまうことで初期化表示が表示されたことを視認できなくなることのない遊技機を提供することができる。

〔1 5 7 6〕

形態 25-3 の遊技機は、

前記初期化表示は、所定の実行期間に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、

前記初期化表示の表示中に始動条件が成立しても該初期化表示が非表示とされない（例えば、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 は所定の実行期間（例えば、3 0 秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が非表示とされ可変表示が開始されることがない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

〔1 5 7 7〕

形態 2 5 - 4 の遊技機は、

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【 1 5 7 8 】

形態 2 5 - 5 の遊技機は、

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 5 7 9 】

〔形態 2 6〕

形態 2 6 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記第 1 可動体が初期位置に位置するとともに前記第 2 可動体が初期位置に位置しているときよりも、該第 1 可動体が進出位置に位置するとともに該第 2 可動体が進出位置に位置しているときの方が、該第 1 可動体と該第 2 可動体との距離が近くなり（図 1 2 4 参照）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体との可動期間が重複するように、該第 1 可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第 2 可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第 1 可動体と該第 2 可動体との可動期間が重複しないように、該第 1 可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第 2 可動体を進出位置から初期位置に可動させる制御である（例えば、盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B とは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図 1 2 4（B）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 1 2 4（C）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 1 2 4（D）参照）部分。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 可動体が進出位置に正常に動作可能であることと、第 2 可動体が進出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、且つ同時に確認困難な第 1 可動体の進出位置から原点位置への

10

20

30

40

50

動作と、第2可動体の進出位置から原点位置への動作を個々に確認可能な遊技機を提供することができる。

【1580】

形態26-2の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記第1可動体と前記第2可動体とを用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記第1可動体と前記第2可動体との可動期間が重複しないように、該第1可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第2可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第1可動体と該第2可動体との可動期間が重複するように、該第1可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第2可動体を進出位置から初期位置に可動させる演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記演出可動制御における前記第1可動体と前記第2可動体の動作を含まない態様で該第1可動体と該第2可動体とを可動させる制御である（例えば、第1可動体と第2可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体32Aと盤下可動体32Bについては、動作確認制御において、図125（B）～（D）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bとを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【1581】

形態26-3の遊技機は、

前記第2可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ132SG134）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第1可動体の初期位置に向けての可動は、前記第2可動体が前記検出手段により進出位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第1可動体（例えば、盤上可動体32A）の原点位置に向けての動作は、第2可動体（例えば、盤下可動体32B）が演出位置センサ132SG134により検出されたことを条件に行われるようにする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【1582】

形態26-4の遊技機は、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第1可動体と前記第2可動体とを含む可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能である（例えば、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第1可動体と第2可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のショートイニシャル動作制御）が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【1583】

〔形態27〕

形態27-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで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、

第 1 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）と、

第 2 可動体（例えば、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段と、を備え、

前記第 1 可動体は遊技盤（例えば、遊技盤 2）に設けられ、

前記第 2 可動体は遊技枠（例えば、開閉扉枠 3 a）に設けられ、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第 1 可動体および前記第 2 可動体が正常に動作することを確認するための動作により該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御として、前記第 1 可動体を初期位置から進出位置に可動させる動作を行い、該第 1 可動体を進出位置で停止させている状態で、前記第 2 可動体が正常に動作することを確認するための動作を行う（例えば、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で（図 7 0（F）参照）、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている部分。図 7 0（G）～（I）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中において進出位置に配置される第 1 可動体により確認可動制御が終了していないことを示すとともに、第 1 可動体が進出位置に配置されているときに第 2 可動体の動作を開始することにより該第 2 可動体の確認可動制御を見逃すことのないようにした遊技機を提供することができる。

【1 5 8 4】

形態 2 7 - 2 の遊技機は、

前記第 2 可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 0 4）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第 1 可動体の初期位置に向けての可動は、前記第 2 可動体が前記検出手段により初期位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第 1 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）の原点位置に向けての動作は、第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 0 4 により検出されたことを条件に行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【1 5 8 5】

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。以下において、図 1 4 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）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。また、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 S 1」と記載する箇所を「S 1」や「1 3 2 S G S 1」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「S Pリーチ」と略記したりする場合がある。

【1 5 8 6】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 1 4 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置か

10

20

30

40

50

ら発射されて打ち込まれる。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有する開閉扉枠 3 a が左側辺を中心として回転可能に設けられ、開閉扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されており、開閉扉枠 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を視認可能である。

【1587】

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。

【1588】

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。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 における特別図柄は、複数のランプ（LED）によって構成されている。CPU 103 は、可変表示の停止時にこれら複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能となっている。

【1589】

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。

【1590】

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。

【1591】

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。

【1592】

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。

【1593】

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。

【1594】

画像表示装置 5 の下方には入賞球装置 6 A が設けられており、該入賞球装置 6 A の右側

10

20

30

40

50

方には、可変入賞球装置 6 B が設けられている。

【1595】

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。

【1596】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 1 5 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、前後方向に移動可能な可動片を有する役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が遊技盤面から退避する退避位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下困難となって第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が遊技盤面から前方に突出する突出位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下可能となって第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、上記役物に限定されない。

10

【1597】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 4 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【1598】

可変入賞球装置 6 B の右側には、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 1 5 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。

【1599】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

30

【1600】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【1601】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

40

【1602】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 4 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【1603】

可変入賞球装置 6 B の下方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている

50

。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【1604】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

【1605】

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。

【1606】

開閉扉枠 3 a 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 8 L、8 R が設けられている。開閉扉枠 3 a の上部及び左右側には、遊技領域を包囲するように枠 L E D 9 a、9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカ L E D 9 c が設けられている。

【1607】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 4 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盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B が設けられている。また、盤上可動体 3 2 A 及び盤下可動体 3 2 B には可動体 L E D 9 d、9 e が設けられ、枠上可動体 1 3 2 S G 1 2 1 には枠上可動体 L E D 9 f が設けられ、チャンスボタン 6 3 1 B にはチャンスボタン L E D 9 g が設けられている。可動体 L E D 9 d、9 e、ボタン L E D 9 g、枠 L E D 9 a、9 b、アタッカ L E D 9 c は纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。

【1608】

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）3 0 が設けられている。

【1609】

遊技領域の下方における開閉扉枠 3 a 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。

【1610】

また、開閉扉枠 3 a の下部中央には、遊技者が押圧操作可能なチャンスボタン 6 3 1 B と、遊技者が前後方向に押し引き可能であるとともに回転可能に設けられたレバー体 6 3 1 A と、を備える操作ユニット 6 0 0 が設けられている。尚、チャンスボタン 6 3 1 B は、原点位置と該原点位置より下方の操作検出位置との間で上下移動可能であるとともに、原点位置と該原点位置から上方に突出する突出位置との間で移動可能である。また、開閉扉枠 3 a の上皿部分には、音量等の演出に関する設定を行うための選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 を構成する十字キーが設けられている。

【1611】

操作ユニット 6 0 0 には、チャンスボタン 6 3 1 B に対する遊技者の操作（動作）を検出するためのボタンセンサ 6 3 5 B（図 1 5 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ 6 3 5 C（図 1 5 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B が突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ 6 3 5 D（図 1 5 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B を振動させるための振動モータ 6 3 5 E（図 1 5 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B を原点位置と突出位置との間で進退させるための進退モータ 6 3 5 F（図 1 5 参照）と、レバー体 6 3 1 A の前後移動を検出するための押センサと引センサからなる押引センサ 6 2 5 Y（図 1 5 参照）と、レバー体 6 3 1 A が突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ 6 2 5 C とが設けられている。また、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 には、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 の十字キーの上下左右方向への各操作を検出する上センサ、下センサ、左センサ、右センサからなる上下

10

20

30

40

50

左右センサ 1 3 2 S G 3 6 (図 1 5 参照) が設けられている。

【1 6 1 2】

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、レバー体 6 3 1 A やチャンスボタン 6 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。

【1 6 1 3】

開閉扉枠 3 a は、上部中央位置に取付けられている第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 と、上部左側に取付けられている第 2 演出ユニット 1 3 2 S G 2 0 0 と、上部右側に取付けられている第 3 演出ユニット 1 3 2 S G 3 0 0 と、の 3 つの演出ユニットを有している。第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 には、後述するように原点位置と演出位置との間において移動可能な枠上可動体 1 3 2 S G 1 2 1 が設けられている。

10

【1 6 1 4】

パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース (図示略) に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている (図 1 5 参照)。後述するように、本特徴部 1 3 2 S G では大当たり確率が $1 / 200$ に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定切替スイッチ 5 2 を操作することでパチンコ遊技機 1 を設定変更状態として、該設定変更状態で設定キー 5 1 を操作することによって大当たり確率を変更可能としてもよい。

【1 6 1 5】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 (図 1 5 参照) が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 0 (図 1 5 参照) が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの L E D 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 0 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

20

【1 6 1 6】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口 (電チュー) への入賞による賞球数と大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。

30

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、開閉扉枠 3 a により遊技機用枠 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。

【1 6 1 7】

(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への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合 (遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数 (例えば 4) まで保留される。

40

【1 6 1 8】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄 (普図当り図柄) が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄 (普図はずれ図柄) が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる (第 2 始動入賞口が開放状態になる)。

【1 6 1 9】

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。

【1 6 2 0】

50

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。

【1621】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【1622】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機 1 における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【1623】

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。

【1624】

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（10 回や 3 回等）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【1625】

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。

【1626】

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。

【1627】

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。

【1628】

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。

【1629】

時短状態は、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

10

20

30

40

50

の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短）ともいう。

【1630】

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。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。

【1631】

（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。

【1632】

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。

【1633】

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。

【1634】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」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。

【1635】

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。

【1636】

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

10

20

30

40

50

として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【1637】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

【1638】

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。

【1639】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【1640】

尚、大当たり中演出は、通常状態での大当たり（初当たり）の第1ラウンドでは、大入賞口が大当たり開放パターン（常時開放）で開放されるため、図65（F8）に示す演出が行われ、時短状態での大当たりの第1ラウンドでは、大入賞口が小当たり開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰返し行われる）で開放されるため、図53（C2）に示す演出が行われる。また、時短状態中での大当たり第2ラウンドは、大入賞口が大当たり開放パターン（常時開放）で開放されるため、第1ラウンドと第2ラウンドとでは、表示、各種ランプ、音の態様がそれぞれ異なることになる。

20

【1641】

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）。

30

【1642】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図16に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【1643】

40

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【1644】

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

50

クロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。

【１６４５】

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、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【１６４６】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【１６４７】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【１６４８】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【１６４９】

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（第１カウントスイッチ１３２ＳＧ０２３、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４）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。

【１６５０】

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。

【１６５１】

出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【１６５２】

主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３０、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、開閉扉枠３ａを

10

20

30

40

50

含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【1653】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、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。

10

【1654】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【1655】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【1656】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

20

【1657】

演出制御用CPU120は、押引センサ625Y、突出位置センサ625C、ボタンセンサ635B、原点位置センサ635C、突出位置センサ635D、上下左右センサ132SG36、原点位置センサ132SG103、132SG113、132SG123、132SG133、演出位置センサ132SG104、132SG114、132SG124、132SG134からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

30

【1658】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【1659】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG121、チャンスボタン631Bを動作させる信号を各可動体または各可動体の振動モータ635E、進退モータ635F、駆動モータ132SG102、132SG112、132SG122、132SG132を駆動する駆動回路に供給する。

40

【1660】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピー

50

カ 8 L、8 R から出力させる。

【1661】

ランプ制御基板 14 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 123 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【1662】

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）、盤上可動体 32A、盤下可動体 32B、枠上可動体 132SG121、チャンスボタン 631B の制御（各可動体を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようによい。

10

【1663】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【1664】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

【1665】

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。

【1666】

図 26 は、特別図柄プロセス処理として、図 25 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、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101）。

【1667】

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（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、ステップ S27 のコマンド制御処理（図 25 参照）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。

30

【1668】

ステップ S101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103 は、RAM 102 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S110～S120 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信するための送信設定が行われる。

40

【1669】

ステップ S110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「当たり

50

」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）。

【 1 6 7 0 】

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。

【 1 6 7 1 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 1 6 7 2 】

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。

【 1 6 7 3 】

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経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 1 6 7 4 】

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。

【 1 6 7 5 】

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

10

20

30

40

50

グの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【1676】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【1677】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【1678】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【1679】

図16は、本特徴部132SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図16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。

【1680】

図16に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（可変表示時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1681】

コマンド8CXXHは、可変表示結果通知コマンドであり、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。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図17(A)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、

10

20

30

40

50

異なる E X T データが設定される。

【1682】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図17(A)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「小当たり」で小当たり種別が「小当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「小当たり」で小当たり種別が「小当たりB」となる旨の事前決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

10

【1683】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の可変表示停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。

【1684】

コマンド9000Hは、パチンコ遊技機1がコールドスタートしたこと(クリアスイッチ92が押下操作されている状態で電源投入されたこと(図25の遊技制御メイン処理のステップS3において復旧条件が成立していないことによりステップS6が実行されたこと))を指定する電源投入指定コマンドである。

20

【1685】

コマンド9200Hは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと(クリアスイッチ92が押下操作されていない状態で電源投入されたこと(図25の遊技制御メイン処理のステップS3において復旧条件が成立したことによりステップS4が実行されたこと))を指定する停電復旧指定コマンドである。

【1686】

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背景指定コマンドである。尚、遊技状態背景指定コマンドは、画像表示装置5に表示されている背景画像を遊技状態に応じた背景画像に更新することを指定するコマンドでもある。遊技状態背景指定コマンドでは、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 E X T データが設定される。

30

【1687】

図17(B)に示すように、具体的な一例として、コマンド9500Hは、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遊技状態背景指定コマンドである。コマンド9501Hは、大当たりAの大当たり遊技終了後の1回の第2特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態(高ベース状態、時短状態A)に対応した第2遊技状態背景指定コマンドである。コマンド9502Hは、大当たりBの大当たり遊技終了後の最大で685回の第2特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態(高ベース状態、時短状態C1)に対応した第3遊技状態背景指定コマンドである。コマンド9503Hは、大当たりCの大当たり遊技終了後の最大で7回の第2特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態(高ベース状態、時短状態B)に対応した第4遊技状態背景指定コマンドである。コマンド9504Hは、大当たりDの大当たり遊技終了後の最大で7回の第2特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態(高ベース状態、時短状態B)に対応した第5遊技状態背景指定コマンドである。大当たりEの大当たり遊技終了後の最大で685回の第2特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態(高ベース状態、時短状態C2)に対応した第6遊技状態背景指定コマンドである。

40

【1688】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。

50

コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【1689】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【1690】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【1691】

コマンド C 1 X X H は、保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【1692】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられ

てもよい。

【1693】

コマンド C 4 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンド C 6 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【1694】

コマンド D 1 0 0 H は、V 入賞したこと、つまり、遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過したことで該第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなった

ことを通知するV入賞通知指定コマンドである。コマンドD 2 X X Hは、時短状態における第2特別図柄の残り時短制御回数を通知する残り第2特図時短回数通知コマンドである。コマンドD 3 X Xは、遊技球が入賞口に入賞したことにより発生（付与された）賞球数を通知するための賞球数通知コマンドである。コマンドE 1 0 0 Hは、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【1695】

図18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18に示すように、本特徴部132SG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、当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5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。

【1696】

図19は、本特徴部132SGにおける変動パターンを示している。本特徴部132SG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「大当り」となる場合、可変表示結果が「小当り」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」で飾り図柄の可変表示態様が「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」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

【1697】

これら変動パターンのうち大当りの変動パターンについては、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に、可変表示結果が大当りであることを祝福する祝福演出を実行するための一律15秒間の特図表示時間が追加で設けられている。

【1698】

ここで、本特徴部132SGにおける大当り変動パターンとははずれ変動パターンとについては、可変表示結果が報知されるまでの期間が共通に構成されており、可変表示結果が報知されるまでの期間の長さによって可変表示結果が大当りとはずれのどちらであるかが遊技者に前もって認識されてしまうことを防いでいる。

【1699】

尚、本特徴部132SGにおける大当り変動パターンでは、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に祝福演出を実行するための15秒間の特図可変表示時間が追加で設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り変動パターンに設けられる祝福演出を実行するための特図可変表示時間は、15秒間に限らず遊技状態に応じて異なってもよい。

【1700】

尚、図19（A）及び図19（B）に示すように、本特徴部132SGでは、可変表示を実行する特別図柄に応じて、予め異なる変動パターンが複数設けられている。

【1701】

図19(A)に示すように、第1特別図柄の変動パターンとして、大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β といった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、いずれのリーチ演出も実行されない非リーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部132SG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良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【1702】

尚、第1特別図柄におけるノーマルリーチ変動パターン、スーパーリーチ α 変動パターン、スーパーリーチ β 変動パターンの中には、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を1~3回実行する変動パターンも含まれている。本特徴部132SGでは、擬似連演出の実行回数によってノーマルリーチ、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β のいずれのリーチ演出が実行されるかが異なっている。例えば、可変表示中に擬似連演出が1回実行される場合はその後にノーマルリーチのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が2回実行される場合はその後にスーパーリーチ α のリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が3回実行される場合はその後にスーパーリーチ β のリーチ演出が実行されるようになっている。

【1703】

尚、第2特別図柄の可変表示において実行され得るリーチ演出では、スーパーリーチ β のリーチ演出が最も大当り期待度が高く設定されており、スーパーリーチ α のリーチ演出はスーパーリーチ β のリーチ演出よりも大当り期待度が低く設定されている。そして、ノーマルリーチのリーチ演出はスーパーリーチ α のリーチ演出よりも大当り期待度が低く設定されている（リーチ演出の大当り期待度：スーパーリーチ β >スーパーリーチ α >ノーマルリーチ）。つまり、本特徴部132SGでは、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示の大当り期待度が高まるようになっている。

【1704】

一方で、図19(B)に示すように本特徴部132SGにおける第2特別図柄の変動パターンとしては、大当り変動パターンや小当り変動パターン、はずれ変動パターンとして、第1特別図柄の変動パターンとは異なる特図可変表示時間を有する非リーチの変動パターン及びリーチ変動パターン（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や、スーパーリーチ γ のリーチ演出が実行されるスーパーリーチ γ 変動パターン）が設けられている。これら第2特別図柄の変動パターンとしては、スーパーリーチ γ の変動パターンが最も大当り期待度が高く設定されており、非リーチの変動パターンが最も大当り期待度が低く設定されている（第2特別図柄における大当り期待度：スーパーリーチ γ >ノーマルリーチ>非リーチ）。

【1705】

尚、本特徴部132SG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良い。

【1706】

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

10

20

30

40

50

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、CPU 103 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。

【1707】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 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、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 20 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101 には、CPU 103 が主基板 11 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動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（図 27～図 32 参照）などが記憶されている。

【1708】

ROM 101 が記憶する判定テーブルには、例えば図 20 (A) に示す表示結果判定テーブル 1、図 20 (B) に示す表示結果判定テーブル 2、図 20 (C) に示す大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、図 20 (D) に示す大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）、図 20 (E) に示す小当たり種別判定テーブルの他、各種第 1 特図用変動パターン判定テーブル（図 27、図 32 参照）、各種第 2 特図用変動パターン判定テーブル（図 33～図 32 参照）、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。

【1709】

図 20 (A) 及び図 20 (B) は、表示結果判定テーブル 1 と表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、MR 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。表示結果判定テーブル 1 は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、CPU 103 が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が 1（第 1）である、つまり、第 1 特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当たりとする判定値と、小当たりとする判定値とが設定されている。表示結果判定テーブル 2 は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、CPU 103 が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が 2（第 2）である、つまり、第 2 特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当たりとする判定値と、小当たりとする判定値とが設定されている。

【1710】

図 20 (A) に示すように、可変表示特図指定バッファが第 1 である場合には、大当たりに対応する判定値が設定されているが、小当たりに対応する判定値は設定されておらず、よって、第 1 特別図柄が可変表示の対象とされている場合には、大当たりが当選可能とされ、小当たりの当選は発生しない。尚、可変表示特図指定バッファが第 1 である場合の大当たりの当選確率は約 $1/200$ である。

【1711】

また、図 20 (B) に示すように、可変表示特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値、小当たりに対応する判定値が設定されている。尚、可変表示特図指定バッファが第 2 である場合の大当たりの当選確率は約 $1/200$ であり、小当たりの当選確率は約 $1/7$ である。

【1712】

つまり、CPU 103 は、可変表示特図指定バッファが第 1 である場合（可変表示を行う特別図柄が第 1 特別図柄である場合）、MR 1 の値が図 20 (A) に示す大当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当たり（大当たり A または大当たり B）とすることを決定する。また、CPU 103 は、可変表示特図指定バッファが第 2 である場合（可変表示を行う特別図柄が第 2 特別図柄である場合）、MR 1 の値が図 20 (B) に示す大当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当たり（大当たり B）とすることを決定し、MR 1 の値が図 20 (B) に示す小当たりに対応するい

ずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を小当りとすることを決定する。

【1713】

尚、図20(A)及び図20(B)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)、小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【1714】

尚、本特徴部132SGでは、CPU103は、図20(A)及び図20(B)に示す表示結果判定テーブルを用いて可変表示結果を大当り、小当りのいずれかとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブル、小当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、可変表示特図指定バッファによらず第1特別図柄の可変表示である場合と第2特別図柄の可変表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、可変表示特図指定バッファに応じて別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【1715】

また、本特徴部132SGでは、可変表示特図指定バッファが第1である場合、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。

【1716】

図20(C)及び図20(D)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図20(C)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図20(D)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【1717】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を大当りAまたは大当りBに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部132SGでは、図20(C)、(D)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)には、大当りAと大当りBの2種類の大当りが設けられているのに対し、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)には、大当りBの1種類の大当りのみが設けられている。つまり、第1特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りAと大当りBの2種類の大当りのうちのいずれかとなる一方、第2特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りBのみとなる。

【1718】

図20(E)は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、小当りの種別を小当りAまたは小当りBに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部132SGでは、小当りAの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りCの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りBの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りDまたは大当りEの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りBの小当り遊技

10

20

30

40

50

中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当たりが発生した場合は、大当たり種別が大当たりEの大当たり遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当たりC～大当たりEは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値MR2によって決定される大当たり種別ではなく、小当たりAと小当たりBのいずれの小当たり遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過したことによって決定される大当たり種別である。

【1719】

ここで、本特徴部132SGにおける大当たり種別について、図21を用いて説明すると、本特徴部132SG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時短制御が実行される大当たりA～大当たりEが設定されている。

【1720】

これら大当たりA～大当たりEのうち、大当たりAは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが3回（いわゆる3ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たりAにおける各ラウンドのインターバル期間は全て0.5秒に設定されている。更に、大当たり遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として1回、第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で5回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Aとして時短制御が実行される。

【1721】

大当たりBは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たりBにおける各ラウンドのインターバル期間は全て0.5秒に設定されている。更に、大当たり遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で685回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計689回の特図ゲームが実行されるまで時短状態C1として時短制御が実行される。

【1722】

大当たりCは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが3回（いわゆる3ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たりCにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目及び2ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当たり遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で7回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計11回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Bとして時短制御が実行される。

【1723】

大当たりDは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが9回（いわゆる9ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たりDにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目、2ラウンド目及び4ラウンド目～9ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当たりDの大当たり遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で7回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計11回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Bとして時短制御が実行される。

【1724】

大当たりEは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが9回（いわゆる9ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たりEにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目、2ラウンド目及び4ラウンド目～9ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当たりEの大当たり遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で685回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計689回の特図

10

20

30

40

50

ゲームが実行されるまで時短状態 C 2 として時短制御が実行される。

【1725】

このように、大当り C ～大当り E の 3 ラウンド目のインターバル期間は 30 秒に設定されており、本特徴部 132SG では、該 30 秒間に亘って大当り遊技が 9 ラウンド目まで継続することを示唆する演出として、後述する昇格演出を実行可能となっている。

【1726】

尚、各時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進出し易くなる、すなわち、第 2 始動入賞が発生することにより第 2 特別図柄の可変表示が実行され易くなるため、通常状態よりも小当りが発生しやすくなる。このため、時短状態及び該時短状態が終了した直後の最大 4 回の第 2 特別図柄の可変表示では、第 2 特別図柄の可変表示結果として大当りが発生する場合と、遊技球が小当り遊技中に V 入賞することにより大当りが発生する場合があるので、大当り遊技状態が連続的に発生し易い所謂連荘状態となる。

【1727】

尚、大当り A の大当り遊技終了後の時短状態 A では、第 2 特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が 1 回に設定されているため、当該 1 回の第 2 特別図柄の可変表示と、当該 1 回の第 2 特別図柄の可変表示中に発生する最大で 4 個の保留記憶にもとづく第 2 特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計 5 回の第 2 特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球が V 入賞して大当りが発生する割合の合計）は約 54% に設定されている。

【1728】

また、大当り D の大当り遊技終了後の時短状態では、第 2 特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が 7 回に設定されているため、当該 7 回の第 2 特別図柄の可変表示と、当該 7 回の第 2 特別図柄の可変表示中に発生する最大で 4 個の保留記憶にもとづく第 2 特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計 11 回の第 2 特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球が V 入賞して大当りが発生する割合の合計）は、約 83% に設定されている。

【1729】

また、大当り B または大当り E の大当り遊技終了後の時短状態 C 2 では、第 2 特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が 685 回に設定されているため、当該 685 回の第 2 特別図柄の可変表示と、当該 685 回の第 2 特別図柄の可変表示中に発生する最大で 4 個の保留記憶にもとづく第 2 特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計 685 回の第 2 特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球が V 入賞して大当りが発生する割合の合計）はほぼ 100% に設定されている。

【1730】

尚、本特徴部 132SG では大当り種別として大当り A ～大当り E の 4 種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は 5 種類以上設けられていても良く、また、3 種類以下が設けられていても良い。

【1731】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 102 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM であればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 102 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ RAM に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータと

10

20

30

40

50

を遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【1732】

このような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22に示すような遊技制御用データ保持エリア132SG150が設けられている。図22に示す遊技制御用データ保持エリア132SG150は、特図保留記憶部132SG151と、普図保留記憶部132SG151Cと、遊技制御フラグ設定部132SG152と、遊技制御タイマ設定部132SG153と、遊技制御カウンタ設定部132SG154と、遊技制御バッファ設定部132SG155とを備えている。

【1733】

特図保留記憶部132SG151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）の保留データと、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）の保留データと、を入賞順に記憶する。

【1734】

一例として、特図保留記憶部132SG151は、第1始動入賞口や第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、始動口バッファ値、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等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「8」）に達するまで記憶する。尚、第1始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数と第2始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数とは、それぞれ最大で4個である。

【1735】

こうして特図保留記憶部132SG151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または第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、これら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。

【1736】

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、個別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。更に、このように第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、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第1保留情報に基づく可変表示と第2保留記憶情報に基づく可変表示との一方を、他方の保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようにしてもよい。

【1737】

普図保留記憶部132SG151Cは、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132SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出され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值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【1738】

遊技制御フラグ設定部 132SG152 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 132SG152 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1739】

遊技制御タイマ設定部 132SG153 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 132SG153 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。

【1740】

遊技制御カウンタ設定部 132SG154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 132SG154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 132SG154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU103 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【1741】

遊技制御カウンタ設定部 132SG154 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 MR1~MR4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【1742】

遊技制御バッファ設定部 132SG155 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 132SG155 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。

【1743】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM121 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121 には、演出制御用 CPU120 が各種の判定や決定、設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、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【1744】

一例として、ROM121 には、演出制御用 CPU120 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8L, 8R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されている。

【1745】

特図可変表示時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった

10

20

30

40

50

、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

【1746】

特図可変表示時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

【1747】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 23 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 132SG190 が設けられている。図 23 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 132SG190 は、演出制御フラグ設定部 132SG191 と、演出制御タイマ設定部 132SG192 と、演出制御カウンタ設定部 132SG193 と、演出制御バッファ設定部 132SG194 とを備えている。

【1748】

演出制御フラグ設定部 132SG191 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 132SG191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1749】

演出制御タイマ設定部 132SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 132SG192 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。

【1750】

演出制御カウンタ設定部 132SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 132SG193 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。

【1751】

演出制御バッファ設定部 132SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 132SG194 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。

【1752】

本特徴部 132SG では、図 23 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 132SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 132SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 132SG194A には、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「8」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「8」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 3 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 132SG194A の格納領域には、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマ

10

20

30

40

50

ンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とを纏めて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【1753】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するとき実行される飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【1754】

更に、本特徴部132SGの始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aには、後述する先読予告設定処理（図48）において、保留表示やアクティブ表示の表示態様を示す保留表示フラグ値をセットするための記憶領域と、時短状態Aにて画像表示装置5に表示する可変表示中対応パネルや第2特図保留記憶対応パネルのパターン（パネルパターン）を示すパネル表示フラグ値をセットするための記憶領域と、がバッファ番号毎に確保されている。

【1755】

演出制御用CPU120は、始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、保留記憶に対応するバッファ番号の末尾のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【1756】

図23（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「0」）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図23（B）に示す格納状態において飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」、「5」・・・のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」、「4」・・・に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【1757】

尚、本特徴部132SGでは、演出制御用CPU120がコマンド解析処理（S75）を実行する際に始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを受信しているか否かを判定し、これらコマンドを受信している場合には、これらコマンドを各特図の保留記憶として始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aの空き領域の先頭に格納すればよい。

【1758】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【1759】

（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

10

20

30

40

50

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24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。

【1760】

図24に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【1761】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップS3)。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【1762】

復旧条件が成立した場合には(ステップS3; Yes)、復旧処理(ステップS4)を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【1763】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS3; No)、初期化处理(ステップS6)を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【1764】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【1765】

復旧処理または初期化处理を実行した後に、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S8)。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S9)、割込みを許可する(ステップS10)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば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。

【1766】

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25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25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

10

20

30

40

50

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 S 2 3）。

【1767】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み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。

【1768】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【1769】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【1770】

図 2 6 は、本特徴部 1 3 2 S G における特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。本特徴部 1 3 2 S G における特別図柄プロセス処理において、ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」、「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別、「小当り」とする場合の小当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄、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、本特徴部 1 3 2 S G では、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いる（入賞順消化ともいう）。

【1771】

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。

【1772】

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」、「小当り」、「は

ずれ」のいずれかとする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。

【1773】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図可変表示時間）（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。

【1774】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図可変表示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可変表示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。

【1775】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当たり」または「はずれ」である場合、時短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。

【1776】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【1777】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ132SGS023によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【1778】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大

10

20

30

40

50

当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 1 7 7 9 】

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

【 1 7 8 0 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 1 7 8 1 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第 1 カウントスイッチ 1 3 2 S G S 0 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、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 によって遊技球が検出されたか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

20

【 1 7 8 2 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときに、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 によって遊技球が検出されていれば、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新されて小当り処理は終了する。また、小当り遊技状態が終了するときに、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 によって遊技球が検出されていなければ、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。

30

【 1 7 8 3 】

図 2 7 は、図 2 6 に示す始動入賞判定処理 (S 1 0 1) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (1 3 2 S G S 1 0 1)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (1 3 2 S G S 1 0 1 ; Y)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する (1 3 2 S G S 1 0 2)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。1 3 2 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (1 3 2 S G S 1 0 2 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 1 」に設定する (1 3 2 S G S 1 0 3)。

40

50

【1784】

132SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(132SGS101;N)、132SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(132SGS102;Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(132SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(132SGS104;Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」となっているか否かを判定する(132SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部132SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。132SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(132SGS105;N)、例えば遊技制御バッファ設定部132SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(132SGS106)。

10

【1785】

132SGS103, 132SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(132SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(132SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部132SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

20

【1786】

132SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部132SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(132SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(132SGS110)。

30

【1787】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、132SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

40

【1788】

132SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(132SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM

50

101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図25に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1789】

CPU103は、132SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(132SGS112)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(132SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図25に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1790】

132SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(132SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(132SGS114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(132SGS115)、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(132SGS114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(132SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【1791】

図28(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図27の132SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部132SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図26のS110)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理(図26のS111)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否か、小当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

【1792】

図28に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、先ず、遊技状態が通常状態であるか時短状態のいずれかであるかを特定する(ステップ132SGS121)。そして、セットされている始動口バッファ値が1であるか否かを判定する(ステップ132SGS122a)。始動口バッファ値が1である場合は、図20(A)に示す表示結果判定テーブル1を選択してステップ132SGS123aに進み(ステップ132SGS122b)、始動口バッファ値が2である場合は、図20(B)に示す表示結果判定テーブル2を選択してステップ132SGS123aに進む(ステップ132SGS122c)。

【1793】

ステップ132SGS123aにおいてCPU103は、ステップ132SGS109において抽出した乱数値MR1と選択した表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値MR1が大当りの判定範囲内であるか否かを判定する。乱数値MR1が大当りの判定範囲外である場合は、乱数値MR1が小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ132SGS123b）。

【1794】

ステップ132SGS123bにおいてCPU103は、乱数値MR1が小当り判定値範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS126a）。そして、始動口バッファ値が1であるか否かを判定する（ステップ132SGS126b）。始動口バッファ値が1である場合は、遊技状態が通常状態であれば図31（A）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態のいずれかであれば図32（A）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルDを選択し、ステップ132SGS131に進む（ステップ132SGS126c）。

10

【1795】

また、始動口バッファ値が2であれば、遊技状態が時短状態Aである場合は図33（A）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルA、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1～7回目の可変表示である場合は図34（A）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルD、遊技状態が時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図31（A）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルGを選択し、ステップ132SGS131に進む（ステップ132SGS126d）。

20

【1796】

また、ステップ132SGS123bにおいてCPU103は、乱数値MR1が小当り判定値範囲内である場合は、小当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS127）。そして、遊技状態が時短状態Aである場合は図33（C）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルC、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1～7回目の可変表示である場合は図34（C）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルF、遊技状態が通常状態または時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図31（C）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルIを選択し、ステップ132SGS131に進む（ステップ132SGS128）。

30

【1797】

また、ステップ132SGS123aにおいてCPU103は、乱数値MR1が大当り判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS129）。そして、始動口バッファ値が1であるか否かを判定する（ステップ132SGS130a）。始動口バッファ値が1である場合、遊技状態が通常状態である場合は、図31（C）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルC、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、図32（B）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルEを選択し、ステップ132SGS131に進む（132SGS130b）。

【1798】

また、始動口バッファ値が2であれば、遊技状態が通常状態である場合は遊技状態が時短状態Aである場合は図33（B）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルB、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1～7回目の可変表示である場合は図34（B）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルE、遊技状態が通常状態または時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図35（B）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルJを選択し、ステップ132SGS131に進む（ステップ132SGS130c）。

40

【1799】

ステップ132SGS131においてCPU103は、選択した変動パターン判定テーブルとステップ132SGS109にて抽出した乱数値MR3を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。そして、判定結果に

50

応じた変動カテゴリ指定コマンド（図 28（B）に示すいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ 132 S G S 132）。

【1800】

尚、ステップ 132 S G S 124、ステップ 132 S G S 126 a、ステップ 132 S G S 127、ステップ 132 S G S 129、ステップ 132 S G S 132 において送信設定されたコマンドは、CPU 103 が図 25 に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板 12 に対して送信される。

【1801】

図 29 は、図 26 に示す特別図柄通常処理（ステップ S 110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において CPU 103 は、まず、特図保留記憶部 132 S G S 151 に保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ 132 S G S 541）。特図保留記憶部 132 S G S 151 に保留記憶が無い場合は、客待ちデモ指定コマンドの送信設定等のデモ表示設定を行って特別図柄通常処理を終了する（ステップ 132 S G S 572）。尚、客待ちデモ指定コマンドは、CPU 103 がコマンド制御処理（図 25 参照）を実行することで演出制御基板 12 に対して送信される。

【1802】

また、特図保留記憶部 132 S G S 151 に保留記憶が有る場合は、特図保留記憶部 132 S G S 151 の保留番号「1」から始動口バッファ値、乱数値 MR 1 ~ MR 3 を読み出して特定する（ステップ 132 S G S 542）。また、可変表示対象の特図保留記憶数と合計保留記憶数の値を -1 するとともに、特図保留記憶部 132 S G S 151 の記憶内容をシフトする（ステップ 132 S G S 543）。

【1803】

また、ステップ 132 S G S 542 において特定した始動口バッファ値が 1 であるか否かを判定する（ステップ 132 S G S 554 a）。始動口バッファ値が 1 である場合は、可変表示特図指定バッファ値を 1 にセットし（ステップ 132 S G S 544 b）、始動口バッファ値が 2 である場合は、始動口バッファ値が 2 である場合は、可変表示特図指定バッファ値を 2 にセットする（ステップ 132 S G S 544 c）。

【1804】

次いで、可変表示特図指定バッファ値に応じた表示結果判定テーブルをセットする（ステップ 132 S G S 555）。そして、ステップ 132 S G S 542 にて読み出した乱数値 MR 1 とステップ 132 S G S 555 にてセットした表示結果判定テーブルを比較して、乱数値 MR 1 の値が大当りの範囲内であるか否かを判定する（ステップ 132 S G S 556）。乱数値 MR 1 の値が大当りの範囲外である場合は、更に乱数値 MR 1 の値が小当りの範囲内であるか否かを判定する（ステップ 132 S G S 557）。乱数値 MR 1 の値が小当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が小当りである場合は、小当りフラグをセットする（ステップ 132 S G S 558）。そして、小当り種別判定テーブル（図 20（E）参照）を選択し（ステップ 132 S G S 558 a）、該選択した小当り種別判定テーブルとステップ 132 S G S 542 において読み出した乱数値 MR 2 とを比較することによって小当り種別を決定する（ステップ 132 S G S 558 b）。そして、決定した小当り種別に応じた小当り種別バッファ値を設定してステップ 132 S G S 570 に進む（ステップ 132 S G S 558 c）。尚、乱数値 MR 1 の値が小当りの範囲外である場合、つまり、可変表示結果がはずれの場合は、ステップ 132 S G S 570 に進む。

【1805】

また、ステップ 132 S G S 556 において乱数値 MR 1 の値が大当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が大当りである場合は、大当りフラグをセットする（ステップ 132 S G S 566）。そして、可変表示特図指定バッファ値に応じた大当り種別判定テーブル（図 20（C）または図 20（D）参照）を選択し（ステップ 132 S G S 567）、該選択した大当り種別判定テーブルとステップ 132 S G S 542 において読み出した乱数値 MR 1 とを比較することによって大当り種別を決定する（ステップ 132 S G S 568）。そして、決定した大当り種別に応じた大当り種別バッファ値を設定してステッ

10

20

30

40

50

プ 1 3 2 S G S 5 7 0 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 5 6 9）。

【1806】

ステップ 1 3 2 S G S 5 7 0 において CPU 1 0 3 は、可変表示結果に応じた確定特別図柄を決定する。そして、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 7 1）。

【1807】

図 3 0 は、図 2 6 に示す変動パターン設定処理（ステップ S 1 1 1）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において CPU 1 0 3 は、先ず、実行する可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 1 3 1）。実行する可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かは、例えば、可変表示特図指定バッファ値が 1 であるか否かにより判定すればよい。第 1 特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、保留記憶数に応じて変動パターン判定テーブルを図 3 1 及び図 3 2 に示す変動パターン判定テーブルから選択してステップ 1 3 2 S G S 1 3 5 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 1 3 2）。

【1808】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第 1 特図保留記憶数が 2 個以下である場合は図 3 1（A）に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル A を選択し、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第 1 特図保留記憶数が 3 個以上である場合は図 3 1（B）に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル B を選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が通常状態である場合は図 3 1（C）に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル C を選択する。

【1809】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図 3 2（A）に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル D を選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図 3 2（B）に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル E を選択する。

【1810】

また、ステップ 1 3 2 S G S 1 3 1 において実行する可変表示が第 2 特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、時短状態可変表示回数カウンタの値（各時短状態における可変表示回数）等に応じた変動パターン判定テーブルを図 3 3～図 3 6 から選択してステップ 1 3 2 S G S 1 3 5 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 1 3 4）。

【1811】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態 A であれば図 3 3（A）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル A を選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が時短状態 A であれば図 3 3（B）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル B を選択し、可変表示結果が小当たり、遊技状態が時短状態 A であれば図 3 3（C）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル C を選択する。

【1812】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の 1～7 回目の可変表示及び 1 2～6 8 5 回目の可変表示であれば図 3 4（A）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル D を選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の 1～7 回目の可変表示及び 1 2～6 8 5 回目の可変表示であれば図 3 4（B）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル E を選択し、可変表示結果が小当たり、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の 1～7 回目の可変表示及び 1 2～6 8 5 回目の可変表示であれば図 3 4（A）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル F を選択する。

【1813】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 における 8～10 回目の可変表示であれば図 3 5（A）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル G、可変表示結果が大当たり、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 における 8～10 回目の

10

20

30

40

50

可変表示であれば図35(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルH、可変表示結果が小当り、遊技状態が通常状態または時短状態C2における8～10回目の可変表示であれば図35(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルIを選択する。

【1814】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態C2における11回目の可変表示であれば図36(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルJ、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態C2における11回目の可変表示であれば図36(B)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルK、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態C2における11回目の可変表示であれば図36(C)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルLを選択する。

【1815】

ステップ132SGS132またはステップ132SGS134aの実行後、CPU103は、選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ132SGS542にて読み出した乱数値MR3とを比較して変動パターンを決定する(ステップ132SGS135)。尚、ステップ132SGS135の処理においてCPU103は、選択した変動パターン判定テーブルに含まれている変動パターンの中から、特別図柄通常処理のステップ132SGS542にて読み出した乱数値MR3を含む変動パターンを特定し、該特定した変動パターンを、可変表示を実行する変動パターンとして決定すればよい。

【1816】

そして、特別図柄の可変表示開始設定を行うとともに(ステップ132SGS136)、決定した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド等の可変表示開始時用の各種コマンドの送信設定を行い(ステップ132SGS137)、変動パターンに応じた可変表示時間タイマの設定を行う(ステップ132SGS138)。最後に、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して変動パターン設定処理を終了する(ステップ132SGS139)。尚、ステップ132SGS137において送信設定された各種コマンドは、図25に示すコマンド制御処理において演出制御基板12に対して送信される。

【1817】

尚、第1特別図柄の通常御状態での可変表示におけるはずれ変動パターンについては、乱数値MR3の割り振りが図31及び図32に示すように設定されているため、非リーチの変動パターンが最も決定され易く、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの変動パターンの順に決定され難くなっている。一方で、第1特別図柄の通常状態での可変表示における大当り変動パターンについては、乱数値MR3の割り振りが図35及び図36に示すように設定されているため、スーパーリーチβの変動パターンが最も決定され易く、スーパーリーチα、ノーマルリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。このため、通常状態における第1特別図柄の可変表示においては、非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合(大当り期待度)が低く、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの変動パターンの順に可変表示結果が大当りとなる割合が高くなるよう設定されている。言い換えれば、特図変動時間が短いほど可変表示結果が大当りとなる割合が低く、特図変動時間が長いほど可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されている。

【1818】

更に、複数の変動パターンのうち、共通のリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンのほうが、大当り期待度が高くなるように設定されている。例えば、スーパーリーチβのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチβの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチβの変動パターンよりも大当り期待度が高く設定されている。同様に、スーパーリーチαのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連

10

20

30

40

50

演出を実行するスーパーリーチ α の変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチ α の変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。更に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンと、が設けられているが、擬似連演出を実行するノーマルリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。

【1819】

図37は、図26に示す特別図柄停止処理（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、先ず、後述する図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ132SGS201）。図柄確定期間が動作中でない場合は、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄の停止図柄を導出表示させるとともに（ステップ132SGS202）、図柄確定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS203）。尚、図柄確定コマンドは、CPU103が図25に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

【1820】

そして、CPU103は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ132SGS204）。大当たりフラグがセットされている場合は、いずれかの時短フラグがセットされていれば該時短フラグやその他の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ132SGS205）、時短状態可変表示回数カウンタの値をクリアする（ステップ132SGS206）。更に、大当たり種別に応じて当り開始1指定コマンドまたは当り開始2指定コマンドの送信設定と、遊技状態が通常状態であることを示す遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行ってステップ132SGS242に進む（ステップ132SGS207、ステップ132SGS208）。尚、当り開始指定コマンドと遊技状態背景指定コマンドは、CPU103が図25に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

【1821】

また、ステップ132SGS201において図柄確定期間タイマが動作中である場合、CPU103は、図柄確定期間タイマの値を-1し（ステップ132SGS209）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ132SGS210）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定期間タイマがタイマアウトした場合は、更に導出表示されている停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ132SGS211）。導出表示されている停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ132SGS212）、導出表示されている停止図柄がはずれ図柄ではない場合は、導出表示されている停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する（ステップ132SGS213）。導出表示されている停止図柄が大当たり図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ132SGS214）、導出表示されている停止図柄が大当たり図柄ではない場合は、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ132SGS215）。

【1822】

また、ステップ132SGS204において大当たりフラグがセットされていない場合、CPU103は、合計時短回数カウンタの値が1以上であるか否かを判定する（ステップ132SGS216）。尚、合計時短回数カウンタは、時短状態において、第1特別図柄の最大時短制御回数と第2特別図柄の最大時短制御回数の合算値（「5」、「11」、「689」のいずれか）がセットされるカウンタである。

【1823】

合計時短回数カウンタの値が1以上である場合は、該合計時短回数カウンタの値を-1

10

20

30

40

50

する（ステップ132SGS217）。更に、可変表示特図指定バッファ値が1であるか否か、つまり、終了した可変表示が第1特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ132SGS218）。可変表示特図指定バッファ値が1である場合はステップ132SGS224に進み、可変表示特図指定バッファ値が2である場合（終了した可変表示が第2特図の可変表示である場合）は、第2特図時短回数カウンタの値を-1してステップ132SGS224に進む（ステップ132SGS219）。尚、第2特図時短回数カウンタは、時短状態において、第2特別図柄の最大時短制御回数（「1」、「7」、「685」のいずれか）がセットされるカウンタである。

【1824】

ステップ132SGS224においてCPU103は、いずれかの時短フラグがセットされているか否か（いずれかの時短状態に制御されているか否か）を判定する。いずれの時短フラグもセットされていない場合はステップ132SGS240に進み、いずれかの時短フラグがセットされている場合は、更に、合計時短回数カウンタの値が0となったか否か、つまり、制御されている時短状態において最大時短制御回数の可変表示が終了したか否かを判定する（ステップ132SGS225）。合計時短回数カウンタの値が0でない場合はステップ132SGS240に進み、合計時短回数カウンタの値が0である場合は、セットされている時短フラグをクリアするとともに（ステップ132SGS226）、合計時短回数カウンタの値をクリアしてステップ132SGS240に進む（ステップ132SGS227）。

【1825】

ステップ132SGS240においてCPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する。小当りフラグがセットされている場合は、小当り種別に応じて当り開始3指定コマンドまたは当り4開始指定コマンドの送信設定を行い、ステップ132SGS242に進む。尚、当り開始3指定コマンド及び当り4開始指定コマンドは、CPU103が図25に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に対して送信される。尚、小当りフラグがセットされていない場合は、ステップ132SGS242に進む。

【1826】

そして、ステップ132SGS242においてCPU103は、図柄確定期間タイマに図柄確定期間に応じた値（本特徴部132SGであれば0.5秒間に応じた値）をセットし、該セットした値に応じた図柄確定期間指定コマンドの送信設定を行う。更に、遊技状態に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行って特別図柄停止処理を終了する（ステップ132SGS243）。

【1827】

尚、図柄確定期間指定コマンド及び遊技状態背景指定コマンドは、CPU103が図25に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に送信される。

【1828】

図38は、小当り開放中処理として、図26のS119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。小当り開放中処理において、CPU103は、先ず開放時間タイマの値を-1する（132SGS281）。そして、CPU103は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（132SGS282）。

【1829】

開放時間タイマがタイマアウトした場合は、132SGS293に移行し、開放時間タイマがタイマアウトしていない場合は、大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（132SGS283）。大入賞口の開放タイミングである場合は、CPU103はソレノイド132SG083を駆動させることで大入賞口を開放状態に制御する（132SGS284）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行い（132SGS285）、132SGS286に移行する。尚、132SGS285において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板12に送信される。大入賞口の開放タイミングでない場合は、132SGS2

10

20

30

40

50

8 4 及び 1 3 2 S G S 2 8 5 を経由せずに 1 3 2 S G S 2 8 6 に移行する。

【1 8 3 0】

1 3 2 S G S 2 8 6 において、C P U 1 0 3 は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（1 3 2 S G S 2 8 6）。大入賞口の閉鎖タイミングである場合は、C P U 1 0 3 はソレノイド 1 3 2 S G 0 8 3 を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御する（1 3 2 S G S 2 8 7）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行い（1 3 2 S G S 2 8 8）、1 3 2 S G S 2 8 9 に移行する。尚、1 3 2 S G S 2 8 8 において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板 1 2 に送信される。大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は、1 3 2 S G S 2 8 7 及び 1 3 2 S G S 2 8 8 を経由せずに 1 3 2 S G S 2 8 9 に移行する。

10

【1 8 3 1】

1 3 2 S G S 2 8 9 において、C P U 1 0 3 は、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなったか否かを判定する（1 3 2 S G S 2 8 9）。第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなっていない場合は、小当り開放中処理を終了し、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなっている場合は、既に第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなったこと、すなわち遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過したことを示す V 入賞フラグがセットされているか否かを判定する（1 3 2 S G S 2 9 0）。V 入賞フラグがセットされている場合は、小当り開放中処理を終了し、V 入賞フラグがセットされていない場合は、V 入賞フラグをセットする（1 3 2 S G S 2 9 1）。

20

【1 8 3 2】

そして、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対する V 入賞通知コマンドの送信設定を行う（1 3 2 S G S 2 9 2）。尚、V 入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に送信される。

【1 8 3 3】

そして、1 3 2 S G S 2 9 3 において、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理（S 1 2 0）に対応した値である“1 0”に更新し（1 3 2 S G S 2 9 3）、当該小当り開放中処理を終了する。

【1 8 3 4】

図 3 9 は、小当り終了処理として、図 2 6 の 1 3 2 S G S 1 2 0 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、小当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（1 3 2 S G S 3 0 1）。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は（1 3 2 S G S 3 0 1 ; N）、小当りフラグをクリアし（1 3 2 S G S 3 0 2）、演出制御基板 1 2 に対して小当りに応じた当り終了指定コマンドの送信設定を行う（1 3 2 S G S 3 0 3）。尚、当り終了指定コマンドは、前述したコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に送信される。そして、小当り終了表示タイマに小当り終了表示時間に応じた値をセットし（1 3 2 S G S 3 0 4）、小当り終了処理を終了する。

30

【1 8 3 5】

一方、小当り終了表示タイマが動作中である場合は、小当り終了表示タイマの値を - 1 する（1 3 2 S G S 3 0 5）。そして、小当り終了表示時間が経過したか否か、つまり、小当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（1 3 2 S G S 3 0 6）。小当り終了表示時間が経過していない場合は、C P U 1 0 3 は第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなったか否かを判定する（1 3 2 S G S 3 0 7）。第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなっていない場合は、小当り終了処理を終了し、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなっていり場合は、既に第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなったこと、すなわち遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過したことを示す V 入賞フラグがセットされているか否かを判定する（1 3 2 S G S 3 0 8）。V 入賞フラグがセットされている場合は、小当り終了処理を終了し、V 入賞フラグがセットされていない場合は、V 入賞フラグをセットする（1 3 2 S G S 3 0

40

50

9)。

【1836】

そして、CPU103は、演出制御基板12に対するV入賞通知コマンドの送信設定を行い(132SGS310)、小当り終了処理を終了する。尚、V入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。

【1837】

また、132SGS306において小当り終了表示時間が経過した場合は、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する(132SGS311)。V入賞フラグがセットされている場合は、CPU103はV入賞フラグをクリアするとともに大当りフラグをセットする(132SGS312、132SGS313)。そして、CPU103は、当該V入賞が発生した小当り種別にもとづいて大当り種別を「大当りC」～「大当りE」から決定する(132SGS314)。尚、大当り種別は、図20(E)に示すように、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りA」である場合は、大当り種別を「大当りC」に決定し、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りB」である場合は、大当り種別を「大当りD」に決定し、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りC」である場合は、大当り種別を「大当りE」に決定する。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部132SG155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより(132SGS315)、決定された大当り種別を記憶する。

【1838】

また、時短フラグと時短状態可変表示回数カウンタをクリアし(ステップ132SGS316、ステップ132SGS317)し、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(S114)に対応した値である“4”に更新し(132SGS318)、小当り終了処理を終了する。

【1839】

つまり、本特徴部132SGでは、小当り遊技中だけでなく、小当り遊技終了後の小当り終了表示時間が経過するまでの期間において遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過するようになっているため、小当り遊技終了直前に大入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、該遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過することで小当り終了処理の終了後に大当り遊技が実行されるようになっている。

【1840】

尚、132SGS311においてV入賞フラグがセットされていない場合は、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S110)に対応した値である“0”に更新し(132SGS319)、小当り終了処理を終了する。

【1841】

図40は、図26に示す大当り終了処理のフローチャートである。大当り終了処理においてCPU103は、まず、大当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する(ステップ103SGS321)。大当り終了表示タイマが動作中ではない場合は、大当りフラグをクリアし(ステップ132SGS322a)、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う(ステップ132SGS322b)。尚、大当り終了指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。また、大当り終了表示タイマに画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に応じた値をセットして大当り終了処理を終了する(ステップ132SGS322c)。

【1842】

また、ステップ132SGS321において大当り終了表示タイマの動作中である場合は、大当り終了表示タイマの値を-1し(ステップ132SGS323)、該大当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(ステップ132SGS324)。大当り終了表示タイマがタイマアウトしていない場合は大当り終了処理を終了し、大当り終了表示タイマがタイマアウトした場合は、当該大当りの大当り種別が大当りAであるか否か

を判定する（ステップ132SGS325）。当該大当りの大当り種別が大当りAである場合は、第2特図時短回数カウンタに「1」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「5」をセットする（ステップ132SGS326、ステップ132SGS327）。そして、時短状態Aに制御されていることを示す時短Aフラグをセットしてステップ132SGS339に進む（ステップ132SGS327a）。

【1843】

また、当該大当りの大当り種別が大当りAではない場合は、当該大当りの大当り種別が大当りBまたは大当りEであるか否かを判定する（ステップ132SGS328）。当該大当りの大当り種別が大当りBまたは大当りEである場合は、第2特図時短回数カウンタに「685」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「689」をセットする（ステップ132SGS329、ステップ132SGS330）。そして、大当り種別が大当りBか否かを判定する（ステップ132SGS328）。大当り種別が大当りBである場合は、時短状態C1に制御されていることを示す時短C1フラグをセットしてステップ132SGS339bに進み（ステップ132SGS330a）、大当り種別が大当りEである場合は、時短状態C2に制御されていることを示す時短C2フラグをセットしてステップ132SGS339bに進む（ステップ132SGS330b）。

【1844】

また、当該大当りの大当り種別が大当りBまたは大当りEではない場合は、大当り種別が大当りDであるとして、第2特図時短回数カウンタに「7」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「11」をセットする（ステップ132SGS335、ステップ132SGS336）。そして、時短状態Bに制御されていることを示す時短Bフラグをセットしてステップ132SGS339bに進む（ステップ132SGS336a）。

【1845】

ステップ132SGS339bにおいてCPU103は、実行した大当り種別に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS339b）。尚、遊技状態背景指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。また、送信設定を行った遊技状態背景指定コマンドを記憶し（ステップ132SGS340）、大当り終了処理を終了する。

【1846】

（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41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41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、画像表示装置5において起動準備表示を表示するための起動準備表示表示処理（ステップ132SGS70）、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。

【1847】

尚、本実施の形態においては、例えば、実施の形態に記載の「起動準備表示」について図面では「起動準備画像」と記載するなど、「表示」と「画像」を用いることがあるが、「表示」と「画像」は同じものであるため、「表示」を「画像」と記載したり、「画像」を「表示」と記載することもある。

【1848】

また、ステップS71の初期化処理によって、ステップ132SGS70の起動準備表示表示処理により表示された起動準備表示は初期化されないようになっている。また、起動準備表示が表示されることにより、パチンコ遊技機1に電源が供給されたことをいち早く知ることができ、画像表示装置5は正常に表示を表示可能であることを確認することが

10

20

30

40

50

できる。

【1849】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰返し実行して待機する。

【1850】

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。

【1851】

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。

【1852】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、CPU103から停電復旧指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置5において停電復旧表示を表示するための停電復旧表示処理（ステップ132SGS75b）と、パチンコ遊技機1の起動時における各可動体の初期動作を実行するための初期動作制御処理（ステップ132SGS75c）とが実行される。

【1853】

尚、本特徴部132SGにおける起動準備表示表示処理は、電源投入指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことを示すコールドスタートフラグをセットする処理を含み、本特徴部132SGにおける停電復旧表示表示処理は、停電復旧指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことを示すホットスタートフラグをセットする処理を含んでいる。

【1854】

また、初期動作制御処理の後は、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。

【1855】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 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。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 7 7）の後には、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S 7 8）と、スピーカ 8 L、8 R から出力する音の音量及び各 LED の光量を調整するための音量・光量調整処理（ステップ 132 S G S 7 9）と、CPU 103 から背景画像指定コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置 5 にて表示されている背景画像を該受信した背景画像指定コマンドに応じた背景画像に更新する背景画像更新処理（ステップ 132 S G S 8 0）と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

10

【1856】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 CPU 120 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

20

【1857】

初期動作制御処理は、図 42 に示すように、大別して、パチンコ遊技機 1 に設けられている可動体（盤上可動体 32 A、盤下可動体 32 B、チャンスボタン 631 B、枠上可動体 132 S G 101）をそれぞれの原点位置に配置する原点配置制御処理（ステップ 132 S G S 100）と、これら可動体（盤上可動体 32 A、盤下可動体 32 B、チャンスボタン 631 B、枠上可動体 132 S G 101）の動作を確認するための動作確認制御処理（ステップ 132 S G S 200）との 2 つの処理を含んでいる。

【1858】

図 43 は、図 42 における原点配置制御処理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 43 に示す原点配置制御処理にて、演出制御用 CPU 120 は、まず、原点動作期間タイマのカウント中か否かを判定する（ステップ 132 S G S 401）。原点動作期間タイマの動作中ではない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 132 S G S 402）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合はデモ演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ 132 S G S 403）。デモ演出の開始タイミングであるか否かは、例えば、デモ演出用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該デモ演出用のプロセスタイマの値がデモ演出の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すればよい。

30

【1859】

デモ演出の開始タイミングではない場合は、可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（132 S G S 404）。可変表示の開始タイミングであるか否かは、例えば、飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマの値が可変表示の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すればよい。可変表示の開始タイミングではない場合は、原点配置制御処理を終了する。

40

【1860】

そして、ステップ 132 S G S 402 において起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合、ステップ 132 S G S 403 においてデモ演出の開始タイミングではない場合、ステップ 132 S G S 404 において可変表示の開始タイミングではない場合、演出制御用 CPU 120 は、制御対象の可動体の原点位置センサ（原点位置センサ 132 S G 123、132 S G 133、132 S G 103、635 C）の検出状況を特定し（ス

50

テップ132SGS410)、原点位置センサが非検出となっている可動体が有るか否かを判定する(ステップ132SGS411)。原点位置センサが非検出となっている可動体が有る場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体(非検出可動体)を特定するとともに(ステップ132SG412)、非検出可動体に応じたモータを駆動させる等の手段により、非検出可動体の原点方向への移動制御を開始し(ステップ132SGS413)、ステップ132SGS414に進む。尚、ステップ132SGS411において原点位置センサが非検出の可動体が無い場合、すなわち、全ての可動体が各原点位置に配置されている場合は、ステップ132SGS412及びステップ132SGS413を実行せずにステップ132SGS414に進む。

【1861】

ステップ132SGS414において演出制御用CPU120は、検出可動体(原点位置に配置されている可動体)を特定する。そして、検出可動体の検出時動作プロセスタタをセットするとともに(ステップ132SGS415)、検出時動作プロセスタイマのタイマカウントを開始し、可動体(検出可動体)の動作制御とともに画像表示装置5の表示制御及びスピーカ8L、8Rkらの音出力制御と各LEDの発光制御とを開始する(ステップ132SGS416)。更に、原点動作期間タイマのタイマカウントを開始して原点配置制御処理を終了する(ステップ132SGS417)。

【1862】

また、ステップ132SGS401において原点動作期間タイマのカウント中である場合、演出制御用CPU120は、検出時動作プロセスタイマと原点動作期間タイマとの双方の値を-1(減算)する(ステップ132SGS420)。そして、減算後の原点動作期間タイマがタイマアップ(タイマアウト)したか否かを判定する(ステップ132SGS421)。減算後の原点動作期間タイマがタイマアップしていない場合は、減算後の検出時動作プロセスタイマ値に対応するプロセスタタに基づく動作の制御を行い、原点配置制御処理を終了する(ステップ132SGS422)。

【1863】

また、ステップ132SGS421において原点動作期間タイマがタイマアップしている場合は、各可動体の動作を停止するとともに(ステップ132SGS423)制御対象の各可動体の原点位置センサ(原点位置センサ132SG123、132SG133、132SG103、635C)の検出状況を特定する(ステップ132SGS424)。そして、原点位置センサが非検出の可動体が有るか否かを判定する(ステップ132SGS425)。

【1864】

原点位置センサが非検出となっている可動体が有る場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体(非検出可動体)を特定し(ステップ132SG426)、起動時原点配置制御済みフラグがセットされていなければ該フラグをセットしてから原点配置制御処理を終了する(ステップ132SGS427)。尚、原点位置センサが非検出となっている可動体が無い場合は、ステップ132SGS427の処理を実行して原点配置制御処理を終了する。

【1865】

図44及び図45は、図42における動作確認制御処理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。尚、前述したように、本特徴部132SGにおけるコールドスタートとは、クリアスイッチ92が押下操作されている状態でパチンコ遊技機1に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機1の起動時に遊技制御メイン処理において初期化処理(ステップS6)が実行されたことを指し、本特徴部132SGにおけるホットスタートとは、クリアスイッチ92が押下操作されていない状態でパチンコ遊技機1に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機1の起動時に遊技制御メイン処理において復旧処理(ステップS4)が実行されたことを指す。

【1866】

動作確認制御処理にて演出制御用CPU120は、先ず、確認後動作実行中フラグがセ

10

20

30

40

50

ットされているか否かを判定する（ステップ132SGS501）。確認後動作実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ132SGS502）。動作確認実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ132SGS503）。

【1867】

動作確認済フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、動作確認済フラグがセットされていない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ132SGS504）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合は動作確認制御処理を終了し、起動時原点配置制御済フラグがセットされている場合は、動作確認実行中フラグをセットし（ステップ132SGS505）、非検出可動体の記憶が有るか否かを判定する（ステップ132SGS506）。非検出可動体の記憶が無い場合はステップ132SGS508に進み、非検出可動体の記憶が有る場合は、非検出可動体の動作を制限してからステップ132SGS508に進む（ステップ132SGS507）。

【1868】

ステップ132SGS508において演出制御用CPU120は、起動種別（パチンコ遊技機1がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか）を特定し、該起動種別に応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットする。尚、ステップ132SGS508では、コールドスタートフラグとホットスタートフラグのどちらがセットされているかを特定し、コールドスタートフラグがセットされている場合は起動種別をコールドスタートに特定して該コールドスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットし、ホットスタートフラグがセットされている場合は起動種別をホットスタートに特定して該ホットスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットすればよい。

【1869】

そして、動作確認用プロセスタイマ（上位）のタイマカウントを開始して可動体の動作制御とともに画像表示装置5の表示制御とスピーカ8L、8Rからの音出力制御と各LEDの発光制御を開始し、動作確認制御処理を終了する（ステップ132SGS509）。

【1870】

ステップ132SGS502において動作確認実行中フラグがセットされている場合、演出制御用CPU120は、動作確認用プロセスタイマ（上位）の値を-1（減算）し（ステップ132SGS510）、該減算後の動作確認用プロセスタイマの値に対応するプロセスデータを特定する（ステップ132SGS511）。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する（ステップ132SGS512）。特定したプロセスデータが完了データではない場合は、更に特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ132SGS513）。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合はステップ132SGS515に進み、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は対応する可動体の演出位置センサの演出結果を記憶してからステップ132SGS515に進む（ステップ132SGS514）。

【1871】

ステップ132SGS515において演出制御用CPU120は、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する。プロセス切替中フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、更に可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ132SGS516）。可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングではない場合、ステップ132SGS511にて特定したプロセスデータに基づいて、可動体の動作、画像表示装置5における表示画像、スピーカ8L、8Rからの音出力、各LEDの発光をそれぞれ制御して動作確認制御処理を終了する（ステップ132SGS517）。

10

20

30

40

50

【1872】

また、可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングである場合は、起動種別（パチンコ遊技機1がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか）を特定し、該特定した起動種別に応じて図46に示す切替制御テーブルに対応付けられている下位切替制御種別を特定する（ステップ132SGS518）。

【1873】

例えば、図46に示すように、特定した起動種別がコールドスタートである場合は、画像表示装置5における画像の表示制御とLEDの発光制御とを下位切替制御種別として特定し、特定した起動種別がホットスタートである場合は、画像表示装置5における画像の表示制御とスピーカ8L、8Rからの音出力制御とを下位切替制御種別として特定する。

10

【1874】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ132SGS518において特定したプロセスデータのうち、下位切替制御種別に対応する制御プロセスデータを下位プロセスデータに切り替える制御を実行し（ステップ132SGS219）、プロセス切替フラグをセットする（ステップ132SGS520）。また、ステップ132SGS218にて特定したプロセスデータのうち非切替のプロセスデータに基づいた制御を実行して動作確認制御処理を終了する（ステップ132SGS521）。

【1875】

また、ステップ132SGS512において、ステップ132SGS511にて特定したプロセスデータが完了データではない場合、演出制御用CPU120は、各可動体の原点位置センサ（原点位置センサ132SG123、132SG133、132SG103、635C）の検出位置を記憶するとともに（ステップ132SGS530）、演出位置センサ（演出位置センサ132SG124、132SG134、132SG104、635D）と原点位置センサ（原点位置センサ132SG123、132SG133、132SG103、635C）との検出結果から動作不良可動体を特定し、動作制限可動体として記憶する（ステップ132SGS531）。更に、動作確認実行中フラグをクリアし（ステップ132SGS532）、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ132SGS533）。

20

【1876】

プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、動作確認済フラグをセットするとともに（ステップ132SGS534）、全ての制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行して動作確認制御処理を終了し（ステップ132SGS535）、プロセス切替中フラグがセットされている場合は、プロセス切替中フラグをクリアするとともに（ステップ132SGS536）、気宇同種別がコールドスタートであれば音出力制御の制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行する（ステップ132SGS536a）。また、動作対象の可動体として、チャンスボタン及び盤上可動体を特定し、確認後動作プロセスタイマ（上位）をセットするとともに（ステップ132SGS537）、確認後動作プロセスタイマ（上位）のタイマカウントを開始してチャンスボタン及び盤上可動体の動作制御及びLED発光制御を開始する（ステップ132SGS538）。また、確認後動作実行中フラグをセットして動作確認制御処理を終了する（ステップ132SGS539）。

30

40

【1877】

また、ステップ132SGS501において確認後動作実行中フラグがセットされている場合、演出制御用CPU120は、確認後動作プロセスタイマ（上位）の値を-1（減算）し（ステップ132SGS540）、該減算後の確認後動作プロセスタイマ値に対応するプロセスデータを特定する（ステップ132SGS541）。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する（ステップ132SGS542）。

【1878】

特定したプロセスデータが完了データではない場合、更に、該特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ132SGS543）。特定

50

したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合は動作確認制御処理を終了し、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は、チャンスボタン631B及び盤上可動体32Aの演出位置センサ（突出位置センサ635Dと演出位置センサ132SG124）の検出結果を記憶して動作確認制御処理を終了する（ステップ132SGS544）。

【1879】

また、特定したプロセスデータが完了データである場合、演出制御用CPU120は、チャンスボタン631B及び盤上可動体32Aの原点位置センサ（原点位置センサ635Cと原点位置センサ132SG123）の検出結果を記憶し（ステップ132SGS545）、チャンスボタン631Bが原点位置に配置されているか否かを判定する（ステップ132SGS546）。チャンスボタン631Bが原点位置に配置されている場合はステップ132SGS548に進み、チャンスボタン631Bが原点位置に配置されていない場合は、チャンスボタン631Bを動作制限可動体として記憶してステップ132SGS548に進む（ステップ132SGS547）。

【1880】

ステップ132SGS548において演出制御用CPU120は、盤上可動体32Aが原点位置に配置されているか否かを判定する。盤上可動体32Aが原点位置に配置されている場合はステップ132SGS550に進み、盤上可動体32Aが原点位置に配置されていない場合は、盤上可動体32Aを動作制限可動体として記憶してステップ132SGS550に進む（ステップ132SGS549）。

【1881】

ステップ132SGS550において演出制御用CPU120は、可動体制御及びLED発光制御のプロセスデータを、演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行する。そして、動作確認実行中フラグをクリアして動作確認制御処理を終了する（ステップ132SGS551）。

【1882】

以上のように原点配置制御処理及び動作確認制御処理を実行することで、図47（A）に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御、音出力制御、LED発光制御が動作確認用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御が演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。

【1883】

また、図47（B）に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御とLED発光制御とが動作確認用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。

【1884】

また、図47（C）に示すように、確認後動作制御の実行期間においては、チャンスボタン631B及び盤上可動体の動作制御（可動体制御）とLED発光制御とが確認後動作用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。

【1885】

図48は、演出制御プロセス処理として、図41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48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、本特徴部132SGにおける先読予告設定処理では、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、先読予告として保留表示の表示態様により可変表示結果が大当たりとなることを示唆する保留表示予告演出や、時短状態Aにおける第2特別図柄の1回の可変表示とその直後の第2特別図柄の4回の可変表示とを対象として画像表示装置5にパネル画像の表示を行い、これらパネル画像の表示態様に応じた異なる割合で可変表示結果が大当たりとなることを示唆するパネル演出を実行

可能となっている。尚、保留表示予告演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ132SGS194Aにおいて、決定した保留表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応する保留表示フラグ値としてセットし、パネル表示演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ132SGS194Aにおいて、決定したパネル表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応するパネル表示フラグ値としてセットすることによって、これら保留表示やパネル表示の表示を開始すればよい（図23（B）参照）。

【1886】

また、演出制御用CPU120は、リザルト演出実行処理を実行する（ステップ132SGS162）。リザルト演出実行処理では、例えば、初当たり時が発生したときから発生した大当たり遊技回数や払い出された賞球数のカウントを行い、時短状態における最後の可変表示（時短状態Aは時短状態終了直後の4回の可変表示）が終了して通常状態に制御されるときに（図柄確定期間中に）、これら発生した大当たり遊技回数と払い出された賞球数とを画像表示装置5に表示するリザルト演出を実行するための処理を行う。尚、本特徴部132SGでは、時短状態C2に制御されている場合は、例外的に第2特図の7回目の可変表示の図柄確定期間から11回目の可変表示にかけてリザルト演出を実行する場合がある。

10

【1887】

また、演出制御用CPU120は、突入演出実行処理を実行する（ステップ132SGS163）。突入演出実行処理では、例えば、大当たり遊技のエンディング演出中から大当たり遊技後の1回目の可変表示中まで時短状態に制御されたことを報知する突入演出を実行する。

20

【1888】

ステップ132SGS163の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175、ステップ132SGS176、ステップ132SGS177の処理のいずれかを選択して実行する。

【1889】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

30

【1890】

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。

40

【1891】

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

50

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 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 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。

【1892】

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 CPU 120 は、可変表示中演出処理において受信した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（第1図柄確定コマンド、第2図柄確定コマンド、第3図柄確定コマンド、第4図柄確定コマンドのいずれか）を受信したことにもとづいて、該図柄確定コマンドが示す図柄確定期間に亘り飾り図柄の可変表示を停止させる。

【1893】

また、演出制御用 CPU 120 は、図柄確定期間の終了時に、主基板 11 から大当り遊技状態また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、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“4”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“6”に更新する。また、大当り遊技状態また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「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。

【1894】

ステップ S174 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【1895】

ステップ S175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【1896】

ステップ 132 S G S 176 の小当り中演出処理は、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。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値であ

10

20

30

40

50

る“ 7 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【1897】

ステップ132SGS177の小当り終了演出処理は、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。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【1898】

図49は、図48に示す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。可変表示開始設定処理において演出制御用CPU120は、先ず、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ132SGS601）。可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aにおける特図保留記憶のバッファ番号「1」～「8」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132SGS602）。尚、バッファ番号「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。また、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。ステップ132SGS602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し（ステップ132SGS605）、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に応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ132SGS606）。

【1899】

そして、演出制御用CPU120は、時短状態における残り時短制御回数（時短残回数）を画像表示装置5に表示するための時短残回数表示処理（ステップ132SGS608）、時短状態において残り時短制御回数が所定回数となった場合に時短制御が終了するまでの残回数のカウントダウン（カウントダウン演出、時短終了カウントダウンとも言う）を画像表示装置5において表示するための時短終了カウントダウン表示処理（ステップ132SGS609）、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可変表示中予告演出を実行するための可変表示中予告演出決定処理（ステップ132SGS610）を実行する。

【1900】

その後、演出制御用CPU120は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果に応じたプロセステーブルの選択を行い（ステップ132SGS611）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ132SGS612）。

【1901】

尚、各プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、レバー体631A及びチャンスボタン631B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。

【1902】

尚、本特徴部132SGでは、後述するように、時短状態において画像表示装置5に時短残回数の表示を行う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、時短状態B、時短状態C2、時短状態B、時短状態C2のいずれかに制御されているときであって、可変表示中に停電等によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止された場合については、電力が復旧しても当該可変表示中は時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時（時短回数カウンタの値が更新されたタイミング）に時短残回数の表示を再開してもよい。また、時短状態B、時短状態C2、時短状態B、時短状態C2のいずれかに制御されているが保留記憶が存在せず可変表示が実行されていない状態（客待ち状態中

10

20

30

40

50

）において電力供給が停止された場合においても、電力が復旧しても時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時または時短回数カウンタの値が更新された後の可変表示から時短残回数の表示を再開すればよい。

【1903】

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（チャンスボタン631B等））の制御を実行する（132SGS613）。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。

10

【1904】

尚、本特徴部132SG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。

【1905】

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（132SGS614）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（132SGS615）。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（S172）に対応した値にする（132SGS616）。

20

【1906】

尚、可変表示中演出処理では、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値をそれぞれ－1する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（S173）に応じた値にセットすればよい。

30

【1907】

（演出の流れ）

次に、本特徴部132SGにおける可変表示での演出の流れについて説明する。先ず、図50に示すように、遊技状態が通常状態であるときに第1特図の可変表示の進行によってスーパーリーチ演出のリーチ演出が開始されて所定期間が経過すると、該リーチ演出の一部として画像表示装置5においてチャンスボタン631Bの操作を促す操作促進画像が画像表示装置5にて表示される（X1～X5）。このとき、可変表示結果が大当たりであれば、遊技者がチャンスボタン631Bを操作するまたはチャンスボタン631Bの操作受付期間が終了すると、リーチ演出の一部として盤下可動体32Bが動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせにて停止表示される（X6～X10）。その後は、画像表示装置5において可変表示結果が大当たりとなったことを報知する報知画像の表示が行われた後、遊技者に対して大当たり遊技状態が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことによりこれら遊技球を大入賞口に入賞させる状態であることを報知する右打ち報知と、ラウンド遊技中におけるラウンド演出が表示される（X11～X13）。

40

【1908】

大当たり遊技が大当たりAの大当たり遊技である場合は、図51及び図52に示すように、大当たり遊技が終了すると、大当たりのエンディング演出を経て時短状態Aに制御されたこと示

50

す突入演出 A が実行される。該突入演出 A の実行中は、第 1 特図の保留記憶が存在していればこれら第 1 特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間（0.5 秒）にて実行される。尚、突入演出 A としては、時短状態 A に制御されたことに加えて、遊技者に対して該時短状態 A が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより第 2 始動入賞口へ遊技球を入賞させて第 2 特図の可変表示を実行させる状態であることを報知する右打ち報知が実行される（A 1～A 4）。

【1909】

遊技者が突入演出 A に従って遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むと、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞することによって第 2 特図の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 には、パネル演出として該第 2 特図の可変表示に応じたパネル画像が表示される。そして、引き続き遊技者が右遊技領域に向けて遊技球を打ち込むことによって遊技球が第 2 始動入賞口に入賞すると、パネル演出として画像表示装置 5 において第 2 特図の各保留記憶に応じたパネル画像が追加表示される。尚、これらパネル画像は、実行中の第 2 特図の可変表示と第 2 特図の最大保留記憶数（「4」）にもとづいて、最大で 5 枚表示される（A 5～A 7）。

【1910】

時短状態 A における第 2 特図の 1 回の可変表示が終了すると、遊技状態が時短状態 A から通常状態に制御されるとともに、第 2 特図の 1 個目の保留記憶に対応した可変表示が開始される。該可変表示では、飾り図柄がリーチの組み合わせで停止すると、画像表示装置 5 において遊技者に対してチャンスボタン 631B の操作を促す操作促進画像が表示される（A 8～A 10）。

【1911】

このとき、可変表示結果が小当りである場合は、遊技者がチャンスボタン 631B を操作する、或いはチャンスボタン 631B の操作受付期間が終了すると、盤下可動体 32B が動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置 5 において遊技者に対して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を第 2 カウントスイッチ 130SG024 に検出させるよう指示する画像（「V を狙え！」と表示する画像）が表示される（B 1～B 3）。

【1912】

遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第 2 カウントスイッチ 130SG024 にて検出されると、画像表示装置 5 において第 2 カウントスイッチ 130SG024 が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、V 入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像が表示される（B 4～B 5）。

【1913】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、遊技者がチャンスボタン 631B を操作する、或いはチャンスボタン 631B の操作受付期間が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止、可変表示結果がはずれであることが報知される。以降、第 2 特図の 2 個目～4 個目の保留記憶に対応する可変表示では、画像表示装置 5 において残りの第 2 特図の可変表示回数が通知された後、第 2 特図の 1 個目の保留記憶と同様の画像が表示される（B 6～B 8）。

【1914】

そして、第 2 特図の保留記憶に対応する可変表示が全てはずれとなった場合は、最後の第 2 特図の可変表示の図柄確定期間にて、画像表示装置 5 において第 2 特図の保留記憶に応じた可変表示が全て終了したことを示す画像（「FINAL BATTLE END…」と表示される画像）が表示される。以降は、画像表示装置 5 において専用ステージ画像が表示されている状態において第 1 特図の可変表示が 10 回実行される。また、該専用ステージ画像が表示されている状態においては、所定期間（例えば、5 秒間）に亘り、遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる（B 9～B 12）。

【1915】

いずれかの時短状態においては、遊技者が遊技球を右遊技領域に打ち込むことによって第2始動入賞口に遊技球が入賞し、主に第2特図の可変表示が実行される。これら第2特図の小当り経由の大当り遊技終了後は、時短状態Bまたは時短状態C2に制御されることとなる。

尚、後述するが、図51(A1)～(A4)の期間で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置5により図51(A5)まで復旧中表示が表示され、可動体による26秒間のイニシャル動作が行われる。また、図51(A4)の終了直前(終了まで5秒以内)に電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図51(A5)の期間とが重複する場合、画像表示装置5により図51(A6)以降は復旧中表示が表示され(復旧中表示が非表示となるタイミングは、図52(B3)、(B7))、可動体による26秒間のイニシャル動作が行われる。また、図51(A5)で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置5によりパネル2枚目に対応する可変表示が開始されるまで復旧中表示が表示され、可動体による26秒間のイニシャル動作(時短1回目の変動時間は26秒よりも長い)が行われる。また、図51(A10)(変動終了まで5秒以上)で電断、且つ復旧された場合(はずれパターン)、画像表示装置5により図51(B7)まで復旧中表示が表示され、可動体により、図52(B6)まで通常態様のイニシャル動作、図52(B7)から短縮態様のイニシャル動作(ボタン演出を考慮)が行われる。また、図51(A10)で電断、且つ復旧された場合(当りパターン)、画像表示装置5により図52(B3)まで復旧中画像が表示され、可動体により、図52(B2)まで通常態様のイニシャル動作、図52(B3)から短縮態様のイニシャル動作(「Vを狙え」を考慮)が行われる。尚、盤下可動体32Bの動作時の盤下可動体LED9eの発光態様は、イニシャル動作と図52(B1)とで異なる。

【1916】

また、図52(B2)(可変表示終了まで5秒以内)で電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図52(B5)の期間とが重複する場合、画像表示装置5により起動準備表示の表示期間経過後に「Vを狙え」を視認でき、可動体により、図52(B3)で受信するメインコマンド(小当り開始指定コマンドや小当り開放中指定コマンド)にもとづいて、起動準備表示非表示後のイニシャル動作を短縮態様に変更される。また、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。また、図52(B3)(開始時(次ラウンドまで残り2秒))で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置5によりV入賞(ラウンド1)後の開放中指定コマンド(第2ラウンド)受信まで、特殊態様(小当りしている旨を報知)の復旧中表示が表示され、可動体により、通常態様のイニシャル動作(次ラウンド開始までに終了)が行われ、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。

【1917】

大当り遊技終了後に時短状態Bに制御される場合、つまり、可変表示結果が小当り且つ小当り種別が小当りAまたは小当りBである場合は、図53に示すように、先ず、第2特図の可変表示として飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置5において遊技者に対して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を第2カウンスイッチ130SG024に検出させるよう指示する画像(「Vを狙え!」と表示する画像)が表示される。遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第2カウンスイッチ130SG024にて検出されると、画像表示装置5において第2カウンスイッチ130SG024が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、V入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像(「F E V E R」の画像)が表示される(C1～C4)。

【1918】

次に、小当り経由の大当り遊技が終了すると、エンディング演出として、画像表示装置5において該大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示が行われる。そして、時

10

20

30

40

50

短状態に既に制御された回数に応じて画像表示装置 5 に表示される画像の一部が異なる突入演出 B が実行された後、時短状態 B における第 2 特図 1 回目の可変表示が開始される。尚、該時短状態 B においては画像表示装置 5 に夜の都市の背景画像（第 2 背景表示）が表示されている状態にて飾り図柄の可変表示が実行される（C 5 ～ C 8）。

【1919】

尚、該時短状態 B において可変表示結果が大当たり、小当たりのいずれにもなることなく 7 回の可変表示（第 2 特図の 7 回の可変表示）が終了した場合は、該 7 回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当たりもしくははいずれかの時短状態に制御されてから大当たり遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の開始時に第 2 特図の保留記憶が存在する場合は、これら残りの第 2 特図の保留記憶（残保留記憶）に応じて最大 4 回の第 2 特図の可変表示が極めて短い特図変動時間（0.5 秒）にて実行される（C 9 ～ C 11）。

【1920】

残保留記憶に応じた可変表示のいずれでも大当たり、小当たりとならなかった場合は、画像表示装置 5 においてステージ背景画像の表示が開始されるとともに、所定期間（例えば、5 秒）に亘って遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる。以降は、10 回の可変表示が終了するまで画像表示装置 5 においてステージ背景画像が表示される（C 12 ～ C 14）。

【1921】

また、小当たり経由の大当たり遊技終了後に時短状態 C 2 に制御される場合、つまり、大当たり E の大当たり遊技終了後に時短状態 C 2 に制御される場合は、先ず、時短状態 B に制御される場合と同様に、飾り図柄の小当たりを示す組み合わせでの停止表示、画像表示装置 5 における「V を狙え！」と表示する画像の表示、小当たり遊技中における V 入賞が発生したことを報知する画像の表示、大当たり遊技に制御されることを示す画像（「F E V E R」の画像）の表示、大当たり遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示、既に時短状態に制御された回数に応じて画像表示装置 5 に表示される画像の一部が異なる突入演出 B、第 2 背景表示が表示されている状態での 7 回に亘る飾り図柄可変表示を実行する（図 53 の C 1 ～ C 9）

【1922】

ここで、図 54 に示すように、可変表示結果が大当たり、小当たりのいずれともならず 7 回目の飾り図柄の可変表示（第 2 特図の 7 回の可変表示）が終了すると、該 7 回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当たりもしくははいずれかの時短状態に制御されてから大当たり遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の実行期間中においては、3 回の飾り図柄の可変表示（第 2 特図の可変表示）が極めて短い特図変動時間（0.5 秒）にて実行される。該 3 回の飾り図柄の可変表示（8 ～ 10 回目の可変表示）においても可変表示結果が大当たり、小当たりのいずれにもなかった場合は、更に飾り図柄の可変表示（11 回目の可変表示）が実行される（D 1 ～ D 3）。

【1923】

そして、該 11 回目の可変表示において可変表示結果が大当たり、小当たりのいずれにもならない場合は、盤上可動体 32A の動作とともに画像表示装置 5 において該盤上可動体 32A の動作に応じた発光エフェクト画像が表示される。盤上可動体 32A の落下後は、該盤上可動体 32A が落下前の待機位置（画像表示装置 5 の上方位置）に戻ると、画像表示装置 5 に表示されている画像が暗転表示（黒色表示）される。暗転表示が終了した後は、画像表示装置 5 において時短状態が未だ終了していない旨を示す画像が表示される（D 4 ～ D 6）。

【1924】

更に、画像表示装置 5 において、画像表示装置 5 において遊技者に対してチャンスボタン 631B の操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、遊技者がチャンスボタン

10

20

30

40

50

631Bを操作する、または、チャンスボタン631Bの操作受付期間が終了すると、画像表示装置5において該時短状態における時短制御回数が685回であること、つまり、実質的に該時短状態中に可変表示結果が大当たりまたは小当たりとなることを報知するVストック演出が実行される。以降は、11回目の可変表示の終了によりVストック演出も終了すると、画像表示装置5において第2背景表示が表示されている状態において12回目以降の可変表示が開始される(D7~D9)。特に、図54(D2)~図54(D8)に示すように、時短状態C2中のリザルト演出からVストック演出においては、時短状態Bに応じたリザルト演出とは異なり該リザルト演出が終了しても時短制御が継続して実行されることが遊技者に前もって認識されてしまうことを防ぐためにも画像表示装置5の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置5の右上部における右打ち報知画像は、12回目の可変表示の開始タイミングから再開される。

10

【1925】

〔画像表示装置5の表示画面〕

図50~図54に示すように、遊技状態が通常遊技状態である場合、画像表示装置5の表示画面の下部中央にアクティブ表示領域132SG013が設けられ、その左側には、第1保留記憶に対応する第1保留表示領域132SG011が設けられる。例えば、第1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132SG013にアクティブ表示132SG003が表示され、第1保留記憶数の値が4であることに対応して、第1保留表示領域132SG011に第1保留表示132SG001が4つ横並びに表示される。

20

【1926】

また、遊技状態が時短状態である場合、画像表示装置5の表示画面の左側下部にアクティブ表示領域132SG013が設けられ、その上方には、第2保留記憶に対応する第2保留表示領域132SG012が設けられる(図105参照)。例えば、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、表示領域の左端に設けられるアクティブ表示領域132SG013にアクティブ表示132SG003が表示され、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132SG012に第2保留表示132SG002が4つ縦並びに表示される。

【1927】

尚、本実施の形態では、入賞順消化のため、通常遊技状態において第2保留記憶が記憶された場合には第1保留表示領域132SG011に第2保留表示132SG002は表示されず、また、時短状態において第2保留記憶が記憶された場合には第2保留表示領域132SG012に第1保留表示132SG001は表示されないようになっているが、例えば、第1保留表示領域132SG011に第1保留表示132SG001と第2保留表示132SG002とを表示可能としてもよい。

30

【1928】

また、画像表示装置5の表示画面左上に、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。

40

【1929】

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132SG201、右打ち促進表示132SG430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。

【1930】

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

50

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。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、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B 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。

10

【1931】

また、第 1 特図用 LED や第 2 特図用 LED 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。

【1932】

〔各種可動体〕

次に、各可動体について、図 5 5 ～図 5 7 に基づいて説明する。図 5 5 は、(A) は盤上可動体が原点位置に位置している状態、(B) は演出位置に位置している状態を示す図である。図 5 6 は、(A) は盤下可動体が原点位置に位置している状態、(B) は演出位置に位置している状態を示す図である。図 5 7 は、(A) は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、(B) は演出位置に位置している状態を示す図である。

20

【1933】

図 5 5 及び図 5 6 に示すように、遊技盤 2 の前面側には、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とが設けられている。これら盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B は、遊技盤 2 に設けられることから「盤側可動体」とも言う。一方、図 5 7 に示すように、開閉扉枠 3 a には、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 とチャンスボタン 6 3 1 B とが設けられている。これら枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 とチャンスボタン 6 3 1 B は、開閉扉枠 3 a に設けられることから「枠側可動体」とも言う。盤側可動体は、開閉扉枠 3 a が閉状態において遊技者から接触不能に設けられた可動体であり、枠側可動体は、開閉扉枠 3 a が閉状態において遊技者から接触可能に設けられた可動体である。

30

【1934】

図 5 5 に示すように、盤上可動体 3 2 A は、正面視略台形状に形成され、前面に「X X X」なる文字が表示された演出部 3 2 a と、演出部 3 2 a を左右側方から支持する支持部 3 2 b と、を有し、駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 及び駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の動力を盤上可動体 3 2 A に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤上可動体 3 2 A は、図 5 5 (A) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の前方上部の原点位置と、図 5 5 (B) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部（下部）が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

【1935】

また、盤上可動体 3 2 A は、原点位置において原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 により検出され、演出位置において演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 により検出される。また、内部には盤上可動体 LED 9 d が複数設けられており、これら盤上可動体 LED 9 d により前面が発光可能とされている。

40

【1936】

図 5 6 に示すように、盤下可動体 3 2 B は、正面視略「拳」を模した形状とされ、前面に装飾が表示された演出部 3 2 c と、演出部 3 2 c を下方から支持する支持部 3 2 d と、を有し、駆動モータ 1 3 2 S G 1 3 2 及び駆動モータ 1 3 2 S G 1 3 2 の動力を盤下可動体 3 2 B に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤下可動体 3 2 B は、図 5 6 (A) に示すように、画像表示

50

装置 5 の表示画面の前方下部の原点位置と、図 5 6 (B) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部 (上部) が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

【 1 9 3 7 】

また、盤下可動体 3 2 B は、原点位置において原点位置センサ 1 3 2 S G 1 3 3 により検出され、演出位置において演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4 により検出される。また、内部には盤下可動体 L E D 9 e が複数設けられており、これら盤下可動体 L E D 9 e により前面が発光可能とされている。

【 1 9 3 8 】

図 5 7 に示すように、第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 は、開閉扉枠 3 a の上辺部から前上方に向けて突出するように設けられる板状のベース部材 1 3 2 S G 1 0 5 と、ベース部材 1 3 2 S G 1 0 5 の前面側に上下方向に移動可能に設けられる枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 と、を有する。枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 は、当該パチンコ遊技機 1 の各種演出にて表示されるキャラクタ (図示略) を模した形状とされ、背面側には、キャラクタの羽を模した形状の枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R が動作可能に設けられている。

10

【 1 9 3 9 】

第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 は、駆動モータ 1 3 2 S G 1 0 2 及び駆動モータ 1 3 2 S G 1 0 2 の動力を枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構 (図示略) と、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ 1 3 2 S G 1 0 3 と、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ 1 3 2 S G 1 0 4 と、駆動モータ 1 3 2 S G 1 1 2 及び駆動モータ 1 3 2 S G 1 1 2 の動力を枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構 (図示略) と、枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ 1 3 2 S G 1 1 3 と、枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R が演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4 と、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 及び枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R の前面を発光させるための枠上可動体 L E D 9 f と、を有している。

20

【 1 9 4 0 】

このように枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 は、開閉扉枠 3 a の前面上部 (ガラス窓の上方) において、図 5 7 (A) に示す原点位置と、図 5 7 (B) に示す演出位置との間で上下方向に移動可能である。また、枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の背面左右側の原点位置に収納される非展開態様と背面左右側上方の演出位置に拡がるように突出する展開態様と、に変化可能とされ、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の上昇動作に応じて非展開態様から展開態様に変化し、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の下降動作に応じて展開態様から非展開態様に変化している。

30

【 1 9 4 1 】

また、図 5 7 に示すように、チャンスボタン 6 3 1 B は、上部に操作面が形成された筒状部材からなり、操作ユニット 6 0 0 の上部に形成されたベース部 6 0 0 A に対し上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、チャンスボタン 6 3 1 B は、操作面がベース部 6 0 0 A からやや上方に突出する原点位置 (図 5 7 (A) 参照) と、操作面が原点位置よりも下方となる操作検出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、常時原点位置に保持されるように上方に向けて付勢されており、遊技者の押圧操作により原点位置から操作検出位置に移動することで押圧操作がボタンセンサ 6 3 5 B により検出されるようになっている。

40

【 1 9 4 2 】

また、チャンスボタン 6 3 1 B は、進退モータ 6 3 5 F 及び進退モータ 6 3 5 F の動力をチャンスボタン 6 3 1 B に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構 (図示略) により、原点位置 (図 5 7 (A) 参照) と、操作面が原点位置よりも上方となる演出位置と、の間で

50

上下方向に移動可能とされている。つまり、チャンスボタン 6 3 1 B は、進退モータ 6 3 5 F により、原点位置に位置する第 1 操作可能状態と演出位置に位置する第 2 操作可能状態とに変化可能とされ、第 1 操作可能状態と第 2 操作可能状態のいずれにおいても操作検出位置まで押圧操作可能とされている。

【1 9 4 3】

また、チャンスボタン 6 3 1 B は、原点位置において原点位置センサ 6 3 5 C により検出され、操作検出位置においてボタンセンサ 6 3 5 B により検出され、演出位置において突出位置センサ 6 3 5 D により検出される。また、内部にはチャンスボタン L E D 9 g が複数設けられており、これらチャンスボタン L E D 9 g により操作面が発光可能とされている。

10

【1 9 4 4】

尚、本実施の形態では、遊技盤 2 に設けられる盤側可動体として、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B を例示し、開閉扉枠 3 a に設けられる枠側可動体として、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 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、盤側可動体や枠側可動体は上記したものに限らず、配置数、配置位置、形態、動作態様はそれぞれ種々に変更可能である。

【1 9 4 5】

〔各種演出〕

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行可能な各種演出について、図 5 8 ～図 5 9 に基づいて説明する。図 5 8 は、演出制御用 C P U が実行可能な演出一覧を示す図である。図 5 9 は、(A) は S P リーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、(B) は大当たり遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。

20

【1 9 4 6】

図 5 8 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、複数の演出を実行可能である。詳しくは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読み予告の対象となった可変表示（ターゲット変動とも言う）が開始される前に当該可変表示における大当たり信頼度を示唆する「先読可動体予告」を実行可能である。

【1 9 4 7】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該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、「開始時予告」と、「擬似連予告」と、「可動体予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」と、を実行可能である。

30

【1 9 4 8】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ大当たり変動パターン（例えば、S P リーチ A ～ E など）に基づく可変表示において大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、「当否ボタン演出」を実行可能である。

【1 9 4 9】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり遊技状態において実行可能な大当たり演出として、「ファンファーレ演出」と、「ラウンド演出」と、「昇格演出」と、「エンディング演出」と、を実行可能である。

【1 9 5 0】

40

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別状態としての時短状態 A、時短状態 B、時短状態 C において実行可能な時短演出として、「時短中演出」と、「リザルト演出」とを実行可能である。

【1 9 5 1】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技が行われていない待機状態において実行可能な待機演出として、「客待ちデモ演出」を実行可能である。

【1 9 5 2】

図 5 9 (A) に示すように、「開始時予告」、「可動体予告／擬似連予告」、「リーチ予告／ボタン予告」は、例えば、可変表示態様が N リーチ態様となって N リーチ演出が実行される前、または S P リーチ態様となって S P リーチ演出が実行される前に実行可能な

50

演出とされている。また、「当否ボタン演出」は、S P リーチ演出の後半において実行可能な演出とされている。

【1953】

一方、図59(B)に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の制御が開始されてから大入賞口が開放状態となるラウンド遊技が開始されるまで待機するファンファーレ期間において実行され、「ラウンド演出」は、大入賞口が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すラウンド遊技において、大入賞口の開放制御が実行されている期間において実行され、「インターバル演出」は、ラウンド遊技において大入賞口の閉鎖制御が実行されている期間において実行され、「エンディング演出」は、ラウンド遊技が終了してから大当り遊技状態が終了するまでのエンディング期間において実行される。これらファンファーレ期間、ラウンド遊技期間、エンディング期間は、CPU103が管理する期間とされている。尚、大当りC、D、Eの第1ラウンドは、大入賞口が小当り開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰り返し行われる）で開放される。

10

【1954】

また、「昇格演出」は、大当りC、D、Eにおける大入賞口の3ラウンド目の開放期間が終了してから4ラウンド目の開放期間が開始されるまでの特殊ラウンドインターバル期間において実行される。

【1955】

（先読可動体予告）

図58に示すように、「先読可動体予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶の可変表示（以下、ターゲット変動）が実行される前に実行される先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶に対応する複数の可変表示において、盤上可動体32Aが動作する演出である。

20

【1956】

具体的には、例えば、図60(A1)に示すように、第1特別図柄の保留記憶数が「2」の状態でも可変表示が実行されているときに始動入賞が発生し、該始動入賞よりも前の保留記憶にもとづく可変表示が非リーチはずれ（つまり、特図変動時間が12秒以下）であることにもとづき先読可動体予告の実行が決定された場合、当該可変表示が停止された後（図60(A2)参照）、保留記憶を消化して可変表示が開始されたときに、盤上可動体32Aが原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、盤上可動体32Aを強調するエフェクト表示132SG401の表示と効果音の出力とが行われ（図60(A3)参照）、その後、可変表示が停止されるまでに原点位置に復帰する（図60(A4)参照）。この動作は、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの間に実行される可変表示が開始されるときと、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるときに実行される（図60(A5)～(A7)参照）。

30

【1957】

尚、本実施の形態では、先読可動体予告は、ターゲット変動が開始されるまで複数の可変表示にわたり継続して実行される演出パターンを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ターゲット変動が開始される前に先読可動体予告が終了する低期待度の演出パターンを実行可能としてもよい。また、盤上可動体32Aが中間位置まで下降する際の移動速度やエフェクト表示132SG401の表示色により大当り期待度が異なる複数の演出パターンを実行可能としてもよい。

40

【1958】

（開始時予告）

図58に示すように、「開始時予告」は、可変表示が開始されたときに、アクティブ表示132SG003の表示色に変化するか否かが示唆される演出である。アクティブ表示132SG003の表示色は、白色が基準色とされ、青色、緑色、赤色に変化可能とされており、開始時予告の終了時の表示色により大当り期待度が示唆されるようになっている。本実施の形態では、白色で終了する演出パターン、青色で終了する演出パターン、緑色

50

で終了する演出パターン、赤色で終了する演出パターンを実行可能とされ、白色、青色、緑色、赤色の順に大当り期待度が高い演出パターンとされている。

【1959】

具体的には、例えば、図61(B1)に示すように、可変表示の開始に伴い開始時予告の実行が決定された場合、表示領域全域が消灯または低輝度になって暗色になるとともに、表示領域の略中間位置に「!!」の文字表示132SG402が表示される(図61(B2)参照)。次いで、アクティブ表示132SG003及びその周辺が白色にて表示されて明るくなる(図61(B3)参照)。

【1960】

白色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示132SG003及びその周辺の表示色が変わったり拡大表示されたりすることなく、図61(B3)にてアクティブ表示132SG003及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示132SG003の上方に「?」の文字表示132SG403が表示され、最終表示色が白色であることが報知される(図61(B3a)参照)。

10

【1961】

青色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示132SG003及びその周辺の表示色が白色から青色に変化するとともに拡大表示され(図61(B4)参照)、図61(B3)にてアクティブ表示132SG003及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示132SG003が割れて「!?」の文字表示132SG404が表示され、最終表示色が青色であることが報知される(図61(B4a)参照)。

20

【1962】

緑色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示132SG003及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後(図61(B4)(B5)参照)、図61(B3)にてアクティブ表示132SG003及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示132SG003が割れて「熱」の文字表示132SG405が表示され、最終表示色が緑色であることが報知される(図61(B5a)参照)。

【1963】

赤色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示132SG003及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色、赤色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後(図61(B4)～(B6)参照)、図61(B3)にてアクティブ表示132SG003が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示132SG003の上方に「激熱」の文字表示132SG406が表示され、最終表示色が赤色であることが報知される(図61(B6a)参照)。

30

【1964】

このように「開始時予告」は、保留表示が変化するか否かを煽る期間としての導入パートと(図61(B2)～(B6)参照)、保留表示の変化結果を報知する期間としての結果報知パート(図61(B3a)、(B4a)、(B5a)、(B6a)参照)と、を含む。

40

【1965】

尚、本実施の形態では、アクティブ表示132SG003の表示色や大きさといった表示態様を変化させることにより大当り期待度が示唆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、表示色や大きさ以外の表示態様を変化させることにより大当り期待度が示唆されるようにしてもよい。また、アクティブ表示132SG003だけでなく、第1保留表示132SG001や第2保留表示132SG002の表示態様を変化させることで大当り期待度を示唆するようにしてもよい。また、表示色や大きさの変化パターンは上記のものに限らず、他の変化パターンを実行可能としてもよい。

【1966】

(可動体予告)

50

図58に示すように、「可動体予告」は、可変表示において後述する擬似連演出が実行される前に、盤上可動体32Aが原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン631Bが振動する演出である。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）よりも大きく大当たり期待度が高い「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。

【1967】

具体的には、例えば、図62（C1）に示すように、可変表示の開始に伴い可動体予告の実行が決定された場合、擬似連演出が開始される前の所定タイミングにおいて、盤上可動体32Aが原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン631Bが振動する（図62（C2）参照）。また、画像表示装置5の表示画面には、盤上可動体32Aを強調するエフェクト表示132SG407が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは演出効果音が出力される。

【1968】

尚、本実施の形態では、擬似連演出が実行される可変表示において可動体予告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、擬似連演出が実行されない可変表示（例えば、非リーチ変動パターン）においても可動体予告が実行されるようにしてもよい。

【1969】

また、後述するイニシャル動作におけるチャンスボタン631Bの動作開始前、或いは進出動作とともに振動モータ635Eを動作（パターンA）させることが可能である。また、変動中演出として、期待度を示唆するために振動モータ635Eを動作（パターンB）させる場合と、大当たり時や可動体動作時の装飾（賑やかし）として振動モータ635Eを可動（パターンC）させることが可能である。これらパターンA、パターンB、パターンCのそれぞれで振動態様（可動の強弱、可動のリズム、可動時間）が異なるとともにランプ態様（パターンA：イニシャル強調、パターンB：高速白点滅、高速赤点滅、パターンC：虹色、可動体可動時に表示されるエフェクトに対応した色での点灯）や音出力の態様（パターンA：初期化報知or無音、パターンB：変動中BGM、パターンC：大当たり時祝福音、可動体演出音）が異なるようになっている。

【1970】

尚、イニシャル強調態様は、後述するように、イニシャル動作専用の発光パターン（輝度、発光時間など）であるため、全ての演出動作制御において用いられない発光パターンとされている（図69（B）参照）。

【1971】

（擬似連予告）

図58に示すように、「擬似連予告」は、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が再開するか否か、つまり、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か否かを煽る演出である。擬似連演出は、可変表示の再開が2回行われる2連パターンと、可変表示の再開が3回行われ、2連パターンよりも大当たり期待度が高い3連パターンと、があり、可変表示結果に応じて、2連パターン、3連パターンのいずれかが決定される。

【1972】

具体的には、例えば、図62（C1）に示すように、擬似連予告が実行される可変表示が開始された場合、可動体予告の実行が決定された場合は可動体予告が実行される（図62（C2）参照）。その後、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仮停止表示され（図62（C3）参照）、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄より1つ大きい数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された後（図62（C4）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が、中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止表示位置の手前で減速表示される（図62（C5）参照）。

10

20

30

40

50

【1973】

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止表示位置に右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が仮停止表示された後（図62（C6）参照）、左飾り図柄表示エリア5L、中飾り図柄表示エリア5C、右飾り図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄の可変表示が再開される（図62（C7）参照）。一方、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止表示位置に、右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄より1つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図62（C10）参照）。

【1974】

また、図62（C7）において、飾り図柄の可変表示が再開された後、2連パターンの擬似連予告の場合は、所定時間が経過した後、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仮停止表示され（図62（C8）参照）、左飾り図柄表示エリア5Lに仮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に仮停止表示されてリーチ態様となり（図62（C9）参照）、SPリーチ演出に発展する。また、図62（C7）において、飾り図柄の可変表示が再開された後、3連パターンの擬似連予告の場合は、図62（C3）～（C7）の流れが繰り返し行われた後、図62（C8）、（C9）においてリーチ態様となり、SPリーチ演出に発展する。

【1975】

このように「擬似連予告」は、可変表示が再開されるか否かを煽る期間としての導入パートと（図62（C3）～（B5）参照）、可変表示が再開されたか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図62（C6）、（C10）、（C9）参照）と、を含む。

【1976】

（リーチ予告）

図58に示すように、「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。

【1977】

具体的には、例えば、図63（D1）に示すように、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（図63（D2）参照）、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63（D3）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63（D4）、（D5）、（D7）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される（図63（D4）、（D5）、（D6）参照）。

【1978】

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。

【1979】

（ボタン予告）

図58に示すように、「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

10

20

30

40

50

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、リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促進する演出である。

【1980】

具体的には、例えば、図 6 3 (D 4) ~ (D 5) に示すように、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、チャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、チャンスボタン 6 3 1 B を模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にチャンスボタン 6 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、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。

10

【1981】

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チャンスボタン 6 3 1 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チャンスボタン 6 3 1 B を連打操作させる「連打パターン」と、チャンスボタン 6 3 1 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。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「押せ！」となる。

【1982】

20

このように「ボタン予告」は、チャンスボタン 6 3 1 B の操作を促進する期間としての操作促進パートと（図 6 3 (D 5) 参照）、操作によりリーチ態様になったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図 6 3 (D 6)、(D 7) 参照）と、を含む。

【1983】

（当否ボタン演出）

図 5 8 に示すように、「当否ボタン演出」は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示における S P リーチ演出の終盤にて、可変表示結果が大当たりになるか否かを決めるボタン操作を促進するとともに、大当たりになるか否かの結果を報知する演出である。

【1984】

具体的には、例えば、図 6 4 (E 1) に示すように、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、S P リーチ演出の種別であるリーチタイトルが報知され、S P リーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始された後（図 6 4 (E 2)、(E 3) 参照）、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示 1 3 2 S G 4 1 1 と、チャンスボタン 6 3 1 B を模したボタン表示 1 3 2 S G 4 1 2 とが表示されることで開始される（図 6 4 (E 4) 参照）。

30

【1985】

そして、操作有効期間内にチャンスボタン 6 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、操作促進表示 1 3 2 S G 4 1 1 とボタン表示 1 3 2 S G 4 1 2 とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当たりとなる場合は、可動体 L E D 9 e が所定の発光色で点灯されながら盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置に上昇し、盤下可動体 3 2 B を強調するエフェクト表示 1 3 2 S G 4 1 3 が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当たり遊技状態に制御されることが報知される（図 6 4 (E 5) 参照）。その後、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像（図示略）が表示された後、大当たり確定図柄の組合せが停止表示されて大当たりとなったことが報知される（図 6 4 (E 6) ~ (E 9) 参照）。

40

【1986】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す表示 1 3 2 S G 4 1 4 が表示された後、可変表示結果がはずれであることが報知される（図 6 4 (

50

E 1 0) ~ (E 1 2) 参照)。

【1987】

尚、演出パターンは、チャンスボタン631Bが原点位置に位置したまま操作促進表示が表示される演出パターンと、チャンスボタン631Bが原点位置から演出位置に移動して操作促進表示が表示され、原点位置の場合よりも大当たり期待度が高い演出パターンと、が実行可能とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定されていてもよいし、1種類のみ設定されていてもよい。

【1988】

このように「当否ボタン演出」は、チャンスボタン631Bの操作を促進する期間としての操作促進パートと(図64(E4)参照)、盤下可動体32Bにより可変表示結果が大当たりとなったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート(図64(E5)、(E10)参照)と、を含む。

【1989】

(ファンファーレ演出)

図58に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当たり遊技状態に制御されてからラウンド遊技が開始されるまでの間に、制御された大当たりに関する情報を報知する演出である。尚、大当たりに関する情報とは、例えば、大当たり種別、ラウンド数、出球数、大当たり終了後の遊技状態(時短状態A、B、C1、C2)などに関する情報であり、これら以外の情報が含まれていてもよい。

【1990】

具体的には、例えば、図65(F1)に示すように、大当たり確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示結果が大当たりとなった後、大当たり遊技状態が開始されると、大当たりが開始されたことを示す表示132SG420が表示される(図65(F2)参照)。また、遊技状態が大当たり遊技状態に制御されると、図67(A1)、(A2)に示すように、枠上可動体132SG101が原点位置から演出位置まで上昇し、大当たり遊技状態が終了した後、時短状態が終了するまで演出位置に維持される。

【1991】

次いで、大当たり種別(大当たりA~E)を示す情報が表示される。具体的には、10ラウンド大当たりの場合は「BIG BONUS!!」を構成する大当たり種別表示132SG421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(図65(F3)~(F6)参照)。また、3ラウンド大当たりの場合は「SMALL BONUS!!」を構成する文字画像が、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(図示略)。

【1992】

次いで、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置まで下降するとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示132SG431を表示した後(図65(F7)参照)、盤上可動体32Aが原点位置に復帰し、大入賞口を狙うことを示す右打ち促進表示132SG432を表示する(図65(F8)参照)。

【1993】

このように「ファンファーレ演出」は、大当たりに関する情報を報知する期間としての導入パートと(図65(F2)~(F6)参照)、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート(図65(F7)、(F8)参照)と、を含む。

【1994】

(ラウンド演出)

図58に示すように、「ラウンド演出」は、大当たり遊技状態に制御されファンファーレ期間が終了してから、特別可変入賞球装置7の大入賞口が開放状態となるラウンド遊技中において、ラウンド中の入賞情報などが報知される演出である。

【1995】

10

20

30

40

50

具体的には、例えば、図 6 5 (F 9) ~ (F 1 1) に示すように、ラウンド遊技中においては、キャラクタ表示 1 3 2 S G 4 5 0 と、ラウンド回数を示すラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1 と、当該ラウンド遊技における入賞球数を示す入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2 と、大当たり遊技状態が開始されてから現時点までに払出された出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 と、大当たり連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 と、右打ち操作を促進する右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 と、が表示される。
【 1 9 9 6 】

尚、時短状態で大当たりした場合は、図 6 5 (F 8) の操作方向報知パートにおいて、図 5 3 (C 2) に示す「Vを狙え!!」の演出が実行される。また、図 6 5 (F 9) のラウンド演出期間においても、「Vを狙え!!」の演出が継続して行われる。

10

【 1 9 9 7 】

また、ラウンド演出にて表示される画像は動画像でもよく、ラウンドごとに紙芝居形式でキャラクタの説明演出や「FINAL BATTLE」の説明演出、ストーリー演出を行うようにしてもよい。例えば、第 1 ラウンドでキャラクタ A の説明演出が行われていた場合、第 2 ラウンドではキャラクタ B の説明演出が行われるが、第 1 ラウンドの途中で電断した後に電源復旧された際に第 1 ラウンドが終了するまでは復旧中表示が表示され、その後、第 2 ラウンドが開始された際には、再度第 1 ラウンドで行われていたキャラクタ A の説明演出が行われる。電断した場合は演出制御用 CPU 1 2 0 は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第 2 ラウンドでは最初から流すようにすることで、キャラクタ A の説明演出を最後まで見たい遊技者に配慮することができる。

20

【 1 9 9 8 】

また、ラウンド演出において、選択楽曲に応じた P V 演出を行うようにしてもよい。例えば、第 1 ラウンドで選択楽曲 A に応じた P V 演出（サビ前まで）が行われていた場合、楽曲に変更が無ければ、第 2 ラウンドでは引き続き選択楽曲 A に応じた P V 演出（サビ部分）が行われるが、第 1 ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第 1 ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（&無音）され、その後、第 2 ラウンドが開始された際には再度選択楽曲 A に応じた P V 演出（A メロ）が行われる。また、第 1 ラウンドで選択楽曲 A を選択楽曲 B に変更していた場合、第 1 ラウンドで選択楽曲 B に応じた P V 演出が行われ、その後、第 2 ラウンドでも引き続き選択楽曲 B に応じた P V 演出が行われるが、第 1 ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第 1 ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（&無音）され、その後、第 2 ラウンドが開始された際には選択楽曲 A に応じた P V 演出が行われる。電断した場合は演出制御用 CPU 1 2 0 は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第 2 ラウンドではデフォルトの選択楽曲 A に応じた P V 演出を行うようにすればよい（例えば、一のラウンド遊技中に「1 5 0」が表示されている場合に電断した後に電源復旧されたとき、次のラウンド遊技中に表示される出球表示は「0」となる）。

30

【 1 9 9 9 】

（昇格演出）

図 5 8 に示すように、「昇格演出」は、第 2 特別図柄の可変表示結果が大当たり表示結果となった大当たり、つまり、大当たり C ~ E における 3 回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバルにおいて、ラウンド遊技が継続（ラウンド昇格）するか否か（当該大当たりが大当たり C（3 ラウンド）よりもラウンド数が大きい大当たり D、E（1 0 ラウンド）に昇格するか否か）が報知されるラウンド昇格演出である。

40

【 2 0 0 0 】

具体的には、例えば、図 6 6 (F 2 1) に示すように、背景画像が第 4 背景表示 1 3 2 S G 3 5 0 に切り替え表示され、キャラクタ表示 1 3 2 S G 3 5 2 と、大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示 1 3 2 S G 3 5 1 と、が表示されて昇格演出が開始される。

【 2 0 0 1 】

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

50

応じて追加出球数表示 1 3 2 S G 3 5 3（例えば、「+ 5 0」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示 1 3 2 S G 3 5 1 に表示されるカウンタ値に加算されていく（図 6 6（F 2 2）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示 1 3 2 S G 3 5 1 に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「3 0 0」）になったときに、チャンスボタン 6 3 1 B を模したボタン表示 1 3 2 S G 3 5 4 と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示 1 3 2 S G 3 5 5 と、残り操作有効期間を示すゲージ表示 1 3 2 S G 3 5 6 とが表示され、チャンスボタン 6 3 1 B の単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図 6 6（F 2 3）参照）。

【2 0 0 2】

次いで、当該大当たり種別が大当たり D または大当たり E である場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン 6 3 1 B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上昇し（図 6 6（F 2 4）参照）、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 1 3 2 S G 3 5 1 のカウンタ値が可変表示され（図 6 6（F 2 4）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図 7 2（F 2 5）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示 1 3 2 S G 3 5 1 が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「1 0 R 大当たり」の場合に獲得できる予定出球数である「1 5 0 0」など）が停止表示され、1 0 ラウンド大当たり昇格したことが報知される（図 6 6（F 2 6）参照）。

【2 0 0 3】

また、当該大当たり種別が大当たり C である場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン 6 3 1 B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上昇せず、敵キャラクタを倒すことができなかった画像（図示略）が表示され、1 0 ラウンド大当たりではなかったこと、つまり、1 0 ラウンド大当たりへの昇格に失敗したことが報知される（図 6 6（F 2 7）参照）。

【2 0 0 4】

このように「昇格演出」は、昇格するか否かを煽る期間としての導入パートと（図 6 6（F 2 1）～（F 2 3）参照）、昇格したか否かの結果を報知する結果報知パート（図 6 6（F 2 4）～（F 2 7）参照）と、を含む。

【2 0 0 5】

（エンディング演出）

図 5 8 に示すように、「エンディング演出」は、大当たりが終了することと、大当たり終了後に制御される遊技状態についての情報が報知される演出である。

【2 0 0 6】

具体的には、例えば、図 6 5（F 1 2）～（F 1 4）に示すように、大当たり種別が大当たり A または大当たり C である場合は、3 回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「F I N A L B A T T L E 演出」が開始される（時短状態 A に制御される）ことが報知されるとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出して可変入賞球装置 6 B を狙うことを示す右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示される。

【2 0 0 7】

また、大当たり種別が大当たり B である場合は、3 回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「B A T T L E R U S H 演出」が開始される（時短状態 C 1 に制御される）ことが報知される（図 6 5（F 3 2）、（F 3 4）参照）。また、大当たり種別が大当たり C である場合は、昇格演出（昇格失敗）が終了したときに、大当たりの終了後に「B A T T L E R U S H 演出」が開始される（時短状態 B に制御される）ことが報知される（図 6 6（F 3 2）、（F 3 4）参照）。また、大当たり種別が大当たり D または大当たり E である場合は、9 回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「B A T T L E R U S H 演出」が開始される（時短状態 B または時短状態 C 1 に制御される）ことが報知される（図 6 6（F 3 2）、（F 3 4）参照）。

【2008】

このように「エンディング演出」は、導入期間としての導入パートと（図65（F12）、図66（F31）参照）、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図65（F13）、図66（F32）、（F34）参照）と、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート（図65（F14）参照）と、を含む。

【2009】

（時短中演出）

図58に示すように、「時短中演出」は、「FINAL BATTLE演出」や「BATTLE RUSH演出」が実行されていること、つまり、時短状態に制御されていることが報知される演出である（図51、図53参照）。

10

【2010】

（リザルト演出）

図58に示すように、「リザルト演出」は、「FINAL BATTLE演出」や「BATTLE RUSH演出」が終了すること、つまり、時短状態の制御が終了することが報知される演出である（図52、図53参照）。また、遊技状態が時短状態から通常状態に制御されるときに、図67（B1）、（B2）に示すように、枠上可動体132SG101が演出位置から原点位置まで下降し、原点位置に維持される。

【2011】

（客待ちデモ演出）

図58に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち（遊技待機）状態であることが報知される演出であり、主基板11から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、60秒）が経過したときに開始される演出である。

20

【2012】

具体的には、例えば、図68（G1）に示すように、電源が投入されたことに伴って初期動作制御処理においてイニシャル動作が開始された後、イニシャル動作が終了したとき（図68（G2）参照）、メニュー／音量・光量調整表示132SG480が表示される（図68（G3）参照）。そして、図68（G1）にて電源が投入されてから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、60秒）が経過したとき、メニュー／音量・光量調整表示132SG480が非表示となり、客待ちデモ演出が開始される（図68（G4）参照）。

30

【2013】

客待ちデモ演出では、各種演出に登場する複数の味方キャラクタA～D（敵キャラクタ画像が含まれていてもよい）やコンテンツの内容などを順に紹介する動画が表示された後（図68（G4）～（G7）参照）、味方キャラクタA～Dが集合した画像が表示されたまま（図68（G8）参照）、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し（図68（G9）～（G10）参照）、背景画像として通常状態に対応する屋の都市を表した第1背景表示132SG310が表示されて終了する（図68（G11）参照）。客待ちデモ演出が終了すると、メニュー／音量・光量調整表示132SG480が表示される（図68（G12）参照）。

40

【2014】

尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、60秒）が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。

【2015】

また、本実施の形態では、図58に示される各種演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の演出を実行可能であってもよい。ま

50

た、各演出における演出態様も種々に変更可能であり、上記以外の態様にて演出が実行されるものであってもよい。

【2016】

〔初期動作制御〕

次に、可動体の動作、ランプ、音の態様について、図69に基づいて説明する。図69は、(A)は可動体の動作を説明する図、(B)は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。

【2017】

図69(A)に示すように、演出制御用CPU120は、電源投入時（コールドスタート処理時またはホットスタート処理時）において可動体（盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）を初期動作（イニシャル動作）させる初期動作制御と、各種演出において可動体（盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）を演出に応じた態様で動作させる演出動作制御と、を実行可能である。

【2018】

「初期動作制御」は、可動体が原点位置以外に位置しているときに原点位置に復帰させる非検出時動作制御、及び可動体が原点位置に位置しているときに原点位置から一旦離れ、該原点位置から離れた位置から原点位置に復帰させる非検出時動作制御を含む「原点配置制御（ショートイニシャル動作制御）」と、可動体が正常に動作することを確認するための確認動作であって、可動体を原点位置から演出位置まで移動させた後、演出位置から原点位置まで移動させる「動作確認制御（ロングイニシャル動作制御）」と、を含む。

【2019】

詳しくは、演出制御用CPU120は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出されない場合、つまり、可動体為何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体の原点復帰が確認できなかったり、動作できなくなるといった動作エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、原点位置と演出位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

【2020】

また、演出制御用CPU120は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出された場合、検出時動作制御を実行する。例えば、可動体が原点検出センサにより確実に検出されるように、可動体が原点検出センサにより検出されたときから可動体の原点位置方向への動作が規制されるまでの間に所定の動作可能範囲（例えば、遊び）が設定されている場合などにおいては、原点復帰して原点位置センサにより検出された位置よりもさらに奥側にずれた位置に停止することがある。よって、可動体が原点検出センサにより検出されていても、可動体をより正確な原点位置に復帰させるための検出時動作制御を行う。

【2021】

この検出時動作制御は、原点位置センサによる検出状態を一旦解除するために可動体を原点位置から離れた位置へ移動させた後に原点位置に復帰させる必要があるが、演出位置まで移動させる必要はないので、可動体を原点位置から該原点位置の近傍である検出時動作位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる。つまり、ロングイニシャル動作よりも短い距離で往復動作させる。

【2022】

また、演出制御用CPU120は、初期動作処理において非検出時動作制御または検出時動作制御を実行した後、動作確認制御処理を実行する。動作確認制御処理は、可動体が

10

20

30

40

50

正常に動作することを確認するための動作制御であるため、各可動体を各々の原点位置から該原点位置から最も離れた演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御とされている。つまり、演出位置までの移動は最大進出動作とされている。また、盤上可動体 3 2 A 及び盤下可動体 3 2 B の動作確認制御処理については、後述する演出動作制御 3、4 と同じ動作とされているが、必ずしも各可動体の動作確認制御処理はいずれかの演出動作制御と同じ動作でなくてもよい。

【2023】

「演出動作制御」は、各種演出における可動体の動作制御であって、対象となる可動体の種類や動作態様が異なる複数種類の動作制御を含む。詳しくは、1. 「先読み」は、先読可動体予告などターゲット変動が開始される前において盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で上下振動させる動作制御である。2. 「当該」は、可動体予告など当該変動において盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で上下振動させるとともに、チャンスボタン 6 3 1 B を振動モータ 6 3 5 E により振動させる動作制御である。3. 「大当り報知、ラウンド昇格、V 昇格」は、大当り報知、ラウンド昇格、V 昇格などにおいて盤下可動体 3 2 B を原点位置から演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御である。4. 「ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出」は、ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出などにおいて盤上可動体 3 2 A を原点位置から演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御である。5. 「大当り遊技状態移行」は、遊技状態が通常遊技状態から大当り遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体 3 2 A を原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。6. 「通常遊技状態移行」は、遊技状態が時短状態から通常遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体 3 2 A を演出位置から原点位置まで移動させる動作制御である。7. 「操作促進」は、当否ボタン演出においてチャンスボタン 6 3 1 B を原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。

【2024】

このように本実施の形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ショートイニシャル動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、動作確認制御において設定されている最低制御速度（低速）に基づいて常に単一（一定）の動作速度で可動体が動作するように制御を行う。尚、これら最低速度は、可動体に対応する動作確認制御における最低速度であり、複数の可動体がある場合に共通する動作速度ではないので、各可動体における最低速度は異なる場合がある。

【2025】

具体的には、第 1 可動体と他の第 2 可動体とは、大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動モータを含む駆動機構が各々異なるため、同一の制御速度を設定した場合でも可動体の実際の動作速度は異なる。また、各可動体に対し異なる制御速度を設定した場合においても可動体の実際の動作速度は異なる。このように、最低速度は各可動体に応じて設定された制御速度に基づく動作速度であり、可動体に最適な最低速度にて動作するように制御するため、態様が異なる複数の可動体を原点位置にて確実に検出させることが可能となる。

【2026】

また、動作確認制御において設定されている最高制御速度（高速）は、演出動作制御（例えば、図 5 8 に示す先読演出、予告演出、決め演出、大当り演出といった各種演出において可動体を動作させる可動体演出を行うときの動作制御）において設定されている最高制御速度（高速）と同一速度であるため、動作確認制御における最高速度は、演出動作制御における最高速度と同一速度となっているが、可動体が正常に動作することを確認するか否かを確認できるようになっていれば、必ずしも動作確認制御における最高速度と演出動作制御における最高速度とは同一速度でなくてもよい。

【2027】

（動作確認制御（ロングイニシャル動作制御））

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行する動作確認制御の動作例について、図 7 0 に基づいて説明する。図 7 0 は、（A）～（J）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

【2028】

図70(A)に示すように、パチンコ遊技機1に対して電力の供給が開始されたとき(電源投入時)に、遊技制御メイン処理においてCPU103によりステップS6の初期化処理(コールドスタート処理)が実行された場合、演出制御用CPU120により、まず、画像表示装置5の表示画面に所定の起動準備表示132SG500が表示される。

【2029】

そして、電源が投入されてから所定時間(例えば、3000ms)が経過して主基板11から電源投入指定コマンドを受信したことを契機として、コールドスタート処理が実行されたことを示す初期化報知が開始されるとともに、初期化報知が開始されてから所定時間(例えば、3000ms)が経過したときから、可動体(盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101)の初期動作制御が開始される(図70(B)参照)。初期化報知では、後述するが、各ランプ(枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)の所定の初期化報知態様での点灯が開始されるとともに、スピーカ8L、8Rからの所定の初期化報知音の出力が開始される(図74参照)。

【2030】

初期動作制御においては、まず、各可動体(盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101)のショートイニシャル動作制御が行われた後、動作確認制御が行われる。以下、ショートイニシャル動作制御による動作態様の図示を省略し、動作確認制御による動作態様のみ説明する。

【2031】

動作確認制御では、まず、チャンスボタン631Bが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後(図70(B)参照)、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する(図70(C)参照)。次いで、チャンスボタン631Bが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後(図70(D)参照)、盤上可動体32Aが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する(図70(E)参照)。次いで、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後(図70(F)参照)、枠上可動体132SG101が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する(図70(G)参照)。次いで、枠上可動体132SG101が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後(図70(H)参照)、盤下可動体32Bが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する(図70(I)参照)。その後、所定時間(例えば、約10秒)が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御(初期化動作制御)が終了する。

【2032】

このように動作確認制御では、チャンスボタン631B、盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101の順に各可動体のイニシャル動作が開始されるが、チャンスボタン631Bのイニシャル動作期間の一部に盤上可動体32Aのイニシャル動作期間が重複するとともに、盤下可動体32Bのイニシャル動作期間の一部に枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御が重複しているため、複数の可動体の動作確認制御期間を短縮化することができる。

【2033】

また、一の可動体のイニシャル動作制御中に他の可動体の動作制御が行われる場合、一の可動体(例えば、チャンスボタン631B、盤下可動体32B)が演出位置に停止している間に他の可動体(例えば、盤上可動体32A、枠上可動体132SG101)が演出位置や原点位置まで移動するようになっているため、2以上の可動体のイニシャル動作制御を並行して実行する場合でも可動体の動作を各々確認することができる。

【2034】

また、上記ではコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を図70に基づいて説明したが、ホットスタート処理時における動作確認制御では、ランプと音による初期化報知は行われないが、可動体についてはコールドスタート処理時と同じ態様の動作確

10

20

30

40

50

認制御が行われる。

【2035】

また、図69(B)に示すように、動作確認制御において動作していない停止中の可動体の可動体LEDは、コールドスタート処理時(初期化報知中)では「赤色」にて点滅し、ホットスタート処理(復旧中)では「消灯」し、ホットスタート処理時(可変表示停止中)では「背景画像に応じた態様」で点灯する。一方、演出動作制御において動作していない停止中の可動体の可動体LEDは、「背景画像に応じた態様」で点灯する。尚、背景画像(背景表示)は、例えば、背景画像A、Bがあり、背景画像Aが表示されている場合に電断、且つ復旧した際には、必ず背景画像Aが表示され、必ず背景画像Aに対応した態様でランプ発光が行われるようになっている。

10

【2036】

また、動作確認制御において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中及び演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体LEDは、コールドスタート処理時(初期化報知中)、ホットスタート処理時(復旧中)、ホットスタート処理時(可変表示停止中)のいずれにおいても「白色」にて点灯する。一方、演出動作制御(例えば、当否ボタン演出における盤下可動体32Bの動作制御)において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中の可動体の可動体LEDは、第1発光態様(例えば、七色(レインボー色))に対応する様々な色が消灯を挟みながら所定間隔おきに順に発光するレインボーフラッシュ態様で点灯するのに対し、演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体LEDは、第2発光態様(例えば、七色(レインボー色))に対応する様々な色が所定間隔おきに順に発光するなめらかレインボー態様で点灯する。

20

【2037】

つまり、各可動体の動作態様は動作確認制御と演出動作制御とで共通である一方で、各可動体の可動体LEDは、動作確認制御においては進出動作と退避動作とで同じ態様(白点灯)で発光する一方で(第1発光態様と第2発光態様とが同一)、演出動作制御においては進出動作と退避動作とで異なる態様(レインボーフラッシュとなめらかレインボー)で発光する(第1発光態様と第2発光態様とが異なる)ため、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能なパチンコ遊技機1を提供することができる。特に、動作確認制御においては、レインボーフラッシュやなめらかレインボーのように発光色や点灯態様が常に変化しないため、可動体の動作を確認しやすくなる。

30

【2038】

尚、図69(B)では、演出動作制御における可動体LEDの第1発光態様と第2発光態様の一例としてレインボーフラッシュとなめらかレインボーとを記載したが、これらの発光態様は演出種別に応じて異なる発光態様であってもよい。

【2039】

また、動作確認制御における発光輝度は演出動作制御における発光輝度よりも低くなっていることで、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体LEDの輝度を低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくならないことを防止することができる。

【2040】

40

また、図69(B)に示すように、動作確認制御におけるコールドスタート処理時(初期化報知中)は、初期化報知期間にわたり所定の初期化報知音がスピーカ8L、8Rから出力される。所定の初期化報知音とは、初期化報知が実行されていることを示す音であり、他の演出動作制御において出力される演出効果音とは異なる音とされている。また、ホットスタート処理時(復旧中または可変表示停止中)においては、スピーカ8L、8Rから音は出力されない(無音)。

【2041】

また、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示132SG480(図68(G3)参照)は、メニュー表示や音量・光量調整操作が有効に受け付けられる操作有効期間に表示され、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示132SG480が表示されているときに選択

50

ボタン132SG35を操作することで、所定のメニュー画面（図示略）を表示したり、スピーカ8L、8Rから出力される音量や各種ランプ9a～9gの光量（輝度）の調整が可能となる。

【2042】

本実施の形態では、動作確認制御の実行期間（コールドスタート処理時またはホットスタート処理時）において、メニュー表示や音量・光量調整の操作有効期間に制御されないため、動作確認制御において選択ボタン132SG35により光量調整操作が行われても各種ランプ9a～9gの光量は変化せず、実行中の輝度での発光が継続される。より詳しくは、動作確認制御において「低輝度」の「白色」（イニシャル強調態様）で発光しながら動作している可動体の輝度を調整することはできない。

10

【2043】

尚、ホットスタート処理時においては、動作確認制御の実行期間に音量・光量調整を可能としてもよく、このようにすることで、いち早く遊技者の趣向に応じた環境で遊技してもらうことができるようになる。

【2044】

また、本実施の形態では、動作確認制御の実行期間においてメニュー表示や音量・光量調整を行うことができないが、動作確認制御の終了後においてメニュー／音量・光量調整表示唆表示132SG480が表示されることで、動作確認制御において選択ボタン132SG35が操作された場合、その操作により輝度調整が行われたか否かの結果を確認することができるようになっている。

20

【2045】

また、本実施の形態では、起動準備表示132SG500が表示されている期間中に、大当たり開始指定コマンドや大入賞口開始中指定コマンドなどを受信した際に、復旧中表示132SG510よりも下位の表示レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が開始され、起動準備表示132SG500が非表示となった際には下位レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が途中から視認できるようになるようにしてもよい。

【2046】

尚、起動準備表示132SG500の表示期間中に大当たり開始指定コマンドや大入賞口開始中指定コマンドを受信した際に、次のコマンド（ラウンド遊技の開始に関するコマンド）を受信するまで復旧中表示132SG510を表示するようにしてもよい。

30

【2047】

また、パチンコ遊技機1は、図71～図73に示すように、可変表示が停止して遊技待機状態であるとき、可変表示が実行されているとき、大当たり遊技が実行されているときなど様々なタイミングにおいて電断が発生することがある。特に詳細な図示はしないが、電断が発生したいずれのタイミングでも、パチンコ遊技機1がコールドスタート処理またはホットスタート処理で起動することがあるが、電断が発生したタイミングに応じて、各可動体の動作態様や各可動体LEDの発光態様や背景音等の態様が異なることがある。

【2048】

〔コールドスタート時とホットスタート時のイニシャル動作制御〕

40

次に、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とについて説明する。尚、ホットスタート時については、遊技状態が通常状態の場合について説明する。

【2049】

形態1（コールドスタート時のイニシャル動作制御）

図74及び図75に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示が開始される。起動準備表示132SG500の表示開始から3秒（3000ms）が経過すると、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成する特図ランプの点灯が開始するとともに、演出制御用CPU120がCPU103から電源投入指定コマ

50

ンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したに基づいて、これら電源投入指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、チャンスボタンLED9g、枠上可動体LED9fのそれぞれで初期化報知態様での発光が開始されるとともに、スピーカ8L、8Rから初期化報知音の出力が開始される。

【2050】

尚、本特徴部132SGにおける枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、初期化報知での発光として、演出制御用CPU120が電源投入指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから1秒間に亘って消灯した後は、赤色点灯（発光）と消灯とを繰り返し実行する。

【2051】

そして、演出制御用CPU120がCPU103から電源投入指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから2秒（2000ms）後、画像表示装置5における起動準備表示132SG500の表示が終了し、起動準備表示132SG500に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101の動作（確認動作）が開始される。

【2052】

まず、起動準備表示132SG500の表示が終了してから4秒後（電源投入指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから6秒（6000ms）後）のタイミングにおいてチャンスボタン631Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタンLED9gのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン631Bの演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン631は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン631Bの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタンLED9gのイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン631の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る（図76（A）～（C）参照）。

【2053】

また、チャンスボタン631Bの進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体32Aの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体32Aの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体LED9dのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体32Aの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体LED9dのイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体32Aの退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【2054】

また、盤上可動体32Aの退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体32Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体32Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体LED9eのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤下可動体32Bの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体LED9eのイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体32Bの退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【2055】

更に、盤下可動体32Bの演出位置での停止期間中は、枠上可動体132SG101の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体LED9fのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体

LED 9 f のイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【2056】

尚、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタート時の盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）は、チャンスボタン 6 3 1 B の進出動作の開始から 20 秒（20000ms）が経過した時点で終了する。更に、これら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）の完了後は、該盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）の完了タイミングから 4 秒（4000ms）経過した時点で、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g の初期化報知態様での発光及びスピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が終了し、全てのイニシャル動作制御が終了する。つまり、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタートでのイニシャル動作制御は、30 秒（30000ms）に亘って実行される制御である。

【2057】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図 7 4 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御後は、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f が背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタン LED 9 g はデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ 8 L、8 R は、音出力を停止した状態となっている。

【2058】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた BGM の出力が開始される。

【2059】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン 6 3 1 B の継続的な振動が実行される。加えて、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f が可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

【2060】

尚、図 7 4 に示す例では、可動体予告として、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7）の表示、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作、チャンスボタン 6 3 1 B の振動、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f の可動体予告に応じた態様での発光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、可動体予告としては、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7）の表示、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作のみを実行してもよい。また、可動体予告としては、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7）の表示、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作に加えて、チャンスボタン 6 3 1 B の振動、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f の可

動体予告に応じた態様での発光から1または複数を実行してもよい。

【2061】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図75に示すように、盤上可動体32Aのイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体32Aが演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ8L、8Rから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたBGMの出力が開始される。

【2062】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体32Aのイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体32Aのイニシャル動作制御後には盤下可動体32B及び枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御が実行される。

【2063】

そして、これら盤上可動体32Aや盤下可動体32Bのイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置5において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体32Aや盤下可動体32B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御が継続して実行される（図76（D）～（E）参照）。

【2064】

また、各可動体の動作期間中において、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光態様は、画像表示装置5に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

【2065】

そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了すると、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体32Aの原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン631Bの振動とが実行される（図76（F）～（J）及び図77（K）～（L））。尚、該盤上可動体32Aの上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光が実行されるが、スピーカ8L、8Rからは通常状態における可変表示用の背景画像に応じたBGMの出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。

【2066】

（ホットスタート時のイニシャル動作制御）

図78及び図79に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示が開始される。起動準備表示132SG500の表示開始から3秒（3000ms）が経過すると、演出制御用CPU120がCPU103から停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに基づいて、これら停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、チャンスボタンLED9g、枠上可動体LED9fのそれぞれで通常状態における背景画像に応じた態様での発光が開始される。尚、停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングからは、スピーカ8L、8Rからいずれの音も出力されない（無音）。

【2067】

尚、本特徴部132SGにおける枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、通常状態の背景

10

20

30

40

50

画像に応じた発光として、演出制御用CPU120が停電復旧指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから1秒間に亘って消灯した後は、通常状態に応じた発光色（例えば白色）にて発光を実行する。尚、パチンコ遊技機1が時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）にてホットスタートで起動する場合については、これら時短状態や確変状態の背景画像に応じた発光として、通常状態である場合とは異なる発光色や発光パターンにて枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光を実行すればよい。

【2068】

そして、演出制御用CPU120がCPU103から停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから2秒（2000ms）後、画像表示装置5における起動準備表示132SG500の表示が終了し、起動準備表示132SG500に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101の動作（確認動作）が開始される。

【2069】

まず、起動準備表示132SG500の表示が終了してから4秒後（電源投入指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから6秒（6000ms）後）のタイミングにおいてチャンスボタン631Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタンLED9gのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン631Bの演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン631は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン631Bの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタンLED9gのイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン631の退避動作の終了タイミングにて終了して該チャンスボタンLED9gのデフォルトの態様（例えば、白色発光）での発光に変化する。

【2070】

また、チャンスボタン631Bの進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体32Aの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体32Aの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体LED9dのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体32Aの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体LED9dのイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体32Aの退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【2071】

また、盤上可動体32Aの退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体32Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体32Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体LED9eのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤下可動体32Bの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体LED9eのイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体32Bの退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【2072】

更に、盤下可動体32Bの演出位置での停止期間中は、枠上可動体132SG101の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体LED9fのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体LED9fのイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体132SG101の退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【2073】

尚、本特徴部132SGにおけるホットスタート時の盤上可動体32A、盤下可動体3

10

20

30

40

50

２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）は、チャンスボタン６３１Ｂの進出動作開始から２０秒（２００００ｍｓ）が経過した時点で終了する。尚、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動した場合は、コールドスタートで起動した場合は異なり枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇによる初期化報知の態様での発光及びスピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音の出力が実行されていない。このため、本特徴部１３２ＳＧにおけるホットスタートでのイニシャル動作制御は、図７８及び図７９に示すように、２６秒間に亘って盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）が実行される制御となっている。

10

【２０７４】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図７８に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御後は、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタンＬＥＤ９ｇはデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、音出力を停止した状態（無音）となっている。

【２０７５】

20

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置５において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が開始される。

【２０７６】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン６３１Ｂの継続的な振動が実行される。加えて、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

30

【２０７７】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図７９に示すように、盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体３２Ａが演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が開始される。

【２０７８】

40

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御後には盤下可動体３２Ｂ及び枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御が実行される。

【２０７９】

そして、これら盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置５において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御が継続して実行される。

【２０８０】

また、各可動体の動作期間中において、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、

50

盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光態様は、画像表示装置 5 に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

【2081】

そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了する（イニシャル動作制御が終了する）と、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン 6 3 1 B の振動とが実行される。尚、該盤上可動体 3 2 A の上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光が実行されるが、スピーカ 8 L、8 R からは通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。

【2082】

以上のように、本特徴部 1 3 2 S G では、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときとホットスタートにより起動したときにおいて、盤上可動体 3 2 A（及び盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）をイニシャル動作制御として動作させるようになっている。また、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときのイニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の実行期間と確認動作の期間が重複していれば、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A の動作と、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力とを規制する。また、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したときの確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A の動作のみを規制するようになっている。

【2083】

このようにすることで、イニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に開始された可変表示で可動体予告が実行される場合に、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A の動作によりイニシャル動作制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体予告が実行されたことを画像表示装置 5 における可動体エフェクトの表示や、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の可動体予告に応じた点灯によって通知することが可能となる。

【2084】

尚、本特徴部 1 3 2 S G では、図 7 9 に示すように、可動体予告の実行を含む可変表示の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に可動体予告の実行期間となった場合には、該可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作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、決め演出を含む可変表示（つまり、大当りの可変表示）の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において決め演出として盤下可動体 3 2 B の動作及び盤下可動体 L E D 9 e の決め演出に応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）を制限してもよい。このようにすることで、盤下可動体 L E D 9 e の発光態様によって盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作として動作しているのか、決め演出として動作しているかをように判別可能とすることができる。

【2085】

また、本特徴部 1 3 2 S G では、図 4 3 に示すように、可変表示の開始タイミングにおいて演出制御用 C P U 1 2 0 が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置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、パ

チンコ遊技機 1 を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体のイニシャル動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【2086】

また、本特徴部 132SG では、図 43 に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングにおいて演出制御用 CPU 120 が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置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、パチンコ遊技機 1 を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された後に該可変表示がイニシャル動作期間中に終了し、該可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体の客待ちデモ演出の動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【2087】

(イニシャル動作制御変形例 1)

尚、本特徴部 132SG では、図 75 に示すように、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、該可動体予告の実行期間が可動体の動作期間中に重複していれば、可動体予告の実行期間中において画像表示装置 5 において可動体エフェクトの表示のみ実行し、イニシャル動作制御が終了してから改めて可動体予告の対象可動体（本特徴部 132SG であれば盤上可動体 32A とチャンスボタン 631B）の動作、枠 LED 9a、9b、盤上可動体 LED 9d、盤下可動体 LED 9e、枠上可動体 LED 9f、チャンスボタン LED 9g による可動体予告に応じた態様での発光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、変形例として図 80 に示すように、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において対象可動体（盤上可動体 32A とチャンスボタン 631B）を動作させてもよい。

【2088】

更に、該可動体予告の実行期間中にイニシャル動作の制御期間（各可動体の動作制御及び各 LED の初期化報知態様での発光、スピーカ 8L、8R からの初期化報知音の出力）が終了する場合は、図 80 に示すように該イニシャル動作の制御が終了するタイミングから可動体予告の終了タイミングにかけて枠 LED 9a、9b、盤上可動体 LED 9d、盤下可動体 LED 9e、枠上可動体 LED 9f、チャンスボタン LED 9g を可動体予告に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ 8L、8R から可動体予告に応じた音の出力を実行してもよい。

【2089】

以上のように、イニシャル動作の制御期間において、各可動体の動作制御は終了しているが枠 LED 9a、9b、盤上可動体 LED 9d、盤下可動体 LED 9e、枠上可動体 LED 9f、チャンスボタン LED 9g の初期化報知態様に応じた発光、スピーカ 8L、8R からの初期化報知音の出力が継続しているときに可動体予告が実行される場合は、可動体予告に応じた盤上可動体 32A やチャンスボタン 631B の動作が実行される一方で、枠 LED 9a、9b、盤上可動体 LED 9d、盤下可動体 LED 9e、枠上可動体 LED 9f、チャンスボタン LED 9g での可動体予告態様に応じた発光やスピーカ 8L、8R からの可動体予告に応じた音の出力は実行されないことにより、可動体予告の演出効果を低下させないようにすることが可能となる。

【2090】

(イニシャル動作制御変形例 2)

また、本特徴部 1 3 2 S G では、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御として各可動体の確認動作中に、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可動体予告を実行する可変表示が開始された場合について、可動体（盤上可動体 3 2 A、チャンスボタン 6 3 1 B）の動作、画像表示装置 5 での可動体エフェクトの表示、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光、スピーカ 8 L、8 R からの音出力を説明したが、変形例として図 8 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置 5 で可動体エフェクトの表示のみを実行し、対象の可動体（盤上可動体 3 2 A 及びチャンスボタン 6 3 1 B）の動作、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の先読み可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8 L、8 R から先読み可動体予告に応じた態様での音出力を実行しないようにすればよい。更に、該先読み可動体予告の対象となる可変表示がイニシャル動作制御の終了後に実行される場合は、該可変表示中の可動体予告の実行期間において、画像表示装置 5 での可動体エフェクト画像の表示、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8 L、8 R から可動体予告に応じた態様での音出力を実行すればよい。

【2091】

このようにすることで、各可動体の確認動作中に先読み可動体予告の実行期間となったとしても、該先読み可動体予告としての盤上可動体 3 2 A やチャンスボタン 6 3 1 B の動作が実行されることが無いため、イニシャル動作制御の終了後に過度に盤上可動体 3 2 A やチャンスボタン 6 3 1 B を動作させることにより遊技者を混乱させてしまうことを防止することが可能となる。

【2092】

（イニシャル動作制御変形例 3）

また、本特徴部 1 3 2 S G では、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として、盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で動作させる可動体予告を実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中においては、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として、可動体予告（第 1 可動体予告）の後に、再度可動体予告（第 2 可動体予告）を実行可能として、可変表示中に可動体予告が実行された回数に応じて可変表示結果が大当たりとなる割合が異なる（例えば、第 1 可動体予告のみが実行された場合よりも第 1 可動体予告に加えて第 2 可動体予告が実行される場合の方が、可変表示結果が大当たりとなる割合が高い）ようにしてもよい。

【2093】

尚、このように可変表示中に複数回の可動体予告（第 1 可動体予告と第 2 可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図 8 2 に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第 1 可動体予告と第 2 可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第 1 可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作をイニシャル動作制御の終了後に実行（第 1 可動体予告を再実行）してもよい。しかしながら、該第 1 可動体予告の再実行期間中に既に第 2 可動体予告が開始されている場合は、図 8 2 に示すように、実行中の第 2 可動体予告を優先して実行し、第 1 可動体予告については再実行しないようにしてもよい。

【2094】

このように、第 1 可動予告の再実行期間において既に第 2 可動体予告が実行中である場合は、第 2 可動体予告による盤上可動体 3 2 A の動作を優先して第 1 可動体予告としても盤上可動体 3 2 A の動作を実行しないことによって、第 2 可動体予告による盤上可動体 3

2 Aの動作が第1可動体予告による盤上可動体3 2 Aの動作に阻害されることによる可動体予告の演出効果の低下を防ぐことができる。

【2095】

尚、図8 2に示す例では、1の可変表示中において第1可動体予告と第2可動体予告とを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1可動体予告と第2可動体予告としての盤上可動体3 2 Aの動作態様は同一（例えば、第1可動体予告と第2可動体予告とを、どちらも盤上可動体3 2 Aが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする）であってもよいし、これら第1可動体予告と第2可動体予告としての盤上可動体3 2 Aの動作態様が異なる（例えば、第1可動体予告を、盤上可動体3 2 Aが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする一方で、第2可動体を盤上可動体3 2 Aが原点位置と演出位置との間で複数回動作する演出とする）ようにしてもよい。

10

【2096】

（イニシャル動作制御変形例4）

また、前記図8 2に示すように、可変表示中に複数回の可動体予告（第1可動体予告と第2可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図8 3に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第1可動体予告と第2可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第1可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第1可動体予告としての盤上可動体3 2 Aの動作を実行しないように制御する一方で、イニシャル動作制御後の第2可動体予告のみを実行するように制御してもよい。更には、図8 4に示すように、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第1可動体予告と第2可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、つまり、可変表示中に第1可動体予告と第2可動体予告として盤上可動体3 2 Aの動作を実行するとき、第1可動体予告の実行期間中に脱調等の発生により盤上可動体3 2 Aの動作が途上で停止してしまった場合には、第2可動体予告の実行期間において該第2可動体予告として盤上可動体3 2 Aの動作を開始するように制御してもよい。

20

【2097】

このように、第1可動体予告としての盤上可動体3 2 Aの動作が正常に終了しない場合であっても、次の可動体予告である第2可動体予告としての盤上可動体3 2 Aの動作が実行されることにより、盤上可動体3 2 Aの動作をリトライすることができる。

30

【2098】

（イニシャル動作制御変形例5）

また、前記図8 2では、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第1可動体予告と第2可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第1可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第1可動体予告としての盤上可動体3 2 Aの動作をイニシャル動作制御の終了後に実行可能とする一方で、該第1可動体予告の再実行期間が第2可動体予告の実行期間内である場合には第2可動体予告の実行を優先して第1可動体予告を再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、変形例として図8 5に示すように、第1可動体予告の再実行期間中に第2可動体予告の実行期間となる場合については、第2可動体予告の実行期間の開始タイミングにおいて第1可動体予告の再実行を中断し、以降は第2可動体予告として盤上可動体3 2 Aを動作させるようにしてもよい。

40

【2099】

このように、第1可動体予告としての盤上可動体3 2 Aの動作中に第2可動体予告の実行期間となった場合には、該第1可動体予告としての盤上可動体3 2 Aの動作を中断して第2可動体予告としての盤上可動体3 2 Aの動作を開始することによって、第1可動体予告としての盤上可動体3 2 Aの動作により第2可動体予告としての盤上可動体3 2 Aの動作が阻害されることによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【2100】

（イニシャル動作制御変形例6）

50

また、特徴部 1 3 2 S G では、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間で動作させる一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で動作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、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間にて動作させるようにしてもよい。

【2 1 0 1】

また、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間にて動作させる場合について、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A を動作させるときは、盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 や原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 にて検出されるまで該イニシャル動作を継続して実行する一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A を動作させるときは、盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 や原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 にて検出されるか否かにかかわらず可動体予告用のプロセスデータに従って盤上可動体 3 2 A の動作を停止させるようにしてもよい。

【2 1 0 2】

具体的には、変形例として図 8 6 (A) 及び図 8 6 (B) に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A を動作させるとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、原点位置センサによって盤上可動体 3 2 A が検出されていることに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を正転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を第 1 期間 (1 0 0 0 m s) にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって検出されたこと (盤上可動体 3 2 A が演出位置に移動したこと) を条件として駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を停止させる。そして演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって、盤上可動体 3 2 A が検出されていることに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。更に、盤上可動体 3 2 A が原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって検出されたこと (盤上可動体 3 2 A が原点位置に移動したこと) を条件として駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の逆転駆動を停止させる。

【2 1 0 3】

一方で、図 8 6 (B) に示すように、例えば、盤上可動体 3 2 A の演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 が盤上可動体 3 2 A を検出しないことによって駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動が前記した第 1 期間を超えて継続させる。このとき、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって所定期間 (イニシャル動作制御を開始してから第 1 期間よりも長い期間) に亘り盤上可動体 3 2 A が検出されていない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A の動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって 6 0 0 0 m s をかけて盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって盤上可動体 3 2 A が検出されたことに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の駆動を停止させる。

また、図 8 7 (A) 及び図 8 7 (B) に示すように、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A を動作させるとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を正転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を第 1 期間よりも長期間である第 2 期間にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を停止することにより盤上可動体 3 2 A を演出位置に停止させる。同時に演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって盤上可動体 3 2 A が検出される。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A が演出位置に停止している状態において可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の逆

転駆動を停止することにより盤上可動体 3 2 A を原点位置に停止させる。同時に原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって盤上可動体 3 2 A が検出される。

【 2 1 0 4 】

一方で、図 8 7 (B) に示すように、例えば、盤上可動体 3 2 A の演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 期間が経過するタイミングまで可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を継続する。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 期間の終了タイミングにおいて、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって盤上可動体 3 2 A が検出されたか否かにかかわらず、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を停止する。

10

【 2 1 0 5 】

そして、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって所定期間（イニシャル動作制御を開始してから第 2 期間よりも長い期間）に亘り盤上可動体 3 2 A が検出されていない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A の動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって 6 0 0 0 m s をかけて盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって盤上可動体 3 2 A が検出されたことに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の駆動を停止させる。

【 2 1 0 6 】

このように、イニシャル動作制御が終了した後の遊技議中に可動体予告が実行された場合、該可動体予告に対応した盤上可動体 3 2 A の動作が正常に行われなくとも、イニシャル動作制御（確認動作）としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行されないため、正常に行われなかった可動体予告の演出効果の低下を軽減することが可能となる。

20

【 2 1 0 7 】

（イニシャル動作制御変形例 7）

また、前記変形例 6 では、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって検出されなかった場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が盤上可動体 3 2 A の動作エラーと判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、演出制御用 C P U 1 2 0 がイニシャル動作制御で盤上可動体 3 2 A の動作エラーと判定した場合は、可変表示中の可動体予告実行期間において盤上可動体 3 2 A を動作させずに、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、LED（枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力のみを実行してもよい。

30

【 2 1 0 8 】

具体的には、変形例 7 として図 8 8 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A を 1 0 0 0 m s に亘って原点位置から演出位置に向けて動作可能であるとともに、盤上可動体 3 2 A を 2 0 0 0 m s に亘って演出位置から原点位置に向けて動作可能であるとする。

【 2 1 0 9 】

更に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A が演出位置と原点位置との間で停止した場合には、一旦動作エラーと判定した後に、複数回に亘り該イニシャル動作制御を実行可能であるとする。

40

【 2 1 1 0 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、4 回のイニシャル動作制御を実行して全てでエラー判定とした場合、該 4 回目のイニシャル動作制御を以て盤上可動体 3 2 A を動作制限可動体として記憶する（デッドエンド判定）。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A を 3 0 0 0 m s に亘って原点位置から演出位置に向けて動作させた後、該盤上可動体 3 2 A を 6 0 0 0 m s に亘って原点位置に向けて動作させる。

50

【2111】

以降は、始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、演出制御用CPU120は、盤上可動体32Aが動作制限可動体として記憶されていることに基づいて、可動体予告実行期間において、該盤上可動体32Aを動作させずに、画像表示装置5におけるエフェクトの表示、LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の点灯、スピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた音出力のみを実行させればよい。

【2112】

以上のように、デッドエンド判定された盤上可動体32Aを可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置5におけるエフェクトの表示、LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の点灯、スピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた音出力を実行することによって、可動体予告として盤上可動体32Aを動作させることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体予告の演出効果の低下を抑えることが可能となる。

【2113】

尚、上記変形例1～7で説明した構成は、本実施形態のパチンコ遊技機1の構成に追加されてもよい。あるいは、本実施形態のパチンコ遊技機1の構成の一部が、各変形例1～7のうち少なくともいずれか1つの構成に変更されてもよい。つまり、上記変形例1～7は、複数のうちいずれか1つ、または複数組合わせた形態で本実施の形態のパチンコ遊技機1の構成に追加または変更可能である。

【2114】

形態2（イニシャル動作制御変形例8）

また、前記特徴部132SGでは、図29に示すように、可変表示が実行されない場合は、CPU103が客待ちデモ指定コマンドを演出制御基板12に対して出力することで、画像表示装置5において客待ちデモ演出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、変形例8として図89、図90、図91に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機1が低確低ベース状態（通常状態）でホットスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機1が高ベース状態（時短状態）で起動した場合のいずれにおいても、パチンコ遊技機1の起動から3000ms後にCPU103からの客待ちデモ指定コマンドを演出制御用CPU120が受信する一方で、客待ちデモ演出自体はイニシャル動作の制御期間が終了した後に開始されるようにしてもよい。

【2115】

このようにすることで、イニシャル動作制御として動作する可動体（盤上可動体32A）によって画像表示装置5にて表示される客待ちデモ演出の画像（図89、図90、図91に示すデモムービー）が妨げられることにより該客待ちデモ演出の画像の視認性が低下してしまうことを防止することができる。

【2116】

尚、図89、図90、図91では、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出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、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、各可動体のイニシャル動作に要する期間である30秒が経過した以降とすることで、各可動体のイニシャル動作と客待ちデモ演出との間に十分な期間を設け、客待ちデモ演出の視認性が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

【2117】

更には、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なるようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ち

デモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるようにすることで、イニシャル動作として動作する可動体により客待ちデモ演出が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

【2118】

（イニシャル動作制御変形例9）

また、上記した変形例では、図88に示すように、演出制御用CPU120が盤上可動体32Aのデッドエンド判定を行った場合は、盤上可動体32Aを可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置5におけるエフェクトの表示、LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の点灯、スピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた音出力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、変形例9として図92に示すように、演出制御用CPU120が盤上可動体32Aのデッドエンド判定を行った場合は、特殊イニシャル動作の終了後に客待ちデモ演出が実行されるときに、盤上可動体32Aを動作させない一方で、画像表示装置5における客待ちデモ演出に応じたエフェクトの表示、LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の客待ちデモ演出に応じた点灯は実行してもよい。

【2119】

このようにすることで、盤上可動体32Aが正常に動作しない状況において、客待ちデモ演出として盤上可動体32Aを無理の動作させることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、客待ちデモ演出の演出効果の低下を推させることが可能となる。

【2120】

形態3（大当り変動終了直前の電断）

次に、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図93に基づいて説明する。図93は、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【2121】

図93に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、大当り確定図柄の組合せが仮停止表示された後、可変表示が再開されて再抽選演出が実行されているときや、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表示期間など、可変表示の終了約5000ms前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、大当り遊技状態の制御が開始される。

【2122】

よって、起動タイミングから画像表示装置5に起動準備表示132SG500が表示されている間に、CPU103の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信した後、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120が受信したことに基づいてファンファーレ演出が開始される。

【2123】

詳しくは、停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドを受信してから所定時間（例えば、約1000ms）が経過するまでは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光と背景音（BGM）の出力が制限される。つまり、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが消灯し、背景音（BGM）が出力されない状態となる。

【2124】

その後、大当り開始指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがファンファーレ演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、大当り開始指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2000ms）が経過したときに起動準備表示132SG500の表示が終了し、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。尚、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像は開始から所定時間（例えば、1500ms）が経過するまでは黒画面表示とされている。

【2125】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4000ms）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ファンファーレ演出（導入パート）が終了し、ファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始される。

【2126】

ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図65（F7）、（F8）に示すように、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示132SG431、132SG432が表示され右打ち操作促進演出が行われるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、右打ち促進表示132SG431などのファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が右打ち操作せずに不利益を被る虞がある。

【2127】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図65（F7）に示すように、右打ち促進表示132SG431が表示されるときに、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置まで下降する可動体演出が実行されるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、可動体がイニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなる。

【2128】

そこで、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体32Aの動作を伴うファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体でファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられたり、イニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなることを防止できる。

【2129】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した場合、ファンファーレ演出が開始されてから右打ち促進演出が開始されるまでの期間（図65（F1）～（F6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出の導入パート期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【2130】

また、ファンファーレ演出の導入パートにおいて、複数種類の大当りA～Eのうちいずれの大当りであるかを報知するときに、制御される大当り種別に対応した大当り種別表示132SG421と、該大当り種別表示132SG421が表示される前に大当り種別表示前導入表示132SG422の表示と、を行うことが可能であり、動作確認制御では、図65（F6）において大当り種別表示132SG421の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了することで、ファンファーレ演出中に動作確認制御が行われても、いずれの種別の大当りに制御されるかを把握することが可能となる。

【2131】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、イニシャル動作している盤上可動体LE

10

20

30

40

50

D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するとともに、動作確認制御にて動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様（例えば、3 R 大当りは青系統色、10 R 大当りは赤系統色など）で発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様において用いられない。よって、ファンファーレ演出中であっても、可動体が動作確認制御中であることを示すことが可能となる。

【2132】

また、イニシャル動作により第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方で、第2可動体の可動体 L E D がファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様にて発光することで、ファンファーレ演出中であっても、可動体がイニシャル動作中であることを示すことが可能となる。

【2133】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、枠 L E D 9 a、9 b が第1輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、が第1輝度（高輝度）より低い第2輝度（低輝度）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【2134】

尚、電源投入時からすべての可動体のイニシャル動作が完了するまで（イニシャル動作する最後の可動体が原点位置に配置されるまで）、全ての可動体 L E D のデューティ比を低下させたり、所定の時間が終了するまでデューティ比を低下させるようにしてもよい。

【2135】

また、イニシャル動作により第1可動体が動作している場合、第2可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様で発光せず、第1可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様で発光するようにすることで、動作確認制御により動作している可動体に注目させることが可能である。

【2136】

また、イニシャル動作中の可動体の可動体 L E D は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体 L E D は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。具体的には、進出動作時には可動体 L E D が第1態様（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、アタッカ L E D 9 c、可動体 L E D 9 d、9 e などを用いて、一側方から他側方に向けて所定の周期で段階的に点灯させるウェーブ態様など）で発光し、退避時には可動体 L E D が第2態様（例えば、速い周期（30ms など）で点滅させるフラッシュ態様など）で発光してもよい。このようにすることで、イニシャル強調態様（白点灯）と演出に対応した態様とにより動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

【2137】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにて実行される可動体演出では、盤上可動体 32 A がイニシャル動作と共通の動作態様（原点位置から演出位置まで下降）で動作し、イニシャル動作では、可動体 L E D がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音が出力される。このようにすることで、イニシャル強調態様と右打ち報知パートに対応した態様とにより、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可

10

20

30

40

50

能である。

【2138】

尚、本実施の形態では、右打ち報知パートにて実行される可動体演出における盤上可動体32Aの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体32Aの動作態様と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、可動体演出における盤上可動体32Aの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体32Aの動作態様とは、一部の態様だけが共通するものであってもよいし、全ての動作態様が共通するものであってもよい。さらに、両者の動作態様が全て異なる態様であってもよい。

【2139】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われるようにすればよい。このようにすることで、特殊動作によりイニシャル動作が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことができる。

【2140】

形態4（ファンファーレ演出開始直後の電断）

次に、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図94に基づいて説明する。図94は、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【2141】

図94に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了した後、図柄確定表示期間が終了して大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120が受信したことに基づき大当りのファンファーレ演出が開始される。そのファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【2142】

ファンファーレ演出が開始された直後とは、詳しくは、CPU103が大当りの制御を開始した直後であり、CPU103が復旧したことに基づいて送信された大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120がファンファーレ演出（導入パート）を開始した直後のタイミングであるが、ホットスタートで起動した後はCPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないため、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ファンファーレ期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図110参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、ファンファーレの残期間において停電復旧中であることが報知される。

【2143】

また、停電復旧中であることが報知されているファンファーレの残期間中に動作確認制御が開始され、該ファンファーレ期間が終了してラウンド遊技が開始されるより前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル

動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光している。

【2144】

その後、1回目において大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用CPU120が、1回目が始まったことを特定できるため、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが大当たり中に出力される大当たり中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gについては、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光する。

10

【2145】

このように、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレの残期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

20

【2146】

また、大入賞口が開放したことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、ラウンド遊技に対応した演出（大当たり中楽曲に対応した発光や音出力）が開始される。詳しくは、ラウンド遊技期間は、大入賞口が長期にわたり開放されて多量の遊技球が入賞可能となり、大当たりにおけるファンファーレ期間やエンディング期間よりも遊技者にとって有利な期間であるため、画像、ランプ、音により賑やかなラウンド演出が提供されるが、このラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了することで、イニシャル動作する可動体を気にすることなく、ラウンド演出を楽しむことができるようになる。

【2147】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレ演出が終了するまでの期間（図65（F2）～（F6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

30

【2148】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

40

【2149】

尚、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

50

【2150】

また、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5には共通の復旧中表示132SG510に表示されるが、例えば、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合には、復旧中表示132SG510が表示されているときに右打ち促進表示132SG430が表示されないが、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合には、復旧中表示132SG510が表示されているときに右打ち促進表示132SG430が表示されるなど違いがあるが、少なくとも復旧中表示132SG510の表示態様が共通していれば他の表示の表示態様が共通していなくてもよい。

10

【2151】

尚、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合、右打ち促進表示132SG430は復旧中表示132SG510と共通のタイミングで表示されるようになっているが、例えば、遊技状態に関係なく、電断の発生後に電源投入されたときに復旧中表示132SG510のみを表示し、遊技状態に応じて右打ち促進表示132SG430を表示するか否かを決定しなくてもよい。さらに、復旧中表示132SG510が、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合とで、復旧中表示132SG510の表示態様が異なるようにしてもよい。この場合、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合においては、右打ち操作を促進する表示態様であることが好ましい。

20

【2152】

また、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

30

【2153】

また、演出制御用CPU120は、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）にて発光させるとき、ファンファーレ演出（演出動作制御）中に可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bを大当り中楽曲に対応した態様よりも低輝度で発光させる制御を行うことで（図69（B）参照）、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。

40

【2154】

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

【2155】

また、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様

50

（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。

【２１５６】

形態５（ファンファーレ演出終了直前の電断）

次に、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図９５～図９７に基づいて説明する。図９５は、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。図９６は、ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるとき動作例を示す図である。図９７は、（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【２１５７】

図９５に示すように、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づき開始された大当りのファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【２１５８】

ファンファーレ演出が終了する直前とは、詳しくは、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したファンファーレ演出（右打ち報知パート）が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が大当りの制御を開始してからラウンド遊技の制御を開始するまで待機するファンファーレ期間が終了する直前のタイミング（例えば、ファンファーレ期間の終了の約５０００ｍｓ前のタイミングなど）を含む。

【２１５９】

この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い送信された停電復旧指定コマンドと１回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドとを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したことに基づいて、ラウンド遊技期間に亘り、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが大当り中楽曲に対応する態様で発光し、アタッカＬＥＤ９ｃが開放中に対応する態様で発光し、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが楽曲選択示唆態様にて発光するとともに、背景音（ＢＧＭ）が大当り中楽曲に対応する態様で出力される。

【２１６０】

尚、ホットスタートで起動されたときに、ファンファーレ期間の残時間（例えば、約１０００ｍｓ）がある場合、ＣＰＵ１０３が復旧したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信した後、前記残時間である１０００ｍｓが経過してから１回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドが受信されることになるが、ファンファーレ期間の残時間においては枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが消灯し、背景音（ＢＧＭ）が出力されない状態となる。尚、可動体ＬＥＤについては復旧中に対応した態様で発光してもよい。

【２１６１】

また、１回目遊技の開始とともに各可動体の動作確認制御が開始された後、該１回目遊技における大入賞口の開放制御が終了して次のラウンド遊技が開始されるより前に、動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【２１６２】

その後、1回目において大入賞口の開放後を指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、第2ラウンドにおいて大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当たり中に出力される大当たり中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音(BGM)の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

【2163】

このように、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技期間に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【2164】

また、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

【2165】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、1回目遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間(図65(F8)～(F9)参照)内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【2166】

また、図96(A)に示すように、ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って大入賞口が開放状態に制御されるラウンド遊技において、画像表示装置5の表示画面にはラウンド演出用の画像等が表示されるとともに、表示画面の右側には遊技球の打ち出し方向を示す右打ち促進表示132SG430が表示され、表示画面の上側にはラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示としてのラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数／総出球数表示132SG454が表示される。

【2167】

また、図96(A)に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体32Bが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部32c及び支持部32dは2点鎖線で囲まれる斜線領域E3で上下方向に移動可能である。

【2168】

詳しくは、右打ち促進表示132SG430は支持部32bのみが重複しうる位置に表示され、ラウンド数表示132SG451、連荘回数／総出球数表示132SG454は演出部32a及び支持部32bの一部が重複しうる位置に表示され、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453は演出部32aが重複しうる位置に表示されている。

【2169】

次に、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bがイニシャル動作を行う際における各種表

10

20

30

40

50

示との関係について、図 9 7 (A)、(B) に基づいて説明する。

【2 1 7 0】

図 9 7 (A) に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる(図 9 6 (A) 参照)。

【2 1 7 1】

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降して中間位置を通過するとき、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難(または不可)となる。また、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認が困難(または不可)となる(図 9 6 (B) 参照)。

【2 1 7 2】

次いで、盤上可動体 3 2 A が中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が視認可能となるが、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 の一部が前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 の視認が困難(または不可)となるが、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 は演出部 3 2 a 及び支持部 3 2 b のいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる(図 9 6 (C) 参照)。

【2 1 7 3】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 9 7 (A) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【2 1 7 4】

図 9 7 (A) に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難(または不可)となる時間は、盤上可動体 3 2 A が大当りに関する大当り情報表示(例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など)に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【2 1 7 5】

つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【2 1 7 6】

一方、図 9 7 (B) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる(図 9 6 (A) 参照)。

【2 1 7 7】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 9 6（D）、（E）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【2 1 7 8】

このように、図 9 7（A）に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体 3 2 A が大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【2 1 7 9】

また、盤下可動体 3 2 B については、イニシャル動作が行われている期間において、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 及び大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）のいずれにも重複しないので遊技者が視認可能である。

【2 1 8 0】

つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるが、本実施の形態では、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって視認性が困難となる時間が短いため、遊技者が不利益を被ることを防止することができる。

【2 1 8 1】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体 L E D はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D は大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられないことで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【2 1 8 2】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している第 1 可動体の可動体 L E D はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない第 2 可動体の可動体 L E D は大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するが、動作確認制御により第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第 2 可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光することで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【2 1 8 3】

また、本実施の形態では、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度と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、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチン

10

20

30

40

50

コ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい。このようにすることで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。

【2184】

形態 6（一のラウンド遊技開始直後の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図 98 に基づいて説明する。図 98 は、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

10

【2185】

図 98 に示すように、大当たりのファンファーレ演出が終了した後、1 回目のラウンド遊技（第 1 ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいてラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【2186】

ラウンド演出が開始された直後とは、詳しくは、1 回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 が開始したラウンド演出を開始した直後のタイミング、つまり、C P U 1 0 3 が第 1 回目のラウンド遊技の制御を開始した直後のタイミング（例えば、ラウンド遊技における大入賞口の開放制御を開始した直後（例えば、約 1 0 0 0 m s 後）のタイミングなど）を含む。

20

【2187】

この場合、ホットスタートで起動された後、C P U 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないため、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ラウンド遊技期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 110 参照）、次のコマンドである 1 回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで、つまり、1 回目のラウンド遊技期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

30

【2188】

また、停電復旧中であることが報知されている 1 回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該 1 回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

40

【2189】

その後、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、大入賞口が閉鎖状態から開放状態に変化した期間であることを指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用 C P U 1 2 0 が、1 回目のラウンド遊技が終了して 2 回目のラウンド遊技が開始されたことを特定できるため、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上

50

可動体 L E D 9 f が大当たり中に出力される大当たり中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音（B G M）の出力が開始される。尚、チャンスボタン L E D 9 g は、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカ L E D 9 c は、開放中に対応する態様にて発光する。

【2190】

このように、ラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体 L E D を、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【2191】

また、1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該 1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

【2192】

より詳しくは、本実施の形態では、1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、当該 1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図 65（F9）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【2193】

また、演出制御用 C P U 120 は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置 5 に復旧中表示 132 S G 5 10 を表示するとともに、動作している盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f を復旧中表示 132 S G 5 10 に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【2194】

尚、本実施の形態では、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【2195】

また、演出制御用 C P U 120 は、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置 5 に復旧中表示 132 S G 5 10 を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 631 B をイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が開放状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 631 B を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復

10

20

30

40

50

旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【2196】

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当たり中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がラウンド演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

【2197】

尚、上記形態6において、2回目以降のラウンド遊技（2R～10R）が開始された直後に電断が発生した場合、上記した1回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

【2198】

形態7（一のラウンド遊技終了直前の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図99に基づいて説明する。図99は、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【2199】

図99に示すように、1回目のラウンド遊技（第1ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【2200】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、1回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が第1回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約5000ms前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、10個）の1個前となったタイミングや、1回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

【2201】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと1回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は1回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図110参照）、次のコマンドである2回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、1回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【2202】

その後、2回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

【2203】

また、1回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、2回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該2回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は1回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【2204】

このように、1回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技の次の2回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【2205】

より詳しくは、本実施の形態では、1回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図65（F10）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【2206】

尚、上記形態7において、2回目以降のラウンド遊技（2R～10R）の終了直前に電断が発生した場合、上記した1回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

【2207】

形態8（特殊インターバルの開始直後の電断）

次に、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図100に基づいて説明する。図100は、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【2208】

本実施の形態では、大当たり種別が大当たりA、大当たりBの場合、全てのラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後のラウンドインターバル期間は0.5秒であるのに対し、大当たり種別が大当たりC、大当たりD、大当たりEの場合、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間は30秒とされ（図8参照）、この特殊ラウンドインターバル期間において、特殊インターバル演出として昇格演出（図66（F21）～（F29）参照）が行われる。

【2209】

図100に示すように、大当たりC～Eの3回目のラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【2210】

大当たりC～Eの3回目のラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、3回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例え

10

20

30

40

50

ば、約5000ms前)のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数(例えば、10個)の1個前となったタイミングなど)を含む。

【2211】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと3回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は3回目の特殊ラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様(例えば、消灯)となり、背景音(BGM)が復旧中に対応する態様(例えば、無音)となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され(図110参照)、次のコマンドである2回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、3回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【2212】

その後、4回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当たり中楽曲(ラウンド演出)に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音(BGM)の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

【2213】

また、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、3回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、該3回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【2214】

このように、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、3回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御(当否ボタン演出における可動体演出)において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【2215】

より詳しくは、本実施の形態では、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、3回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間(図66(F21)~(F29)参照)内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【2216】

尚、上記形態8において、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバル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、3回目以外のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定されていてもよい。

【2217】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

10

【2218】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が閉鎖状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

20

【2219】

また、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【2220】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、インターバル演出において、可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631B、アタッカLED9cを大当中楽曲（インターバル演出）に対応した態様で発光可能であり、また、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能である。そして、3回目のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態（特殊ラウンドインターバル）に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該3回目の特殊ラウンドインターバル制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631B、アタッカLED9cを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）はインターバル演出に対応した態様（大当中楽曲）において用いられない。このようにすることで、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

30

40

【2221】

また、本実施の形態では、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと3回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信された場合、3回目の特殊ラウンドインターバル期間において、画像表示装置5に復旧中表示132SG510が表示されるとともに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f

50

、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となり、この復旧中態様が4回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで継続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、インターバル演出が、導入パート（図66（F21）～（F23）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図66（F24）～（F29）参照）と、で構成される場合、動作確認制御は、結果報知パートが開始されるよりも前にすることが好ましい。このようにすることで、イニシャル動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることを回避できる。

【2222】

また、演出制御用CPU120は、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体32Bを用いた可動体演出を実行可能であり（図66（F24）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体32Bの動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体32Bが動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体32Bが動作するときに該可動体演出に対応した音出力されることが好ましい。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能となる。

【2223】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図66（F24）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体32Bの動作態様と昇格演出での盤下可動体32Bの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

【2224】

また、動作確認制御による盤下可動体32Bの動作態様と昇格演出での盤下可動体32Bの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第1期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第2期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。

【2225】

尚、本実施の形態では、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体32Bが上昇することにより、当該大当たりが3ラウンド大当たりよりも遊技者にとって有利な10ラウンド大当たりであることを報知する昇格演出が行わ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、可動体演出は上記昇格演出だけでなく、種々の可動体演出を適用可能である。

【2226】

例えば、大当たり中における特定ラウンド遊技において、遊技球が第2カウンスイッチ132SG024を通過したことが検出されたことに基づいて、大当たり終了後の遊技状態

10

20

30

40

50

が確率変動状態（大当たり確率が通常状態よりも高くなる状態）となるパチンコ遊技機の場合、図101に示すように、特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体32Bが上昇することにより、当該大当たりが非確変大当たり（大当たり終了後の遊技状態が確率変動状態にならない大当たり）よりも遊技者にとって有利な確変大当たりであることを報知するV昇格演出が行われるようにしてもよい。

【2227】

また、図101に示すように、このV昇格演出が、導入パートと、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パートと、で構成される場合、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御は、V昇格演出の結果報知パートが開始されるよりも前に終了することが好ましい。

10

【2228】

形態9（昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前の電断）＜変形例＞

次に、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図102に基づいて説明する。図102は、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【2229】

本実施の形態では、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間（30秒）において、特殊インターバル演出として昇格演出（図66（F21）～（F29）参照）が行わ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、上記のような昇格演出は、図102に示すように、特定のラウンド遊技期間（例えば、3回目のラウンド遊技において大入賞口の開放制御と閉鎖制御が行われている期間）に実行可能としてもよい。

20

【2230】

この場合、昇格演出は、導入パート（図66（F21）～（F23）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図66（F24）～（F29）参照）と、で構成され、大当たり種別が大当たりA（3R大当たり）である場合、結果報知パートにおいて大当たりAであることが昇格失敗態様で報知され、大当たり種別が大当たりA（3R大当たり）よりも遊技者にとって有利な大当たりB（10R大当たり）である場合、結果報知パートにおいて大当たりBであることが昇格成功態様で報知されるようにする。つまり、昇格演出は、第1特別図柄の可変表示結果が大当たりとなったとき（初当たり）に実行可能とすることが好ましい。

30

【2231】

そして、図102に示すように、昇格演出が実行される大当たりA、Bの3回目のラウンド演出の開始直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【2232】

昇格演出が実行される3回目のラウンド演出が開始される直前とは、詳しくは、2回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約5000ms前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、10個）の1個前となったタイミングや、2回目のラウンドインターバル期間など）を含む。

40

【2233】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと2回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は2回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可

50

動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図110参照）、次のコマンドである3回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、2回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【2234】

その後、3回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、昇格演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

【2235】

また、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、2回目のラウンドインターバル期間中（復旧中）または3回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、該3回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【2236】

このように、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、2回目のラウンドインターバル期間中または3回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【2237】

より詳しくは、本実施の形態では、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、3回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【2238】

尚、上記形態9において、3回目のラウンド遊技において昇格演出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、3回目以外のラウンド遊技において昇格演出が実行されるようにしてもよい。

【2239】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体LEDはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDは昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、昇格演出中であ

10

20

30

40

50

ってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【2240】

また、3回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【2241】

また、3回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、3回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン631Bの操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するため、動作確認制御により動作する可動体で導入パートにおける操作促進演出の視認性が妨げられることがない。

【2242】

また、演出制御用CPU120は、盤下可動体32Bは、イニシャル動作するときと昇格演出で演出動作するときとで動作態様（原点位置から演出位置まで移動する態様）は共通であり、イニシャル動作するときには、盤下可動体LED9eが復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（BGM）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときには、盤下可動体LED9eが昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音出力される。このようにすることで、イニシャル動作と昇格演出のいずれか実行されているのかを容易に判別することができる。

【2243】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図66（F24）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体32Bの動作態様と昇格演出での盤下可動体32Bの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される3回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

【2244】

形態10（最終ラウンド遊技の終了直前の電断）

次に、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図103に基づいて説明する。図103は、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【2245】

図103に示すように、大当たりB、D、Eにおける10回目のラウンド遊技（最終ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【2246】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、10回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が10回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約5000ms前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、10個）の1個前となったタイミングや、10回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

【2247】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと10回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は10回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図110参照）、次のコマンドである大当り終了指定コマンドを受信するまで、つまり、10回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【2248】

その後、大当り終了指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fがエンディング演出（導入パート）に対応した態様にて発光するとともに、エンディング演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gとアタッカLED9cは、デフォルトに対応した態様にて発光する（例えば、白点灯または消灯など）。

【2249】

また、10回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は10回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【2250】

このように、10回目の最終ラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【2251】

より詳しくは、本実施の形態では、10回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図66（F32）、（F34）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【2252】

尚、上記形態 10 において、最終ラウンドが 10 ラウンドである大当たり B、D、E における動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが 3 ラウンドである大当たり A、C の場合、3 回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図 65（F13））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。また、最終ラウンドは上記 3 ラウンドや 10 ラウンドに限定されるものではなく、種々に変更可能である。

【2253】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体 LED はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体 LED は昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、エンディング演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【2254】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED 9d、盤下可動体 LED 9e、枠上可動体 LED 9f、チャンスボタン LED 9g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体 LED がエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光することで、エンディング演出中であっても、可動体が動作確認制御により可動していることを示すことが可能である。

【2255】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED 9d、盤下可動体 LED 9e、枠上可動体 LED 9f、チャンスボタン LED 9g が、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【2256】

また、可動体 LED だけでなく、枠 LED 9a、9b についても、動作確認制御期間においては、エンディング演出（導入パート）に対応する態様で発光するときよりも低輝度で発光するようになっていることで、装飾効果を低下させずに、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【2257】

形態 11（エンディング演出の開始直後の電断）

次に、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 104 に基づいて説明する。図 104 は、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【2258】

図 104 に示すように、大当たり B、D、E における 10 回目のラウンド遊技（最終ラウンド）におけるラウンドインターバル演出が終了した後、大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいてエンディング演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【2259】

エンディング演出が開始された直後とは、詳しくは、大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 CPU 120 がエンディング演出の導入パートを開始した直後のタイミング、つまり、CPU 103 がエンディング期間の制御を開始した直後のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の閉鎖制御を終了した直後（例えば

10

20

30

40

50

、約1000ms後)のタイミングなど)を含む。

【2260】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか受信されないので、演出制御用CPU120は、次のコマンド(例えば、客待ちデモ指定コマンドなど)を受信するまで遊技状態がどのような状態か(エンディング期間であるか否かなど)を特定することができない。よって、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様(例えば、消灯)となり、背景音(BGM)が復旧中に対応する態様(例えば、無音)となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され(図110参照)、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

10

【2261】

その後、客待ちデモ指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが高ベース楽曲(時短中演出)に対応した態様にて発光するとともに、高ベース楽曲(時短中演出)に対応した背景音(BGM)の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、デフォルトに対応した態様にて発光し(例えば、白点灯または消灯など)、アタッカLED9cは消灯する。

【2262】

20

また、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御(当否ボタン演出における可動体演出)において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【2263】

このように、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御(当否ボタン演出における可動体演出)において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

30

【2264】

より詳しくは、本実施の形態では、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート(図66(F32)、(F34)参照)が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

40

【2265】

尚、上記形態10において、最終ラウンドが10ラウンドである大当たりB、D、Eにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが3ラウンドである大当たりA、Cの場合、3回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート(図65(F13))が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。

50

【2266】

また、上記では大当たりB、D、E（10ラウンド大当たり）のエンディング期間を一例として説明したが、大当たりA、C（3ラウンド大当たり）のエンディング期間であっても同様に動作するため、詳細な説明を省略する。

【2267】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【2268】

また、演出制御用CPU120は、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【2269】

また、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【2270】

また、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、この発光態様（消灯）は、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）に用いられない。このようにすることで、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

【2271】

形態12、20（イニシャル動作と時短中における各種表示との関係）

次に、イニシャル動作と時短中における各種表示との関係について、図105及び図106に基づいて説明する。図105は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図106は、（A）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（B）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【2272】

図105（A）に示すように、時短状態B、C1、C2である場合、時短中演出として「BATTLE RUSH演出」が実行される。BATTLE RUSH演出では、画像表示装置5の表示画面に、時短状態に対応する夜の都市の風景をあらわした第2背景表示1

３２ＳＧ３２０と、味方キャラクタ及び敵キャラクタとが対峙している画像が表示される。また、画面上部には「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示１３２ＳＧ２２１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１３２ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～６８５）が表示され、画像表示装置５の画面右上上方には、「右打ち」の文字と右向き矢印からなる右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０とが表示され、画像表示装置５の画面下部には、大当り連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４が表示されている。

【２２７３】

また、画面左上の表示領域５ＳＬには、第１保留記憶数、第２保留記憶数及び飾り図柄に対応する小図柄が表示され、また、画面左側には、アクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３と、第２保留記憶に対応する第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２と、が上下方向に向けて設けられ、例えば、アクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３にアクティブ表示１３２ＳＧ００３が表示され、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１３２ＳＧ０１２に第２保留表示１３２ＳＧ００２が４つ縦並びに表示される。

【２２７４】

図１０５（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。

【２２７５】

詳しくは、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０及び第２保留表示１３２ＳＧ００２が表示される第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２は、盤上可動体３２Ａの支持部３２ｂのみが重複しうる位置に表示され、第２保留記憶数表示が表示される表示領域５ＳＬは演出部３２ａ及び支持部３２ｂが重複しうる位置に表示され、演出モード表示１３２ＳＧ２２１は演出部３２ａが重複しうる位置に表示される。一方、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４及び時短残表示１３２ＳＧ２０１は、盤下可動体３２Ｂの演出部３２ｃ及び支持部３２ｄの一部が重複しうる位置に表示されている。

【２２７６】

次に、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図１０６（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明する。尚、図１０６（Ａ）、（Ｂ）においては、演出モード表示１３２ＳＧ２２１と時短残表示１３２ＳＧ２０１については記載を省略する。

【２２７７】

図１０６（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４、時短残表示１３２ＳＧ２０１、演出モード表示１３２ＳＧ２２１のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図１０６（Ａ）参照）。

【２２７８】

次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降していくと、まず、第２保留記憶数表示（表示領域５ＳＬ）の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は表示の視認が困難（または不可）となる（図１０５（Ｂ）参照）。その後、盤上可動体３２Ａが中間位置まで移動して第２保留記憶数表示の視認が可能となると、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認が困難（または不可）となる（図１０５（Ｃ）参照）。

【２２７９】

次いで、盤上可動体３２Ａが中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が視認可能となるが、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留

10

20

30

40

50

表示領域 1 3 2 S G 0 1 2) の一部の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 の視認が困難 (または不可) となるが、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数表示、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 は演出部 3 2 a 及び支持部 3 2 b のいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる (図 1 0 5 (D) 参照)。

【 2 2 8 0 】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 1 0 6 (A) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【 2 2 8 1 】

一方、図 1 0 6 (B) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L)、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2)、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 1 0 5 (D) 参照)。

【 2 2 8 2 】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L)、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2)、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 のいずれにも重複していないため、遊技者はこれら表示を視認可能となる一方で、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 と時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 の一部の前面側に演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d が重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難 (または不可) となる (図 1 0 5 (D)、(E) 参照)。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【 2 2 8 3 】

このように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L) や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2) に重複して遊技者が視認困難 (または不可) となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示 (例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4) に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L) や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2) の視認性が妨げられにくくなる。

【 2 2 8 4 】

つまり、右打ち操作により第 2 特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A によって第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L) や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2) が覆われてしまうと、第 2 始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第 2 始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L) や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2) は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【 2 2 8 5 】

また、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 は、時短状態中において変化しない一方、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L) や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 は、時短状態に

10

20

30

40

50

においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様が変化可能である。よって、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B により、変化する可能性がある第 2 保留記憶の視認性が変化しない連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 よりも妨げられることを防止できる。

【2 2 8 6】

また、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 に重複する範囲の方が大きくなることが好ましく、このようにすることで、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B により、変化する可能性がある第 2 保留記憶の視認性が変化しない連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 よりも妨げられることを防止できる。

10

【2 2 8 7】

また、図 1 0 6（A）（B）に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

20

【2 2 8 8】

つまり、右打ち操作により第 2 特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、第 2 始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第 2 始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【2 2 8 9】

尚、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とが、動作確認制御において所定の演出動作制御と共通の態様（例えば、原点位置から演出位置へ移動させる）で動作すると、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間とほぼ同一、または長くなる場合、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B を、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間よりも短くなる態様に動作するようにしてもよい。

30

【2 2 9 0】

例えば、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B を、イニシャル動作において原点位置から第 2 保留記憶数及び第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 や右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する位置まで移動せず、途中位置まで移動した後に原点位置に復帰するようにすればよい。このようにすることで、イニシャル動作で動作する可動体により第 2 保留記憶数及び第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 や右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられることを防止できる。

40

【2 2 9 1】

また、図 1 0 6（A）（B）に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間の方が、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2

50

（第2保留表示領域132SG012）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されていることで、第2保留記憶数や第2保留表示132SG002よりも遊技への影響度が高い右打ち促進表示132SG430の視認性が妨げられにくくなる。

【2292】

また、形態12、20においては、盤上可動体32Aや盤下可動体32Bと、右打ち促進表示132SG430、第2保留記憶数（表示領域5SL）や第2保留表示132SG002（第2保留表示領域132SG012）、大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示132SG454）との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

10

【2293】

形態13（ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図107に基づいて説明する。図107は、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【2294】

20

図107に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、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て可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、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表示期間など）に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【2295】

よって、起動タイミングから画像表示装置5に起動準備表示132SG500が表示されている間に、CPU103の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図110参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

30

【2296】

40

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基いて、可変表示中予告演出決定処理（ステップS132SG610）において、リーチ態様になるか否かを煽るリーチ予告と、リーチ態様になるか否かを定めるボタン操作を促すボタン予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様にて可変表示が開始され、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが変動（背景）に対応した態様で発光するとともに、変動（背景）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2000ms）が経過したときに起動準備表示132SG500の表示が終了し、変動（背景）に対応した演出画像の表

50

示が開始される。

【2297】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4000ms）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ボタン予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【2298】

ボタン予告（結果報知パート）では、図63（D6）、（D7）に示すように、遊技者がチャンスボタン631Bを操作した結果、リーチ態様になったか否かの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、リーチ態様になったなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【2299】

本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体でボタン予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【2300】

より詳しくは、本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図63（D1）～（D5）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始からボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【2301】

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が1以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示においてボタン予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時にボタン予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてからボタン予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約20秒）よりも長くなるように設定されていることで、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンであることがCPU103により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、ボタン予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【2302】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（ボタン予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【2303】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第1（or第2）可変表示開始指定コマン

10

20

30

40

50

ド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【2304】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約20秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【2305】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了5秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

【2306】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示される直前に集光（光が画面中央に集まってきてボタン画像を形成）演出を実行可能であり、集光演出は、画面大きく使う演出（画面の端から開始されるイメージ）であるため、イニシャル動作の実行期間と重複してもよく、好適にボタン画像が表示されることを知らせることができる。

【2307】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示されるときにボタンのLEDを発光（赤⇄消灯150ms周期）させることが可能であり、該発光パターンにおける発光態様は、イニシャル動作する可動体を強調する発光パターンに含まれない。

【2308】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン631Bを振動させる（振動モータ635Eの確認とイニシャル開始を報知）ことが可能であり、また、動作促進演出におけるボタン画像の表示とともにチャンスボタン631Bを振動させる（当該変動の期待度示唆）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン画像表示時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタンLEDの発光態様のうち少なくとも1つが異なる。

【2309】

形態14（開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図108に基づいて説明する。図108は、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【2310】

図108に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、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て可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、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表示期間など、可変表示の終了約5000ms前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【2311】

よって、起動タイミングから画像表示装置5に起動準備表示132SG500が表示されている間に、CPU103の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確

10

20

30

40

50

定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠LED 9 a、9 b、盤上可動体LED 9 d、盤下可動体LED 9 e、枠上可動体LED 9 f、チャンスボタンLED 9 gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図110参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【2312】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、可変表示中予告演出決定処理（ステップS132SG610）において、開始時予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様にて可変表示が開始され、枠LED 9 a、9 b、盤上可動体LED 9 d、盤下可動体LED 9 e、枠上可動体LED 9 f、チャンスボタンLED 9 gが開始時予告における所定表示変化に対応した態様で発光するとともに、開始時予告に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2000ms）が経過したときに起動準備表示132SG500の表示が終了し、開始時予告（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。

【2313】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4000ms）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、開始時予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【2314】

開始時予告（結果報知パート）では、図61（B3a）～（B6a）に示すように、保留表示が変化したか否かや、何色に変化したかなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、保留表示が変化したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【2315】

本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で開始時予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【2316】

より詳しくは、本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図61（B2）～（B6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【2317】

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が1以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において開始時予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に開始時予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから開始時予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約20秒）よりも長くなるように設定されていることで、開始時予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）

10

20

30

40

50

が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンであることがCPU103により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【2318】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（開始時予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

10

【2319】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第1（or第2）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【2320】

20

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（開始時予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約20秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【2321】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了5秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

30

【2322】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン631Bを振動させることが可能であり、また、図61（B6）にてアクティブ保留が赤色に変化したときにチャンスボタン631Bを振動させる（賑やかし目的）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動と赤色変化時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタンLEDの発光態様のうち少なくとも1つが異なる。イニシャル動作中に赤色変化時のボタン振動が行われる場合、該赤色変化時のボタン振動が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

40

【2323】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン631Bを振動させることが可能であり、また、図61（B1）にてボタン振動予告（開始時予告とは異なる期待度示唆）を行うことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン振動予告とで、振動の期間、周期、振動時のボタンLEDの発光態様のうち少なくとも1つが異なる。イニシャル動作中にボタン振動予告が行われる場合、該ボタン振動予告が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

【2324】

50

形態 15（擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 109 に基づいて説明する。図 109 は、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【2325】

図 109 に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、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表示期間など、可変表示の終了約 5000ms 前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【2326】

よって、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 132SG500 が表示されている間に、CPU 103 の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 132SG500 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 132SG510 が表示され（図 110 参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【2327】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、可変表示が再開するか否かを示唆する擬似連予告が実行される変動パターン（擬似連）及び決定された予告演出（可動体予告）に応じた態様にて可変表示が開始され、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g が背景（変動）に対応した態様で発光するとともに、背景（変動）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2000ms）が経過したときに起動準備表示 132SG500 の表示が終了し、背景（変動）に対応した演出画像の表示が開始される。

【2328】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4000ms）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、擬似連予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【2329】

擬似連予告（結果報知パート）では、図 62（C6）、（C10）、（C9）に示すように、可変表示が再開したか否かなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、可変表示が再開したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【2330】

本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる

10

20

30

40

50

ため、イニシャル動作する可動体で擬似連予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【2331】

より詳しくは、本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図61（B2）～（B6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【2332】

尚、本実施形態では、擬似連予告の実行とともに可動体予告の実行が決定されるため、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに可動体予告が実行されるが、動作確認制御が実行されているため、前記実施形態1で説明したように、可動体予告の実行タイミングでの盤上可動体32Aとチャンスボタン631Bの演出動作が制限され、可動体予告に対応するエフェクト表示と効果音のみが出力されるようにしてもよい（図79参照）。また、実施形態1では、イニシャル動作の終了後に盤上可動体32Aとチャンスボタン631Bの演出動作が実行されるが、擬似連予告（導入パート）が開始されているため可動体予告の演出動作を制限しているが、可動体予告の演出動作を実行してもよい。

【2333】

また、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が1以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において擬似連予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に擬似連予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから擬似連予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約20秒）よりも長くなるように設定されていることで、擬似連予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンであることがCPU103により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【2334】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（擬似連予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【2335】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第1（or第2）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【2336】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（擬似連予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約20秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【2337】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了５秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

【２３３８】

また、例えば、可動体予告・擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後に電源投入が発生した場合、イニシャル動作中に実行・制限された可動体予告における演出動作は、擬似連演出における導入パート中に行われる（図６２（Ｃ４）でショートイニシャル動作、図６２（Ｃ５）で制限された可動体予告における演出動作が行われる）。

【２３３９】

形態１６（通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図１１０及び図１１１に基づいて説明する。図１１０は、通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図１１１は、（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【２３４０】

図１１０（Ａ）に示すように、通常遊技状態の可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【２３４１】

そして、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されている期間において、遊技球がゲートスイッチ２１など画像表示装置５の右側の遊技領域（第２経路）に設けられた検出スイッチにて検出されたことに基づき、遊技者が右打ち遊技を行っていることが検出されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面の右側上方に、「左打ちに戻してください」の文字と左向き矢印からなる左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０が表示され、遊技球を画像表示装置５の左側の遊技領域（第１経路）に打ち出す操作を行うことが促進される。

【２３４２】

図１１０（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。

【２３４３】

詳しくは、復旧中表示１３２ＳＧ５１０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａ及び盤下可動体３２Ｂの演出部３２ｃが重複しうる位置に表示され、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａの一部及び支持部３２ｂが重複しうる位置に表示されている。

【２３４４】

次に、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図１１１（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明する。尚、図１１１（Ａ）

10

20

30

40

50

(B)においては、盤上可動体32A及び盤下可動体32Bと左打ち促進表示132SG530との関係について表示するとともに、実際は表示されない右打ち促進表示132SG430(図97、図106参照)との関係について比較できるようにしている。

【2345】

図111(A)に示すように、盤上可動体32Aは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示132SG510及び左打ち促進表示132SG530のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる(図110(A)参照)。

【2346】

次いで、盤上可動体32Aが原点位置から下降していくと、まず、左打ち促進表示132SG530の前面側に演出部32aの一部及び支持部32bが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示132SG530の視認が困難(または不可)となる(図110(B)参照)。その後、盤上可動体32Aが通過して左打ち促進表示132SG530の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示132SG510の一部の前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難(または不可)となる(図110(C)参照)。

【2347】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体32Aが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体32Aが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図111(A)に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【2348】

一方、図111(A)に示すように、盤下可動体32Bは、原点位置に位置しているとき、左打ち促進表示132SG530、復旧中表示132SG510及び右打ち促進表示132SG430のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる(図110(A)参照)。

【2349】

次いで、盤下可動体32Bが原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示132SG510が前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難(または不可)となる一方で、左打ち促進表示132SG530には重複しないため、遊技者は左打ち促進表示132SG530を視認可能となる(図110(D)、(E)参照)。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体32Bが各表示に重複する状況は同じである。

【2350】

このように、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体32Aが左打ち促進表示132SG530に重複して遊技者が視認困難(または不可)となる時間が短くなるように設定されている。具体的には、盤上可動体32Aが左打ち促進表示132SG530に重複するのは、盤上可動体32Aが中間位置を通過するときであって、演出位置や原点位置において停止している期間にわたり重複するわけではないので、左打ち促進表示132SG530イニシャル動作する盤上可動体32Aや盤下可動体32Bで左打ち促進表示132SG530の視認性が妨げられにくくなる。

【2351】

また、図111(A)に示すように、盤上可動体32Aが左打ち促進表示132SG530に重複する期間は、盤上可動体32Aが右打ち促進表示132SG430に重複する期間よりも長い、右打ち促進表示132SG430は、遊技者にとって有利となる時短状態や大当り遊技状態において表示されるものであり、イニシャル動作する盤上可動体32Aによって右打ち促進表示132SG430が覆われてしまうと遊技者が右打ち操作により入賞を発生させる機会を逃してしまい不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示

10

20

30

40

50

1 3 2 S G 4 3 0 は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【 2 3 5 2 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、左打ち操作促進報知として、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の表示と左打ち操作促進報知音の出力とを行うことが可能であり、電断が発生した後、コールドスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 が表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 が表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力されることが好ましい。このようにすることで、電源投入時の状況に配慮した好適な左打ち操作促進報知を行うことが可能である。

10

【 2 3 5 3 】

また、通常状態において右遊技領域側に設けられたゲートスイッチ 2 1 などに遊技球が進入した場合に左打操作促進報知を行うことが可能であり、通常状態においてゲートスイッチ 2 1 に特定数の遊技球（例えば、5 個）が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間（例えば、2 0 秒間）よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。動作確認制御により動作する可動体で特別左打操作促進報知が妨げられることを防止できる。

20

【 2 3 5 4 】

形態 1 7、1 8（大当たり中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、大当たり中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図 1 1 2 及び図 1 1 3 に基づいて説明する。図 1 1 2 は、大当たり中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図 1 1 3 は、（A）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（B）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【 2 3 5 5 】

図 1 1 2（A）に示すように、大当たり遊技状態のラウンド遊技中に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

30

【 2 3 5 6 】

また、停電復旧指定コマンドとともに、開放中指定コマンドや開放後指定コマンドなど、大当たり遊技状態であることを示す制御コマンドを受信した場合、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されている期間において、表示画面の右側上方に右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示され、遊技球を画像表示装置 5 の右側の遊技領域（第 2 経路）に打ち出す操作を行うことが促進される。

【 2 3 5 7 】

図 1 1 0（A）に示すように、盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部 3 2 a は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 1 で上下方向に移動可能であり、支持部 3 2 b は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 2 で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体 3 2 B が原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 3 で上下方向に移動可能である。

40

【 2 3 5 8 】

詳しくは、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a 及び盤下可動体 3 2 B の演出部 3 2 c が重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a の一部及び支持部 3 2 b が重複しうる位置に表示されている。

50

【2359】

次に、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図113(A)、(B)に基づいて説明する。

【2360】

図113(A)に示すように、盤上可動体32Aは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示132SG510及び右打ち促進表示132SG430のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる(図112(A)参照)。

【2361】

次いで、盤上可動体32Aが原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示132SG430の前面側に支持部32bが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示132SG530の視認が困難(または不可)となる(図示略)。その後、盤上可動体32Aが通過して右打ち促進表示132SG430の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示132SG510の一部の前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難(または不可)となる(図112(B)参照)。

【2362】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体32Aが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体32Aが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図113(A)に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【2363】

一方、図113(A)に示すように、盤下可動体32Bは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示132SG430及び復旧中表示132SG510のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる(図112(A)参照)。

【2364】

次いで、盤下可動体32Bが原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示132SG510が前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難(または不可)となる一方で、右打ち促進表示132SG430には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示132SG430を視認可能となる(図112(C)参照)。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体32Bが各表示に重複する状況は同じである。

【2365】

このように、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体32Aが、ラウンド遊技に対応する情報(例えば、ラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数／総出球数表示132SG454など)が表示される所定領域(図96(A)参照)の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示132SG430の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示132SG430の視認性が妨げられにくくなる。つまり、ラウンド遊技に対応する情報(例えば、ラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数／総出球数表示132SG454など)が表示される所定領域(図96(A)参照)の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示132SG430の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【2366】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示132SG430に支持部32bが重複する可動体予告の演出動作(原点位置と中間位置との間での往復動作)を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や

時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【2 3 6 7】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【2 3 6 8】

また、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。つまり、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【2 3 6 9】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【2 3 7 0】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【2 3 7 1】

また、盤下可動体 3 2 B が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい。例えば、可変表示が実行されていない状態で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間 T 1 及び可動体演出における可動体の演出位置での滞在時間 T 2 は、可変表示の実行中で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間 T 3 よりも長くなることが好ましい（ $T 1 = T 2 > T 3$ ）。このようにすることで、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる動作確認制御により動作する可動体が長い期間に亘って復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。

【2 3 7 2】

形態 1 9（時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図 1 1 4 に基づいて説明する。図 1 1 4 は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【2 3 7 3】

図 1 1 4（A）に示すように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【2374】

図114(A)に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体32Bが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部32c及び支持部32dは2点鎖線で囲まれる斜線領域E3で上下方向に移動可能である。

【2375】

詳しくは、復旧中表示132SG510は、盤上可動体32Aの演出部32a及び盤下可動体32Bの演出部32cが重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示132SG430は、盤上可動体32Aの演出部32aの一部及び支持部32bが重複しうる位置(図114(C)参照)に表示される。

10

【2376】

図114(A)に示すように、盤上可動体32Aは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示132SG510及び右打ち促進表示132SG430のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

【2377】

次いで、盤上可動体32Aのイニシャル動作が開始されるときに、図柄確定コマンドが送信されることに基づいて可変表示が停止されて復旧中表示132SG510の表示が終了し、第2背景表示132SG320が表示された場合、盤上可動体32Aが原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示132SG430の前面側に支持部32bが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示132SG530の視認が困難(または不可)となる(図示略)。その後、盤上可動体32Aが通過して右打ち促進表示132SG430が表示される領域の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示132SG510の一部の前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難(または不可)となる(図114(B)参照)。

20

【2378】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体32Aが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体32Aが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

30

【2379】

一方、図114(A)に示すように、盤下可動体32Bは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示132SG430及び復旧中表示132SG510のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

【2380】

次いで、盤下可動体32Bが原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示132SG510が前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難(または不可)となる一方で、右打ち促進表示132SG430には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示132SG430を視認可能となる(図114(C)参照)。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体32Bが各表示に重複する状況は同じである。

40

【2381】

このように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体32Aが、時短状態に対応する情報(例えば、演出モード表示132SG221、時短残表示132SG201、連荘回数／総出球数表示132SG454など)が表示される所定領域(図114(B)(C)参照)の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示132SG430が表示される特定領域(図114(A)参照)の前面側に重複するこ

50

とがないように動作するため、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が終了して通常状態に復帰したときに、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。つまり、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域（図 1 1 4（B）（C）参照）の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【2 3 8 2】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

10

【2 3 8 3】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【2 3 8 4】

また、形態 1 7 ～ 1 9 においては、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B と、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

20

【2 3 8 5】

形態 2 1 ～ 2 4（イニシャル動作制御実行時の起動順）

前記特徴部 1 3 2 S G では、図 7 4 及び図 7 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 に電源が投入（パチンコ遊技機 1 がコールドスタートまたはホットスタート委にて起動）されると、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプと、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）とを同時に点灯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、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際の特図ランプの点灯タイミングと各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の点灯タイミングは異なってもよい。

30

【2 3 8 6】

例えば、図 1 1 5（A）～（G）に示すように、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際には、先ず、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始される。該起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示開始から所定時間（例えば、図 7 4 や図 7 5 と同様の 3 秒）が経過したタイミングにおいて、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプの点灯が開始される（図 1 1 5（A）、（B）参照）。

40

【2 3 8 7】

また、該タイミングでは、ソレノイド 8 1、8 2 への通電が再開されることによって、可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断時の状態となる。つまり、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機 1 が通常状態または時短状態であって普図当りの発生していない状態で電断してからホットスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態であってインターバル期間中で電断してからホットスタートにて起動したとき等では、可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が改め

50

て閉鎖状態となる。また、パチンコ遊技機 1 が通常状態または時短状態であって普図当りの発生中で電断してからホットスタートにて起動したときには、可変入賞球装置 6 B が開放状態となる。また、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態であって特別可変入賞球装置 7（大入賞口）の開放中で電断してからホットスタートにて起動したときには、特別可変入賞球装置 7 が開放状態となる。

【2388】

これら特図ランプの点灯、可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断時の状態となった後は、各 LED（枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）の点灯が開始される。

【2389】

以降は、初期化報知として、画像表示装置 5 において初期化報知画像の表示と、各 LED（枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）における初期化報知態様での点灯、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が開始された後、イニシャル動作制御として盤上可動体 32 A、盤下可動体 32 B、枠上可動体 132 SG 101、チャンスボタン 631 B の確認動作が実行される（図 115（D）～（G））。

【2390】

特に、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されていない状態で電断してコールドスタートにて起動する場合については、図 116（A）に示すように、電断後は、まず、画像表示装置 5 において起動準備表示 132 SG 500 の表示が開始されたタイミングから 3 秒経過した時点で、CPU 103 から演出制御用 CPU 120 への電源投入指定コマンドの送信（演出制御用 CPU 120 による電源投入指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置 4 A、4 B が通電することによってこれら特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、ソレノイド 81、82 が通電することによって可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が初期状態（閉状態）となる。

【2391】

尚、このときの特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプは、初期発光態様として可変表示結果がはずれとなったときの態様にて発光されるが、本発明はこれに限定されるものではなく、このときの特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプは、はずれ以外の可変表示結果や、いずれの可変表示結果とも異なる態様にて発光されてもよい。

【2392】

また、これら特図ランプの点灯や可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が初期状態となった後は、各 LED（枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）の点灯が開始される。

【2393】

そして、演出制御用 CPU 120 が電源投入指定コマンドを受信してから 2 秒が経過する（起動準備表示 132 SG 500 の表示から 5 秒が経過する）と、画像表示装置 5 において起動準備表示 132 SG 500 に替えて初期化報知表示 132 SG 600 の表示が開始される。該初期化報知表示 132 SG 600 の表示開始後は、各 LED（枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）による初期化報知態様での発光が開始されるとともに、イニシャル動作として盤上可動体 32 A、盤下可動体 32 B、枠上可動体 132 SG 101、チャンスボタン 631 B の確認動作が実行される。

【2394】

このようにすることで、パチンコ遊技機 1 への電源投入が、起動準備表示 132 SG 500 の表示により遊技者や該パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の店員等に認識させ易くできるとともに、遊技者や該パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の店員等が各可動体の確認動作に気を取られることなく遊技への影響が高い特図ランプの点灯を確認することが可能となる。

【2395】

また、パチンコ遊技機1が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合については、図116(B)に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示が開始されたタイミングから3秒経過した時点で、CPU103から演出制御用CPU120への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用CPU120による停電復旧指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置4A、4Bが通電することによってこれら特別図柄表示装置4A、4Bを構成する特図ランプの点灯（及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示）が開始されるとともに、ソレノイド81、82が通電することによって可変入賞球装置6Bや特別可変入賞球装置7が電断前の状態となる。また、演出制御用CPU120が停電復旧指定コマンドを受信してから2秒が経過する（起動準備表示132SG500の表示から5秒が経過する）と、画像表示装置5において起動準備表示132SG500に替えて復旧中表示132SG510の表示が開始される。その後は、各LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の点灯と、イニシャル動作として盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が実行される。

10

【2396】

尚、電断前から実行されていた可変表示が起動準備表示132SG500の表示中に停止して、更に新たな可変表示が開始される場合は、図116(B)に示すように、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示132SG510の表示が終了される。

20

【2397】

つまり、保留記憶数が0の状態画像表示装置5において起動準備表示132SG500が表示されているときに特別図柄の可変表示が再開され、該再開された可変表示が起動準備表示132SG500の表示中に停止する場合は、新たな始動入賞の発生により新たな可変表示が開始されると、該新たな可変表示中に起動準備表示132SG500が復旧中表示132SG510の表示に切り替わる。更に、復旧中表示132SG510の表示は、新たな可変表示の停止により終了する。

【2398】

図116(B)に示す例では、可変表示の実行中である復旧中表示132SG510の表示中にイニシャル動作として盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が開始される。

30

【2399】

尚、図116(B)と同じくパチンコ遊技機1が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止しない場合については、図117(A)に示すように、画像表示装置5において起動準備表示132SG500に替えて復旧中表示132SG510の表示が開始された後に該可変表示が停止（同時に復旧中表示132SG510の表示が終了）することとなる。

40

【2400】

また、図116(B)と同じくパチンコ遊技機1が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止する場合であっても、該可変表示の停止時に保留記憶が存在する場合については、図117(B)に示すように、起動準備表示132SG500の表示中であって可変表示の停止後に保留記憶に基づいて新たな可変表示が開始される。この場合は、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示132SG510の表示が終了することとなる。

【2401】

50

以上のように、図 1 1 6 (A)、(B) 及び図 1 1 7 (A)、(B) に示す例については、画像表示装置 5 において可変表示に対応した背景画像や演出画像が表示されている状態において盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が開始されることが無いため、画像表示装置 5 における可変表示に対応した背景画像や演出画像によって確認動作に支障をきたしてしまうことを防ぐことが可能となっている。

【 2 4 0 2 】

また、図 1 1 7 (A) に示す例では、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止しない場合は、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作と、を同時に開始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、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止しない場合は、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作とを、異なるタイミングから開始させてもよい。

【 2 4 0 3 】

例えば、図 1 1 8 (A) に示すように、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止しない場合は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示期間中 (より正確には、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンドを受信してからの 2 秒間) から各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) を復旧中であることに応じた態様にて点灯を開始させ、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示期間中からイニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を開始させればよい。

【 2 4 0 4 】

尚、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) の復旧中であることに応じた態様での点灯は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了した後も継続させ、例えば、各可動体の確認動作の終了と共に終了させればよい。

【 2 4 0 5 】

また、図 1 1 8 (A) に示す例において、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止して新たな可変表示が開始されない場合については、図 1 1 8 (B) に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了タイミングから画像表示装置 5 において可変表示が停止されていることに応じた背景画像の表示を開始するとともに、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) を該背景画像に応じた態様にて点灯させればよい。

【 2 4 0 6 】

また、図 1 1 6 ~ 図 1 1 8 に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態、つまり、パチンコ遊技機 1 において可変表示が実行され得る状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 は、可変表示が実行されない大当り遊技状態においても電断が発生する可能性がある。

【2407】

パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置7（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合は、図119（A）に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示が開始されたタイミングから3秒経過した時点で、CPU103から演出制御用CPU120への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用CPU120による停電復旧指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置4A、4Bが通電することによってこれら特別図柄表示装置4A、4Bを構成する特図ランプの点灯（及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示）が開始されるとともに、ソレノイド81、82が通電することによって可変入賞球装置6Bや特別可変入賞球装置7が電断前の状態となる。つまり、可変入賞球装置6Bが閉鎖状態となるとともに、特別可変入賞球装置7が開放状態となる。

10

【2408】

また、演出制御用CPU120が停電復旧指定コマンドを受信してから2秒が経過する（起動準備表示132SG500の表示から5秒が経過する）と、画像表示装置5において起動準備表示132SG500に替えて復旧中表示132SG510の表示が開始されるとともに、各LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の復旧中であることに応じた態様での点灯が開始される。

【2409】

20

その後の復旧中表示132SG510の表示中は、イニシャル動作として盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が実行される。

【2410】

イニシャル動作が終了してラウンド遊技が終了した後は、ラウンド遊技の終了に応じて特別可変入賞球装置7が開放状態から閉鎖状態に変化する。そして、次のラウンド遊技の開始に応じて特別可変入賞球装置7が閉鎖状態から開放状態に変化するとともに、画像表示装置5においてラウンド遊技に応じた画像の表示が開始されるとともに、各LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）のラウンド遊技に応じた態様での点灯が開始される。

30

【2411】

尚、図119（A）の例では、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示132SG500の表示終了後に終了する場合について例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、図119（B）に示すように、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示132SG500の表示中に終了して次のラウンド遊技が開始される（特別可変入賞球装置7が開放状態から一旦閉鎖状態となり、再度開放状態となる）場合については、画像表示装置5における起動準備表示132SG500の表示終了後であってもイニシャル動作としての盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が終了するまで、各LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）を復旧中であることに応じた態様にて点灯させればよい。

40

【2412】

図119（A）、（B）に示すように、大当たり遊技として特別可変入賞球装置7が開放状態である（ラウンド遊技中である）ときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動することにより、各LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）がラウンド遊技に応じた態様にて点灯しているときに盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が実行さ

50

ることがないので、各LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）がラウンド遊技中に
応じた態様にて点灯することによって盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体
132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が正常に実行されているかの確認
作業に支障をきたしてしまうことを防止することができる。

【2413】

また、図116～図118に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態において、電
断が発生した後にパチンコ遊技機1をホットスタートにて起動させる場合について記載し
たが、図120（A）に示すように、電断発生前から可変入賞球装置6Bが開放状態であ
って、起動準備表示132SG500の表示中（図120（A）の例では演出制御用CP
U120が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示132SG500の表示が
終了するまでの2秒の間）に該開放状態である可変入賞球装置6Bに遊技球が入賞した場
合、つまり、起動準備表示132SG500の表示中に第2始動入賞が発生した場合は、
起動準備表示132SG500の表示終了後に、該第2始動入賞に応じた可変表示の停止
タイミングまで画像表示装置5において復旧中表示132SG510を表示するとともに
、該復旧中表示132SG510の表示中にイニシャル動作制御として盤上可動体32A
、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作
を開始すればよい。

【2414】

また、図120（A）に示す例では、電断発生前から可変入賞球装置6Bが開放状態
あって、起動準備表示132SG500の表示中（図120（A）の例では演出制御用CP
U120が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示132SG500の表示
が終了するまでの2秒の間）に該開放状態である可変入賞球装置6Bに遊技球が入賞した
場合について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電断発生前から普通
図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したこと
によって画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示中に普図当りが発
生した場合については、図120（B）に示すように、イニシャル動作制御として盤上可
動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631B
の確認動作の開始前のタイミングから可変入賞球装置6Bを開放状態に制御すればよい。

【2415】

以上、図120（A）及び図120（B）に示すようにパチンコ遊技機1の制御を実行
することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠
上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作を好適に実行することが
可能となる。

【2416】

尚、図120（A）の例では、開放状態の可変入賞球装置6Bに遊技球が入賞した後に
、起動準備表示132SG500の表示が復旧中表示132SG510の表示に切り替わ
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、開放状態の可変入賞球装
置6Bに遊技球が入賞したタイミングにて起動準備表示132SG500の表示が復旧中
表示132SG510の表示に切り替わるようにしてもよい。

【2417】

また、図119（A）、（B）では、パチンコ遊技機1が大当り遊技状態において電断
してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置7（大入賞口）がラ
ウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合を例示したが、
本発明はこれに限定されるのではなく、図121に示すように、特別可変入賞球装置7（
大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合
については、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動したことにより画像表示装置5に
おいて起動準備表示132SG500の表示中（図121に示す例では演出制御用CP
U120が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示132SG500の表示が終
了するまでの2秒の間）に特別可変入賞球装置7が開放状態から閉鎖状態に一旦変化し、

次のラウンド遊技として再度特別可変入賞球装置 7 が閉鎖状態から開放状態に変化する場合は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了してから復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が開始されればよい。

【2 4 1 8】

以上、図 1 2 1 に示すようにパチンコ遊技機 1 の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を好適に実行することが可能となる。

【2 4 1 9】

尚、形態 3 においては、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に開始されたファンファーレ演出の一部分は遊技者から視認できず、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となったとき、視認できなかった一部分の続きからファンファーレ演出を視認できる一方で、形態 2 1 ~ 2 4 においては、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に開始された可変表示に対応した演出表示は、復旧中表示が表示されることで視認できないようになっている。つまり、可変表示においては、大当たりするか否かにかかわる重要な情報に間違いがあるため、あえて視認できないように制御する一方で、ファンファーレ演出に関しては、その後の大当たり遊技に必要な右打ちを促進するための操作方向報知パートがあるため、あえて視認できるように制御している。

【2 4 2 0】

形態 2 5（初期化報知画像とイニシャル動作との関係）＜変形例＞

次に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係について、図 1 2 3、図 1 2 4 に基づいて説明する。図 1 2 3 は、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係との一例を示す図である。図 1 2 4 は、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【2 4 2 1】

前記実施の形態では、電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理で起動した場合、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されてから所定時間（例えば、3 秒）が経過して C P U 1 0 3 が復旧したことに基づいて、電源投入指定コマンド、遊技状態背景指定コマンド（通常背景）、客待ちデモ指定コマンドが送信される。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、これら演出制御コマンドを受信したことに基づいて、初期化を伴う電源投入が行われた（コールドスタート処理で起動した）として、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を所定の初期化報知態様にて発光するとともに、スピーカ 8 L、8 R にて初期化報知音の出力を開始する（図 7 4、図 7 5 参照）。

【2 4 2 2】

また、画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されてから所定時間（例えば、5 秒）が経過したときに起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となり、遊技状態背景指定コマンド（通常背景）に基づいて第 1 背景表示 1 3 2 S G 3 1 0 が表示されるようになっていたが、本変形例では、初期化を伴う電源投入が行われた場合、初期化報知の開始に伴い、図 1 1 5 にて説明したような初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が表示されるようにする。

【2 4 2 3】

そしてこの場合、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了するようになる。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 が初期化されたことをいち早く、且つ動作確認制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、動作確認制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることを防止できる。

【2 4 2 4】

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）

後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い。このようにすることで、初期化を伴う電源投入時、すぐに動作確認制御が行われてしまうことで初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が表示されたことを視認できなくなることを防止できる。

【2 4 2 5】

また、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 は、所定の実行期間（例えば、3 0 秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が非表示とされ可変表示が開始されることがないことが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【2 4 2 6】

また、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【2 4 2 7】

尚、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生した場合、すぐに初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を非表示とし、可変表示に対応した演出画像を表示するようにしてもよい。

【2 4 2 8】

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【2 4 2 9】

また、本変形例のように、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）が行われたときに、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了するものにおいて、図 1 2 2 に示すように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が終了した後に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、可動体予告が実行される一方で、図 1 2 3 に示すように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、実施形態 1 で説明したように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間においては、可動体予告による演出動作だけでなく、エフェクト表示や効果音の出力も制限され、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了した後に、可動体予告による演出動作が行われるようにすればよい。

【2 4 3 0】

形態 2 6（動作確認制御）＜変形例＞

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する動作確認制御の動作例について、図 1 2 4 ～ 1 4 に基づいて説明する。図 1 2 4 は、（A）～（D）は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。図 1 2 5 は、（A）～（D）は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【2 4 3 1】

前記実施の形態では、図 7 0（A）～（J）に示すように、パチンコ遊技機 1 に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理（またはホットスタート処理）で起動したことに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する動作確認制御では、まず、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 7 0（B）参照）、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図 7 0（C）参照）。次いで、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 7 0（D）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 7 0（E）参照）。次

10

20

30

40

50

いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 7 0（F）参照）、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図 7 0（G）参照）。次いで、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 7 0（H）参照）、盤下可動体 3 2 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図 7 0（I）参照）。その後、所定時間（例えば、約 1 0 秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了するようになっていたが、各可動体の動作態様は種々に変更可能である。

【2 4 3 2】

具体的には、図 1 2 4（A）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体 3 2 A が原点位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に位置しているときの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B との離間距離 L 1 よりも、図 1 2 4（B）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体 3 2 A が演出位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン 6 3 1 B が演出位置に位置しているときの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B との離間距離 L 2 の方が短くなるようになっている。

【2 4 3 3】

本変形例では、上記の関係となる盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B とは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図 1 2 4（B）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 1 2 4（C）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 1 2 4（D）参照）ようにしてもよい。

【2 4 3 4】

このようにすることで、第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）が演出位置に正常に動作可能であることと、第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）が演出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、かつ、同時に確認困難な第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）の演出位置から原点位置への動作と、第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）の演出位置から原点位置への動作を個々に確認可能となる。

【2 4 3 5】

尚、本変形例では、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始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、各々のイニシャル動作期間が重複するようになれば、例えば、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とのうち一方が原点位置から移動を開始して演出位置に停止するまでの期間に、他方が原点位置から演出位置までの移動を開始するようになっていればよい。つまり、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A との進出動作期間の少なくとも一部が重複していればよい。

【2 4 3 6】

また、前記実施の形態では、当否ボタン演出において盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上昇する形態を例示したが、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）とを用いるようにしてもよい。この場合、例えば、図 1 2 5（A）に示すように、当否ボタン演出において、操作有効期間において操作促進演出が実行されている期間または操作有効期間が経過したときに、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B との演出動作期間が重複しないように、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下降するとともに（図 1 2 5（B）参照）、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上昇して盤上可動体 3 2 A を持ち上げる演出を実行可能であり（図 1 2 5（C）参照）、その後、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B との演出動作期間が重複するように、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とが同時に演出位置から原点位置まで

10

20

30

40

50

移動するようにしてもよい（図 1 2 5（D）参照）。

【2 4 3 7】

そして、このように第 1 可動体と第 2 可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B については、動作確認制御において、図 1 2 5（B）～（D）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行することが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【2 4 3 8】

また、第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4（図 2 参照）を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）の原点位置に向けての動作は、第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4 により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【2 4 3 9】

また、本実施の形態では、電源投入がされた場合、動作確認制御において、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第 1 可動体と第 2 可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のショートイニシャル動作制御）が行われるようになっているので、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【2 4 4 0】

形態 2 7（動作確認制御）

また、図 7 0 に示すように、遊技盤 2 に設けられる盤下可動体 3 2 B と、開閉扉枠 3 a に設けられる枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 とは、イニシャル動作を実行可能であり、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で（図 7 0（F）参照）、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている（図 7 0（G）～（I）参照）。

【2 4 4 1】

このようにすることで、動作確認制御において演出位置に配置される第 1 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）により動作確認制御が終了していないことを示すとともに、第 1 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）が演出位置に配置されているときに第 2 可動体（例えば、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）の動作を開始することにより該第 2 可動体（例えば、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）の動作確認制御を見逃すことを防止できる。

【2 4 4 2】

具体的には、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 やチャンスボタン 6 3 1 B などの枠側可動体は、遊技客が接触可能であるためいたずらされやすいため、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B などの盤側可動体と同様に正常に動作できなかった場合に、再度盤側可動体のイニシャル動作から行うようにしてしまうと、盤側可動体を意図的にデッドエンド状態に移行させることができってしまう（図 1 2 6（A）参照）。

【2 4 4 3】

よって、例えば、図 1 2 6（B）に示すように、枠側可動体が正常に動作できなかった場合には、盤側可動体を退避し、画像表示装置 5 の表示画面上に枠側可動体の動作不良に関するエラー画像（例えば、「※枠可動体を確認して下さい」のようなテロップなど。枠側可動体が正常に動作できるようになったら消去する）を背景画像上に表示し、最大 5 回（盤側可動体よりも多い回数とし、いたずらされやすいことを考慮してデッドエンドまでの条件を厳しくする）のエラー判定時のイニシャル動作（枠側可動体のみ。動作態様は電源投入時のものと同じ）を行っても枠側可動体が正常に動作できなかったときは枠側可動体のみをデッドエンド状態に移行させるようにしてもよい。

【2 4 4 4】

また、第2可動体（例えば、枠上可動体132SG101）が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ132SG104（図2参照）を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第1可動体（例えば、盤下可動体32B）の原点位置に向けての動作は、第2可動体（例えば、盤下可動体32B）が演出位置センサ132SG104により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【2445】

以上、本発明の実施の形態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。

【2446】

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。

【2447】

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。

【2448】

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。

【2449】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

【2450】

1	パチンコ遊技機
4A	第1特別図柄表示装置
4B	第2特別図柄表示装置
5	画像表示装置
100	遊技制御用マイクロコンピュータ
120	演出制御用CPU

10

20

30

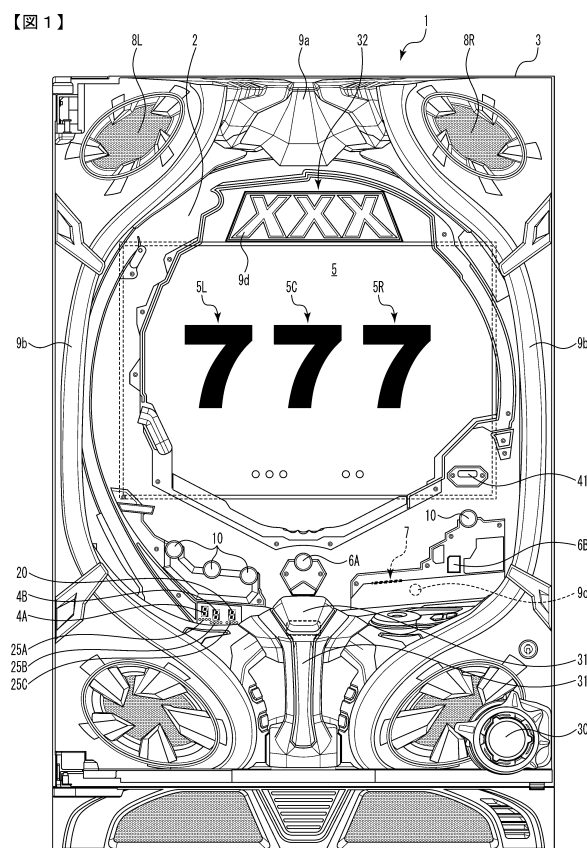
40

50

【図面】

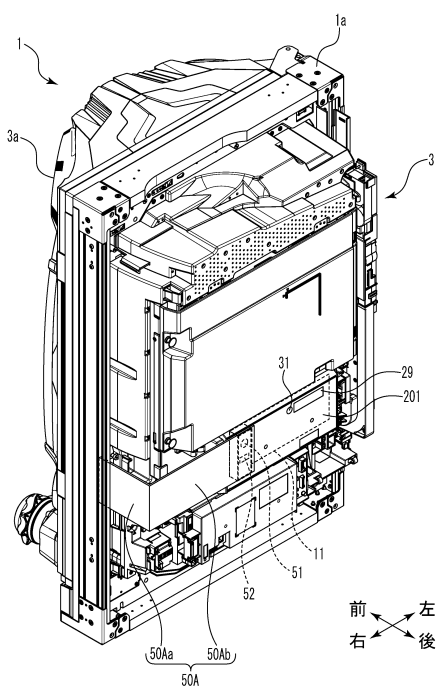
【図 1】

【图 1】



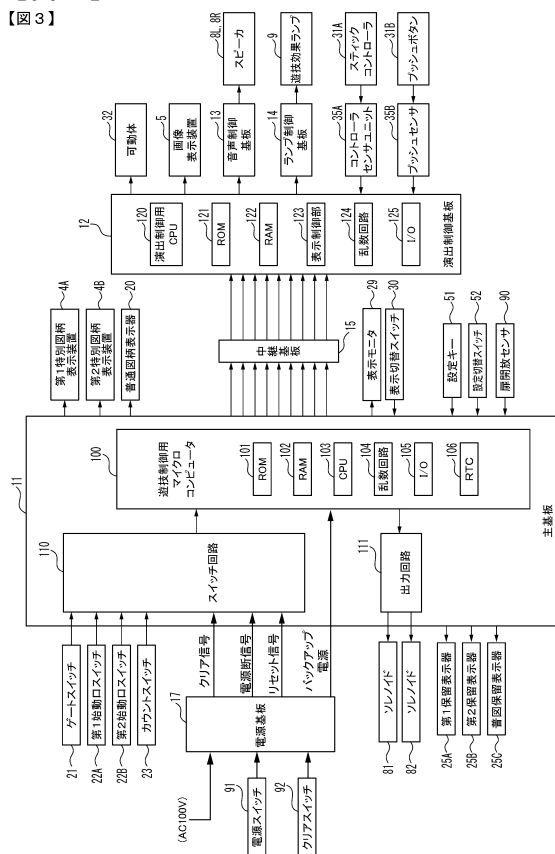
【図 2】

【图 2】



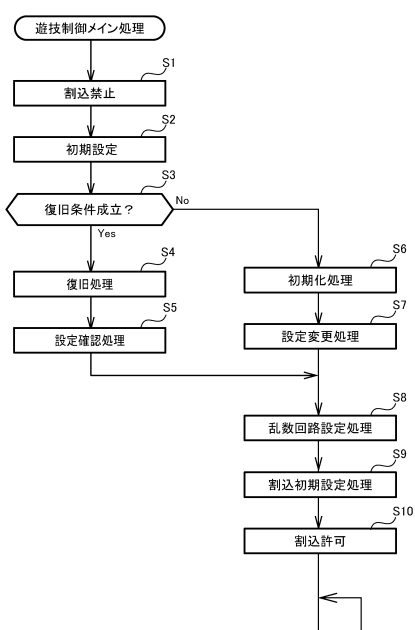
【図 3】

【図 3】



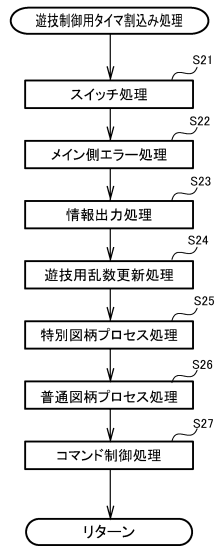
【図 4】

【图 4】



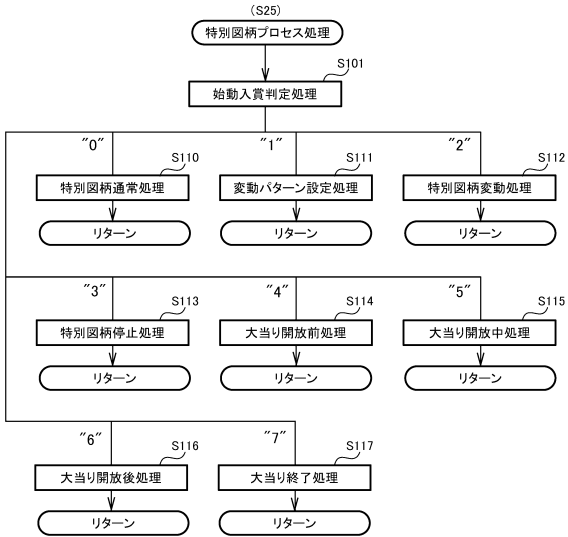
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

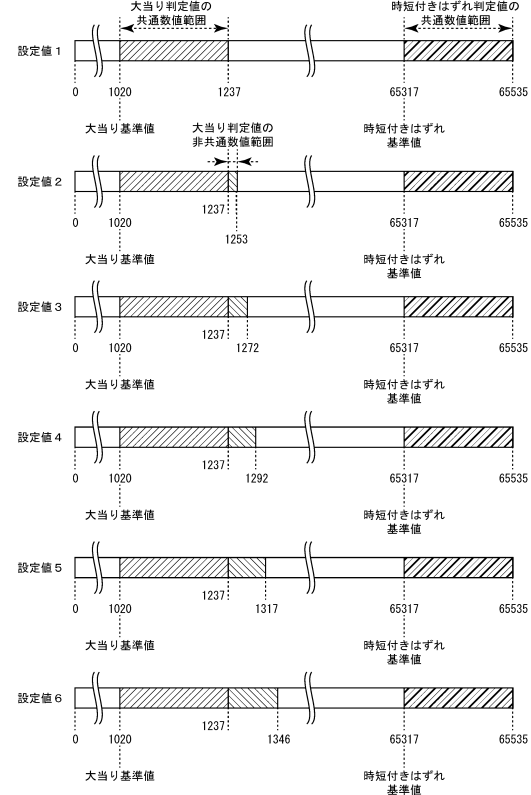
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図 8】

通常状態または時短状態の場合 (第1特図)



10

20

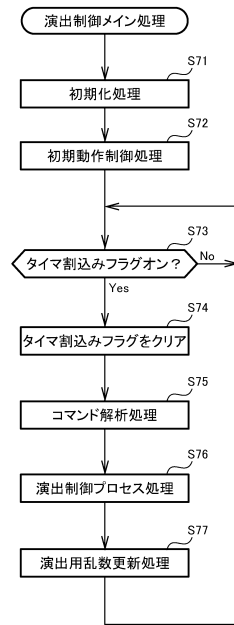
30

40

50

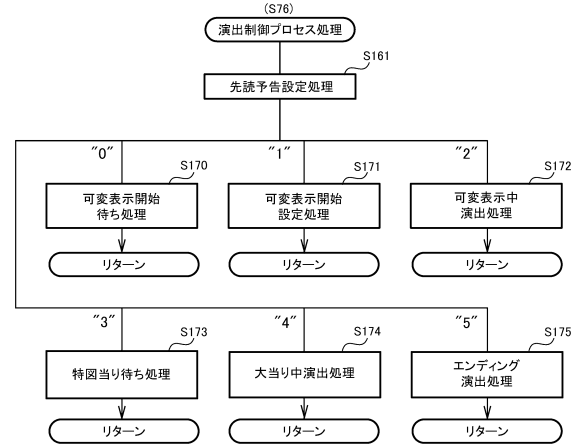
【図 9】

【図 9】



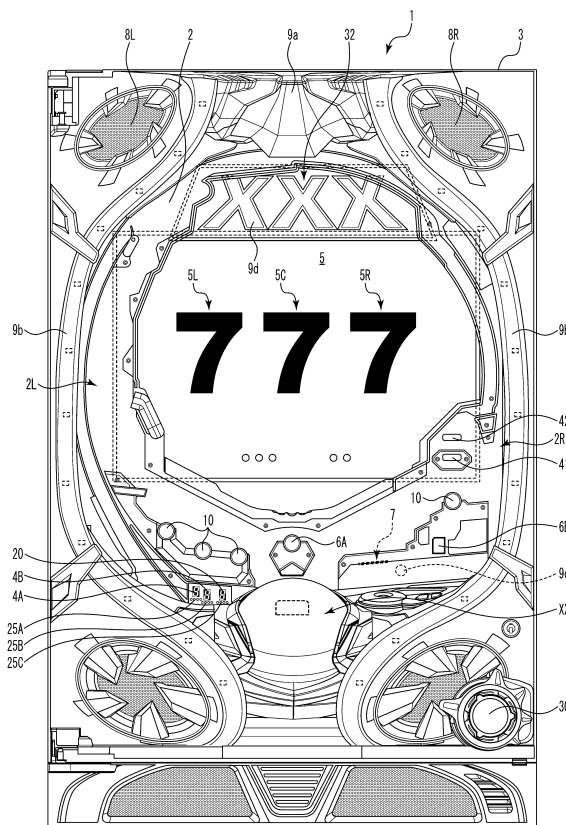
【図 10】

【図 10】

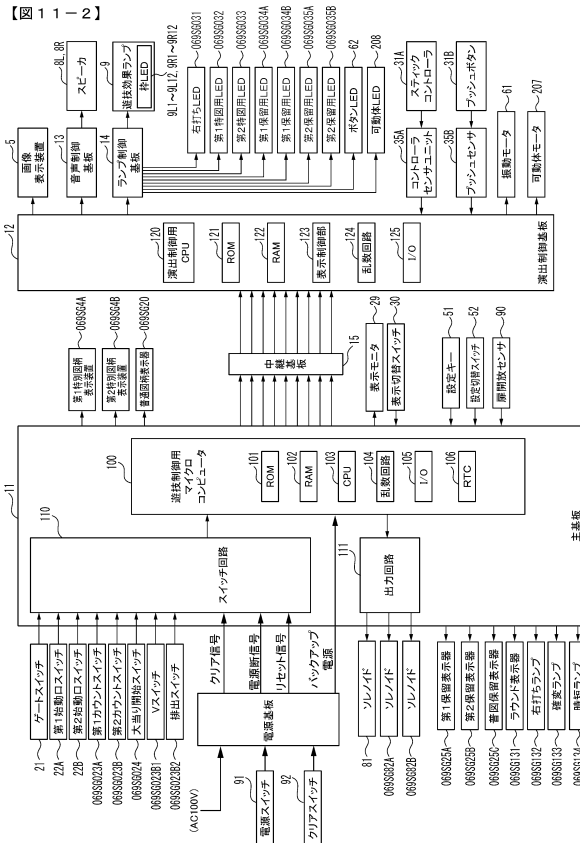


【図 11-1】

【図 11-1】 特徴部 069SG



【図 11-2】



10

20

30

40

50

【図 1 1－3】

【図 1 1－3】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

(C2) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

(D) 大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 1 1－5】

【図 1 1－5】

通常状態

(A) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0～2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	－
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
非リーチB	12000	－
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C) 大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

【図 1 1－4】

【図 1 1－4】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	110回
大当りB	110回
大当りC	110回
900回変動 (救済時短)	1100回

10

20

【図 1 1－6】

【図 1 1－6】

確変状態

(A) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C) 大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

30

40

50

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	-
非リーチA	7000	95
SPリーチE(ハトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートハトルSP)	25000	-

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(ハトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートハトルSP)	25000	-

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(ハトルSP)	50000+15000	95
SPリーチD(ショートハトルSP)	25000+15000	-

【図 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	-
非リーチA	7000	97
SPリーチE(ハトルSP)	50000	-
SPリーチD(ショートハトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチA	7000	-
SPリーチE(ハトルSP)	50000	-
SPリーチD(ショートハトルSP)	25000	3

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	-
SPリーチE(ハトルSP)	50000+15000	-
SPリーチD(ショートハトルSP)	25000+15000	100

10

【図 1 1 - 9】

【図 1 1 - 9】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	抽り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモ表示の指示

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

(C)

MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	図柄確定A指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定B指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

(D)

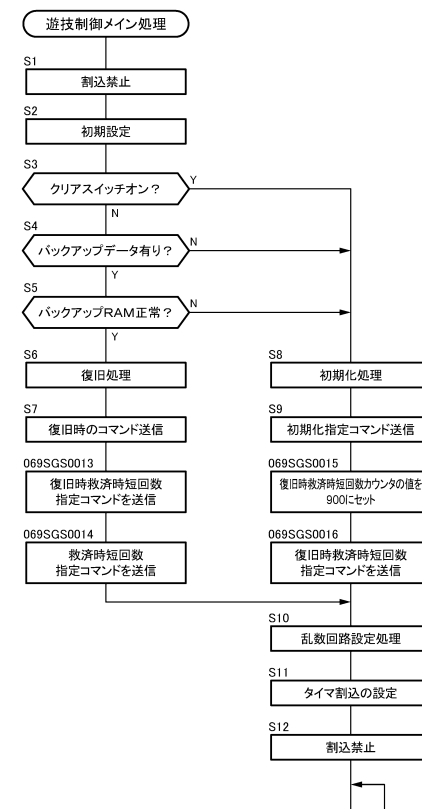
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00～0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10～1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20～2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30～3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(E)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1～125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図 1 1 - 10】

【図 1 1 - 10】



20

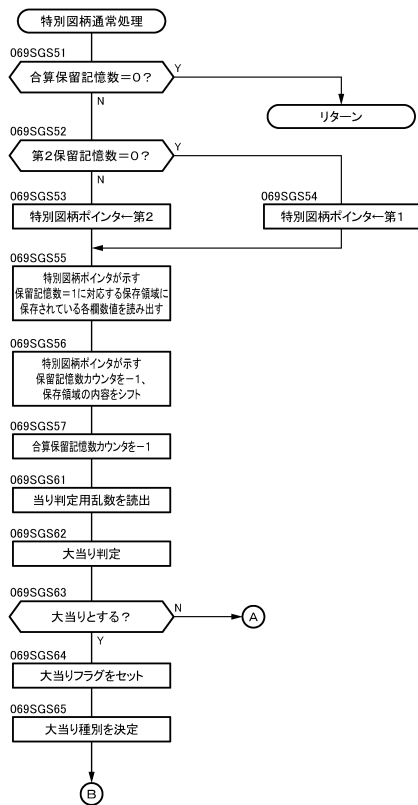
30

40

50

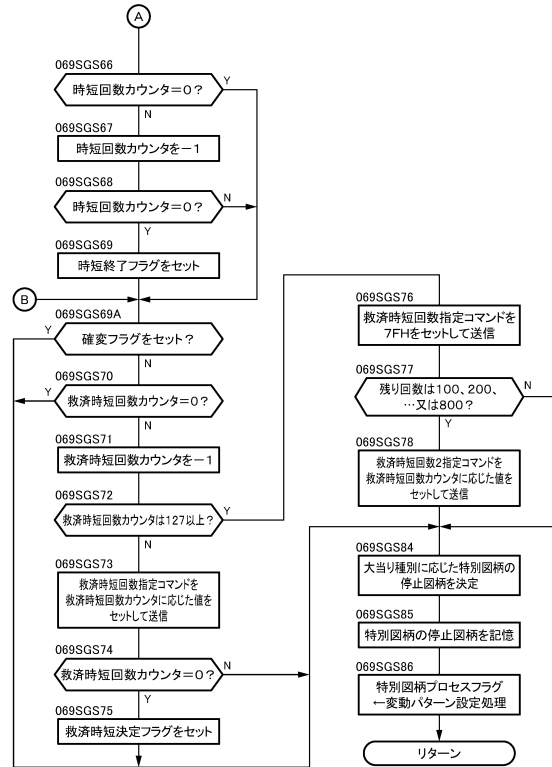
【図 11-11】

【図 11-11】



【図 11-12】

【図 11-12】

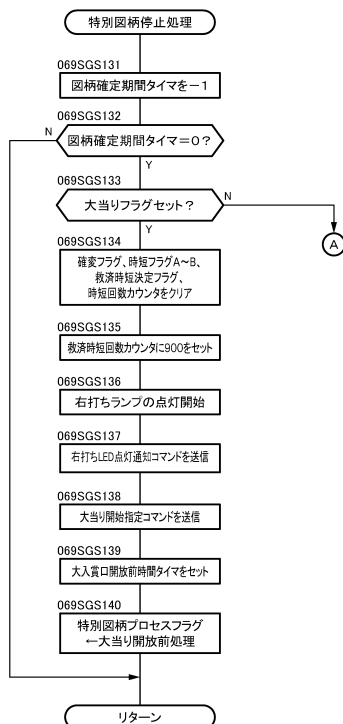


10

20

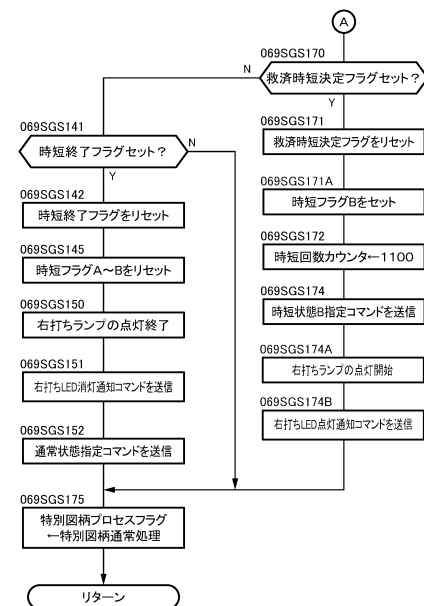
【図 11-13】

【図 11-13】



【図 11-14】

【図 11-14】



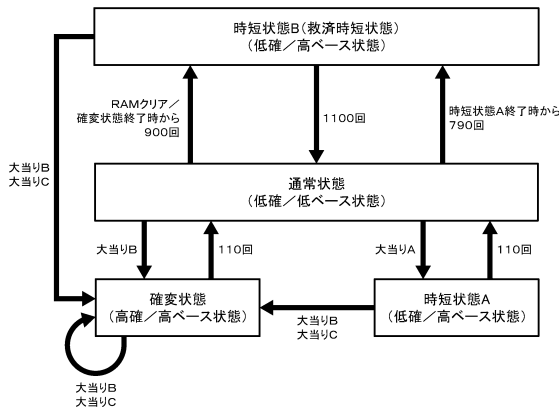
30

40

50

【図 11-15】

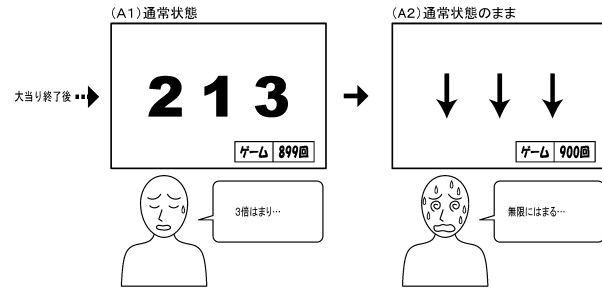
【图 11-15】



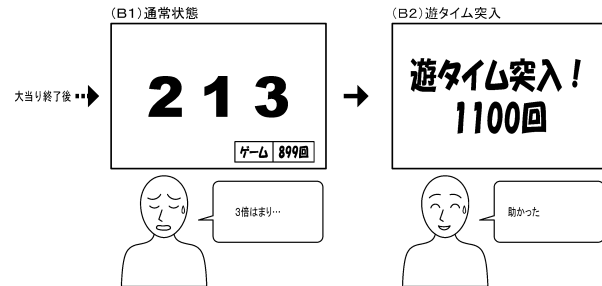
【図 11-16】

【図 11-16】 遊タイムの説明[1/3]

遊タイム非搭載の場合



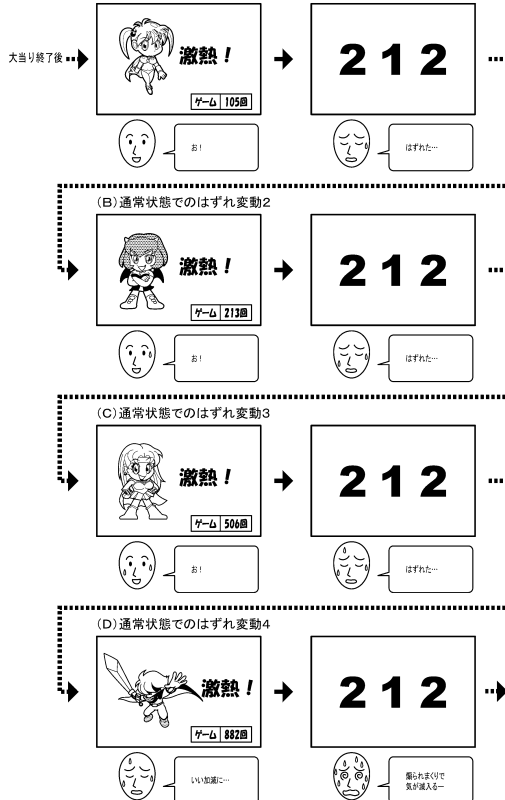
遊タイム搭載の場合



【図 11-17】

【図 11-17】 遊タイムの説明[2/3]

(A)通常状態でのはずれ変動1



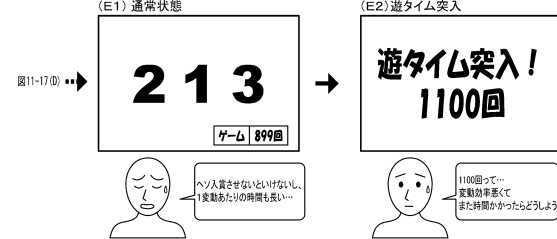
【図 11-18】

【図 11-18】 遊タイムの説明[3/3]

変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの場合

秀狀態

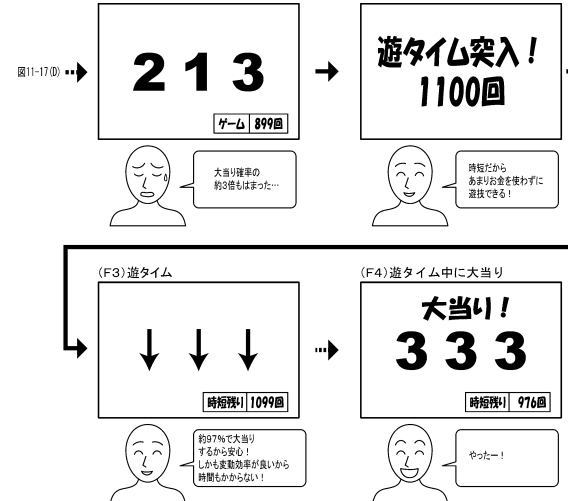
(E2)遊タイム突入



変動効率が通常状態よりも良い本件の遊タイムの場合

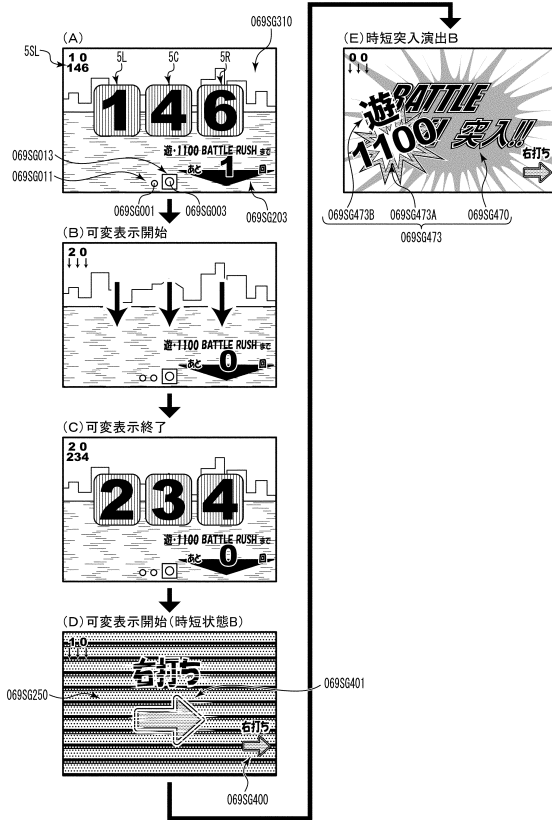
狀態

(F2)遊タイム突入



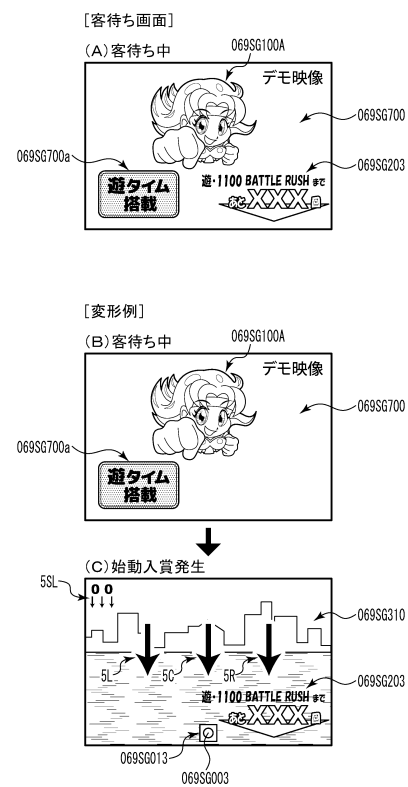
【図 1 1 - 2 7】

【図 1 1 - 2 7】



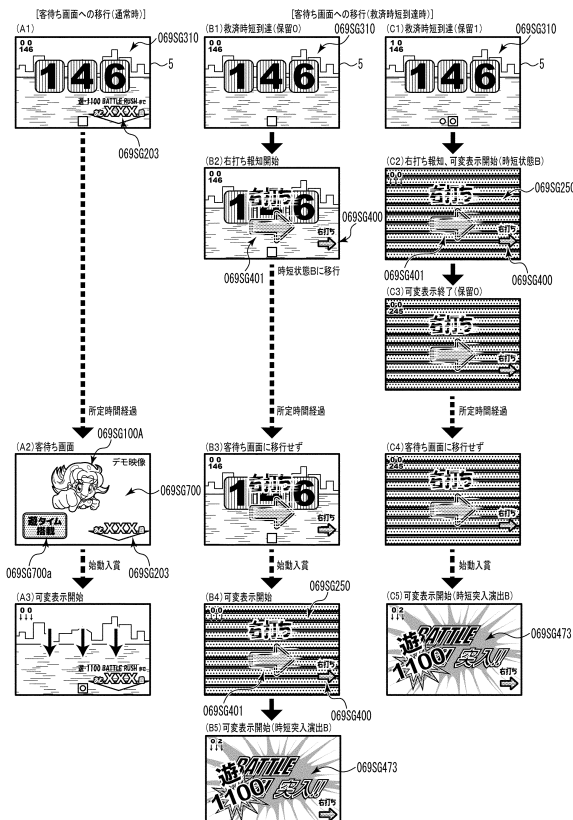
【図 1 1 - 2 8】

【図 1 1 - 2 8】



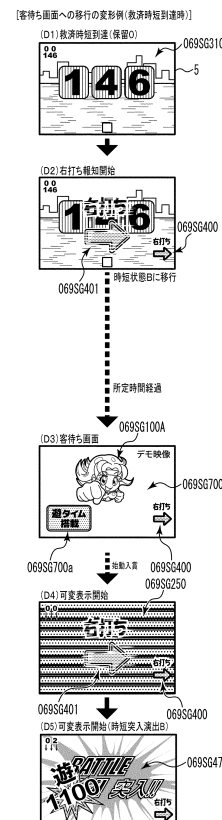
【図 1 1 - 2 9】

【図 1 1 - 2 9】 特徴部 069SG 変形例 1



【図 1 1 - 3 0】

【図 1 1 - 3 0】 特徴部 069SG 変形例 1



10

20

30

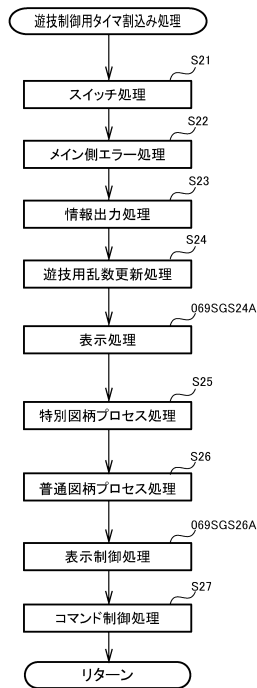
40

50

【図 1 1 - 3 1】

【図 1 1 - 3 1】

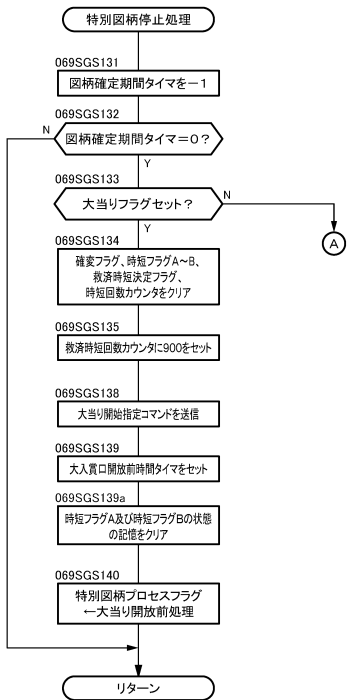
特徴部 0 6 9 S G 変形例 2



【図 1 1 - 3 2】

【図 1 1 - 3 2】

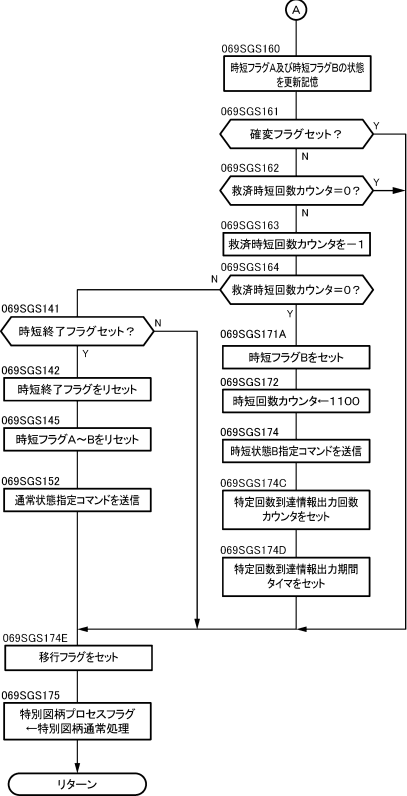
特徴部 0 6 9 S G 変形例 2



【図 1 1 - 3 3】

【図 1 1 - 3 3】

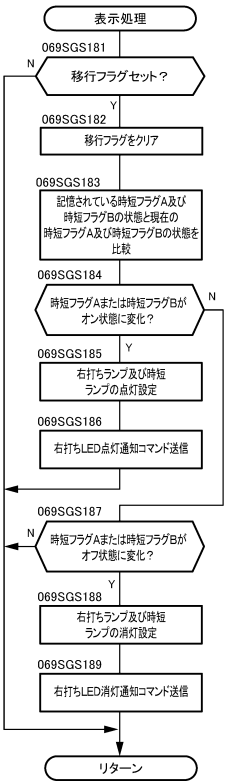
特徴部 0 6 9 S G 変形例 2



【図 1 1 - 3 4】

【図 1 1 - 3 4】

特徴部 0 6 9 S G 変形例 2



10

20

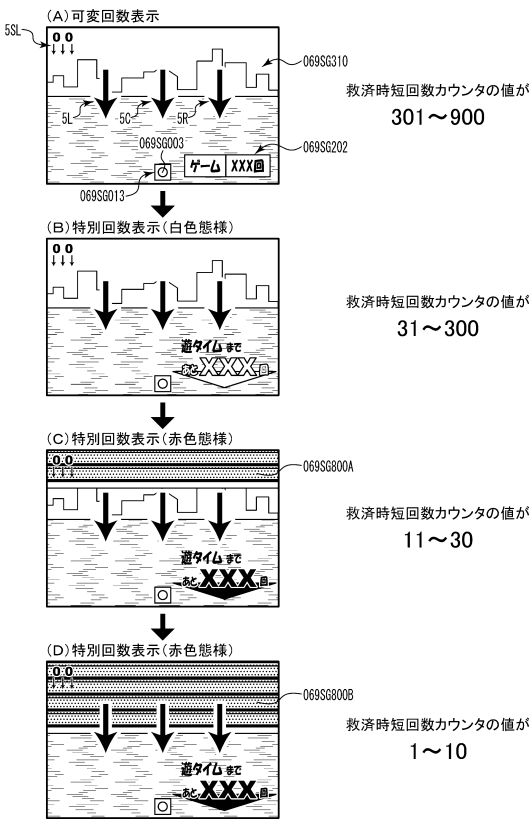
30

40

50

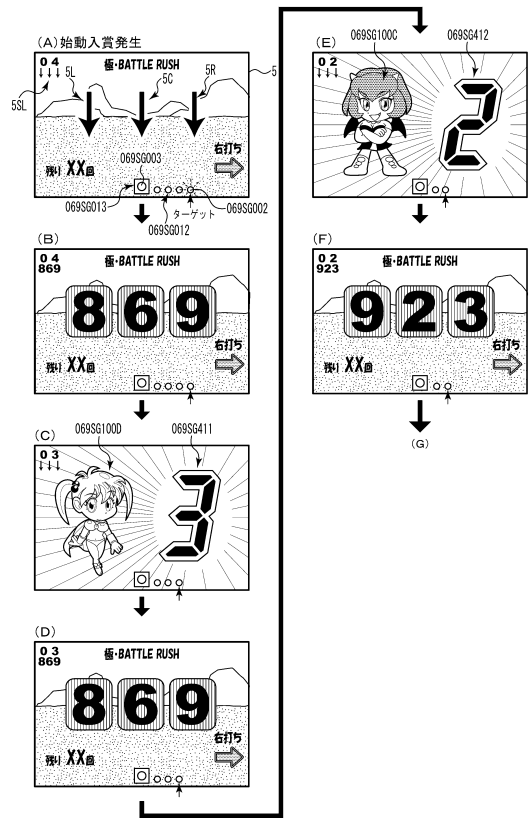
【図 1 1 - 3 5】

【図 1 1 - 3 5】 特徴部 0 6 9 S G 変形例 3



【図 1 1 - 3 7】

【図 1 1 - 3 7】 カウントダウン予告



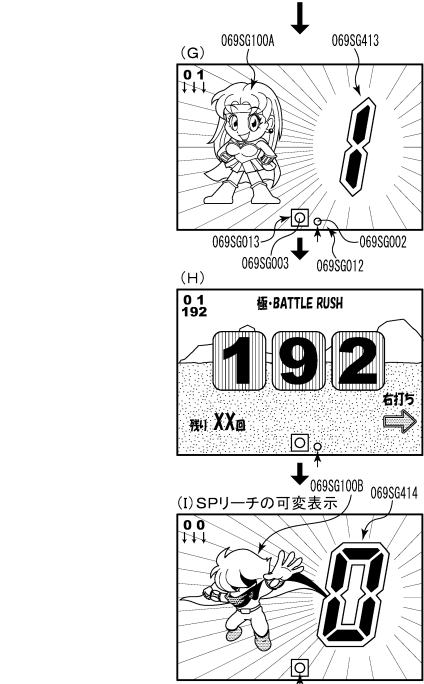
【図 1 1 - 3 6】

【図 1 1 - 3 6】 演出一覧

種別	内容	演出種別／期待度
先読み予告	カウントダウン予告	可変表示を開始するごとに3〜2〜1〜0の順にカウントダウン。3で終了<2で終了<1で終了<0まで
	保留変化予告	保留表示が青色、緑色、赤色、金色に変化。青色<緑色<赤色<金色
	図柄チャンス目予告	はずれ図柄が偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せで停止表示。台座部の表示色。偶数図柄<奇数図柄 青色<緑色<赤色<金色
	エフェクト表示予告	図柄停止時に可動体の下方にエフェクト画像が表示。青色<緑色<赤色<金色
予告演出	可動体予告	可変表示の開始時に可動体が振動。振動(小)<振動(大)
	キャラクタ予告(リーチ偏り)	キャラクタが出現してリーチ態様になるか否かを偏る。セリフ(リーチ)<セリフ(リーチかもし)
	リーチ予告(リーチ偏り)	左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを偏る。
	ボタン予告	リーチ表示態様になるか否かを決めるボタン操作を促す。長押し<連打<一撃
決め演出	当否ボタン演出	SPリーチの当否報知の直前に、大当たりか否かを決めるボタン操作を促す。ボタン白色<ボタン赤色
	可動体演出	可動体が落下した場合は「大当たり」。可動体が落下しない場合は「はずれ」。
事後演出		大当たりになった場合、大当たり中の予定出球数を報知。
突入演出	突入導入演出	確変突入演出、時短突入演出Aの開始前に実行。
	確変突入演出	確変状態の制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出A	時短状態Aの制御が開始されることを報知する。
	時短突入演出B	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。
	シャッター演出	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。救済時短到達変動において実行される。

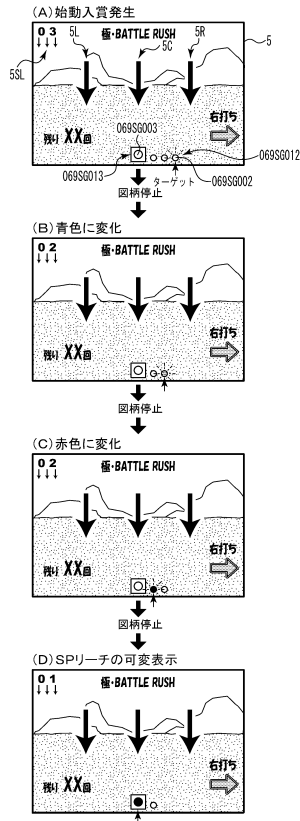
【図 1 1 - 3 8】

【図 1 1 - 3 8】



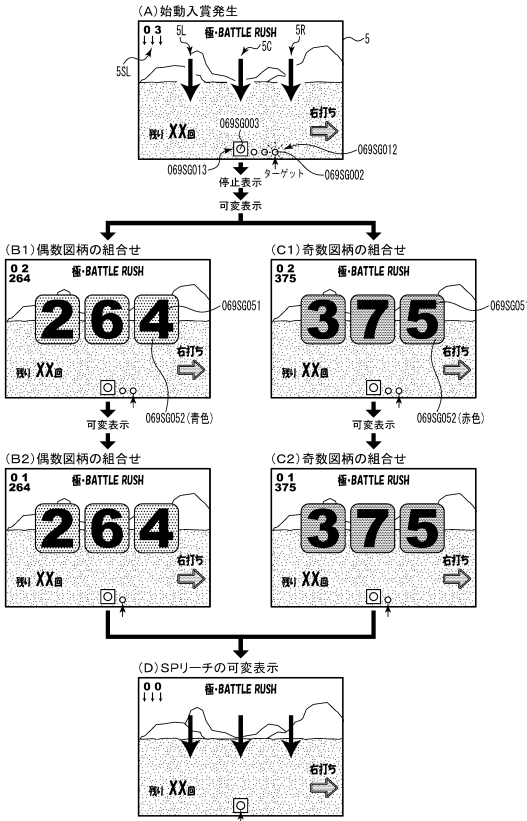
【図 11-39】

【図 11-39】 保留変化予告



【図 11-40】

【図 11-40】 図柄チャンス目予告

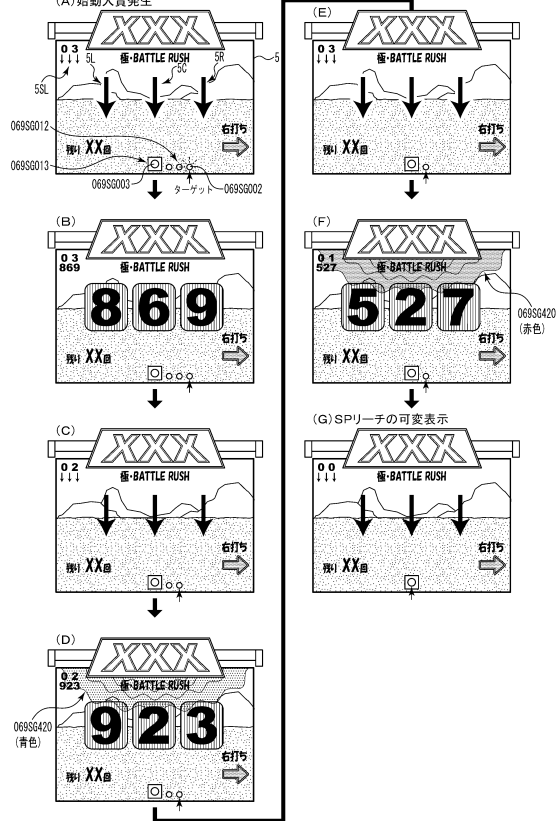


10

20

【図 11-41】

【図 11-41】 エフェクト表示予告



【図 11-42】

【図 11-42】

(A) 先読み予告演出種別決定テーブルA(通常状態)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	20	50
カウントダウン	20	10
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(B) 先読み予告演出種別決定テーブルB(確変状態)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	20	60
カウントダウン	20	5
保留変化	20	5
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(C) 先読み予告演出種別決定テーブルC(時短状態A)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	40	70
カウントダウン	-	-
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	10
エフェクト表示	20	10

(数値は判定値数)

(D) 先読み予告演出種別決定テーブルD(時短状態B)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	70	100
カウントダウン	-	-
保留変化	-	-
図柄チャンス目	30	-
エフェクト表示	-	-

(数値は判定値数)

30

40

50

【図 1 1 - 4 3】

【図 1 1 - 4 3】

(A) 演出パターン決定テーブルA

[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(B) 演出パターン決定テーブルB

[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](確変状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(C) 演出パターン決定テーブルC

[保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告](時短状態A)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	70
緑色	20	20
赤色	70	10
金色	-	-

(数値は判定値数)

(D) 演出パターン決定テーブルD[図柄チャンス目予告](時短状態B)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	-	-
緑色	-	-
赤色	90	-
金色	10	-

(数値は判定値数)

※保留変化予告、エフェクト表示予告は非実行

(E) 演出パターン決定テーブルE

[カウントダウン予告](通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
3	5	65
2	5	20
1	20	10
0	70	5

(数値は判定値数)

(F) 演出パターン決定テーブルF

[カウントダウン予告](確変状態)

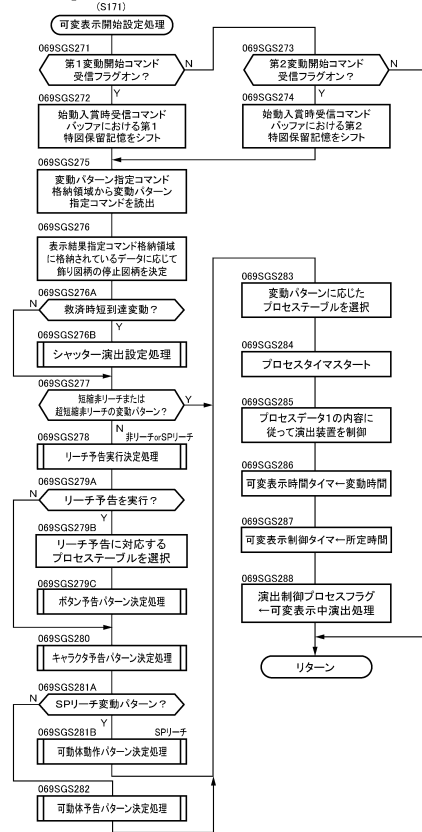
演出パターン	大当り	はずれ
3	5	50
2	5	20
1	20	20
0	70	10

(数値は判定値数)

※時短状態A、時短状態Bはカウントダウン予告は非実行

【図 1 1 - 4 4】

【図 1 1 - 4 4】

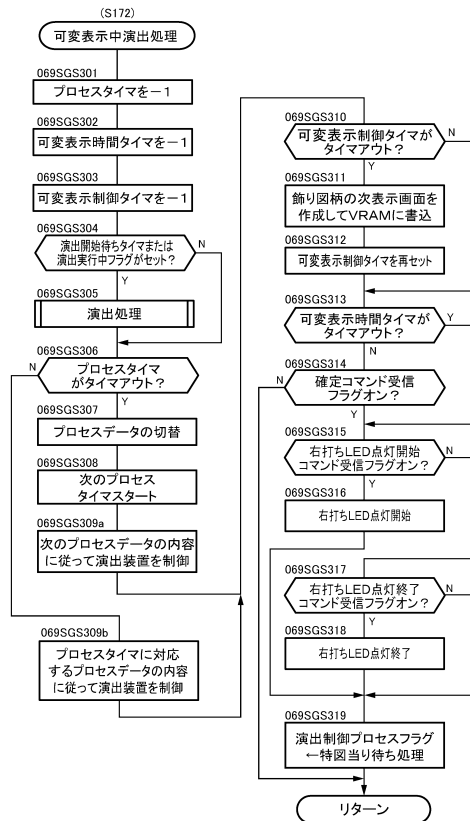


10

20

【図 1 1 - 4 5】

【図 1 1 - 4 5】



【図 1 1 - 4 6】

【図 1 1 - 4 6】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外で決定

(A) リーチ予告実行決定テーブル

	通常状態	確変状態	時短状態A	時短状態B
非実行	50	50	60	80
実行	50	50	40	20

(数値は判定値数)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定

(B) ボタン予告パターン決定テーブルA(通常状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(C) ボタン予告パターン決定テーブルB(確変状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(D) ボタン予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	80	80
一撃	40	10	5
連打	20	5	5
長押し	20	5	10

(数値は判定値数)

(E) ボタン予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	はずれ(保留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)

30

40

50

【図 1 1 - 4 7】

【図 1 1 - 4 7】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外において決定

(A) キャラクタ予告パターン決定テーブルA(通常状態)			
演出	大当たり	はずれ	
非実行	20	70	
セリフA(リーチ?)	30	20	
セリフB(リーチかも!)	50	10	

(数値は判定値数)

(B) キャラクタ予告パターン決定テーブルB(確変状態)			
演出	大当たり	はずれ	
非実行	20	70	
セリフA(リーチ?)	30	20	
セリフB(リーチかも!)	50	10	

(数値は判定値数)

(C) キャラクタ予告パターン決定テーブルC(時短状態A)			
演出	大当たり	はずれ	
非実行	20	80	
セリフA(リーチ?)	30	10	
セリフB(リーチかも!)	50	10	

(数値は判定値数)

(D) キャラクタ予告パターン決定テーブルD(時短状態B)				
演出	大当たり	はずれ	はずれ(保留0変動)	
非実行	90	100	100	
セリフA(リーチ?)	5	-	-	
セリフB(リーチかも!)	5	-	-	

(数値は判定値数)

【図 1 1 - 4 8】

【図 1 1 - 4 8】

※SPリーチ変動において決定

(A) 可動体動作パターン決定テーブルA(通常状態)

パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当たり	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	-
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	20	-
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	-
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	-	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	-	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	-	10

(数値は判定値数)

(B) 可動体動作パターン決定テーブルB(確変状態)				
パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当たり	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	20	-
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	-
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	70	-
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	-	70
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	-	20
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	-	10

(数値は判定値数)

(C) 可動体動作パターン決定テーブルC(時短状態A)				
パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当たり	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	10	-
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	10	-
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	80	-
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	-	80
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	-	10
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	-	10

(数値は判定値数)

(D) 可動体動作パターン決定テーブルD(時短状態B)				
パターン種別	可動体予告	可動体演出	大当たり	はずれ
パターンA-1	非実行	落下(大当り)	90	-
パターンA-2	振動(小)	落下(大当り)	5	-
パターンA-3	振動(大)	落下(大当り)	5	-
パターンB-1	非実行	落下せず(はずれ)	-	100
パターンB-2	振動(小)	落下せず(はずれ)	-	-
パターンB-3	振動(大)	落下せず(はずれ)	-	-

(数値は判定値数)

※パターン「A-3」「B-3」では、「当否ボタン演出」において、演出ボタンLED62が赤色発光、ボタン画像が赤色表示

【図 1 1 - 4 9】

【図 1 1 - 4 9】

※非リーチにおいて決定

(A) 可動体予告パターン決定テーブル(通常状態)			
動作態様	大当たり	はずれ	
非実行	10	60	
振動(小)	30	30	
振動(大)	60	10	

(数値は判定値数)

(B) 可動体予告パターン決定テーブル(確変状態)			
動作態様	大当たり	はずれ	
非実行	10	60	
振動(小)	30	30	
振動(大)	60	10	

(数値は判定値数)

(C) 可動体予告パターン決定テーブル(時短状態A)			
動作態様	大当たり	はずれ	
非実行	10	70	
振動(小)	30	20	
振動(大)	60	10	

(数値は判定値数)

(D) 可動体予告パターン決定テーブル(時短状態B)			
動作態様	大当たり	はずれ(保留0変動)	
非実行	-	100	
振動(小)	-	-	
振動(大)	-	-	

(数値は判定値数)

※はずれ保留0の場合のみ非リーチ決定可能

【図 1 1 - 5 0】

【図 1 1 - 5 0】

(A) 遊技状態別の変動動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
A1	決定可能なはずれ変動パターン数	2個	4個	3個
A2	はずれ可変表示平均時間	短(2.2秒)	中(4.83秒)	長(5.58秒)
A3	決定可能な大当たり変動パターン数	1個	3個	2個
A4	大当たり可変表示平均時間	短(40秒)	中(51.1秒)	長(62.8秒)
A5	非リーチはずれの決定割合	高(97%)	低(95%)	低(95%)

(B) 遊技状態別の演出動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
B1	保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、キャラクタ予告)の実行割合	非実行(0%)	高(40%,30%)	中(30%,20%)
B2	はずれの場合に決定可能な先読み予告の種類数	0個	4個	3個
B3	はずれの場合の先読み予告の実行割合	非実行(0%)	高(40%)	中(30%)
B4	一変動あたりの動作促進演出(ボタン予告)の実行割合	低(10%,5%)	高(80%,30%)	中(80%,20%)
B5	ボタン予告の第1操作促進(一撃)と第2操作促進(連打・長押し)の実行態様	「一撃」のみ	「一撃」と「連打・長押し」	「一撃」と「連打・長押し」
B6	一変動あたりの可動体予告の実行割合	非実行(0%,0%)	高(90%,40%)	中(90%,30%)
B7	一変動あたりのキャラクタ予告・リーチ予告(リーチ振り)の実行割合	低 キャラ(10%,5%) リーチ(20%)	高 キャラ(80%,30%) リーチ(50%)	中 キャラ(80%,20%) リーチ(40%)
B8	当り報知の時は可動体落下させず、当り報知のときに可動体落下させる動作パターン(パターンA-1)の実行割合	高(90%)	中(20%)	低(10%)
B9	事後演出の演出態様	共通		
B10	突入演出の表示態様	「BATTLE RUSH 突入」 +「選」(100)	「BATTLE RUSH 突入」 +「撞」	「BATTLE RUSH 突入」

※カッコ内は可動体、キャラ

※カッコ内は大当たり、はずれ

※カッコ内ははずれ

※カッコ内は大当たり、はずれ

(C) 各状態の特徴

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
C1	1 の可変表示の平均消化速度	高速	中速	低速
C2	予告演出の実行割合	低	高	中
C3	特 徴	変動の消化速度が速く、多彩な演出と実行しない	大当たり確率が高いため、予告は多め、可変表示は時短状態Aより速い	確変状態に突入するかわるために長めの可変表示が多い

10

20

30

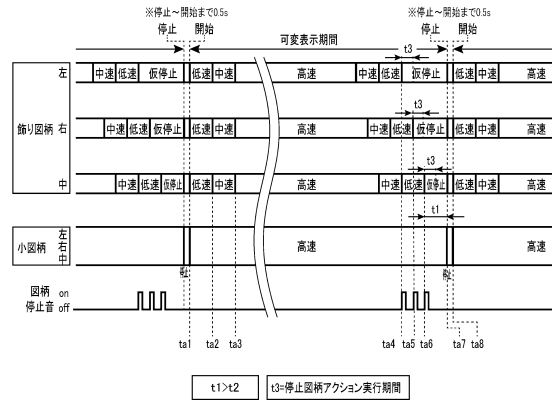
40

50

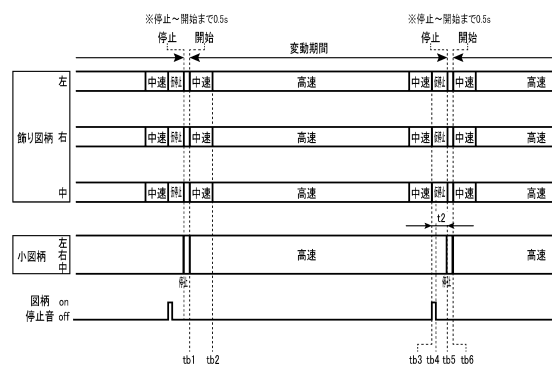
【図 11-51】

【図 11-51】

(A) 短縮非リーチAはずれ (確変状態・時短状態A)



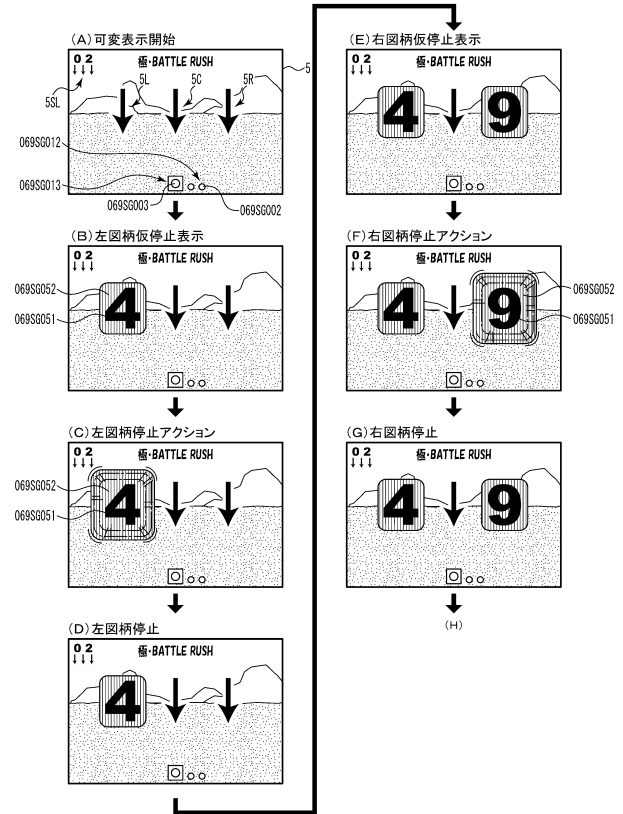
(B) 超短縮非リーチAはずれ (時短状態B)



【図 11-52】

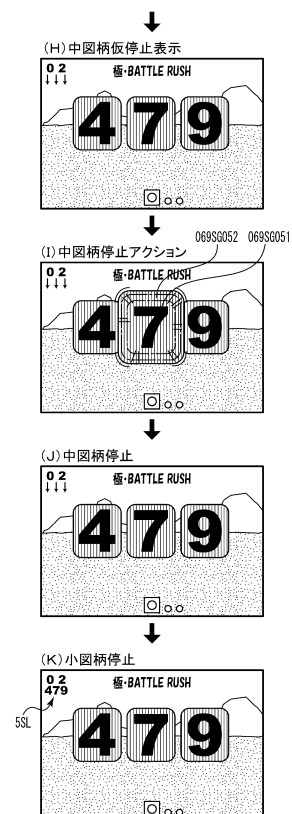
【図 11-52】

確変状態の短縮非リーチはずれ



【図 11-53】

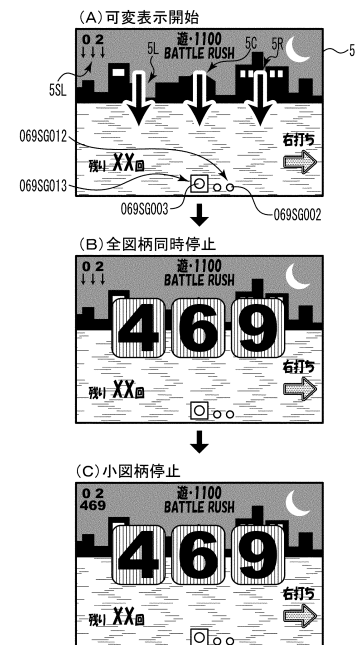
【図 11-53】



【図 11-54】

【図 11-54】

時短状態Bの超短縮非リーチはずれ



10

20

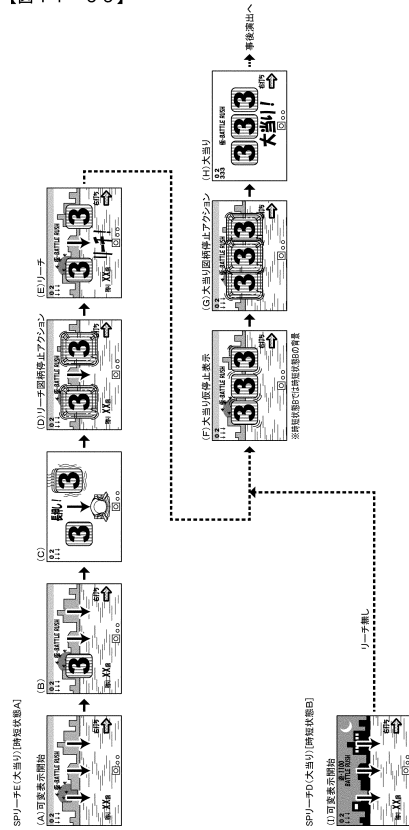
30

40

50

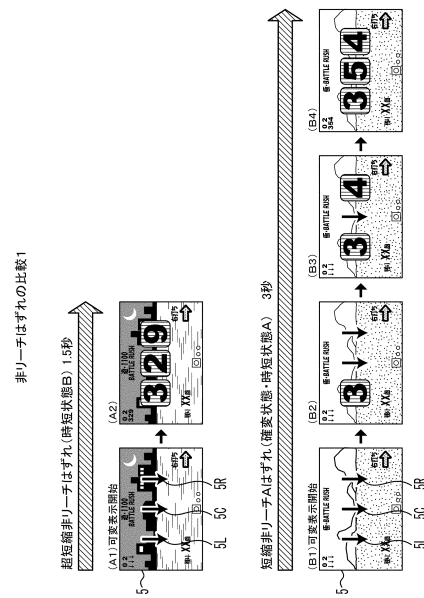
【図 11-55】

【图 11-55】



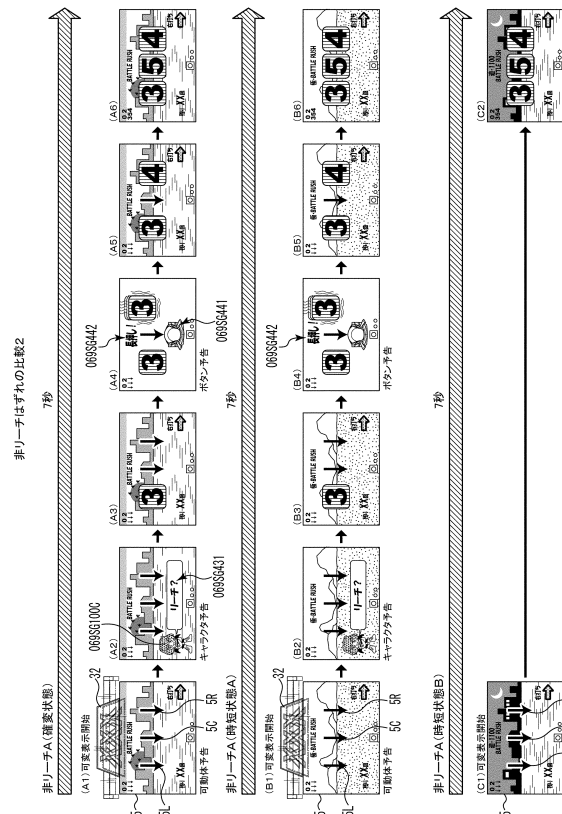
【図 1 1 - 5 6】

【图 11-56】



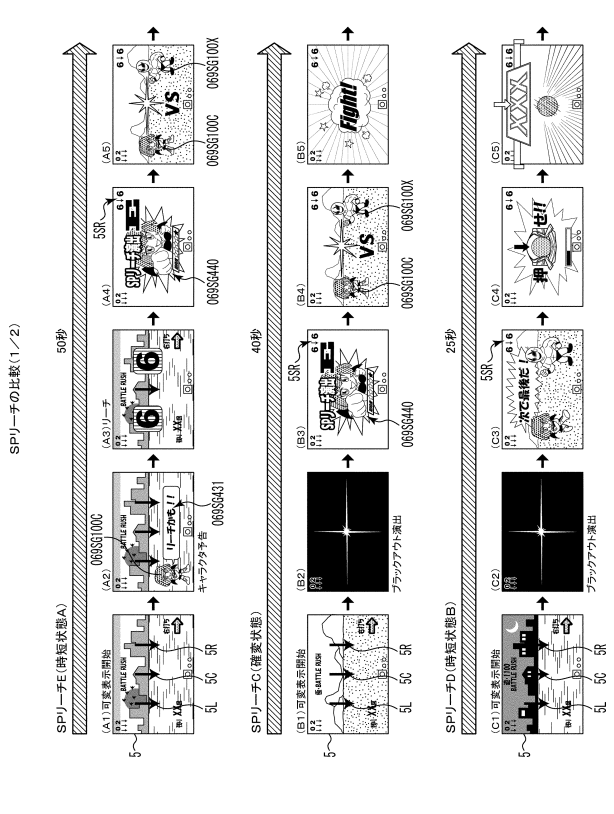
【図 11-57】

【图 1 1—5 7】



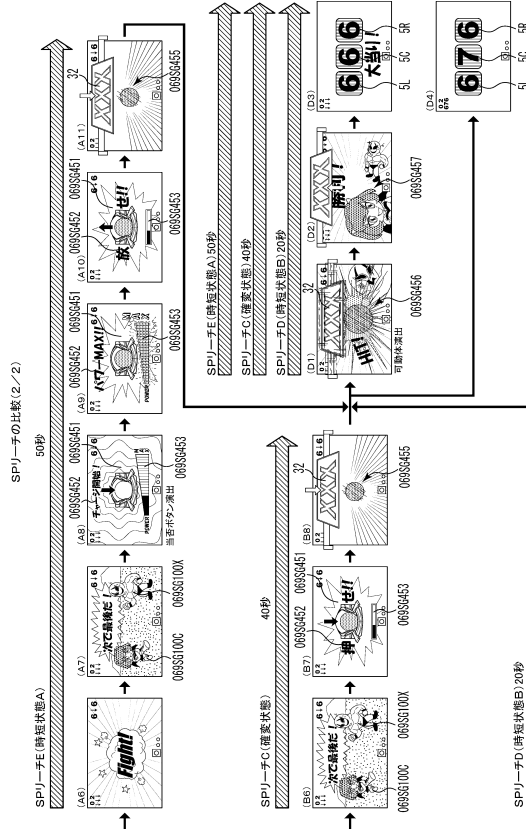
【図 11-58】

【図 1 1—5 8】



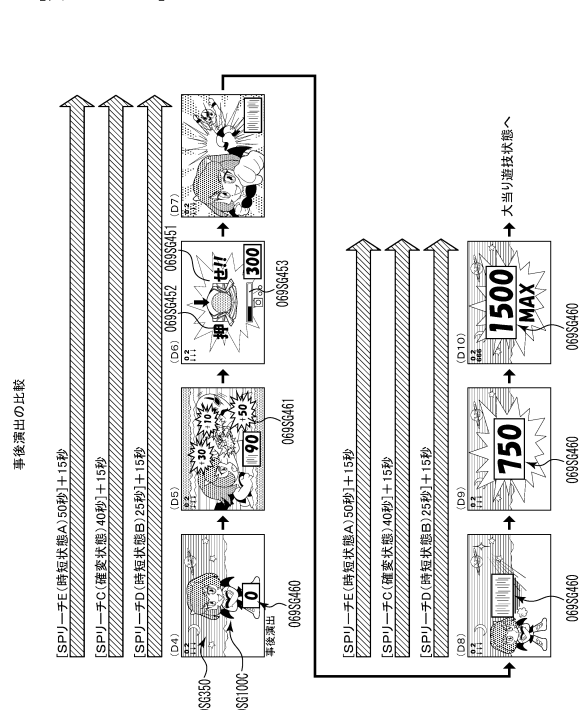
【図 11-59】

【図 11-59】



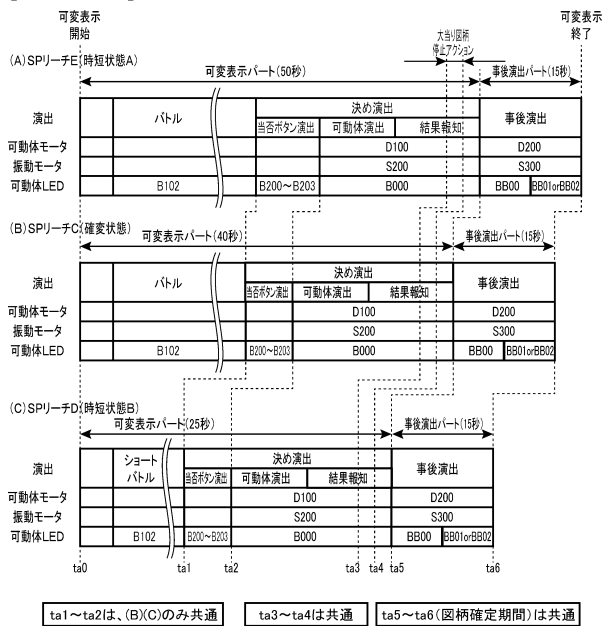
【図 11-60】

【図 11-60】



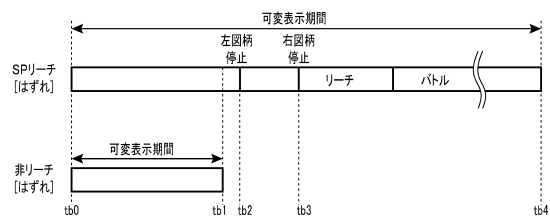
【図 11-61】

【図 11-61】



【図 11-62】

【図 11-62】



ta1~ta2は、(B)(C)のみ共通 ta3~ta4は共通 ta5~ta6(図柄確定期間)は共通

10

20

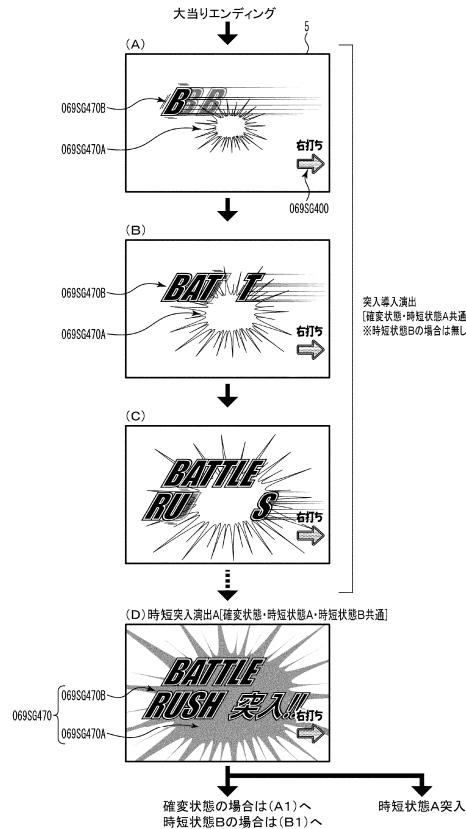
30

40

50

【図 1 1 - 6 3】

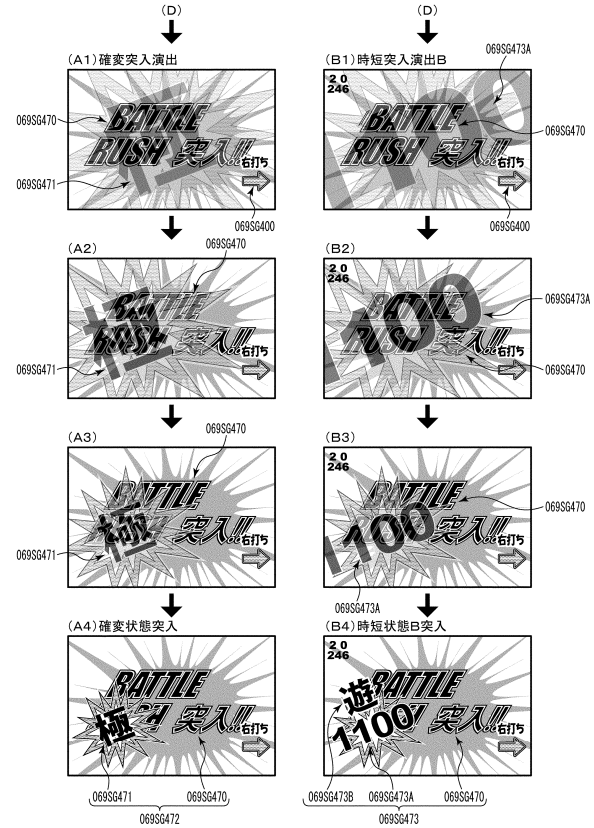
【图 11-63】



【図 11-64】

【图 11-64】

突入演出



【図 11-65】

【図 11—65】 特徴部 069SG 実施の形態 2

時短狀態B(救済時短狀態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当たり・全回証[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]

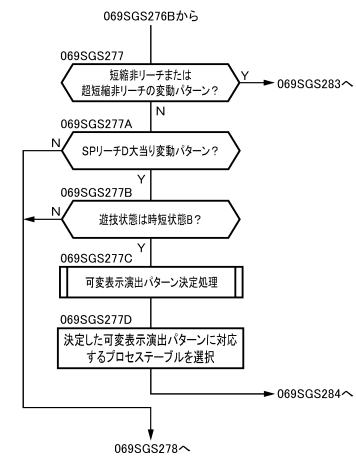
変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

(C)大当たり用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	-
SP非經由A	7000+15000	-
SPリーチE(ハバルSP)	50000+15000	10
SPリーチD (即当たり・全回転[非リーチ])	25000+15000	90

【図 11-66】

【図 11-66】



【図 1 1 - 6 7】

【図 1 1 - 6 7】

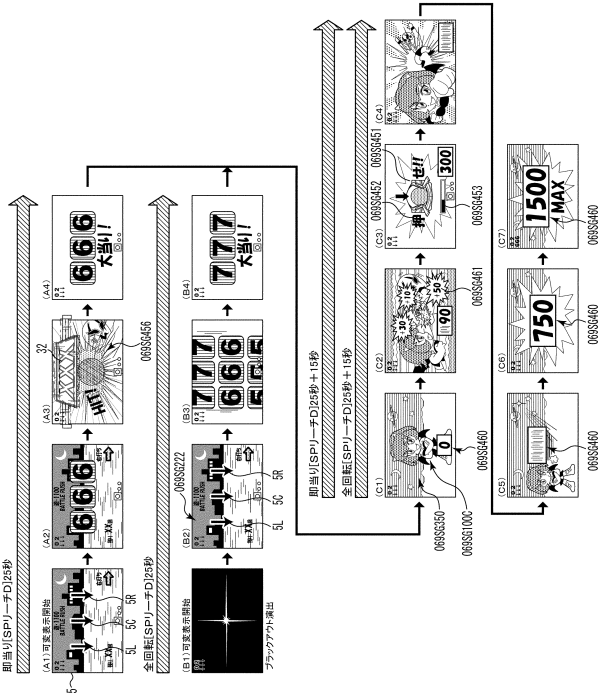
可変表示演出パターン決定テーブル[時短状態B]

演出態様	大当りC(10R)	大当りA、B(6R)
即当り演出	10	70
全回転演出	90	30

(数値は判定値数)

【図 1 1 - 6 8】

【図 1 1 - 6 8】



【図 1 1 - 6 9】

【図 1 1 - 6 9】

遊技状態別の各種動作例

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
D1	リーチ態様を經由しない 大当り変動パターンの決定割合	高(90%)	低(5%)	低(5%)
D2	「当否ボタン演出」なく「可動体演出」を 実行するSPリーチD(即当り・全回転) 大当り変動パターンの実行割合	高(90%)	低(0%)	低(0%)
D3	保留0の場合における短縮変動パターンの 決定割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)
D4	大当りC(10R)の場合における 「全回転演出」の実行割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)

【図 1 2 - 1】

【図 1 2 - 1】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0~99	変動パターン判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用) (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A	0~149
大当りB	150~299

判定結果	MR2
大当りB	0~99
大当りC	100~299

(D) 大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 2】

【図 1 2 - 2】

(A) 普通図柄当り判定テーブル(通常状態)

判定結果	MR2
当り	3
はずれ	4~13

(B) 普通図柄当り判定テーブル(時短状態A・時短状態B・確変状態共通)

判定結果	MR2
当り	3~12
はずれ	13

(C) 普通図柄の可変表示期間

遊技状態	変動時間
通常状態	60秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	0. 1秒

(D) 普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間

遊技状態	開放時間
通常状態	0. 1秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	3秒

【図 1 2 - 3】

【図 1 2 - 3】

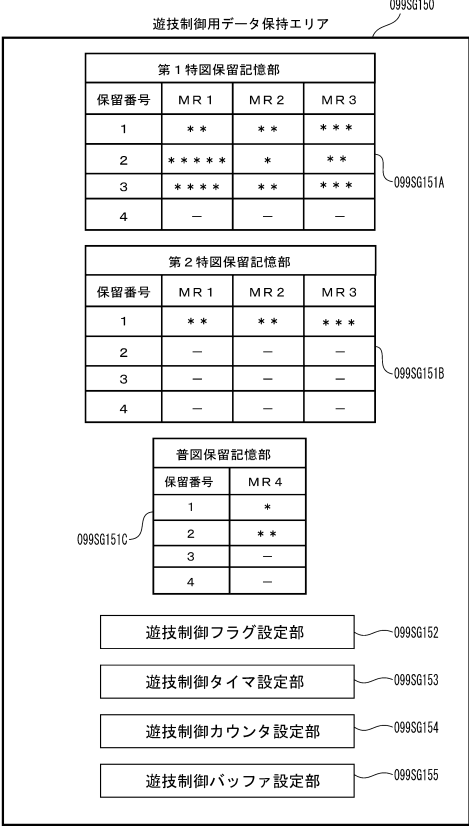
可変表示結果	変動パターン	変動時間(ms)
はずれ	超短縮非リーチ	1500
	短縮非リーチA	3000
	短縮非リーチB	5000
	非リーチA	7000
	非リーチB	12000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000
	SPリーチB(バトルSP)	80000
	SPリーチC(バトルSP)	40000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000
	SPリーチE(バトルSP)	50000
大当り	SP非経由A	7000+15000
	SP非経由B	12000+15000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000
	SPリーチB(バトルSP)	80000+15000
	SPリーチC(バトルSP)	40000+15000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000
	SPリーチE(バトルSP)	50000+15000

10

20

【図 1 2 - 4】

【図 1 2 - 4】



【図 1 2 - 5】

【図 1 2 - 5】

通常状態

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA[保留0~2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C) 大当り用変動パターン判定テーブルA[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

30

40

50

【図 1 2 － 6】

【図 1 2 － 6】

確定状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	80
非リーチA	7000	15
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルE[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルF[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

【図 1 2 － 8】

【図 1 2 － 8】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルG[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルH[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルI[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000	5

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルJ[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	5

【図 1 2 － 7】

【図 1 2 － 7】

確定状態

大当り用変動パターン判定テーブルB[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	15

【図 1 2 － 9】

【図 1 2 － 9】

時短状態A

大当り用変動パターン判定テーブルC[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 1 0】

【図 1 2 - 1 0】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルK[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	5000	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルL[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルM[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	99
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	1

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルN[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100

【図 1 2 - 1 2】

【図 1 2 - 1 2】

(A)通常状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(左打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	5.5%
第2始動入賞口	—

※1:ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

(B)確変状態・時短状態・救済時短状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(右打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	—
第2始動入賞口	55%

※2:ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

【図 1 2 - 1 1】

【図 1 2 - 1 1】

時短状態B(救済時短状態)

大当り用変動パターン判定テーブルD[保留0〜3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

【図 1 2 - 1 3】

【図 1 2 - 1 3】

(A)

期間値 $\alpha = A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$

(B)

期間値 $\beta = E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$

(C)

期間値 $\gamma = I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\alpha > \beta$ 且つ $\gamma > \beta$

α : 時短状態Aにおける1変動の平均変動時間

β : 時短状態Bにおける1変動の平均変動時間

γ : 確変状態における1変動の平均変動時間

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 1 4】

【図 1 2 - 1 4】

(A)

$$\alpha' = A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$$

(B)

$$\beta' = E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$$

(C)

$$\gamma' = I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\alpha' > \beta' \quad \text{且つ} \quad \gamma' > \beta'$$

α' : 時短状態 A における 1 変動の平均変動時間

β' : 時短状態 B における 1 変動の平均変動時間

γ' : 確変状態における 1 変動の平均変動時間

【図 1 2 - 1 5】

【図 1 2 - 1 5】

(A)

$$\delta = D \times 110$$

(B)

$$\varepsilon = H \times 110$$

(C)

$$\zeta = L \times 110$$

(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

10

【図 1 2 - 1 6】

【図 1 2 - 1 6】

(A)

$$\delta' = D \times 1100$$

(B)

$$\varepsilon' = H \times 1100$$

(C)

$$\zeta' = L \times 1100$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\delta' > \varepsilon' \quad \text{且つ} \quad \zeta' > \varepsilon'$$

δ' : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ε' : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ζ' : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2 - 1 7】

【図 1 2 - 1 7】

(A)

$$\eta = C \times 110$$

(B)

$$\theta = G \times 110$$

(C)

$$\iota = K \times 110$$

(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

20

【図 1 2 - 1 8】

【図 1 2 - 1 8】

(A)

$$\eta' = C \times 1100$$

(B)

$$\theta' = G \times 1100$$

(C)

$$\iota' = K \times 1100$$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$$\eta' > \theta' \quad \text{且つ} \quad \iota' > \theta'$$

η' : 時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

θ' : 時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

ι' : 確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2 - 1 9】

【図 1 2 - 1 9】

(A)

$$\kappa = B \times 110$$

(B)

$$\lambda = F \times 110$$

(C)

$$\mu = J \times 110$$

(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

30

40

【図 1 2－2 0】

【図 1 2－2 0】

(A)
期間値 $\kappa' = B \times 1100$

(B)
期間値 $\lambda' = F \times 1100$

(C)
期間値 $\mu' = J \times 1100$

(A)～(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、
 $\kappa' > \lambda'$ 且つ $\mu' > \lambda'$

κ' ：時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

λ' ：時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

μ' ：確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2－2 2】

【図 1 2－2 2】

(A)
期間値 $\nu' = A \times 1100$

(B)
期間値 $\xi' = E \times 1100$

(C)
期間値 $\pi' = I \times 1100$

(A)～(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、
 $\nu' > \xi'$ 且つ $\pi' > \xi'$

ν' ：時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ' ：時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π' ：確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2－2 1】

【図 1 2－2 1】

(A)
期間値 $\nu = A \times 1100$

(B)
期間値 $\xi = E \times 1100$

(C)
期間値 $\pi = I \times 1100$

(A)～(C)より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、
 $\nu > \xi$ 且つ $\pi > \xi$

ν ：時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

ξ ：時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

π ：確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【図 1 2－2 3】

【図 1 2－2 3】

代数	説明
A	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
B	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
C	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
D	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
E	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
F	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
G	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
H	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
I	確変状態において第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
J	確変状態において第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
K	確変状態において第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
L	確変状態において第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
a	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
b	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
c	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
d	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A110回の変動表示に占める割合
e	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
f	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
g	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
h	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B110回の変動表示に占める割合
i	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
j	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
k	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
l	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態110回の変動表示に占める割合
a'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
b'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
c'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
d'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
e'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
f'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
g'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
h'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
i'	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
j'	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
k'	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
l'	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 2 4】

【図 1 2 - 2 4】

(A) パチンコ遊技機の 10 時間分の実射値 ※ 1

	通常状態※ 2	時短状態 A※ 3	時短状態 B※ 3	確変状態※ 3
試射試験時間	3 4 6 . 0 8 分	7 7 . 0 0 分	1 4 . 9 6 分	1 1 6 . 0 0 分
発射遊技球数	3 4 5 8 0 個	7 6 7 6 個	1 4 9 4 個	1 1 5 1 5 個
特図 1 始動口入賞回数	1 9 3 9 回	0 回	0 回	0 回
特図 2 始動口入賞回数	0 回	4 3 7 1 回	8 2 1 回	6 5 5 6 回
特図 1 変動表示回数	1 8 8 3 回	0 回	0 回	0 回
特図 2 変動表示回数	0 回	6 5 8 回	5 9 4 回	9 8 7 回
特図 1 変動時間 (合計)	2 3 8 4 0 秒	0 秒	0 秒	0 秒
特図 2 変動時間 (合計)	0 秒	3 5 4 8 秒	9 5 4 秒	4 3 8 7 秒

※ 1 : 試射試験時間の残り時間は大当り遊技状態

※ 2 : ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

※ 3 : ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

(B) パチンコ遊技機的设计値

	通常状態	時短状態 A	時短状態 B	確変状態
1 分あたりの発射遊技球数	9 9 . 9 個 / 分			
特図 1 入賞率	5 . 6 個 / 分	0	0	0
特図 2 入賞率	0	5 6 . 7 個 / 分	5 4 . 8 個 / 分	5 6 . 7 個 / 分
特図 1 変動時間 (平均)	1 2 . 6 6 1 秒	0	0	0
特図 2 変動時間 (平均)	0	5 . 3 9 3 秒	1 . 6 0 7 秒	4 . 4 4 5 秒

【図 1 2 - 2 5】

【図 1 2 - 2 5】

通常状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 1 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
12000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=13340 (ms)
- ・第 1 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
5000 (ms) *97/100+45000 (ms) *2/100+80000 (ms) *1/100=6550 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	割合
0	1 0 %
1	4 0 %
2	4 0 %
3	1 0 %

(C) (A) と (B) より算出した通常状態における平均変動時間

13340 (ms) *10/100+13340 (ms) *40/100+13340 (ms) *40/100+6550 (ms) *10/100=12661 (ms)

【図 1 2 - 2 6】

【図 1 2 - 2 6】

時短状態 A における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 A
7000 (ms) *95/100+50000 (ms) *5/100=9150 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 B
3000 (ms) *85/100+7000 (ms) *10/100+50000 (ms) *5/100=5750 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 C
3000 (ms) *90/100+7000 (ms) *5/100+50000 (ms) *5/100=5550 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 D
3000 (ms) *95/100+50000 (ms) *5/100=5350 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	1 1 0 回・1 1 0 0 回の変動における割合
0	a、a'	0 . 9 0 9 0 9 0 9 %
1	b、b'	0 . 9 0 9 0 9 0 9 %
2	c、c'	2 . 7 2 7 2 7 2 7 %
3	d、d'	9 5 . 4 5 4 5 4 5 5 %

(C) (A) と (B) より算出した時短状態 A における平均変動時間 α 、 α' 9150 (ms) *0. 9090909/100+5750 (ms) *0. 9090909/100+5550 (ms) *2. 7272727/100+5350 (ms) *95. 4545455/100
=5393. 636 (ms)

【図 1 2 - 2 7】

【図 1 2 - 2 7】

時短状態 B における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 E
5000 (ms) *97/100+25000 (ms) *3/100=5600 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 F
1500 (ms) *97/100+25000 (ms) *3/100=2205 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 G
1500 (ms) *99/100+25000 (ms) *1/100=1735 (ms)
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 H
1500 (ms) *100/100=1500 (ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	1 1 0 回・1 1 0 0 回の変動における割合
0	e、e'	0 . 9 0 9 0 9 0 9 %
1	f、f'	1 . 8 1 8 1 8 1 8 %
2	g、g'	2 4 . 5 4 5 4 5 4 5 %
3	h、h'	7 2 . 7 2 7 2 7 2 7 %

(C) (A) と (B) より算出した時短状態 B における平均変動時間 β 、 β' 5600 (ms) *0. 9090909/100+2205 (ms) *1. 8181818/100+1735 (ms) *24. 5454545/100+1500 (ms) *72. 7272727/100
=1607. 773 (ms)

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 2 8】

【図 1 2 - 2 8】

確変状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第 2 特図保留記憶数 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 I
 $7000\text{ (ms)} \times 95/100 + 40000\text{ (ms)} \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 8200\text{ (ms)}$
- ・第 2 特図保留記憶数 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 J
 $3000\text{ (ms)} \times 80/100 + 7000\text{ (ms)} \times 15/100 + 40000 \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 5000\text{ (ms)}$
- ・第 2 特図保留記憶数 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 K
 $3000\text{ (ms)} \times 90/100 + 7000\text{ (ms)} \times 5/100 + 40000 \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 4600\text{ (ms)}$
- ・第 2 特図保留記憶数 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 L
 $3000\text{ (ms)} \times 95/100 + 40000 \times 2/100 + 25000 \times 3/100 = 4400\text{ (ms)}$

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	110 回・1100 回の変動における割合
0	i、i'	0.9090909%
1	j、j'	0.9090909%
2	k、k'	2.7272727%
3	l、l'	95.4545455%

(C) (A) と (B) より算出した確変状態における平均変動時間 γ 、 γ'

$8200\text{ (ms)} \times 0.9090909/100 + 5000\text{ (ms)} \times 0.9090909/100 + 4600\text{ (ms)} \times 2.7272727/100 + 4400\text{ (ms)} \times 95.4545455/100 = 4445.455\text{ (ms)}$

【図 1 2 - 3 0】

【図 1 2 - 3 0】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の 110 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi = \alpha \text{ (または } \alpha') \times 110 = 5393.633\text{ (ms)} \times 110$	593299.63ms
時短状態 B	$\psi = \beta \text{ (または } \beta') \times 110 = 1607.773\text{ (ms)} \times 110$	176855.03ms
確変状態	$\omega = \gamma \text{ (または } \gamma') \times 110 = 4445.455\text{ (ms)} \times 110$	489000.05ms

上記から $\chi > \psi$ 且つ $\omega > \psi$

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において第 2 特図の 1100 回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\chi' = \alpha \text{ (または } \alpha') \times 1100 = 5393.633\text{ (ms)} \times 1100$	5932996.3ms
時短状態 B	$\psi' = \beta \text{ (または } \beta') \times 1100 = 1607.773\text{ (ms)} \times 1100$	1768550.3ms
確変状態	$\omega' = \gamma \text{ (または } \gamma') \times 1100 = 4445.455\text{ (ms)} \times 1100$	4890000.5ms

上記から $\chi' > \psi'$ 且つ $\omega' > \psi'$

【図 1 2 - 2 9】

【図 1 2 - 2 9】

時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間

遊技状態	代数	平均変動時間
時短状態 A	α 、 α'	5393.636ms
時短状態 B	β 、 β'	1607.773ms
確変状態	γ 、 γ'	4445.455ms

10

【図 1 2 - 3 1】

【図 1 2 - 3 1】

(A) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta = D \times 110 = 5350\text{ (ms)} \times 110$	588500ms
時短状態 B	$\varepsilon = H \times 110 = 1500\text{ (ms)} \times 110$	165000ms
確変状態	$\zeta = L \times 110 = 4400\text{ (ms)} \times 110$	484000ms

(B) 時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態 A	$\delta' = D \times 1100 = 5350\text{ (ms)} \times 1100$	5885000ms
時短状態 B	$\varepsilon' = H \times 1100 = 1500\text{ (ms)} \times 1100$	1650000ms
確変状態	$\zeta' = L \times 1100 = 4400\text{ (ms)} \times 1100$	4840000ms

20

30

40

50

【図 1 2 - 3 2】

【図 1 2 - 3 2】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\eta = C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110$	610500ms
時短状態B	$\theta = G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110$	190850ms
確変状態	$\iota = K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110$	506000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\eta' = C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100$	6105000ms
時短状態B	$\theta' = G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100$	1908500ms
確変状態	$\iota' = K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100$	5060000ms

【図 1 2 - 3 4】

【図 1 2 - 3 4】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\nu = A \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110$	1006500ms
時短状態B	$\xi = E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110$	616000ms
確変状態	$\pi = I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110$	902000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\nu' = A \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100$	10065000ms
時短状態B	$\xi' = E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100$	6160000ms
確変状態	$\pi' = I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100$	9020000ms

【図 1 2 - 3 3】

【図 1 2 - 3 3】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\kappa = B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110$	632500ms
時短状態B	$\lambda = F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110$	242550ms
確変状態	$\mu = J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110$	550000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\kappa' = B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100$	6325000ms
時短状態B	$\lambda' = F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100$	2425500ms
確変状態	$\mu' = J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100$	5500000ms

【図 1 2 - 3 5】

【図 1 2 - 3 5】

代数	説明	計算値
α	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5393.636ms
β	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1607.773ms
γ	確変状態における1変動の平均変動時間	4445.455ms
δ	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	588500ms
ε	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	165000ms
ζ	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	484000ms
η	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	610500ms
θ	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	190850ms
ι	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	506000ms
κ	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	632500ms
λ	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	242550ms
μ	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	550000ms
ν	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	1006500ms
ξ	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	616000ms
π	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	902000ms
χ	時短状態Aにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	593299.63ms
ψ	時短状態Bにおいて110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	176855.03ms
ω	確変状態において110回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	489000.05ms

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 3 6】

【図 1 2 - 3 6】

代数	説明	計算値
α'	時短状態 A における 1 変動の平均変動時間	5 3 9 3 . 6 3 6 m s
β'	時短状態 B における 1 変動の平均変動時間	1 6 0 7 . 7 7 3 m s
γ'	確変状態における 1 変動の平均変動時間	4 4 4 5 . 4 5 5 m s
δ'	時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 8 8 5 0 0 0 m s
ε'	時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 6 5 0 0 0 0 m s
ζ'	確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間	4 8 4 0 0 0 0 m s
η'	時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 0 5 0 0 0 m s
θ'	時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 9 0 8 5 0 0 m s
ι'	確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 0 6 0 0 0 0 m s
κ'	時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 3 2 5 0 0 0 m s
λ'	時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間	2 4 2 5 5 0 0 0 m s
μ'	確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 5 0 0 0 0 m s
ν'	時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 0 0 6 5 0 0 0 m s
ξ'	時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 6 0 0 0 0 m s
π'	確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間	9 0 2 0 0 0 0 m s
χ'	時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	5 9 3 2 9 9 6 . 3 m s
ψ'	時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	1 7 6 8 5 5 0 . 3 m s
ω'	確変状態において 1 1 0 0 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	4 8 9 0 0 0 0 . 5 m s

【図 1 3 - 1】

【図 1 3 - 1】

特徴部 O 1 8 S G

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	45000	スーパーリーチ α (低ベースはずれ)
PA2-3	80000	スーパーリーチ β (低ベースはずれ)
PA2-4	40000	スーパーリーチ γ (高ベースはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	55000	スーパーリーチ α (低ベース大当り)
PB1-3	90000	スーパーリーチ β (低ベース大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ γ (高ベース大当り)

10

【図 1 3 - 2】

【図 1 3 - 2】

(A) 通常状態(低ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンA	はずれ用変動パターンB	はずれ用変動パターンC
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	600	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-	700
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	-	-
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	300	200
PA2-2(スーパーリーチ α はずれ)	-	90	90
PA2-3(スーパーリーチ β はずれ)	-	7	7
PA2-4(スーパーリーチ γ はずれ)	-	-	-
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	-	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	600	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	300	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	-	-	-

(数値は判定値数)

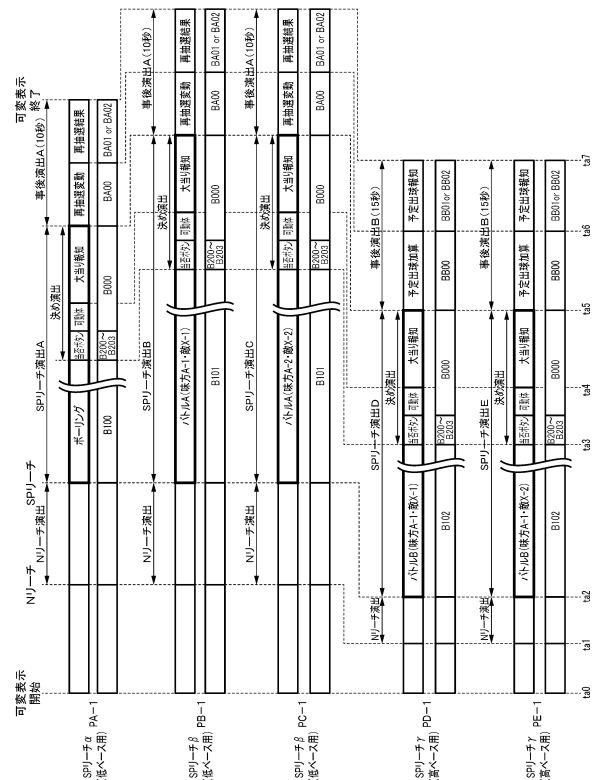
(B) 時短状態 A、確変状態、時短状態 B(高ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンA	はずれ用変動パターンB
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	800
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	100
PA2-2(スーパーリーチ α はずれ)	-	-
PA2-3(スーパーリーチ β はずれ)	-	-
PA2-4(スーパーリーチ γ はずれ)	-	97
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	197	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	800	-

(数値は判定値数)

【図 1 3 - 3】

【図 1 3 - 3】



20

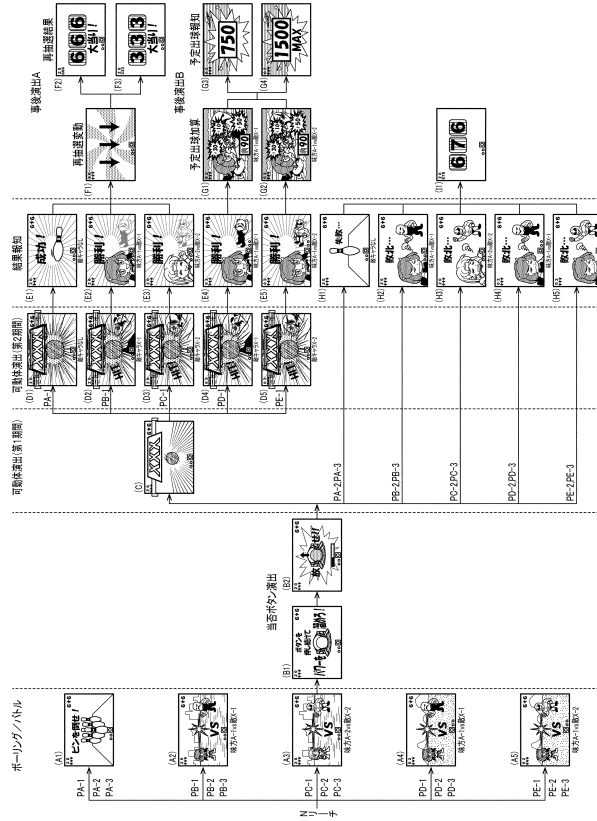
30

40

50

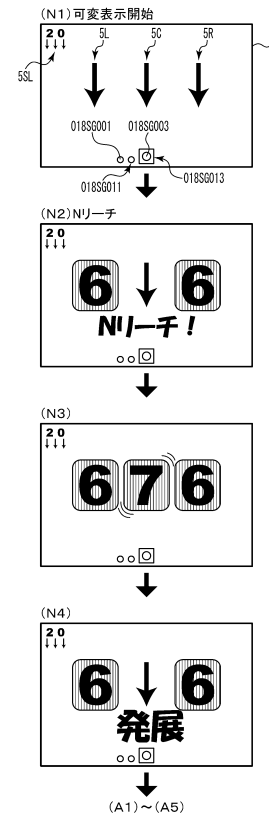
【図 13-8】

【図 13-8】



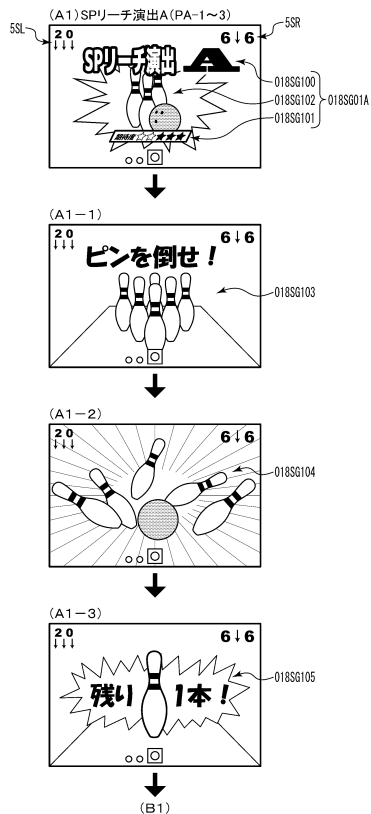
【図 13-9】

【図 13-9】 SPリーチα, β, γの演出動作例



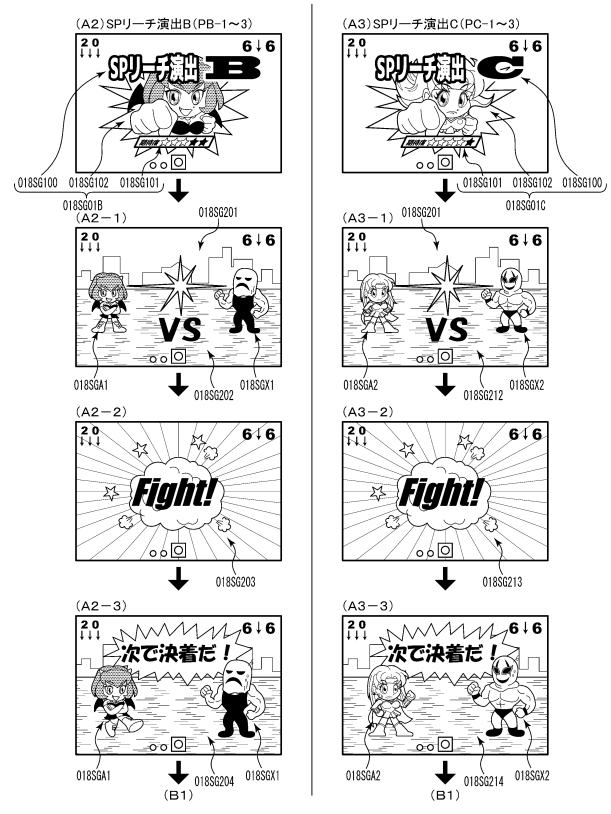
【図 13-10】

【図 13-10】 SPリーチの演出動作例



【図 13-11】

【図 13-11】 SPリーチの演出動作例



10

20

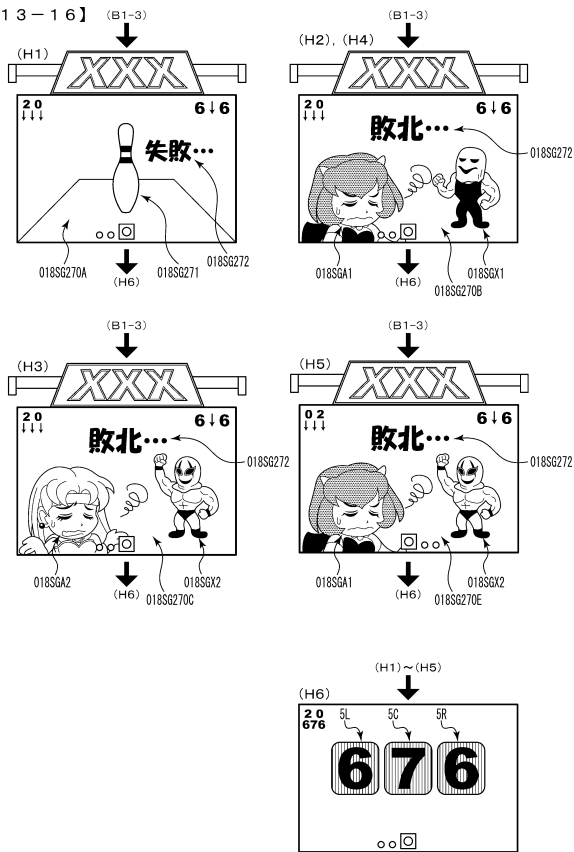
30

40

50

【図 13-16】

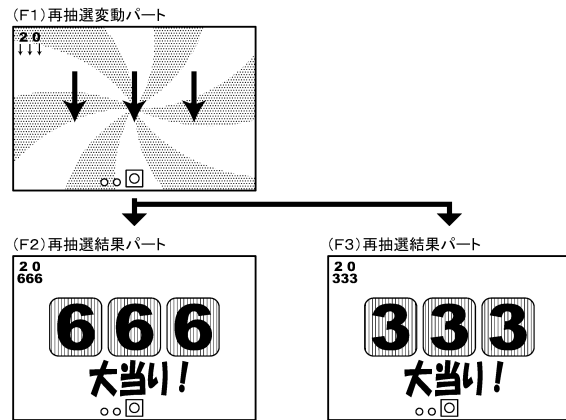
【图 13-16】 (B1-3)



【図 13-17】

【图 13-17】

事後演出 A



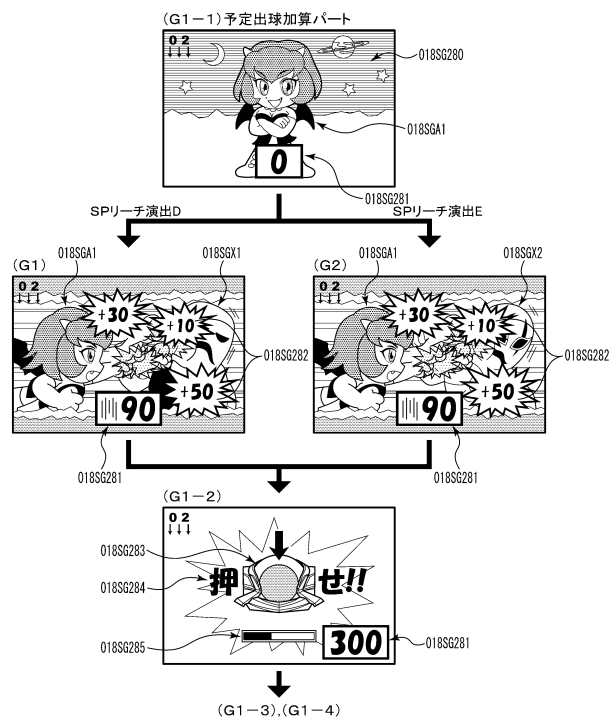
10

20

【図 13-18】

【図 13-18】 事後演出B

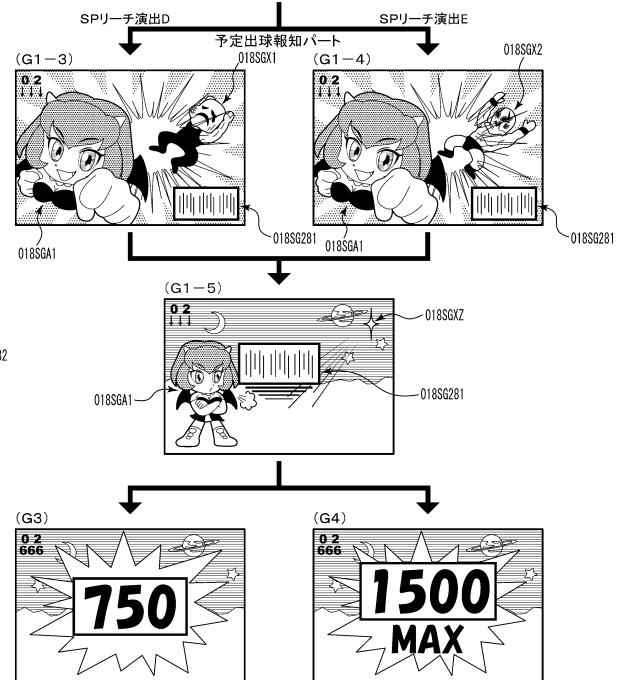
事後演出 B



【図 13-19】

【图 13-19】

(G1-2)



30

40

【図 13-20】

【図 13-20】

(A) SPIリーチ演出種別決定テーブルA(SPIリーチα用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PA-1	－	100	100	－
PA-2	－	－	－	100
PA-3	－	－	－	－

(数値は判定値数)

(B) SPIリーチ演出種別決定テーブルB(SPIリーチβ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PB-1	—	30	70	—
PC-1	—	70	30	—
PB-2	—	—	—	70
PC-2	—	—	—	30
PB-3	—	—	—	—
PC-3	—	—	—	—

(数値は判定値数)

(C)SPリーチ演出種別決定テーブルC(SPリーチγ用)

演出種別	大当りC (10R)	大当りB (6R)	大当りA (6R)	はずれ
PD-1	40	60	—	—
PE-1	60	40	—	—
PD-2	—	—	—	60
PE-2	—	—	—	40
PD-3	—	—	—	—
PE-3	—	—	—	—

(数値は判定値数)

【図 13-21】

【图 13-21】

※枠右ランプの輝度データは

なめらかレインボー発光

棒左ランプの輝度データと対称

		格闘ランの確度データ							
時間[msec]		9L1.9L2	9L3.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12		
		RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB		
40	0x04FA0F	0x08FC0F	0x0BFD0F	0x0F50F1	0x2F06F0	0x4FA0FF	0xAFA0FF		
40	0x06F0F6	0x0AFAFF	0x0BF0F7	0x0CF0F0	0x4FA0F8	0x0CF0FD	0x0CF0FD		
40	0x08FBF8	0x0CFFD0	0x09F0F5	0x0E12F0	0x6FA0F0	0xFF0FB0	0xFF0FB0		
40	0x0AAFA0	0x0FF0FB	0x0D70F3	0x0F04F0	0x8FC0FF	0xFFD0F9	0xFFD0F9		
40	0x0CF0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	0xFFB0F7	0xFFB0F7		
40	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F3F00	0x4FA0F0	0x0CF0FD	0xFF90F5	0xFF90F5		
40	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6FA0F0	0xFF0FB0	0xFF70F3	0xFF70F3		
40	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0F0	0xF0D0F9	0xFF50F1	0xFF50F1		
40	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAFA0F0	0xFFB0F7	0xFF30F0	0xFF30F0		
40	0x0F70F7	0x0F3F00	0x4FA0F8	0xCFA0FD	0xFF90F5	0xFF10F2	0xFF10F2		
40	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6FA0F0	0xFF0FB0	0xFF70F3	0xFF00F4	0xFF00F4		
40	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8FC0CF	0xF0D0F9	0xF50F10	0xFF02F6	0xFF02F6		
40	0x0F10F1	0x2F06F0	0xAFA0FF	0xFFB0F7	0xFF30F0	0xFF04F8	0xFF04F8		
40	0x0F00F0	0x4FA0F8	0xCFA0FD	0xFF90F5	0xFF10F2	0xFF6FA0	0xFF6FA0		
40	0x2F02F0	0x6FA0F0	0xFF0FB0	0xFF70F3	0xFF00F4	0xFF8FC0	0xFF8FC0		
40	0x4FA0F0	0x8FC0CF	0xFFD0F9	0xF50F10	0xFF02F6	0xFFA0FF	0xFFA0FF		
40	0x6FA0F0	0xAFA0FF	0xFFB0F7	0xFF30F0	0xFF04F8	0xFFC0DF	0xFFC0DF		
40	0x8FA0F0	0xCFA0FD	0xFF90F5	0xFF10F2	0xFF6FA0	0xFFBFB0	0xFFBFB0		
40	0xAFA0F0	0xFF0FB0	0xFF70F3	0xFF00F4	0xFF8FC0	0xFFD0F9	0xFFD0F9		
40	0xCFA0FD	0xF0D0F9	0xF50F10	0xFF02F6	0xFFA0FF	0xFFB0F7	0xFFB0F7		
40	0xFF0FB0	0xFFB0F7	0xFF30F0	0xFF04F8	0xFFC0DF	0xFF90F5	0xFF90F5		
40	0xFFD0FD	0xFF90F5	0xFF10F2	0xFF6FA0	0xFF0FB0	0xFF70F3	0xFF70F3		
40	0xFFB0FB	0xFF70F3	0xFF00F4	0xFF8FC0	0xFFD0F9	0xFF50F1	0xFF50F1		
40	0xFF90F9	0xFF50F1	0xFF02F6	0xFFA0FF	0xFFB0F7	0xFF30F0	0xFF30F0		
40	0xFF70F7	0xFF30F0	0xFF04F8	0xFFC0DF	0xFF90F5	0xFF12F0	0xFF12F0		
40	0xFF50F5	0xFF02F6	0xFF6FA0	0xFF0FB0	0xFF07F3	0xFF04F0	0xFF04F0		
40	0xFF30F3	0xFF04F0	0x08FC0F	0xFFD0F9	0xFF0F01	0x2F06F0	0x2F06F0		
40	0xFF10F1	0x02F06F	0xAFA0FF	0xFFB0F7	0xFF30F0	0xAFA0F8	0xAFA0F8		
40	0xFF00F0	0x04FA0F	0xCFA0FD	0xFF90F5	0xFF12F0	0x6FA0F0	0x6FA0F0		
40	0x02F02F	0x06FA0F	0xFF0FB0	0xFF07F3	0xFF04F0	0x0CF0CF	0x0CF0CF		

10

20

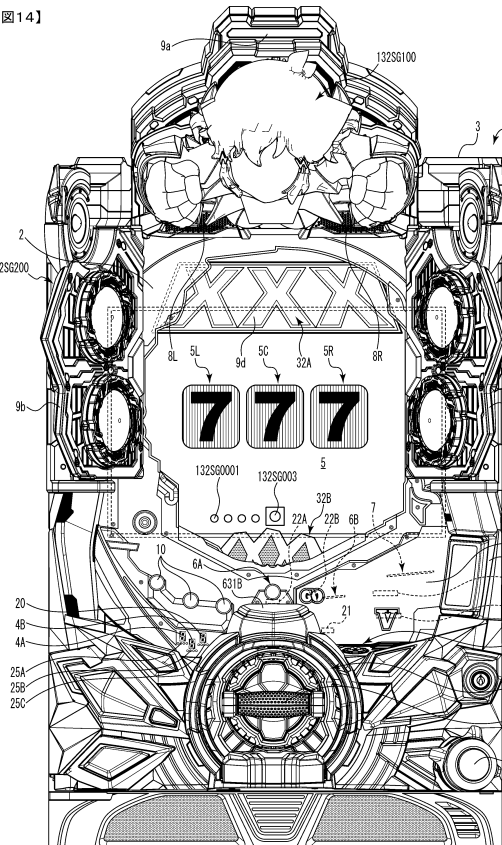
【図 13-22】

【図 13-22】 レインボーフラッシュ発光

[illegible]

【図 14】

【图14】

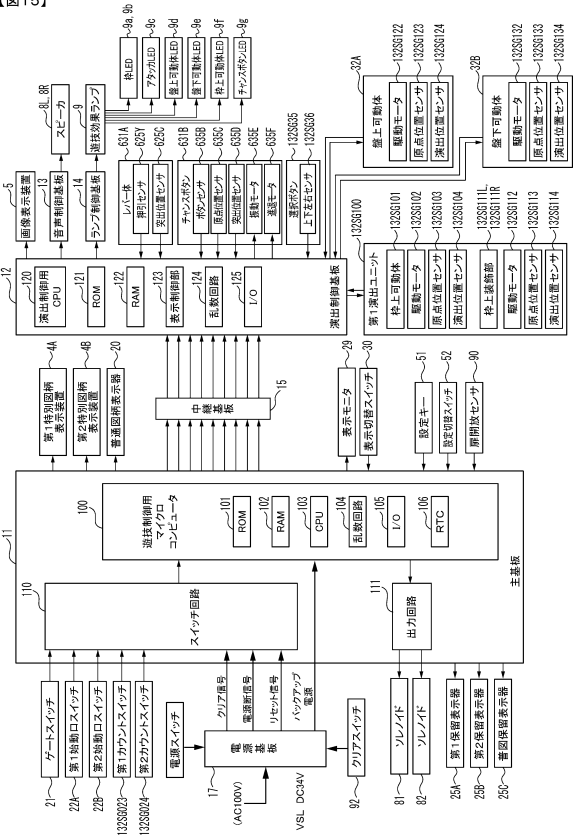


30

40

【図 1 5】

【図15】



【図 1 7】

【図17】

(A)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	小当りA
8C	04	第5可変表示結果指定	小当りB

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
95	00	第1遊技状態背景指定	通常状態
95	01	第2遊技状態背景指定	大当りAの大当り遊技終了後の時短状態A(1回の時短制御)
95	02	第3遊技状態背景指定	大当りBの大当り遊技終了後の時短状態C1(685回の時短制御)
95	03	第4遊技状態背景指定	大当りCの大当り遊技終了後の時短状態B(7回の時短制御)
95	04	第5遊技状態背景指定	大当りDの大当り遊技終了後の時短状態B(7回の時短制御)
95	05	第6遊技状態背景指定	大当りEの大当り遊技終了後の時短状態C2(685回の時短制御)

※：時短制御回数は第2特図

【図 1 6】

【図16】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
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	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態背景指定	現在の遊技状態及び背景画像を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定
D2	XX	残り第2特図時短回数通知	残り第2特図時短回数を通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定

【図 1 8】

【図18】

乱数	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	当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 19】

【図19】

(A) 第1特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5000	第1特図保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	23000	疑似連1回→ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-3	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-4	49000	疑似連2回→スーパーリーチα(はずれ)
PA2-5	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PA2-6	62000	疑似連3回→スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	23000+15000	疑似連1回→ノーマルリーチ(大当り)
PB1-3	43000+15000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-4	49000+15000	疑似連2回→スーパーリーチα(大当り)
PB1-5	53000+15000	スーパーリーチβ(大当り)
PB1-6	62000+15000	疑似連3回→スーパーリーチβ(大当り)

(B) 第2特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA3-1	2000	非リーチ(はずれ)
PA3-2	7000	非リーチ(はずれ)
PA3-3	15000	非リーチ(はずれ)
PA3-4	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA3-5	50000	スーパーリーチδ(はずれ)
PB3-1	2000+15000	非リーチ(大当り)
PB3-2	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB3-3	50000+15000	スーパーリーチα(大当り)
PC3-1	2000+15000	非リーチ(小当り)
PC3-2	20000+15000	ノーマルリーチ(小当り)
PC3-3	50000+15000	スーパーリーチα(小当り)

【図 21】

【図21】

大当り種別

大当り種別	ラウンド数	インターバル期間	大当り後 遊技状態	時短制御回数 (第2特図)	時短制御回数 (第1特図+第2特図)
大当りA	3	全て0.5秒	時短状態A	1回	5回
大当りB	10	全て0.5秒	時短状態C1	685回 (685回以内の大当りまで)	689回 (689回以内の大当りまで)
大当りC	3	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態B	7回 (7回以内の大当りまで)	11回 (11回以内の大当りまで)
大当りD	9	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態B	7回 (7回以内の大当りまで)	11回 (11回以内の大当りまで)
大当りE	9	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態C2	685回 (685回以内の大当りまで)	689回 (689回以内の大当りまで)

【図 20】

【図20】

(A) 表示結果判定テーブル1

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
可変表示特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13586(確率:1/200)
	小当り	なし(確率0)

(B) 表示結果判定テーブル2

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
可変表示特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13586(確率:1/200)
	小当り	32767~42129(確率:約1/7)

(C) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

MR2	判定結果
0~296	大当りA
297~299	大当りB

(D) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

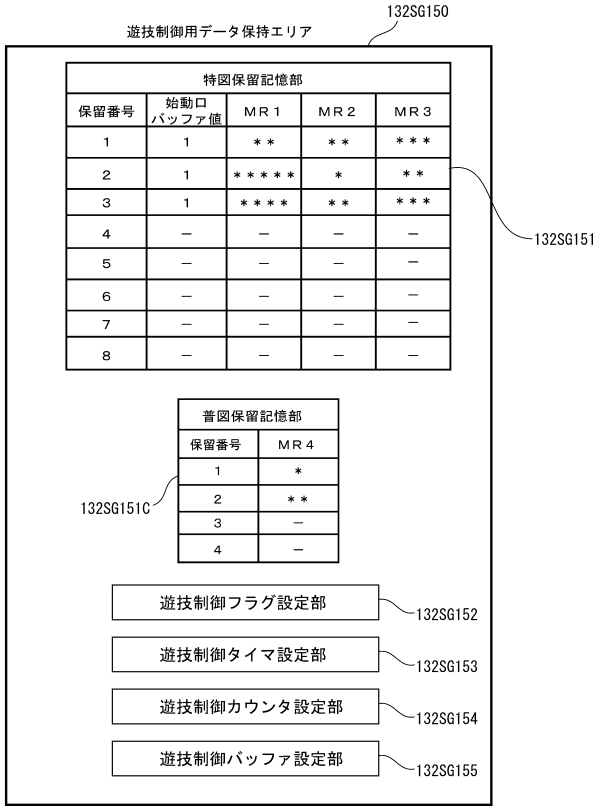
MR2	判定結果
0~299	大当りB

(E) 小当り種別判定テーブル

MR2	判定結果	V入賞大当り時 大当り種別
0~50	小当りA	大当りC
51~279	小当りB	大当りD
280~299	小当りC	大当りE

【図 22】

【図22】



10

20

30

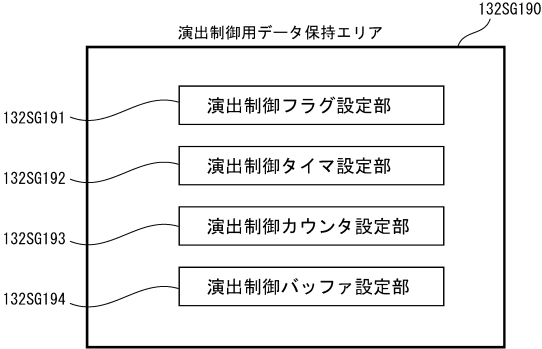
40

50

【図 2 3】

【図23】

(A)



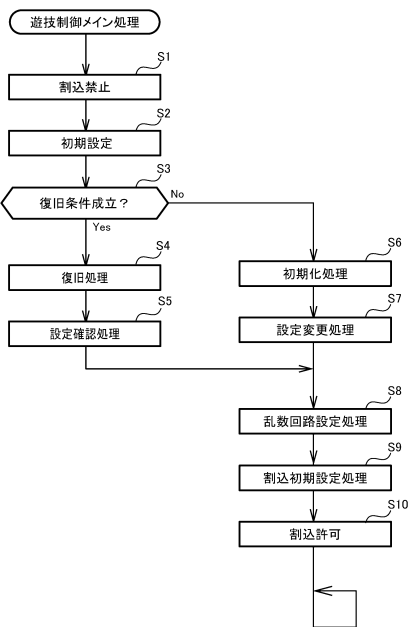
(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ 132SG194A

バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	パネル表示フラグ
0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0	—
1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0	—
2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1	—
3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	0	—
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
5	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
6	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
7	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
8	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—

【図 2 4】

【図24】

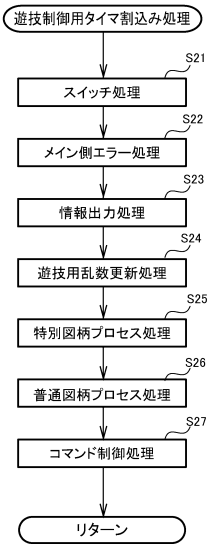


10

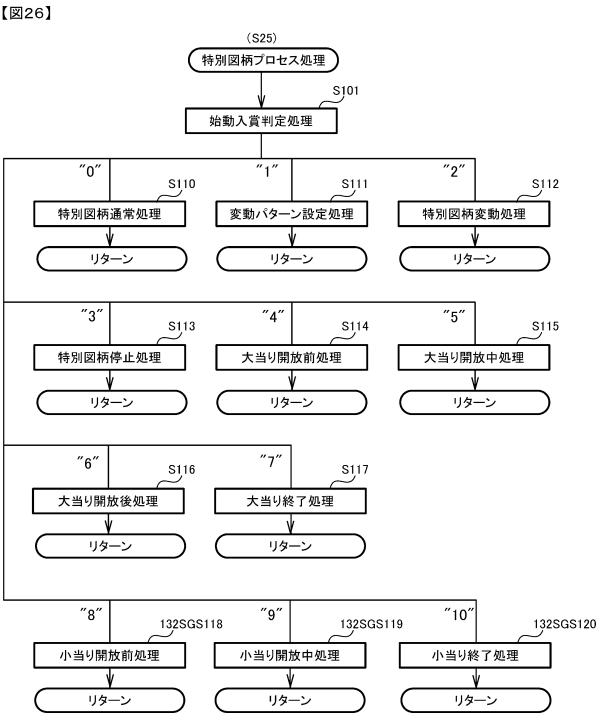
20

【図 2 5】

【図25】



【図 2 6】



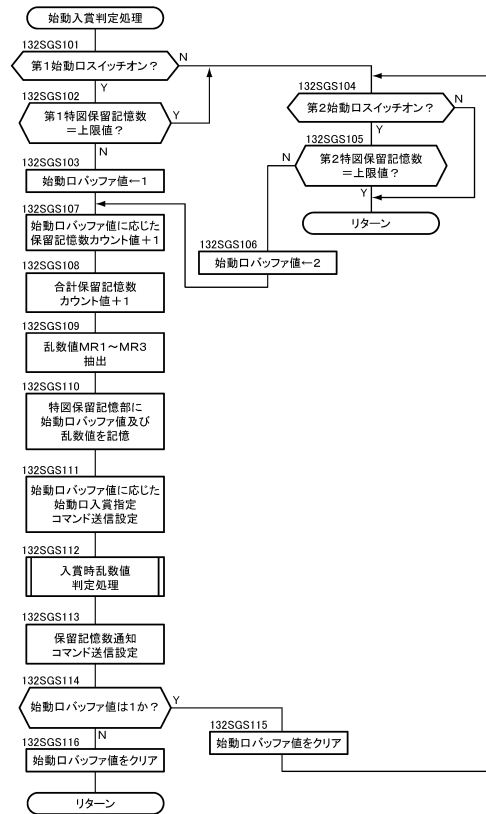
30

40

50

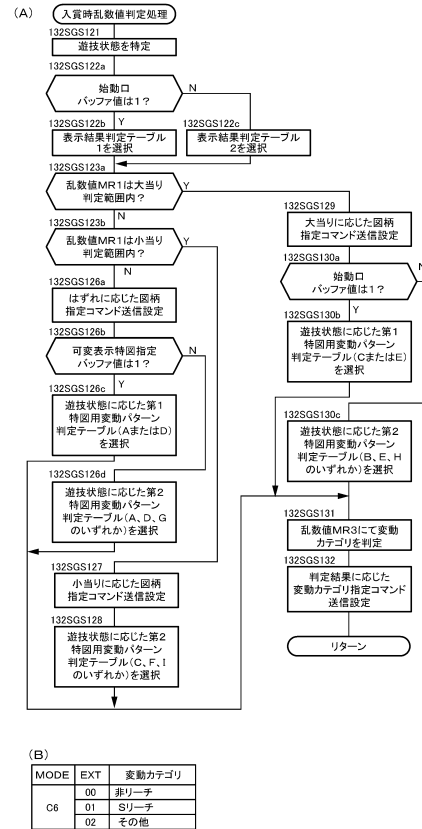
【図 27】

【图27】



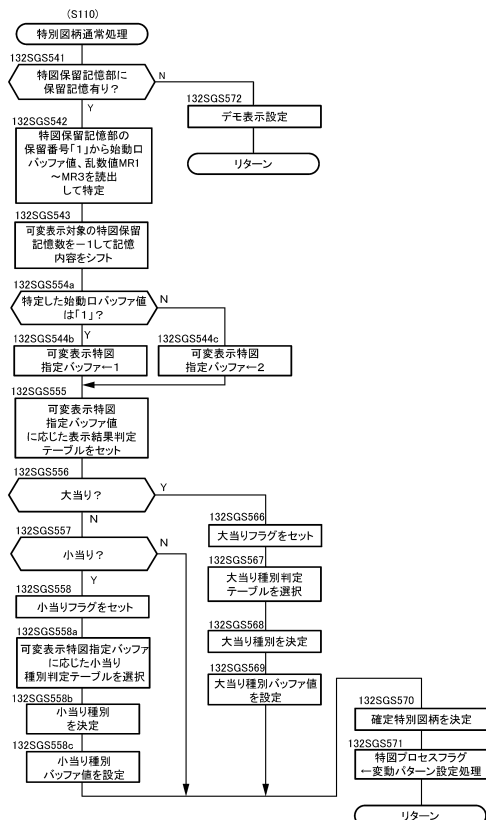
【圖 28】

【図28】



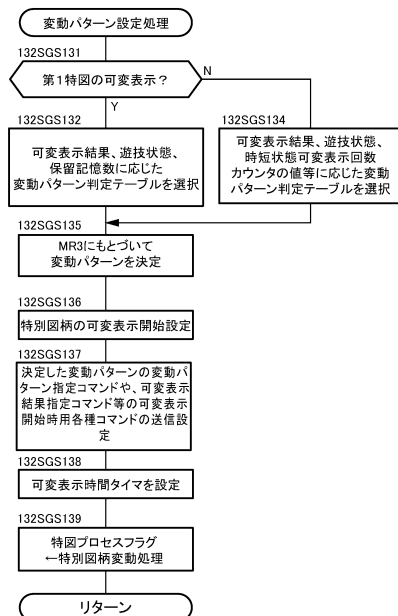
【圖 29】

【図29】



【図 30】

【図30】



【図 3 1】

【図31】

(A) 第 1 特図用変動パターン判定テーブル A (はずれ、通常状態、第 1 特図保留記憶数 0 ~ 2)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
PA1-1	12000	1~750
PA2-1	20000	751~900
PA2-2	23000	901~960
PA2-3	43000	961~980
PA2-4	49000	981~990
PA2-5	53000	991~995
PA2-6	62000	996~997

(B) 第 1 特図用変動パターン判定テーブル B (はずれ、通常状態、第 1 特図保留記憶数 3 以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
PA1-2	5000	1~750
PA2-1	20000	751~900
PA2-2	23000	901~960
PA2-3	43000	961~980
PA2-4	49000	981~990
PA2-5	53000	991~995
PA2-6	62000	996~997

(C) 第 1 特図用変動パターン判定テーブル C (大当り、通常状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
PB1-1	20000+15000	1~10
PB1-2	23000+15000	11~25
PB1-3	43000+15000	26~100
PB1-4	49000+15000	101~250
PB1-5	53000+15000	251~550
PB1-6	62000+15000	561~997

【図 3 3】

【図33】

(A) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル A (はずれ、時短状態 A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
PA3-5	50000	1~997

(B) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル B (大当り、時短状態 A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
PB3-3	50000+15000	1~997

(C) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル C (小当り、時短状態 A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
PC3-3	50000	1~997

【図 3 2】

【図32】

(A) 第 1 特図用変動パターン判定テーブル D (はずれ、時短状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
PA1-3	500	1~997

(B) 第 1 特図用変動パターン判定テーブル E (大当り、時短状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
PB1-4	50000+15000	1~997

【図 3 4】

【図34】

(A) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル D (はずれ、時短状態 B・時短状態 C 1 及び時短状態 C 2 の 1 ~ 7 回目可変表示及び 1 2 ~ 6 8 5 回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
PA3-2	7000	1~100
PA3-4	20000	101~997

(B) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル E (大当り、時短状態 B・時短状態 C 1 及び時短状態 C 2 の 1 ~ 7 回目可変表示及び 1 2 ~ 6 8 5 回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
PB3-2	20000+15000	1~997

(C) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル F (小当り、時短状態 B・時短状態 C 1 及び時短状態 C 2 の 1 ~ 7 回目可変表示及び 1 2 ~ 6 8 5 回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
PC3-2	20000	1~997

10

20

30

40

50

【図 3 5】

【図35】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルG (はずれ、通常状態または時短状態C2における8~10回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-1	2000	1~997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルH (大当り、通常状態または時短状態C2における8~10回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-1	2000+15000	1~997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルI (小当り、通常状態または時短状態C2における8~10回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-1	2000	1~997

【図 3 6】

【図36】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルJ (はずれ、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-3	15000	1~997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルK (大当り、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-2	20000+15000	1~997

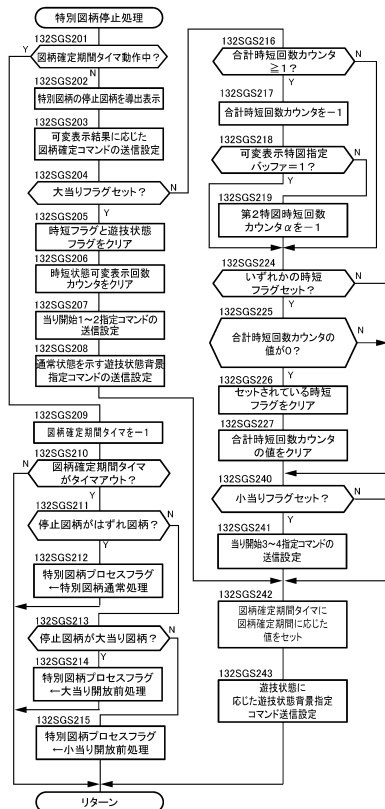
(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルL (小当り、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-2	20000	1~997

10

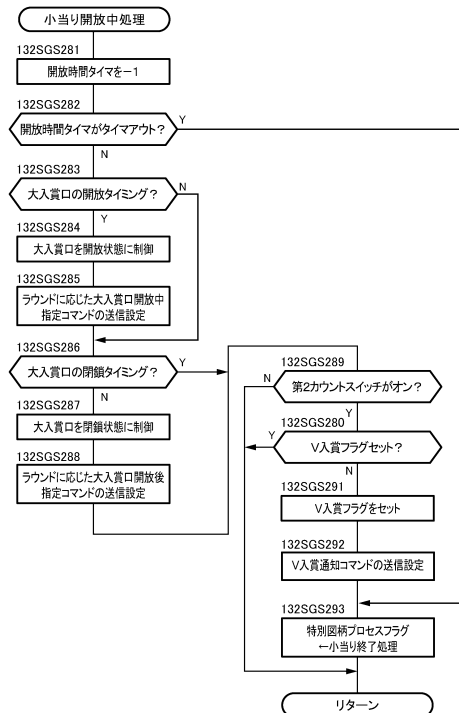
【図 3 7】

【図37】



【図 3 8】

【図38】



20

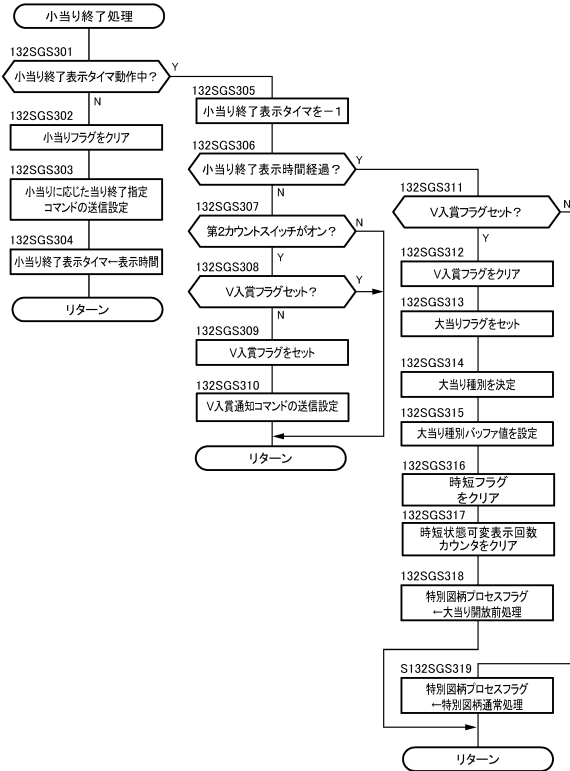
30

40

50

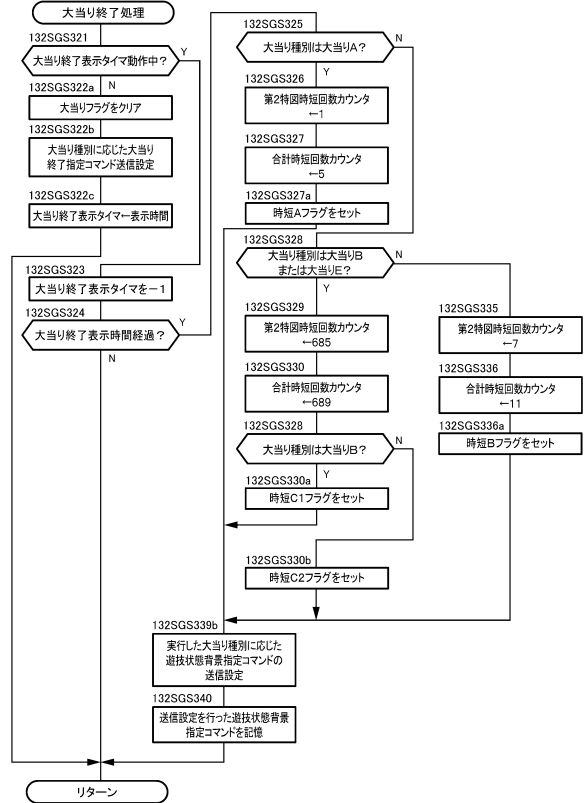
【図 39】

【図39】



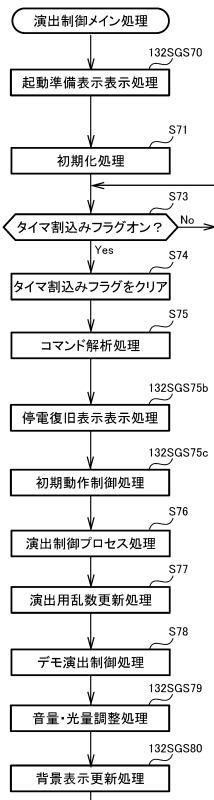
【図 40】

【図40】



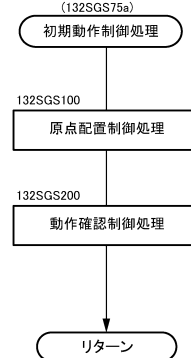
【図 41】

【図41】



【図 42】

【図42】



10

20

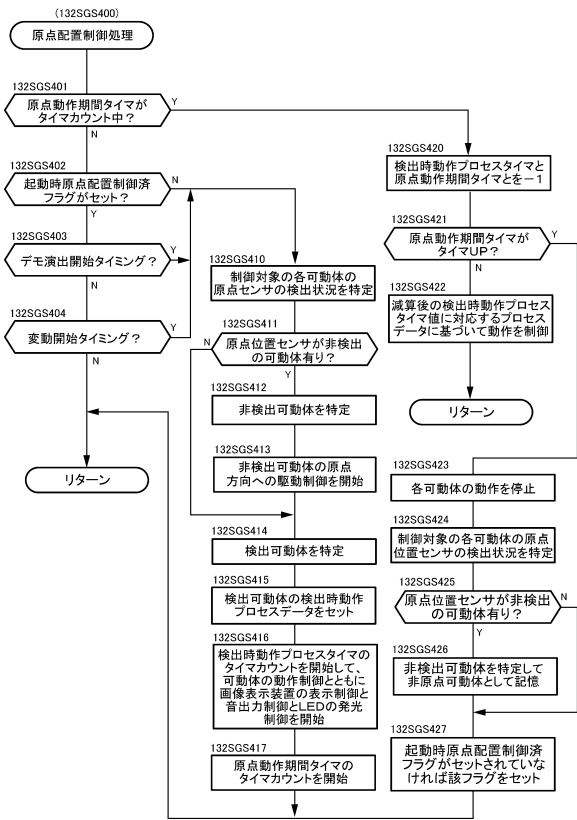
30

40

50

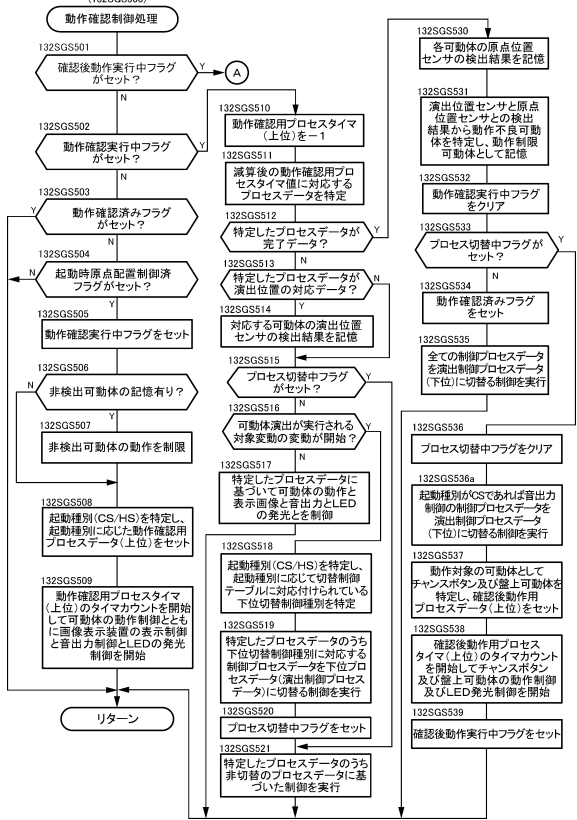
【図 4 3】

【図43】



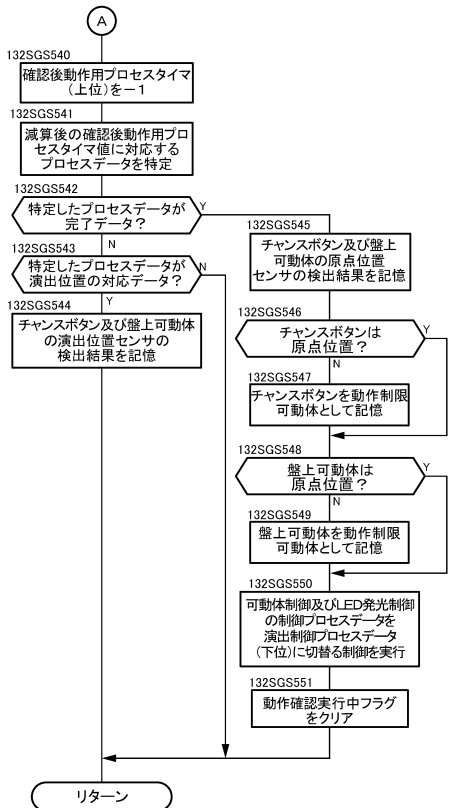
【図 4 4】

【図44】



【図 4 5】

【図45】



【図 4 6】

【図46】

切替制御テーブル

起動種別	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
コールドスタート (CS)	上位プロセス (切替なし)	下位プロセス (切替有り)	上位プロセス (切替なし)	上位プロセス (切替なし)
ホットスタート (HS)	上位プロセス (切替なし)	下位プロセス (切替有り)	下位プロセス (切替有り)	上位プロセス (切替なし)

【図 47】

【図47】

(A) 切替制御の実行期間における制御(コールドスタート)

プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用 プロセスデータ(上位)	実行	非実行	実行	実行
演出制御用 プロセスデータ(下位)	非実行	実行	非実行	非実行

(B) 切替制御の実行期間における制御(ホットスタート)

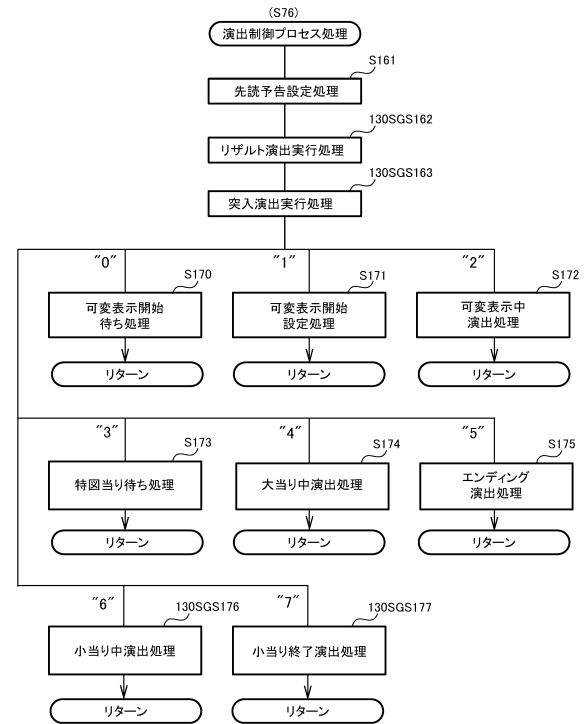
プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用 プロセスデータ(上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用 プロセスデータ(下位)	非実行	実行	実行	非実行

(C) 確認後動作制御の実行期間における制御

プロセスデータ	可動体制御 (チャンスボタン・ 盤上可動体)	表示制御	音出力制御	LED発光制御
確認後動作 プロセスデータ(上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用 プロセスデータ(下位)	非実行	実行	実行	非実行

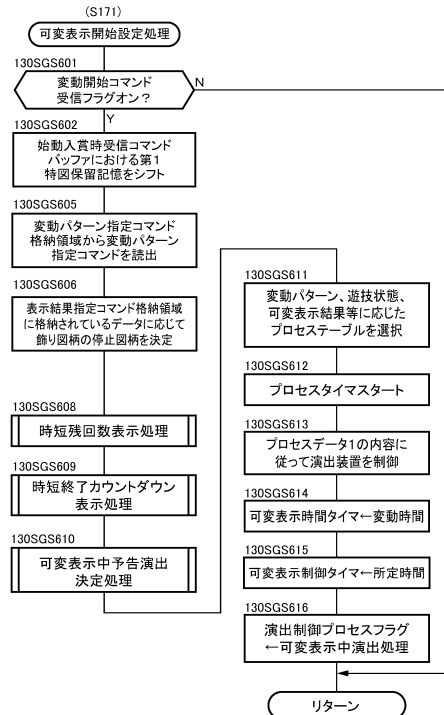
【図 48】

【図48】



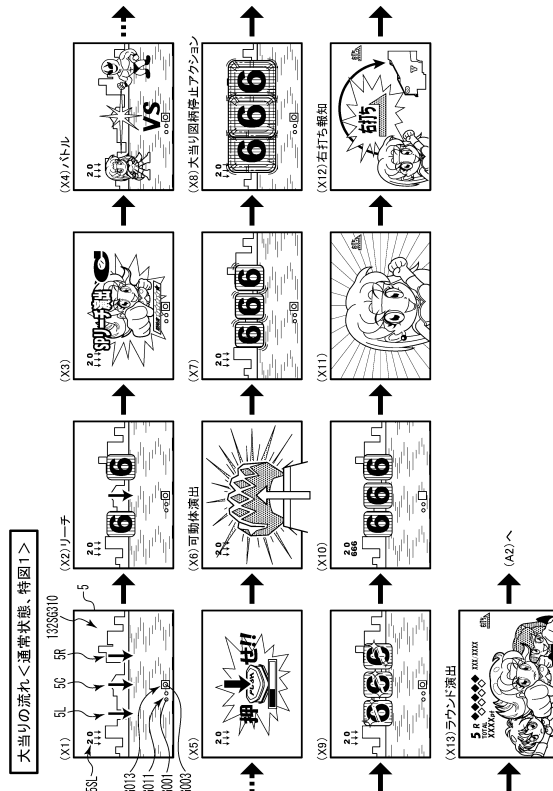
【図 49】

【図49】



【図 50】

【図50】



10

20

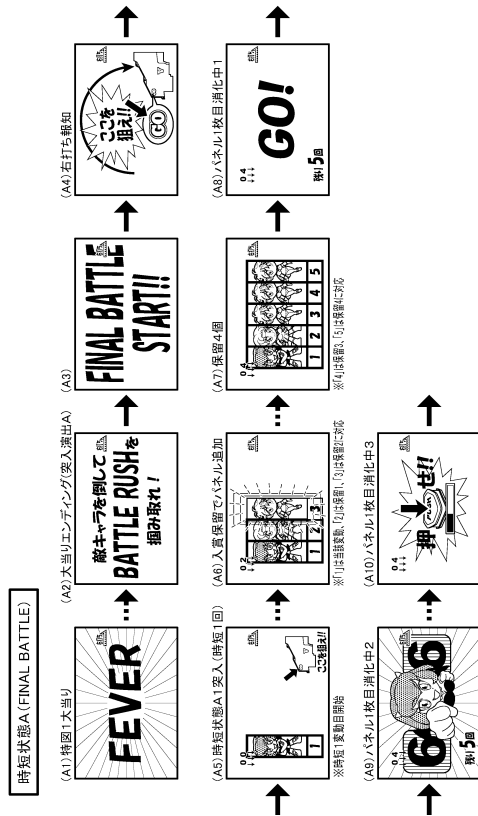
30

40

50

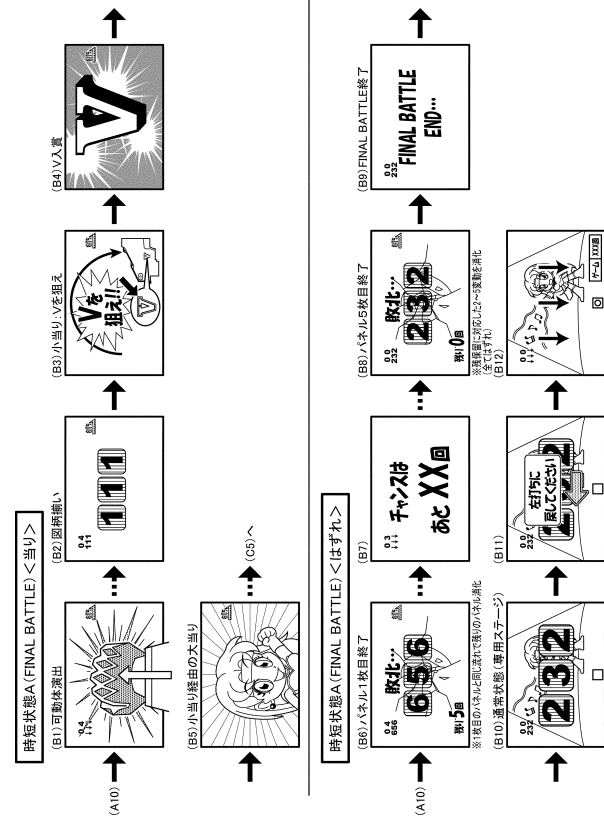
【図 5 1】

【図51】



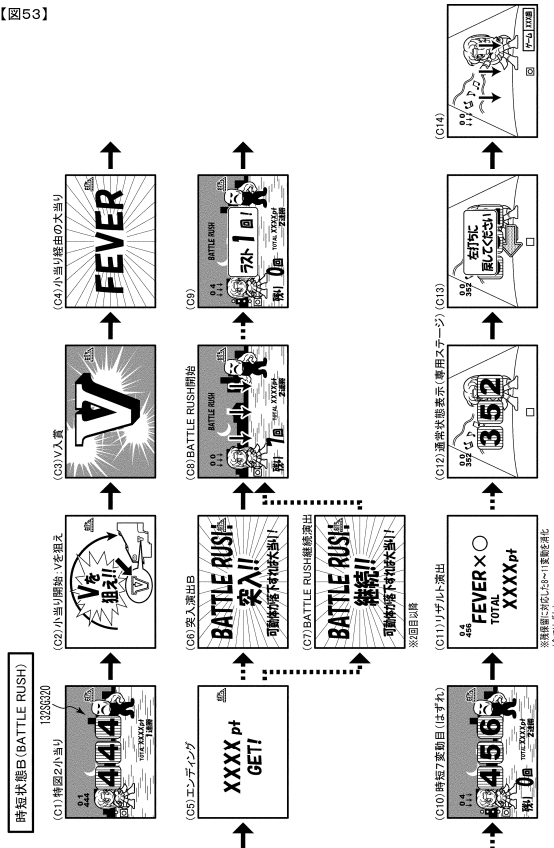
【図 5 2】

【図52】



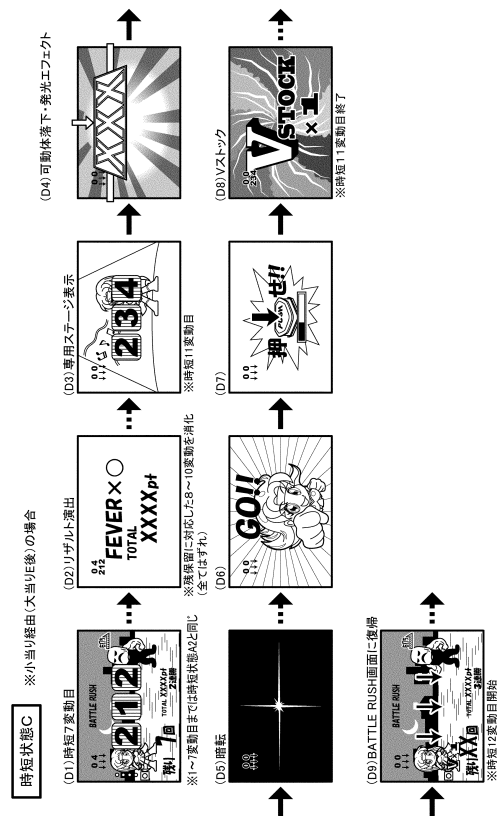
【図 5 3】

【图53】



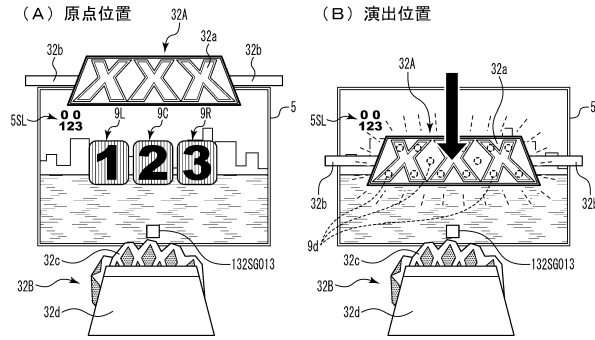
【図 5 4】

【図54】



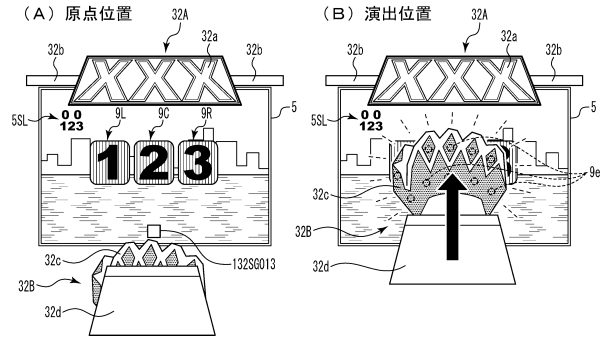
【図 5 5】

【図55】 盤上可動体



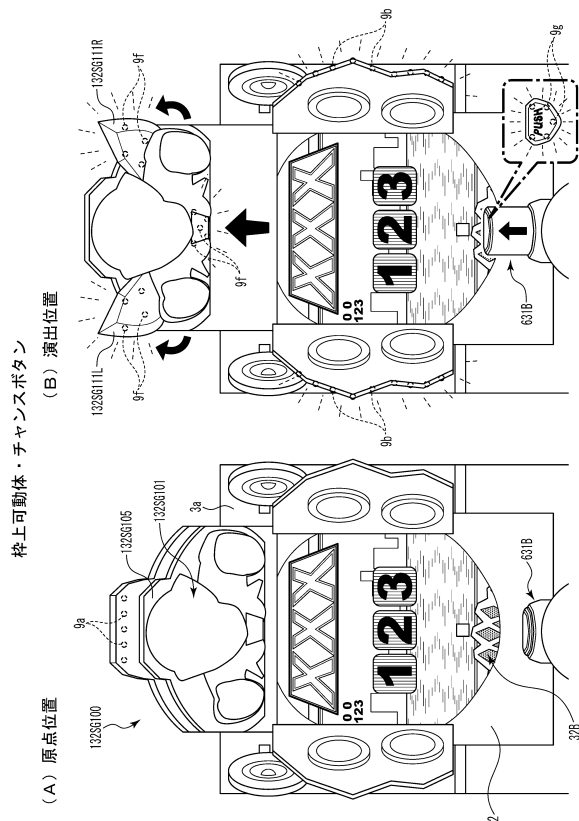
【図 5 6】

【図56】 盤下可動体



【図 5 7】

【图57】



【図 58】

【図58】

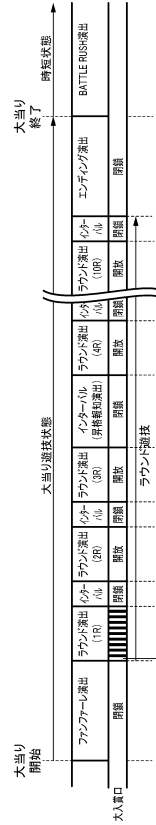
演出一覧	理由	名称	パート	パート内容	内容	演出順別/期待度
失態の演出	失態の可動体予告	失態の可動体予告				
		開始時予告	滑入パート 結果告知パート	夜宿屋正の家の鳴り 結果の告知	走馬灯の映像とつたターゲットが変動が開始されるまで、可動体の映像と並行し、可動体が動いたら、大当り映像	
		可動体予告			保留表示が変化するか否かを示唆。	白色<黄色<緑色<赤色
予告演出	最低予告	最低予告	滑入パート 結果告知パート	通可表示の鳴り 結果の告知	最低連打予告の開始前に、個上可動体が上下に振動することにより、大当り期待感を示唆。	非表示<振動(小)<振動(大)
		リール予告			左図柄の導上後、右図柄が左の数字の右図柄が停止位置で止まり、リール意図になるかを告知。	非表示<2連<3連
		ボタン予告	操作促進パート 結果告知パート	操作を促進する 結果の告知	リール意図になるか否かを決めるボタン操作を促す。	長押し<連打<一撃
決まり演出	当番がリール演出	当番がリール演出	操作促進パート 結果告知パート	操作を促進する 結果の告知	大当りが来るかをめがたう操作を促す。	
		ファンファンリール演出	滑入パート 操作が可動体取パート	大当りに関する告知 ファンファン操作の指示	滑入可動体が上昇した場合には大当り。	通常ボタン<笑出ボタン
大当り演出	ラウンド演出	ラウンド演出			ラウンド中の入賞情報などを告知。	
		男性演出	滑入パート 結果告知パート	資格するか否かの鳴り 結果の告知	3中後後のインターバルにて10R大当りに昇格するか否かを告知。通下可動体が上昇した場合は昇格。	
		エンディング演出	滑入パート 時短状態告知パート	時短状態に関する告知	大当りの終了と時短状態に関する情報を知知。	
時短演出	時短中演出	時短中演出			時短状態に判断されていることを告知。	
		リザリ演出			時短状態の制御が終了することを告知。	
待機演出	待機がリール演出	待機がリール演出			期待待機、遊技機停止、状態であることを告知。期待待機、遊技機停止、状態であることを告知。	

【図 59】

【图59】

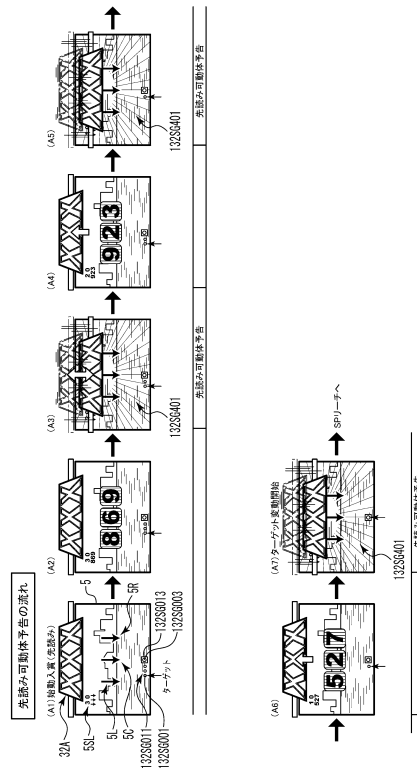


(B)大当り期間の演出(大当りD、E)



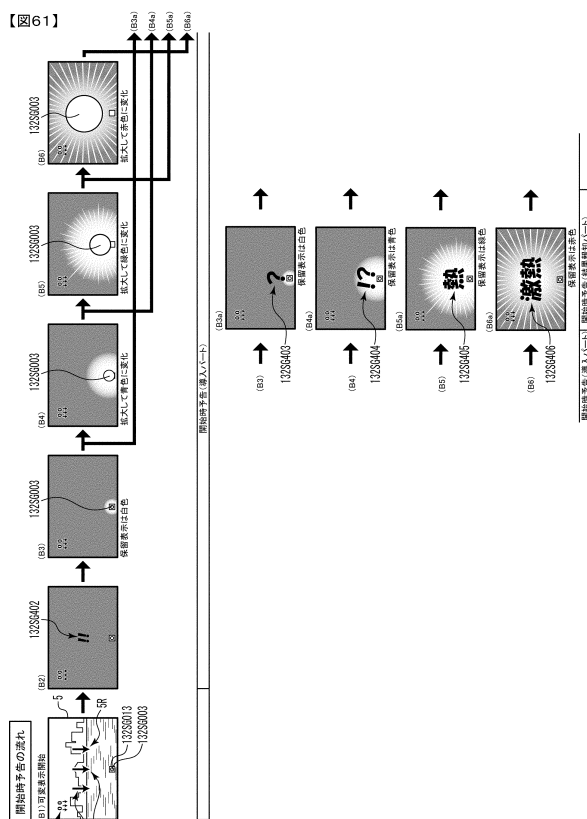
【図 60】

【図60】



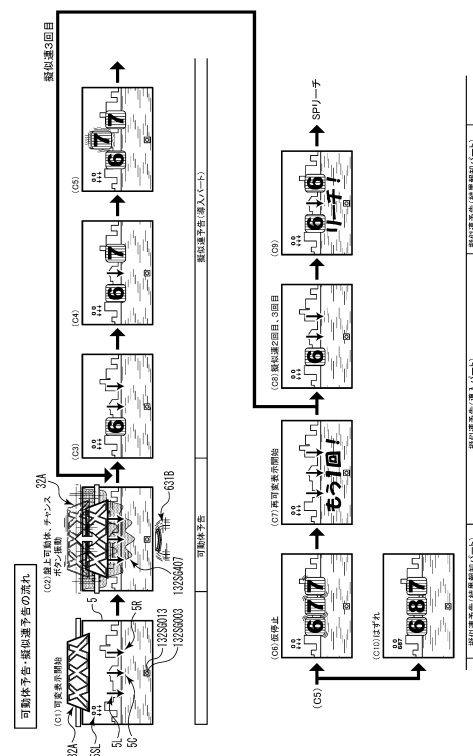
【図 6 1】

【图61】



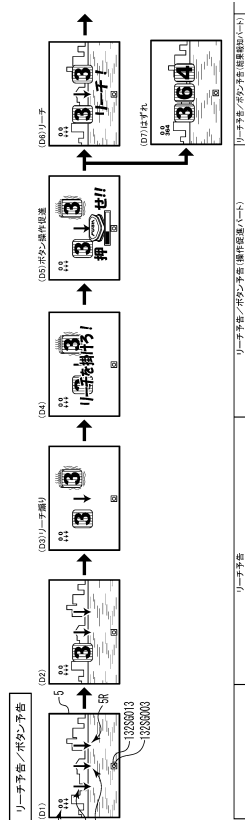
【図 6 2】

【図62】



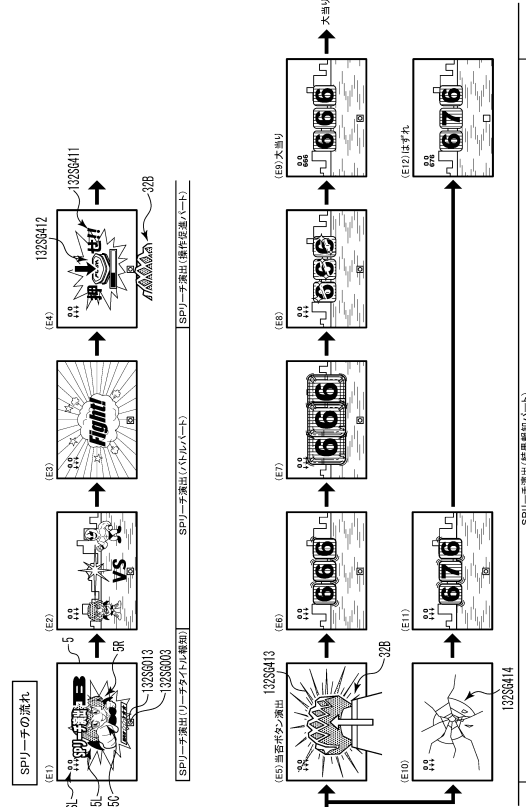
【図 6 3】

【図63】



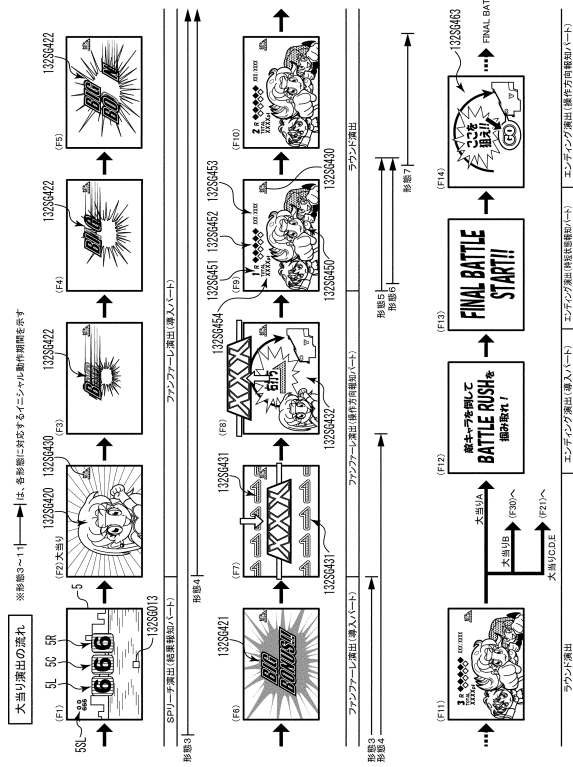
【図 6 4】

【図64】



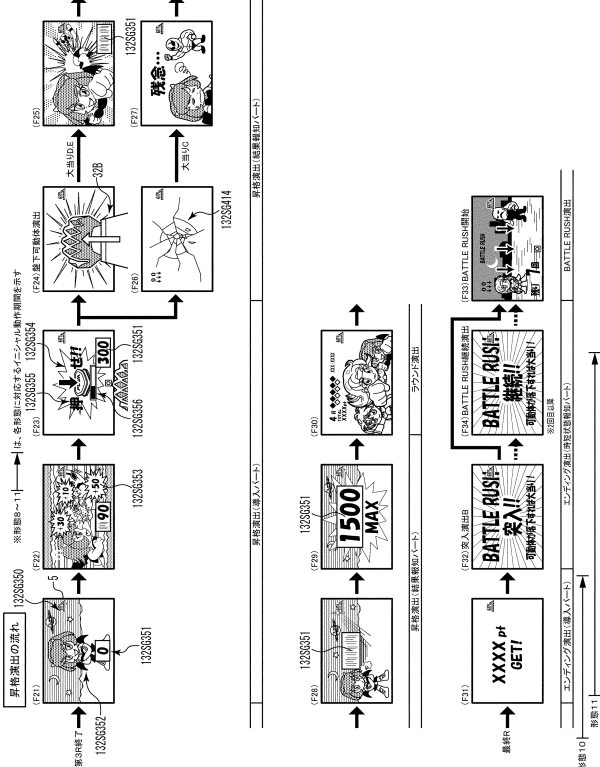
【図 6 5】

【図65】



【図 6 6】

【図66】



10

20

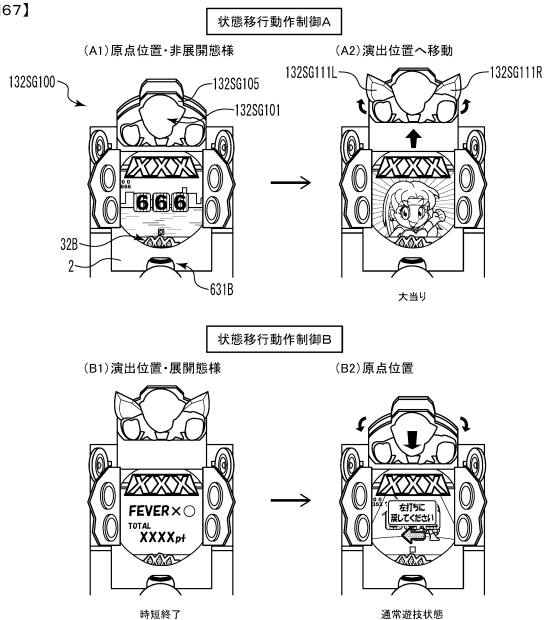
30

40

50

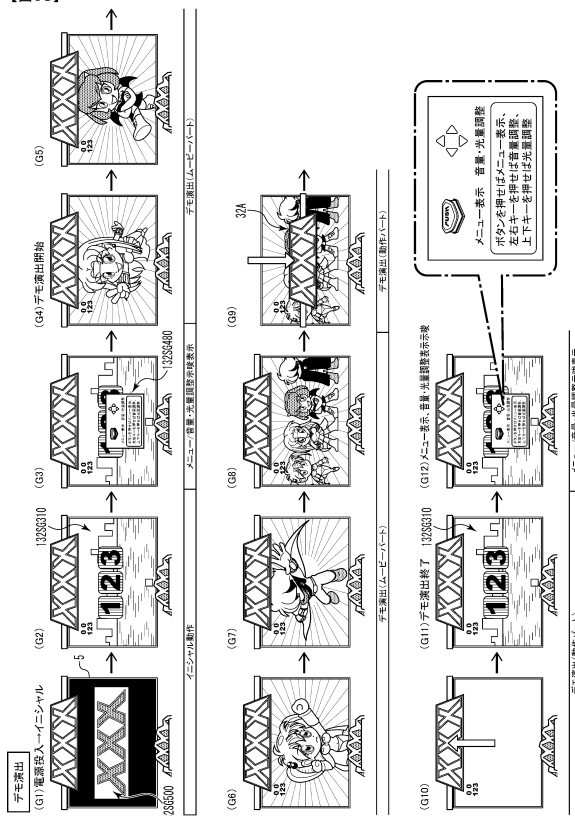
【図 67】

【图67】



【圖 68】

【図68】



10

20

【图 69】

【图69】

(A)可動体の動作制御種別

種別		内容	速度	実行時期
初期動作制御 (インシナル動作制御)	原点配置制御 (シュートインシナル制御)	・各可動体を原点位置に復帰させる ・非排出動作制御(非原点位置→原点位置) ・各可動体を原点位置からはずして復帰させる ・後排出動作制御(原点位置→非原点位置→原点位置)	低速	コールドスタート、ホットスタート 可変表示開始時、客待ち時
	動作確認制御 (ロングインシナル制御)	・各可動体が正常に動作することを確認するための確認動作(注1) (原点位置→演出位置→原点位置) ※演出動作制御3、4と同じ動作	高速	コールドスタート、ホットスタート
演出動作制御	1. 先読み	線上可動体 (振動 原点位置⇔中間位置)	高速	演出開始時
	2. 当該	線上可動体 (振動 原点位置⇔中間位置) チャンスボタン (振動)		
	3. 大当り報知、 ラウンド昇格、(V昇格)	盤下可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	4. フォアフェルト打ち、 テマ演出	盤上可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	5. 大当り遊技状態移行	盤上可動体 (原点位置→演出位置)		
	6. 通常遊技状態移行	盤上可動体 (演出位置→原点位置)		
	7. 操作促進	チャンスボタン 原点位置→演出位置(→原点位置)		

形態1-7

※(注1)「正常に動作」とは、各可動体が原点位置と演出位置との間を移動可能なことを示す

(B)可動体の動作・ランプ・音の態様

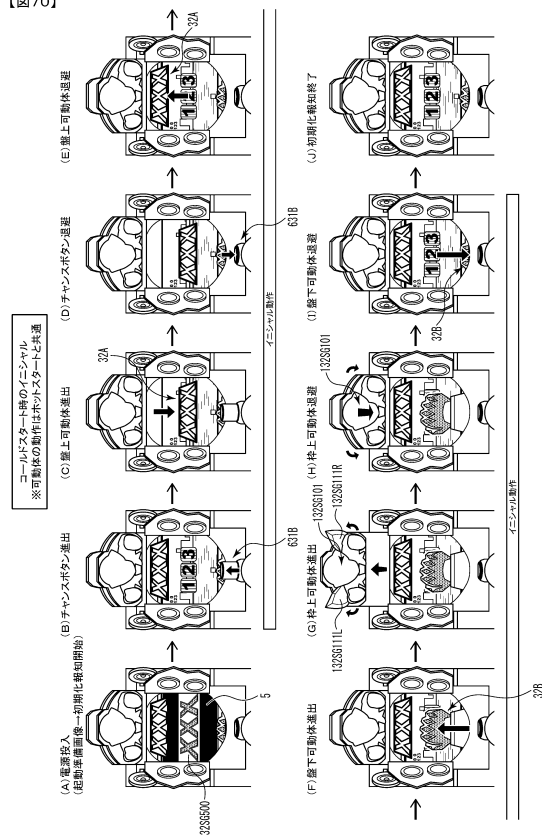
種別		ランプ発光仕様				音仕様	音量・輝度 調整
		動作非対象	進出動作	進退動作	輝度	動作非対象	
動作確認制御 (ノンインシタル制御)	コールドスタート (初期化確認中)	赤点滅 (注1)	白点灯 (注1)	白点灯 (注1)	低	初期化確認音	×
	ホットスタート (復旧中)	消灯 (注2)				無音	
	ホットスタート (可変表示停止状態)	青黄画像に 応じた色				無音	
演出動作制御	青黄画像に 応じた色	レインボー フラッシュ(注3)	なめらか にイン(注3)	高	演出動作に 応じた効果音	○	

※(注1)イニシャル動作中の「赤点滅」、「白点灯」は、可動体演出には用いられない。
 ※(注2)進出動作、退避動作の「白点灯」よりも輝度が低ければ点灯でもよい。
 ※(注3)の発光色は一例。その他の発光色の場合もある。また、可動体に応じて異なる。

※(注3)の発光色は一例。その他の発光色の場合もある。また、可動体に応じて異なる。

【圖 70】

【図70】



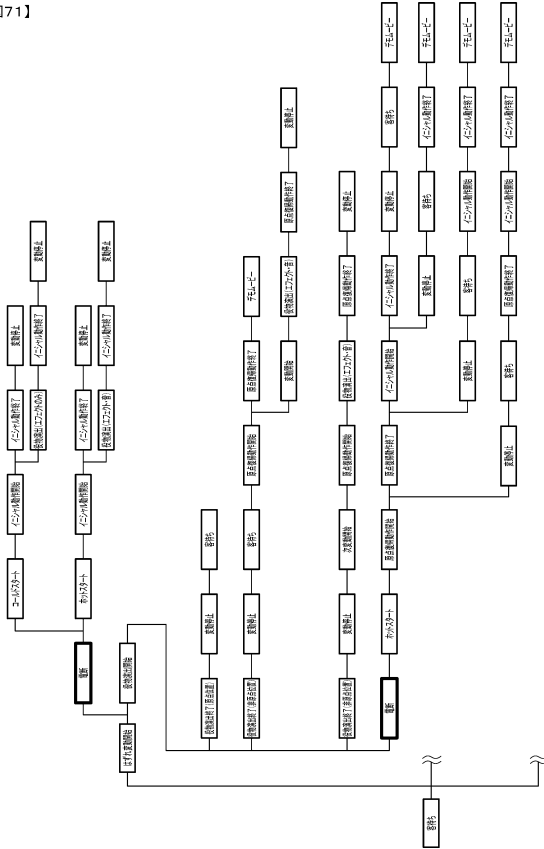
30

40

50

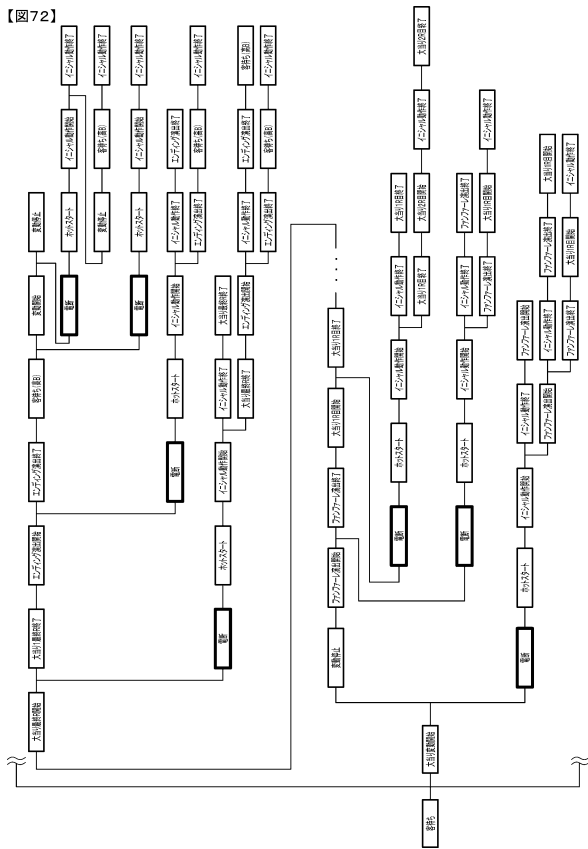
【図 7 1】

【図71】



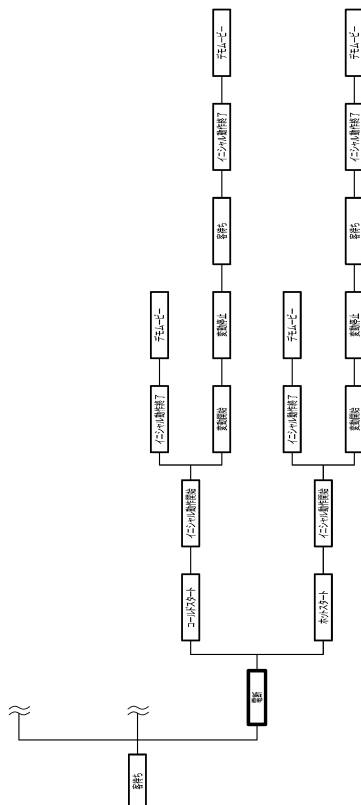
【図 7 2】

【図72】



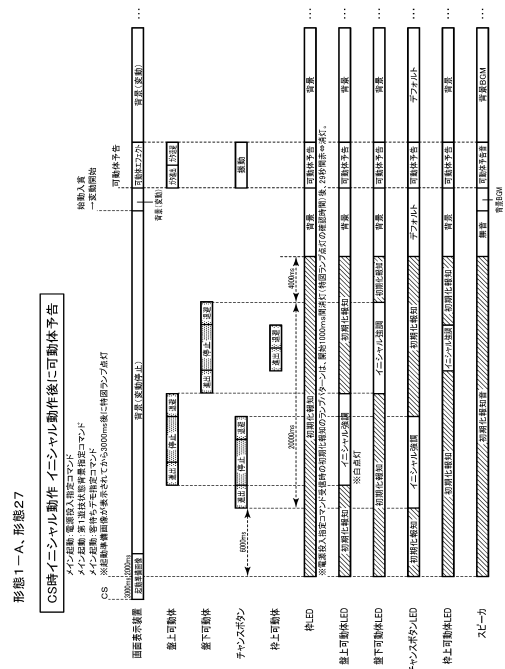
【圖 7 3】

【図73】



【圖 7 4】

【図74】



【図 7 9】

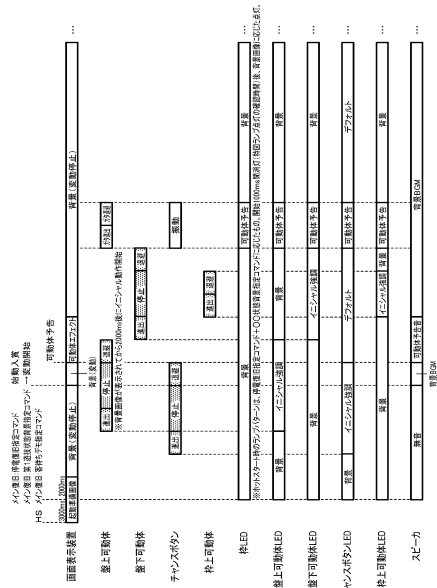
【図79】

【図 80】

【図80】

形態1-D

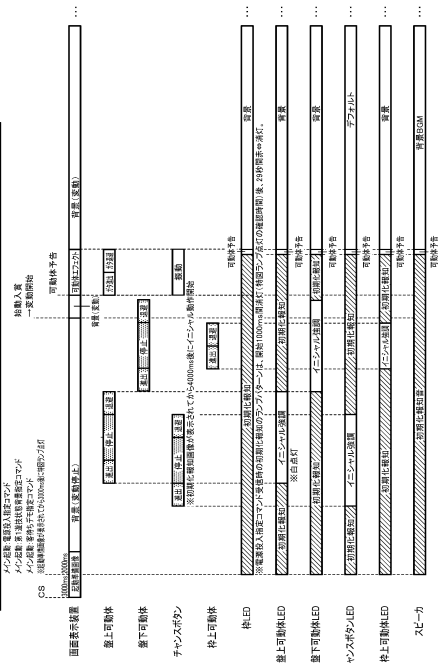
〔低B〕HS時イニシャル動作イニシャル動作中の可動体予告を制限→イニシャル動作後に可動体予告を実行



形態1-4

特徴部132SG-変形例1

CS時イニシャル イニシャル動作後、初期化報知終了までの間は可動体予告を実行



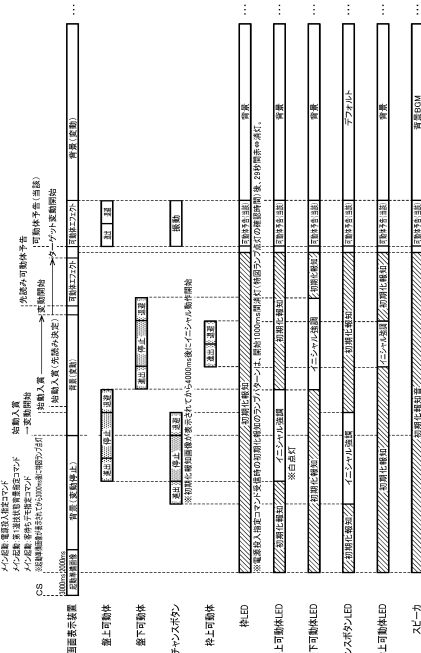
【図 8 1】

【図81】

形態1-5

特徴部132SG-変形例2

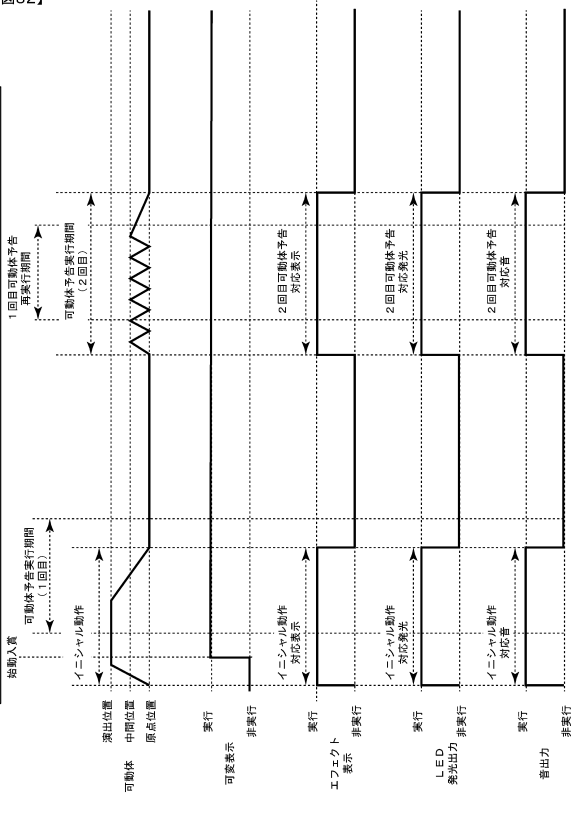
CS時イニシャル 先読み可動体予告



【圖 8 2】

【図82】

イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合

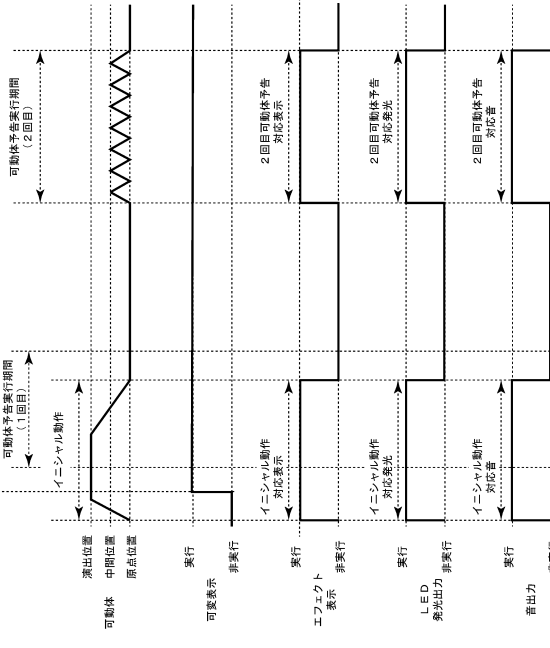


【図 8 3】

【図83】

イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合

形態 1-1-1

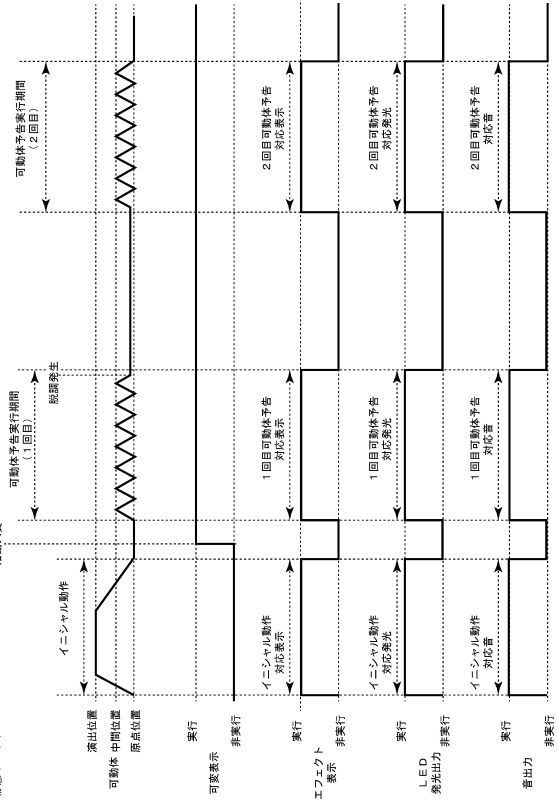


【図 8 4】

【図84】

イニシャル動作後に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合

形態 1-1-1

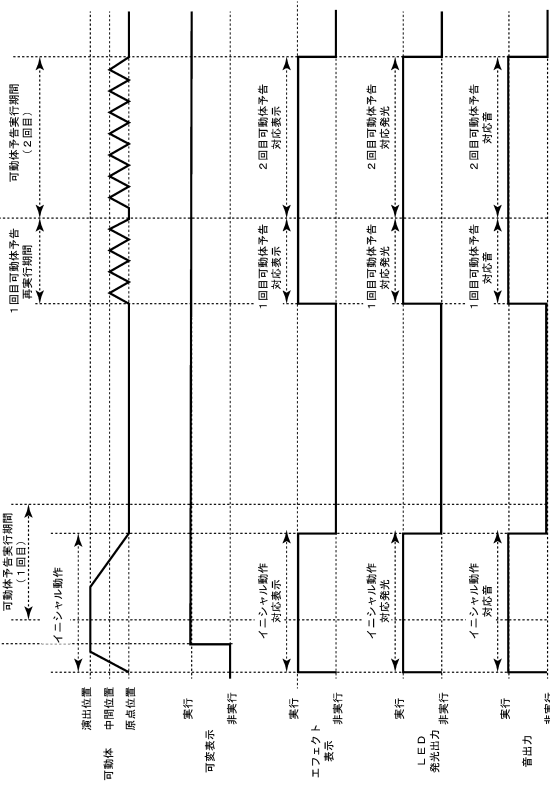


【図 8 5】

【図85】

イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合

形態 1-1-2

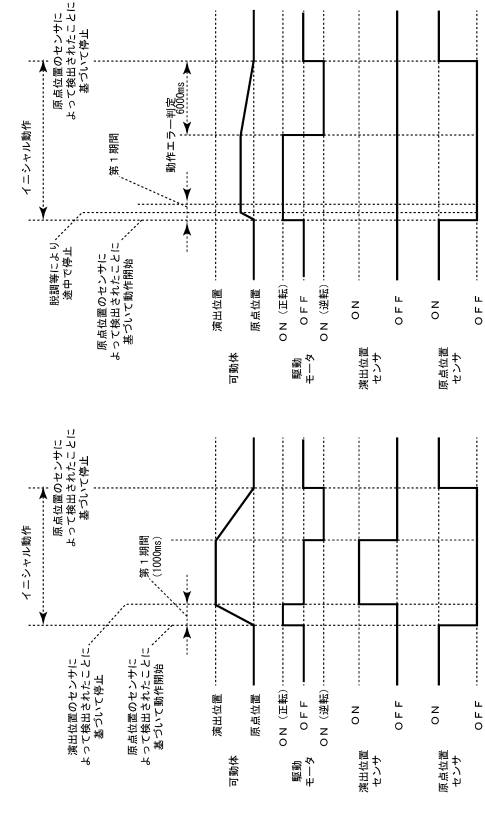


【図 8 6】

【図86】

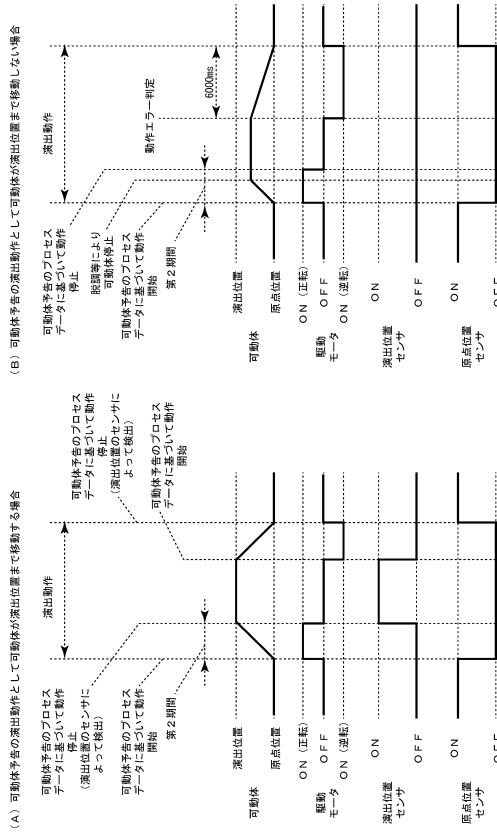
(A) イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動する場合

(B) イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動しない場合



【図 8 7】

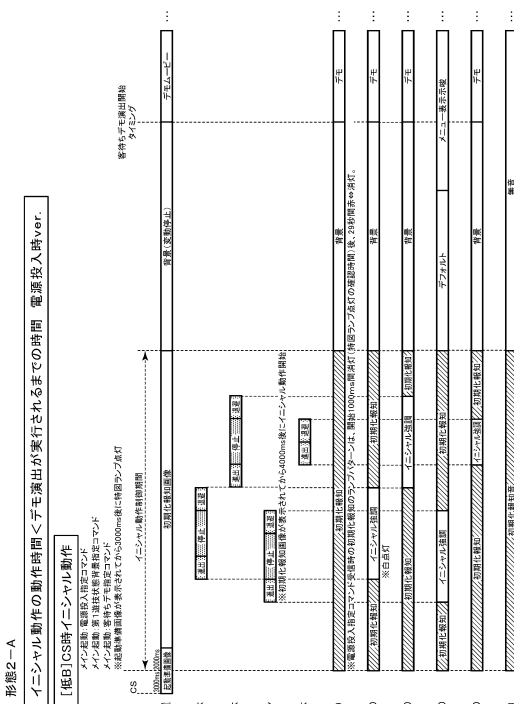
【図87】



形态 1-13

【図 89】

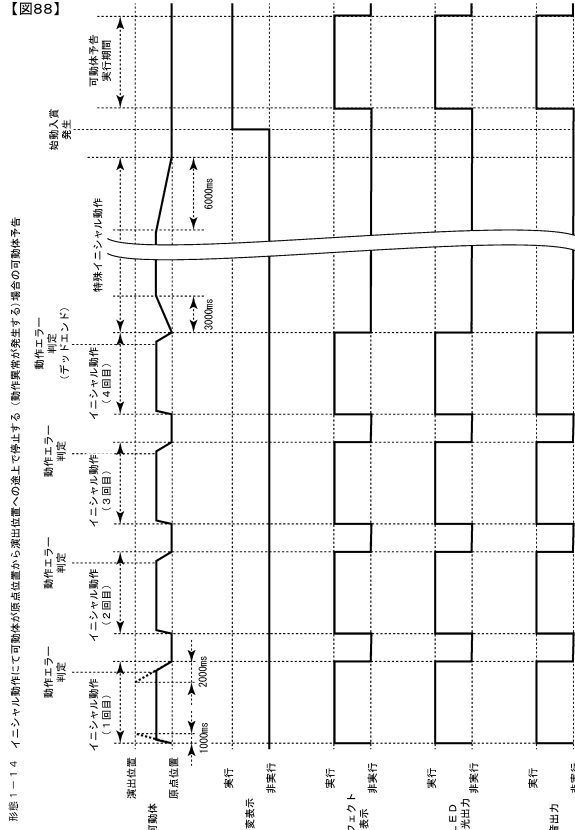
【图89】



形態2-A

【図 8 8】

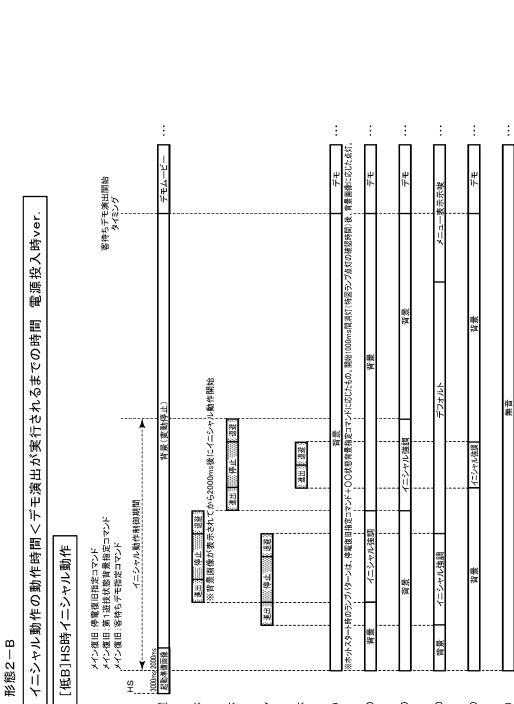
【图88】



形態 1-14 イニシャル動作にて可動体が原点位置から演出位置への途上で停止する(動作異常が発生する)場合の可動体停止位置

【圖 90】

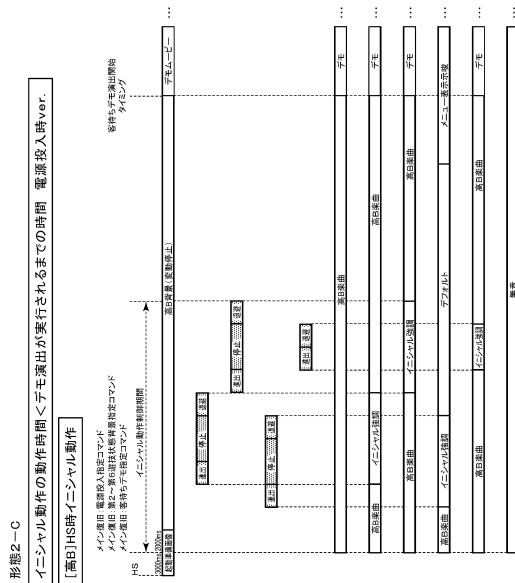
【図90】



形體 2-B

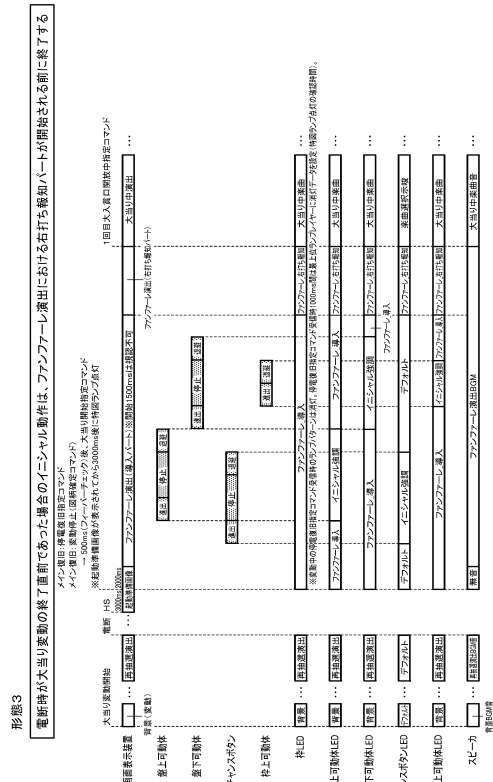
【図 9 1】

【图91】



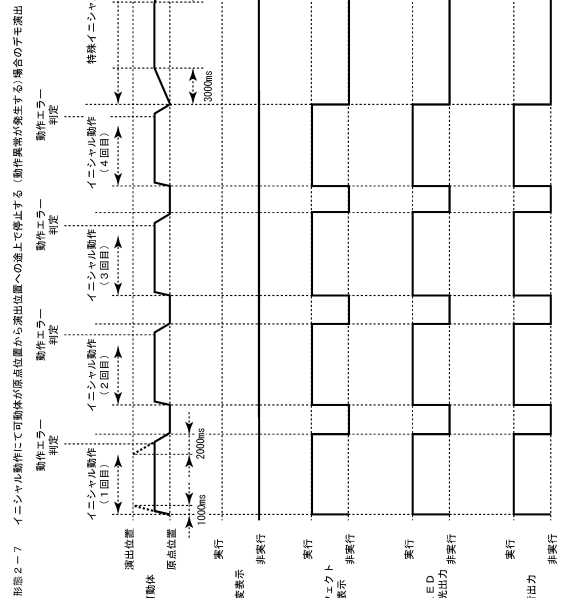
【図 9 3】

【図93】



【圖 9 2】

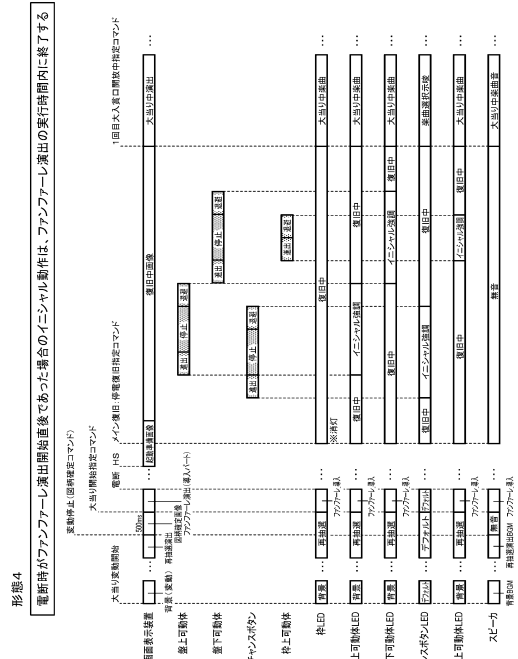
【図92】



形體 2-7

【図 9 4】

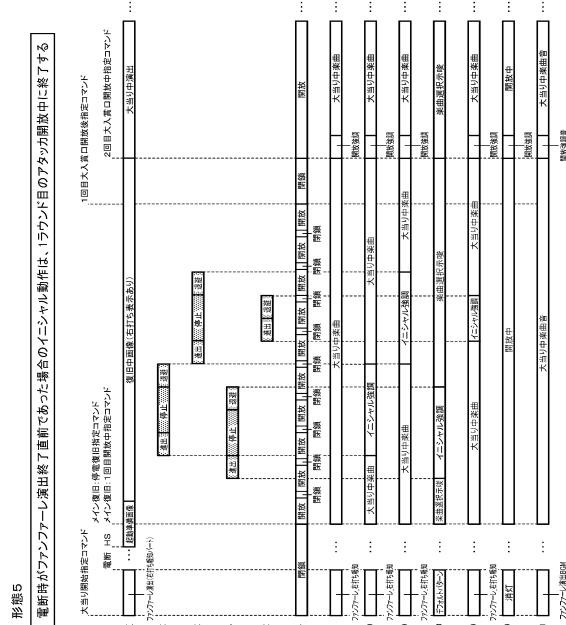
【図94】



形態4

【図 9 5】

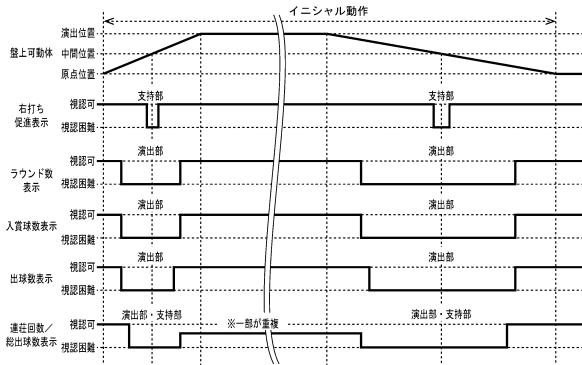
【図95】



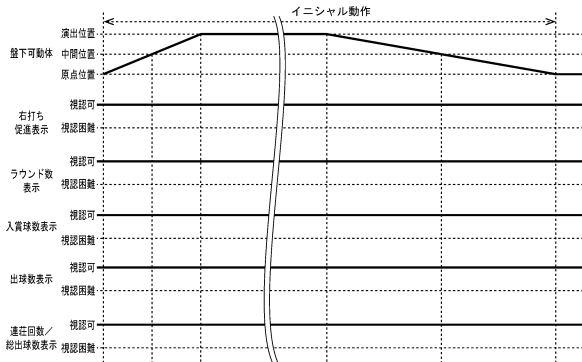
【図 9 7】

【图97】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示

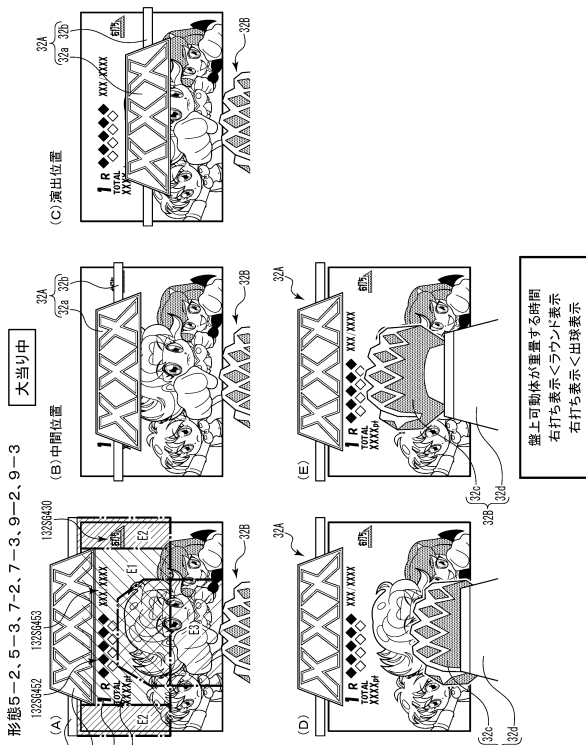


(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



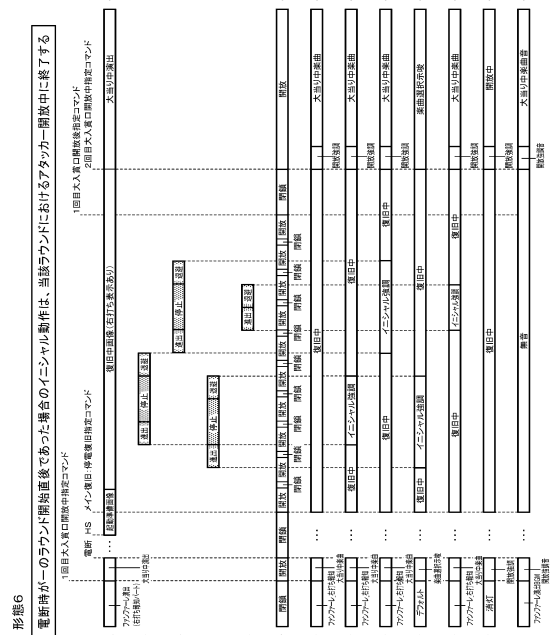
【図 9 6】

【図96】



【圖 9 8】

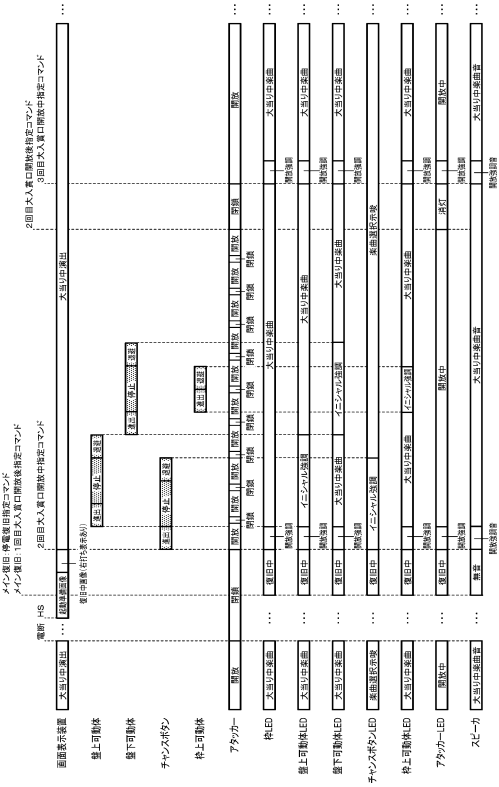
【図98】



【図 99】

【図99】

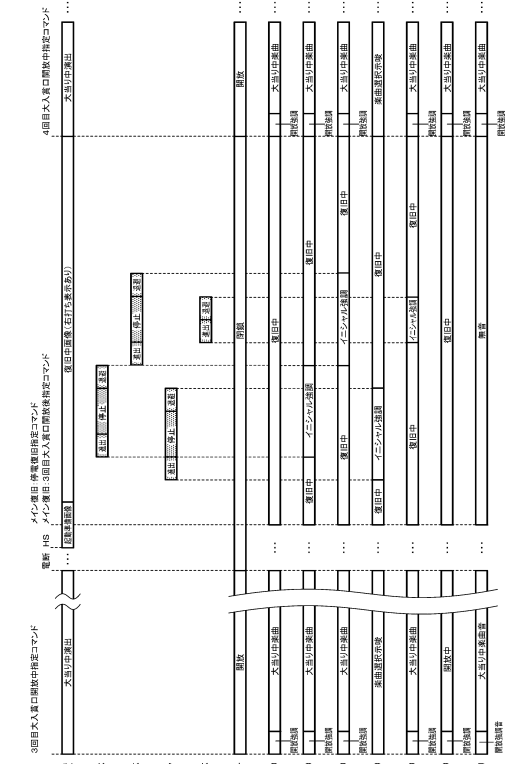
形態7
電断時が一のラウンドを終了直前であった場合のイニシャル動作は、当該ラウンドにおけるアタッカー開放中に終了する



【図 100】

【図100】

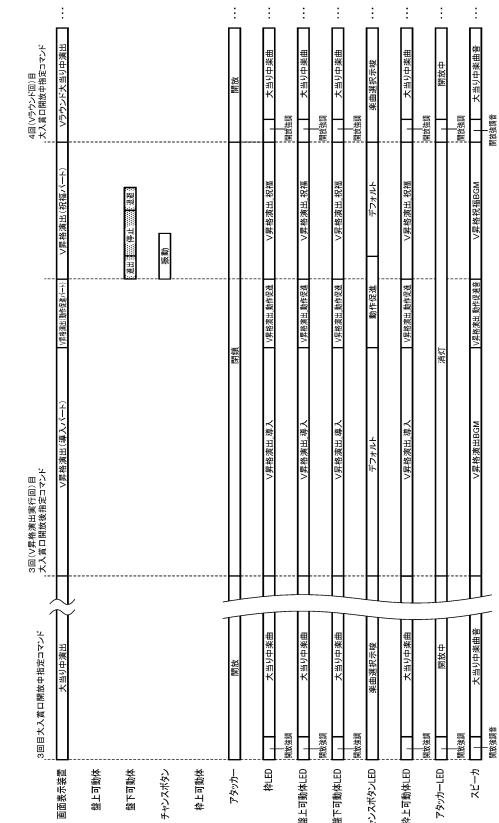
形態8
電断時が特殊インターバルの開始直後であった場合のイニシャル動作は、インターバル中にイニシャル動作が終了する



【図 101】

【図101】

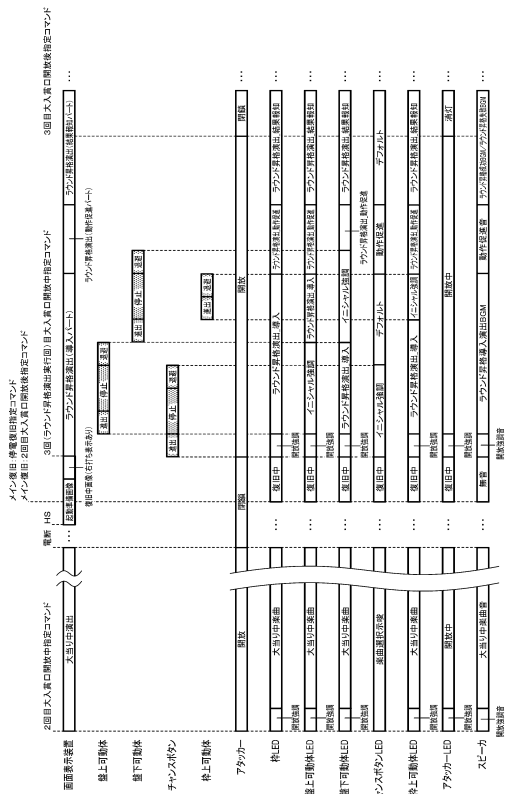
形態8(変形例)
電断時が特殊インターバルの開始直後であった場合のイニシャル動作は、インターバル中にイニシャル動作が終了する



【図 102】

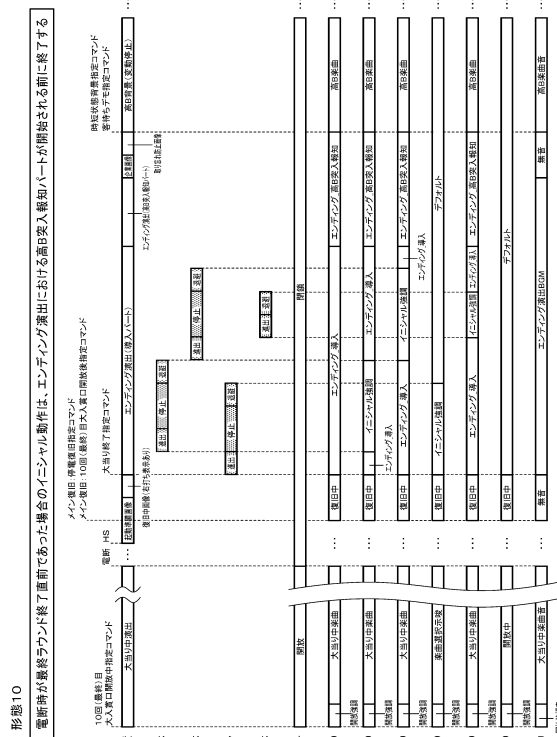
【図102】

形態9(変形例)
電断時が昇格演出が実行されるラウンド開始直前であった場合のイニシャル動作は、昇格演出における結果報知バーが開始される前に終了する



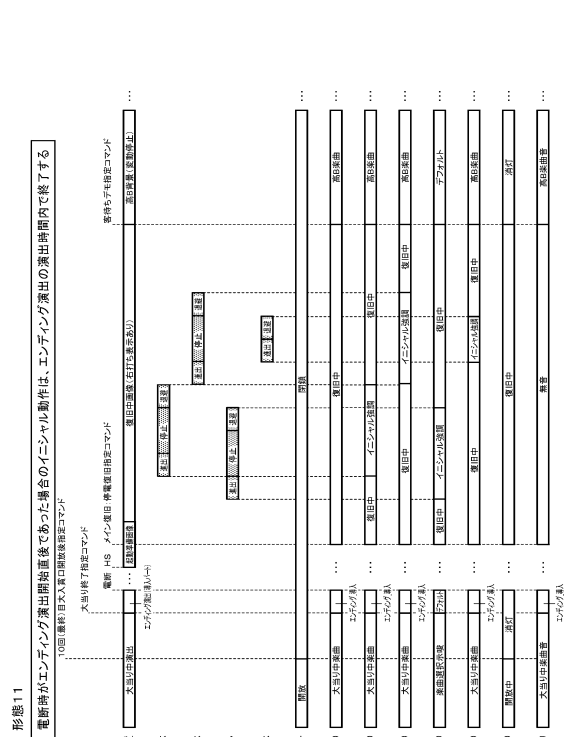
【図 103】

【図103】



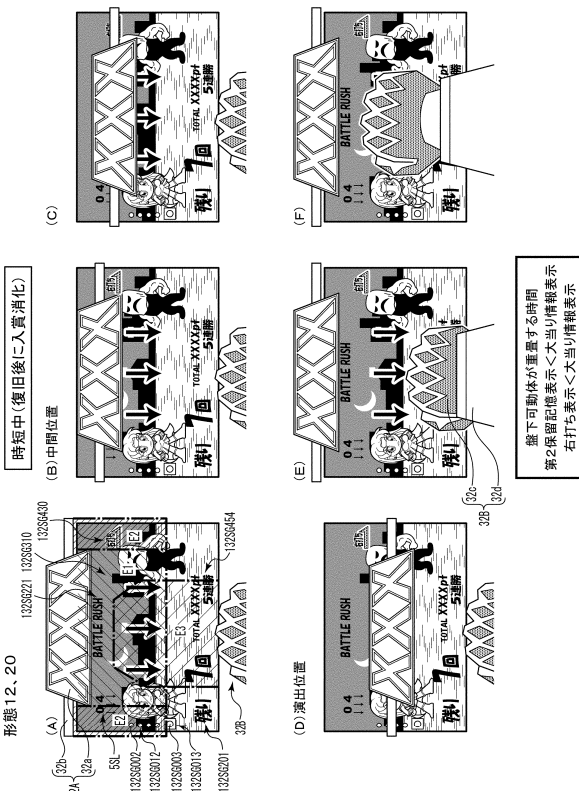
【図 104】

【図104】



【図 105】

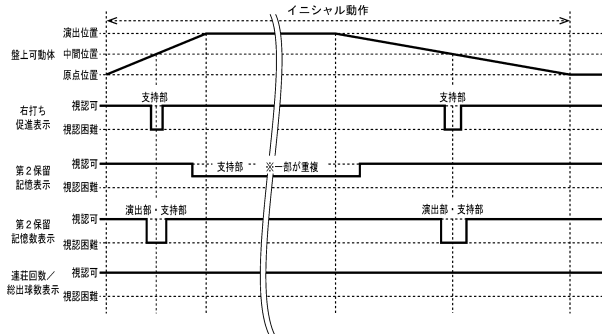
【图105】



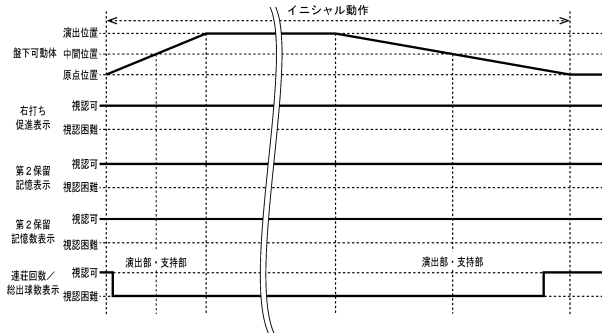
【図 106】

【図106】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



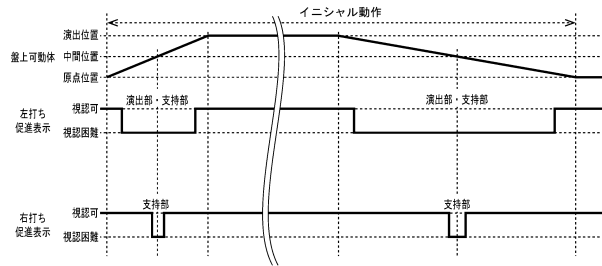
(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



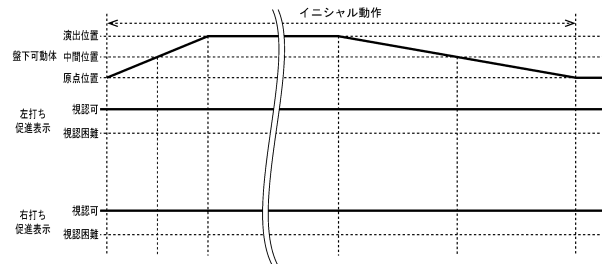
【図 1 1 1】

【図111】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示

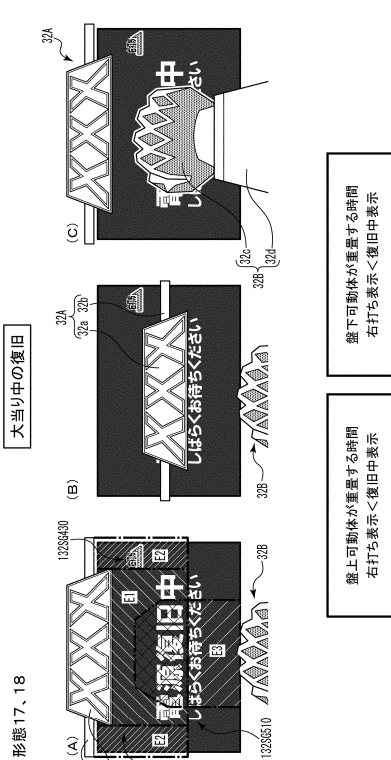


(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



【図 1 1 2】

【図112】



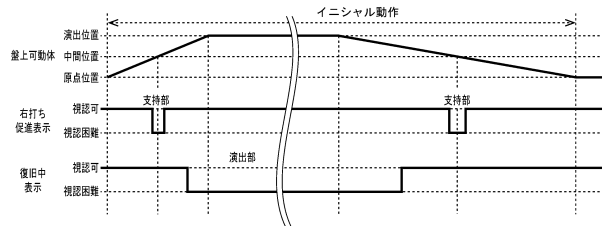
10

20

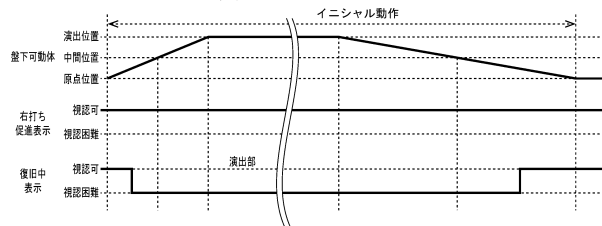
【図 1 1 3】

【図113】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示

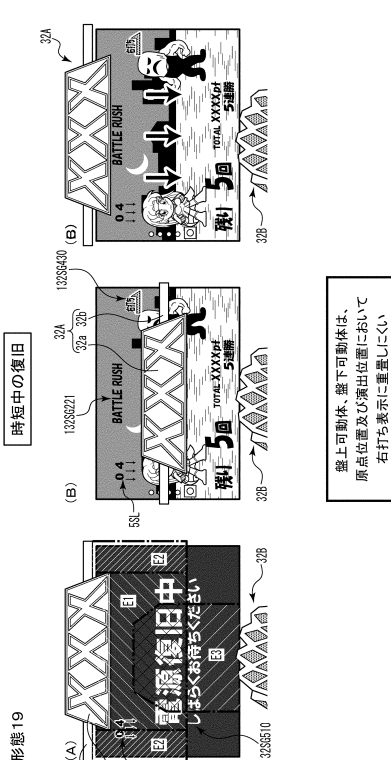


(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



【図 1 1 4】

【図114】



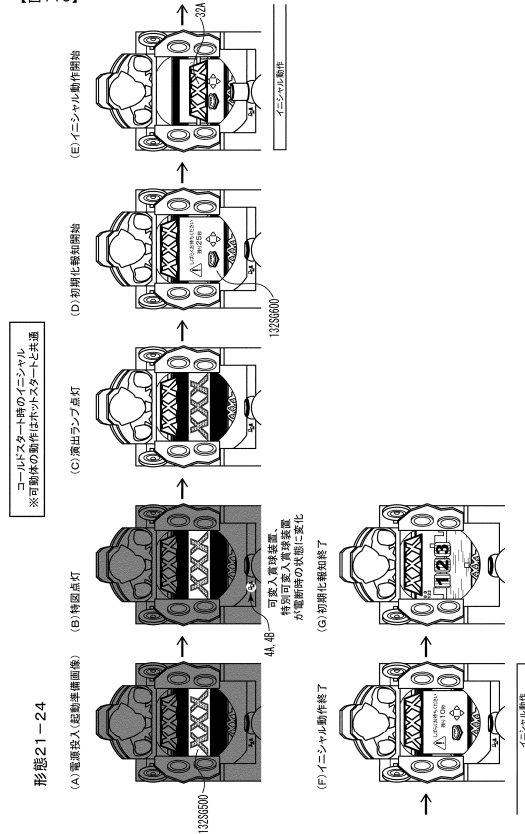
30

40

50

【図 1 1 5】

【图115】



【図 1 1 7】

【圖117】

(A)

形態21—3

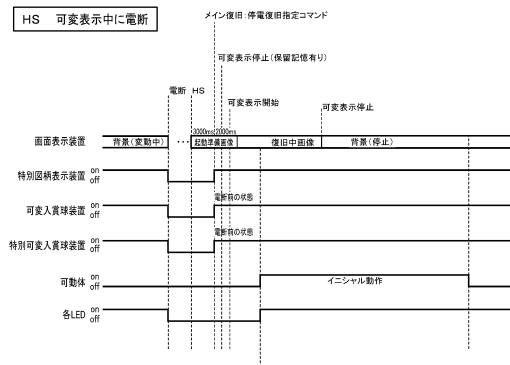
HS	可変表示中に電断



(B)

形態21—4

HS	可変表示中に電断



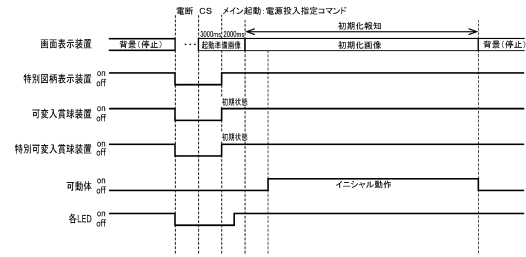
【図 1 1 6】

【图116】

(A)

形態21—1

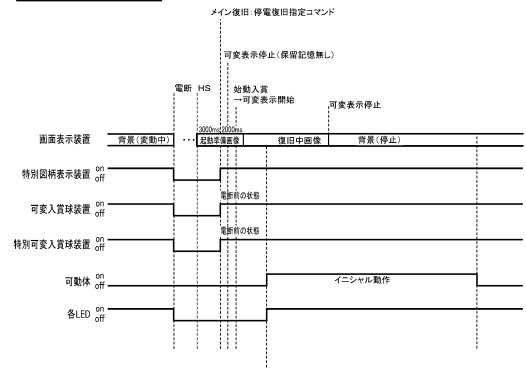
CS	可変表示停止中に電断



(B)

形態21-2

HS	可変表示中に電断



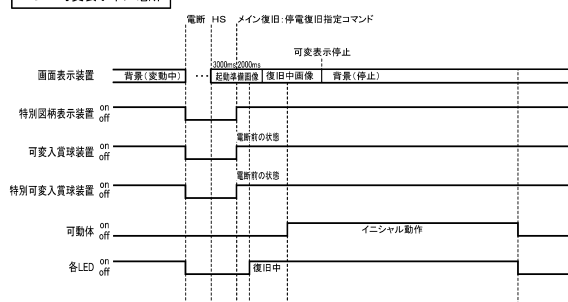
【図 1 1 8】

【图118】

(A)

形態22-2

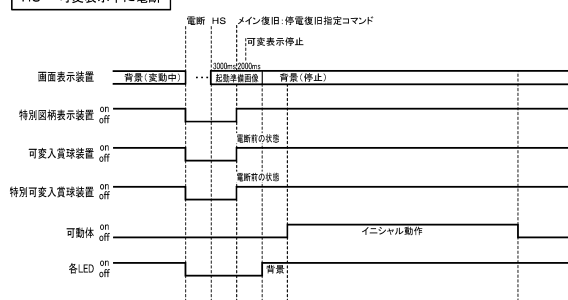
HS	可変表示中に電断



(B)

形態22-3

HS	可変表示中に電断



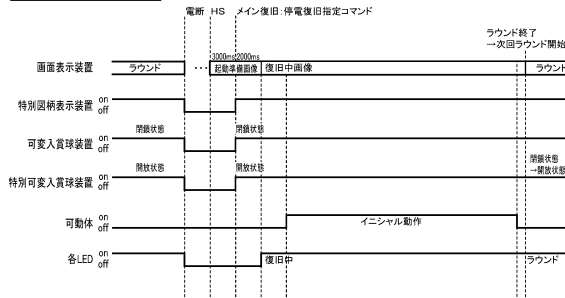
【図 1 1 9】

【图119】

(A)

形態22-4

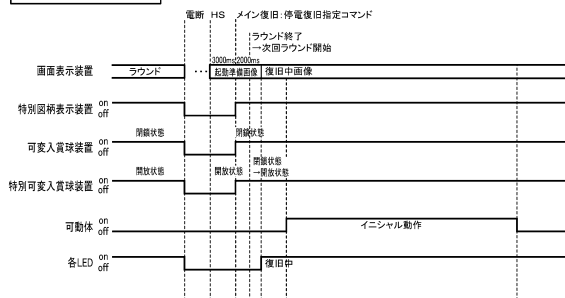
HS	ラウンド中に電断



(B)

形態22-5

HS	ラウンド中に電断

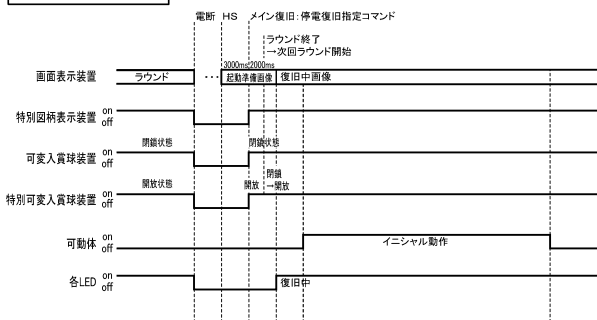


【図 1 2 1】

【図121】

形態24-2

HS ラウンド中に電断



【図 120】

【図120】

(A)

形態23-2

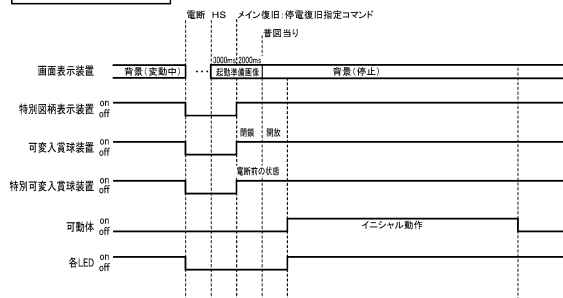
HS	可変表示中に電断



(B)

形態23-3

HS	可変表示中に電断

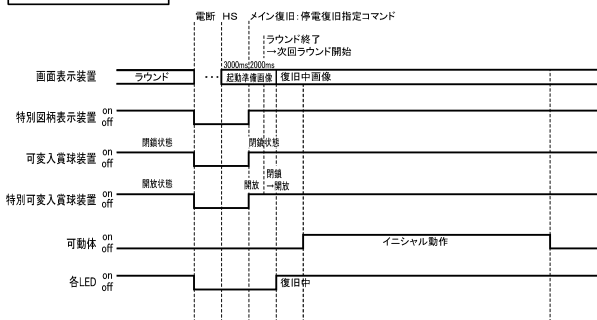


【図 1 2 2】

【図122】

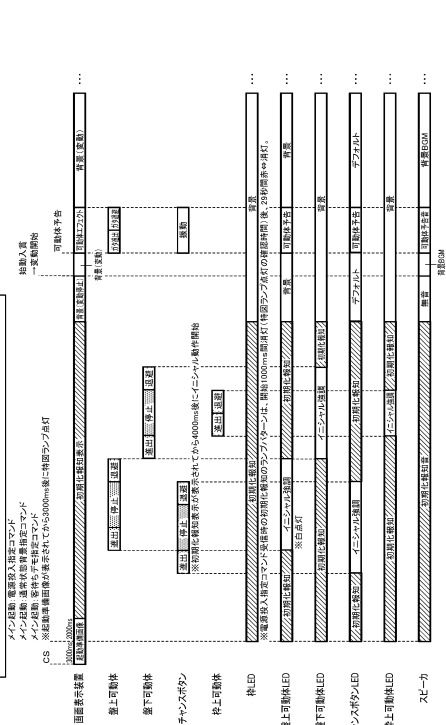
形態24-2

HS ラウンド中に電断



形態25-A

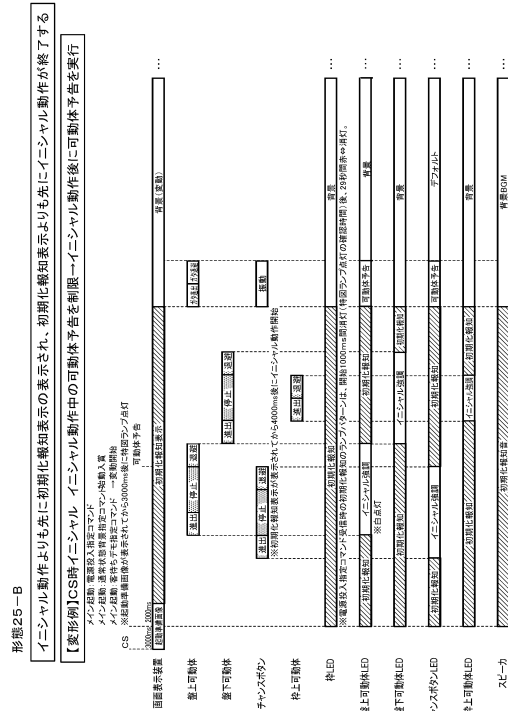
【変形例】CS時イニシヤル動作 イニシヤル動作後に可動体予告



スビーカ

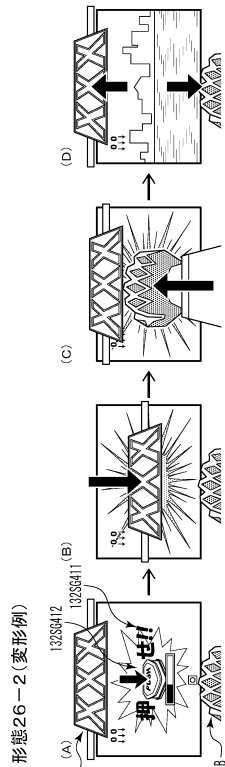
【圖 1 2 3】

【图123】



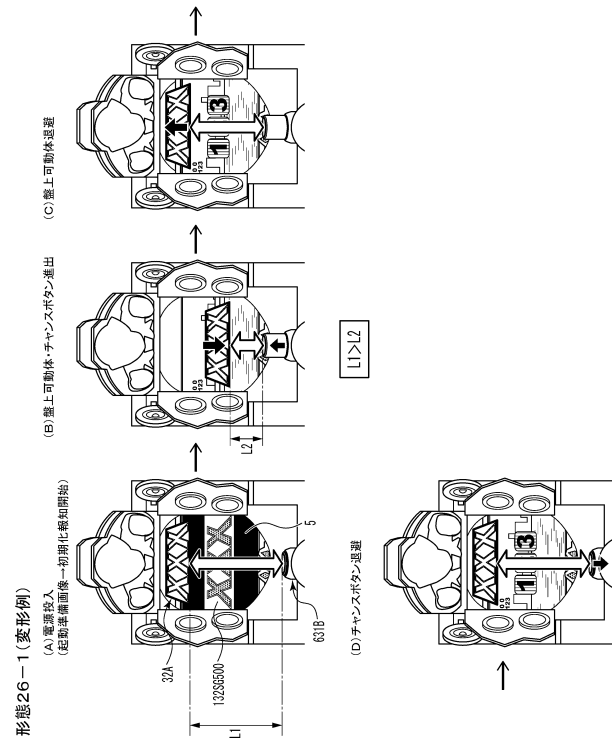
【図 1 2 5】

【图125】



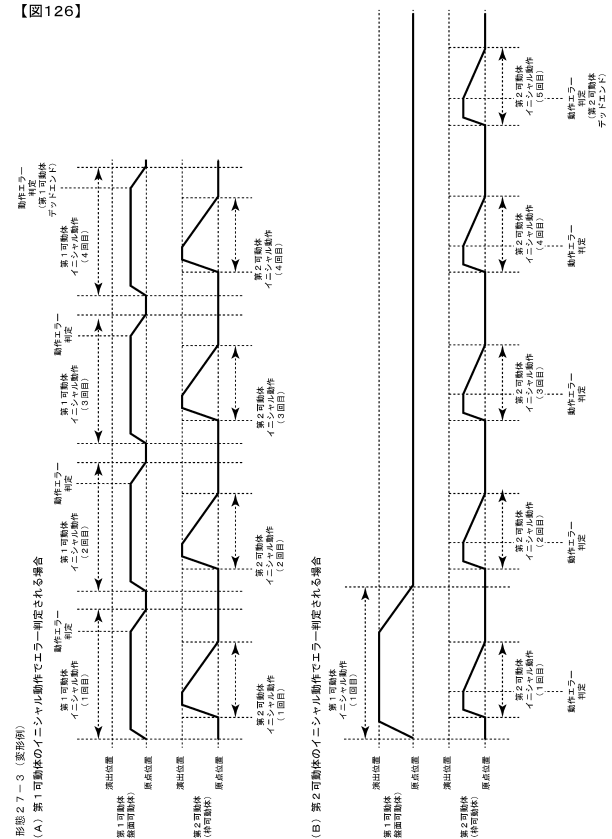
【図 1 2 4】

【図124】



【図 1 2 6】

【图126】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-093945 (JP, A)
特開 2021-040681 (JP, A)
特開 2019-141396 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02